

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



KAVRAMSAL METAFOR TEORSİNDEN TEATRAL BÜTÜNLÜĞE: ŞAHİKA TEKAND'IN  
KARANLIK KORKUSU, ON ADIMDA UNUTMAK (ANTİ-PROMETHEUS) VE IO OYUNLARINDA  
SAHNELEME ÖĞELERİNİN BAĞLANTISALLIĞINA METAFORİK BİR YAKLAŞIM

YÜKSEK LİSANS TEZİ  
ÖZGÜR ÖZKURT

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

ŞUBAT 2021



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



KAVRAMSAL METAFOR TEORSİNDEN TEATRAL BÜTÜNLÜĞE: ŞAHİKA TEKAND'IN  
KARANLIK KORKUSU, ON ADIMDA UNUTMAK (ANTİ-PROMETHEUS) VE IO OYUNLARINDA  
SAHNELEME ÖĞELERİNİN BAĞLANTISALLIĞINA METAFORİK BİR YAKLAŞIM

YÜKSEK LİSANS TEZİ  
ÖZGÜR ÖZKURT  
(Y1812.210013)

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. M. Melih KORUKÇU

ŞUBAT / 2021



## ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Kavramsal Metafor Teorisinden Teatral Bütünlüğe: Şahika Tekand’ın Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io Oyunlarında Sahneleme Ögelerinin Bağlantısallığına Metaforik Bir Yaklaşım” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.  
(10/01/2021)

Özgür ÖZKURT



## ÖNSÖZ

Tiyatro alanında gerek oyunculuk gerek yönetmenlik eğitimim sırasında kulağımda kalan öğütlerden birisi sanatın ve kültürün her alanından kuramsal ve pratik yönden beslenmenin gerekliliği olmuştur. Sezgisel bir bağlılıkla kabullendiğim bu öğüdü her zaman aklımın bir yerinde tutup izlemeye çalışmış olsam da, onun vaat ettiği beslenmenin ne şekilde gerçekleştiği sorusu uzunca bir süre benim için belirsiz kalmıştı. Hatta bu süre zarfında hem bilfiil kendi üzerimden hem de dışardan gözlemediğim deneyimlerden sahne üstündeki teatral üretimlerde entelektüel bilginin başa bela olabileceğini birçok defa tecrübe etmişim. Teorik her çalışmanın paradoksal bir şekilde kafamdaki bu problemi kuvvetlendirdiği noktada, tezin kuramsal temelini oluşturan Kognitif Semantik Bilimsel teorilerle tanışmamın beni içinde bulunduğum sıkışıklıktan çıkaracak bir yol sunduğunu ifade edebilirim. Hayatın her alanındaki deneyimlerin bilinç dışında birbirlerini nasıl etkilediğini ve yapılandırıldığını bilinç düzeyinde canlandırabilmeme imkan tanıyan bu kognitif bilimsel saha, Batı düşünce tarihini domine eden teorilerin dikatomik yaklaşımlarından farklı olarak, tek hücrelilerden insan gibi karmaşık organizmalara kadar hayatın anlamlandırılmasının kesintisiz bir bütünsellik içerisinde işlediğini göstermektedir. Düşünsel anlamda bütünlüklü bir çerçeve oluşturan bu kavramsal sahanın, genel kapsamda bilinç dışı tecrübeler ile gerçekleştirilen yönetmenlik alanına yansıtılmasının bu tecrübelerin aktarılabilmesini kolaylaştırabileceği düşüncesi tez araştırmasının da temel düşüncesi olmuştur. Bu temel üzerine inşa edilen tez ile de; en yalın haliyle ifade etmek gerekirse, yönetmenin tutarlı bir bütünlük içerisinde, imgesel ve fiziksel bütün unsurlarıyla bir tiyatro oyununu tasarlayabilmesinde yardımcı olabilecek bir model geliştirilmeye çalışılmıştır.

Bu çalışma boyunca hem akademik bilgi birikimiyle bana yol gösterici olan hem de her daim benimle aynı heyecanı paylaştığını hissettirerek tezi keyif ve motivasyon içerisinde oluşturmama katkı sağlayan tez danışmanım Doç. Dr. Münip Melih Korukçu'ya; tiyatro ile gerçek anlamda tanışmamı sağlayıp tiyatro sanatına ve hayata dair ufkumu açan ve nihayetinde hipotezimi tartıştığım oyunların yaratıcısı olan

Şahika Tekand'a; tezin hipotezini dayandırdığım teatral bütünsellik fikrinin kıvılcımını ateşleyen Doç. Dr. Beliz Güçbilmez'e; geniş bir düşünsel zemin yaratan böyle bir yüksek lisans programının oluşmasını sağlayan ve bu program dahilinde bilgi ve tecrübelerini paylaşmaktan hiçbir zaman uzak durmayan bölüm başkanımız Prof. Mehmet Birkiye'ye; yine bu program dahilinde verdiği derslerde her zaman için daha ötesini düşünmeye yönlendiren Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye saygılarımı ve teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca her zor anımda sıcaklığını, sevgisini ve fikirlerini benimle paylaşarak hayatımın her alanına olduğu gibi tez çalışmama da katkı sağlayan eşim Melis'e sonsuz teşekkürlerimi iletirim.

Ocak 2021

Özgür Özkurt



**KAVRAMSAL METAFOR TEORİSİNDEN TEATRAL BÜTÜNLÜĞE:  
ŞAHİKA TEKAND'IN KARANLIK KORKUSU, ON ADIMDA UNUTMAK  
(ANTI-PROMETHEUS) VE IO OYUNLARINDA SAHNELEME  
ÖĞELERİNİN BAĞLANTISALLIĞINA METAFORİK BİR YAKLAŞIM**

**ÖZET**

Tez kapsamında bütünlüklü ve anlamlı bir oyunun tüm boyutlarıyla tasarlanmasına yol gösterebilecek bir modelin oluşturulması hedeflenmiştir. Bu kapsamda sanat tarihi boyunca süregelen kuram ve pratiğin birbirlerini karşılamama problematiğine düşmemek adına tezin kuramsal sahası düşünsel zemini ampirik araştırmalara dayandıran Kognitif Semantik Bilimsel Teoriler üzerine kurulmuştur. Bu teorilerin temelinde insanın gündelik gerçekliği algılamasında, onlardan çıkarımlar yaparak planlar oluşturmasında ve faaliyetlerde bulunmasında etkin olan kavram sisteminin insanın içinde yaşadığı fiziksel çevre, kültür ile bedeni ve beyni arasındaki dinamik ilişkinin tezahürü olduğu görüşü yatmaktadır. Bu ilişkiden doğan anlam da semantik ve pragmatik boyutlarının birbirlerinden ayrışmadığı yaşamsal faaliyetlerin ürünü olarak görülmektedir.

Geniş bir sahaya yayılan Kognitif Semantik Bilimsel Teoriler tezin kapsamında kalabilmek adına belli sınırlar dahilinde incelenmiştir. Bu doğrultuda kuramsal bölümde kavramların anlamlandırılmasında ilişkilendikleri tecrübedeki diğer kavramları da dahil eden anlam çerçevesi teorisi, belirli bir kontekst içinde geçici anlamların oluşumuyla ilişkilenen mental alanlar teorisi, anlamın insanın kurgusal faaliyetinin ürünü olarak hangi kavramsal süreçlerle gerçekleştiğini araştıran anlamlandırma süreçleri tartışılmıştır. Anlamlandırma süreçlerinde geçen kategorizasyon ve metafor tezin hipotezindeki merkezi rollerinden dolayı ayrıca detaylandırılmıştır. Bu yönde kategoriler; kategoriye diğer üyelerden daha iyi temsil ettiği değerlendirilen prototipik üyeler, anlam çerçevelerinin belli işlevsellik doğrultusunda yapılandırılmasından oluşan idealizeleşmiş kognitif modeller, tecrübelerin tekrar eden kalıplarıyla ilişkilenen imge şemaları, kavramsal metaforlar

ve metonomiler ile karakterize olan, deęişken sınırlara sahip bir kavramsal yapı olarak tarif edilmiş ve kognitif açıdan incelenmiştir. Metaforlar Kavramsal Metafor Teorisi perpektifinden somut beden tecrübesinden doğan kavramlar ile daha soyut kavramların yapılandırıldığı kognitif faaliyetler olarak tanımlanmış ve nasıl oluştukları, anlamlandırmadaki etkileri, hayatın her alanındaki belirleyici rolleri, metonomi ve birleşim teorisiyle ilişkileri üzerinden detaylıca tartışılmıştır.

Oluşturulan kuramsal alandan yararlanarak teatral düşüncede bütünlüğü anlamlandırmak için kullanılan Öz fikri Üretim Kavramı adı altında kavramsal bir kategori olarak nitelendirilmiştir. Bu nitelendirme Üretim Kavramı'nın teatral gösterim ile metaforik olarak eşleştirilmesine imkan tanımıştır. Yapılan eşleştirme sayesinde gösterim ile ilişkilenen üretim kavramının kategorisel olarak yapılanmasındaki kognitif işleyişin, aynı zamanda tüm unsurları ile beraber teatral gösterimi de yapılandıracağı öne sürülmüştür. Bu savı sınamak ve daha belirgin bir biçimde modelleyebilmek adına; bütünlüklü ve anlamlı olarak kabul edilebilecek mevcut oyunların üretim kavramının belirlenmesine, bu kavramın oyunu oluşturan tüm unsurlarla ilişkisinin mahiyetinin değerlendirilmesine, akabinde de oyun için belirlenen üretim kavramından çıkılarak o oyunun imgesel ve fiziksel bütün öğelerinin tasarlanma ihtimalinin araştırılmasına karar verilmiştir. Bu doğrultuda Şahika Tekand'ın Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io oyunları incelenmiş ve getirilen yaklaşım ile bu oyunların tutarlı ve anlamlı bir bütünlük içerisinde anlamlandırılabilceęi ve nihayetinde bu yaklaşımın bütünlüklü oyun tasarlanabilmesinde bir model olarak kullanılabilceęi değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Kavramsal metafor, Kognitif Semantik, Yönetmenlik, Birleşim Teorisi, Teatral bütünlük

**FROM CONCEPTUAL METAPHOR THEORY TO THEATRICAL  
INTEGRITY: A METAPHORICAL APPROACH TO CONNECTIVITY IN  
STAGING ELEMENTS OF FEAR OF DARKNESS, HOW TO FORGET IN  
TEN STEPS (ANTI-PROMETHEUS) AND IO PLAYS BY ŞAHİKA TEKAND**

**ABSTRACT**

A model that leads to design a play with its all elements in an integrity and meaningful manner is aimed in the scope of the thesis. In this context, in order not to fall into the problematic of theory and practice not meeting each other throughout the history of art, the theoretical field of the thesis is based on Cognitive Semantic Scientific Theories, which base their intellectual ground on empirical research. The basis of these theories is that human conceptual system, which is effective in the perception of everyday reality, in making plans by making inferences from the perceived reality, in making activities is the manifestation of the dynamic relationship between the physical environment and culture in which person lives in, human body and brain. And the meaning arising from this relationship is seen as the product of life-sustaining activities in which semantic and pragmatic dimensions don't disintegrate.

Cognitive Semantic Scientific Theories, which spread over a wide area, have been examined within certain limits in order to remain within the scope of the thesis. Accordingly, in the theoretical section; theory of frame semantics, which explain the meaning of the concepts by associated concepts in a shared experience, theory of mental spaces dealing with the formation of temporary meaning in a certain context, construal operations that investigate the conceptual processes in which meaning takes place as the product of human fictional activity are discussed. Categorization and Metaphor, which are explained in the Construal Process section are further elaborated due to their central role in the hypothesis of the thesis. In this direction, categories are described as a conceptual structure having variable boundaries which are characterized by; prototypical members considered to represent the category better than other members, idealized cognitive models consisting of structuring frames in a manner of

certain functionalities, image schemas arising from repetitive patterns of experiences, conceptual metaphors and metonymies and those categories has been examined in a cognitive manner. Furthermore, by considering the view of Conceptual Metaphor Theory; metaphors are defined as cognitive facilities in which abstract concepts are structured by the concepts that are arised from the more concrete embodied experiences and how metaphors are formed, their effects in interpretation, their determining role in every field of life, and their relationship with metonymy and Blending Theory are discussed in detail. The idea of theme, which is used to make sense of integrity in theatrical thought, has been characterized as a conceptual category under the name of Production Concept by making use of the theoretical field created in the previous sections. This characterization allowed Production Concept to be matched metaphorically with the whole theatre play. By generalizing from the matching made, it has been suggested that cognitive processes structuring Production Concept in categorical manner will also structure the theatre performance with all its elements. In order to test this claim and model it more precisely; it was decided to determine the production concepts of existing plays that are considered as holistic and meaningful, to evaluate the nature of the relationship of the production concept with all the elements composing the performance, and then to investigate the possibility of designing all the imaginary and physical elements of the performance of a play by starting from the production concept determined for that play. Accordingly, Şahika Tekand's Fear of Darkness Forgetting In Ten Steps (Anti-Prometheus) and Io plays were examined and it was evaluated that these plays could be interpreted in a consistent and meaningful integrity with the approach of production concept and ultimately this approach could be used as a model for designing plays having meaningful integrity within themselves.

**Key Words:** Conceptual Metaphor, Cognitive Semantic, Directing, Blending Theory, Theatrical Integrity

## İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ .....	iii
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	ix
İÇİNDEKİLER .....	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvii
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xix
I. GİRİŞ.....	1
II. KOGNİTİF SEMANTİK YAKLAŞIM .....	13
A. Kognitif Semantik Bilimin Genel Prensipleri .....	15
B. Deneysel Gerçekçilik .....	20
III. KAVRAM SİSTEMİNİN ORGANİZASYONU .....	25
A. Anlam Çerçevesi / Bilgi Alanı .....	25
B. Mental Alanlar.....	35
C. Anlamlandırma / Kurgulama.....	41
1. Dikkat .....	43
2. Yargı.....	46
3. Perspektif/Yerleşiklik.....	47
4. Oluşum/Geşalt.....	50
D. Kategorizasyon.....	54
1. Klasik Model .....	55
2. Prototip Model.....	57
a. Kategorizasyon seviyeleri .....	58
b. Prototipler.....	61
c. Prototip teorisine karşı eleştiriler .....	63
d. Anlam çerçevesi temelli prototipik etkiler.....	65
3. İdealizeleşmiş Kognitif Model Teorisi.....	65

a.	Tipiklik etkisi kaynağı.....	67
b.	İdealizeleşmiş kognitif modellerin yapısı .....	72
E.	Kavramsal Metafor Teorisi.....	73
1.	Klasik Metafor Görüşü .....	73
2.	Kavramsal Metafor Teorisine Genel Bakış .....	74
a.	Tek yönlülük .....	75
b.	Eşleştirme .....	76
c.	Sık kullanılan bilgi alanları .....	78
d.	Vurgulama/Gizleme .....	78
e.	Birincil/Kompleks metaforlar .....	80
f.	Metaforik gerektirimler .....	80
g.	Değişmezlik ilkesi .....	82
3.	Metafor Türleri .....	84
4.	Kavramsal Metaforların Esasları .....	88
a.	Korelasyonellik .....	89
b.	Algılanan yapısal benzerlik.....	90
c.	Kaynak bilgi alanının hedef bilgi alanının kökeni olması.....	91
5.	Metinlerdeki Metaforlar .....	92
6.	Dil Dışındaki Kavramsal Metaforlar .....	98
a.	Filmler ve rol.....	99
b.	Karikatür, çizim, heykel ve mimarlık.....	100
c.	Reklamlar .....	101
d.	Semboller .....	102
e.	Mitler.....	103
f.	Jestler.....	103
g.	Diğer alanlar .....	105
7.	Metafor Sistemleri .....	105
a.	Mevcudiyetin büyük zinciri metaforu .....	106
b.	Olay yapısı metaforu .....	108
8.	Kavramsal Düzeyde Metafor ve Metonomi İlişkisi .....	109
9.	Kavramsal Metafor ve Birleşim Teorisi İlişkisi .....	112
<b>IV.</b>	<b>TEATRAL BÜTÜNLÜĞE KOGNİTİF BİLİMSEL BİR YAKLAŞIM</b>	<b>119</b>
A.	Metaforik Bağlantısallık .....	119

1. Teatral Bütünsellik .....	119
2. Üretim Kavramı.....	122
B. Şahika Tekand .....	126
C. Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io oyunlarında Metaforik Bağlantısallık.....	128
1. Karanlık Korkusu .....	128
a. Oyunun künyesi .....	128
b. Oyun üzerine kognitif bir okuma .....	128
c. Tasarım aracı olarak üretim kavramı .....	162
2. On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) .....	171
a. Oyunun künyesi .....	171
b. Oyun üzerine kognitif bir okuma .....	171
c. Tasarım aracı olarak üretim kavramı .....	196
3. Io.....	204
a. Oyunun künyesi .....	204
b. Oyun üzerine kognitif bir okuma .....	204
c. Tasarım aracı olarak üretim kavramı .....	229
<b>V. SONUÇ.....</b>	<b>235</b>
<b>VI. KAYNAKÇA.....</b>	<b>241</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>251</b>





## KISALTMALAR LİSTESİ

- TDK** : Türk Dil Kurumu
- KM** : Kavramsal Metafor
- İKİM** : İdealizeleşmiş Kognitif Model
- BA** : Birleşim Alanı
- KK** : Karanlık Korkusu
- OU** : On Adımda Unutmak



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 T Harfinin Bilgi Alanı .....	33
Şekil 2 Mental Alan Şeması .....	37
Şekil 3 Belirli/Belirsiz Okuma .....	39
Şekil 4 Mental Alanlar Arasındaki İlişki .....	41
Şekil 5 Anlamlandırma Süreçleri .....	43
Şekil 6 Kategorizasyon Sistemi .....	58
Şekil 7 Radyal Ağ .....	71
Şekil 8 Karikatürdeki Kavramsal Metafor .....	101
Şekil 9 Reklamlardaki Kavramsal Metafor .....	102
Şekil 10 Jestlerdeki Kavramsal Metafor .....	104
Şekil 11 Kavramsal Birleşim Ağı: Cerrah kasaptır .....	115



## ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu .....	156
Çizelge 2 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Birleşim Alanı / GELİŞMEK İLERLEMektİR Kavramsal Metaforu .....	191
Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu .....	223



## I. GİRİŞ

Anlam insanlık tarihinin temel konularından biri olmuştur. Objektivizm ve subjektivizm yaklaşımlarının etkisiyle kimi zaman insanın içinde yaşadığı dünya, kimi zaman da insanın kendisi anlamın kaynağı olarak görülmüş ve sabit, değişmez anlam arayışı tarihsel süreçte düşünsel alanın büyük bir kısmını kaplamıştır. Sanat da insanlık faaliyetlerinin ehlileştirilememiş bir parçası olarak anlam arayışından nasibini almıştır. Anlamın izinde sanatı tanımlama uğraşı, sanatın kuramsal alanındaki yaklaşımların önüne bir sorun olarak çıkmış ve sanat eserleri kendilerini bu yönde teslim etmeye direnmiştir. Gerek sanatın yorumlanması gerek sanat eğitimi amacıyla sanat eserlerinin deşifre edilmesine yönelik yapılan kuramsal çalışmalar hiçbir zaman bütünüyle başarılı olamamışken, sanat eserini tümüyle belirlediğini düşünen yaklaşımların izinde yaratılan ürünler ise kuru ve cansız yaratımlara gebe olmuştur. Bu etki o kadar kuvvetlidir ki çok çarpıcı eserlere imza atmış sanatçıların kendi eserleri üzerine yaptıkları açıklamalar dahi o eserleri tam manasıyla karşılayamamaktadır. Tez çalışmasıyla da bir anlamda sanatın kuramla, pratiğin anlamla buluşturulma uğraşının bir parçası olup, bu sorunsala ve onunla ilişkili anlama biçimine farklı bir düşünsel perspektiften yaklaşılarak çözüm getirilmeye çalışılacaktır.

Tespiti yapılan problem nerdeyse insanın bütün düşünsel tarihiyle ilişkili çok geniş bir perpektif açmasına rağmen, tezin kuramsal zemininin bu geniş düşünsel alanla ilişkisini koparmamakla beraber kapsam sahası tiyatro yönetmenliği çerçevesinde tutulacaktır. Dolayısıyla tez genel anlamda sanat pratiğinin oluşturulması adına kuramsal bir anlatım olmakla beraber, tezin en nihayetinde tiyatro yönetmenine oyunu oluşturan düşünsel ve fiziksel tüm unsurlarıyla beraber bütünlüklü, anlamlı bir oyun tasarlaması için yol önerme hedefinde olduğu belirtilebilir. Bu hedefte sorun olarak değerlendirilen kuram ve pratik ayrışmasının sarmalına girmemek adına, tezin kuramsal alanının bu ayrışmanın temel nedeni olarak görülen düşünsel yaklaşımdan farklı bir yerde konumlanması gereği duyulmuştur. Tez düşüncesinin ayrıştığı batı düşünsel tarihini oluşturan yaklaşımlar tez kapsamındaki çalışmada Objektivizm ve Subjektivizm adları altında toplanmıştır. Bu yaklaşımların tarihsel süreçte insanın

düşünsel dünyasıyla öylesine hemhal olduğu görülmektedir ki artık onların reddedilemeyecek gerçeklikler olarak anlamlandırıldığı ifade edilebilir. Tez çalışmasında ise bu yaklaşımlara yaklaşım nitelikleri iade edilerek, onların insana ve hayata dair yaptığı kabullerden kısaca bahsedilecek, akabinde de insanı ve hayatı, dolayısıyla sanatı ve tiyatro oyunlarını objektivist ve subjektivist ayırımına girmeden değerlendirmeye imkan tanıyacak bir düşünsel alan yaratılmaya çalışılacaktır. Bu alanın felsefe, psikoloji, biyoloji, antropoloji vb. alanları kapsayan çok geniş hacmi olmasına rağmen, tezin ana hedefleri doğrultusunda bu bilimsel dallardan beslenilmesiyle beraber kapsam olabildiğince sanatsal ve teatral perspektifte tutulacaktır.

Tezin kuramsal temelini oluşturan yaklaşım genel manada Kognitif Semantik Bilim içerisinde Lakoff ve Johnson (1980; 1999)'ın ikinci jenerasyon olarak nitelendirdiği teoriler üzerine kuruludur. Lakoff ve Johnson (1999) 1950 ve 1960'larda gelişen geleneksel AngloAmerikan felsefesi varsayımlarına dayanan kognitif bilimsel çalışmaları birinci jenerasyon olarak adlandırmaktadır. Bu varsayımlar temelde akli formel bir mantık ve gösterge sisteminin manipülasyonu olarak bedenden bağımsız ve değişmez olarak kabul etmektedirler. Bu bakış açısıyla akıl, beden ve beyinden bağımsız bir şekilde sadece kognitif işlevselliği üzerinden incelenmektedir. Başka bir ifadeyle akıl herhangi bir bilgisayarda değişiklik göstermeden işletilebilecek bir bilgisayar programı olarak görülmektedir. Dolayısıyla insan aklına ve kavramlarına beden ve beyin özelliklerinin herhangi bir katkı yapmadığı değerlendirilmektedir. Lakoff ve Johnson (1999) bu yaklaşımın yapay zeka, formel mantık ve üretimsel dilbilimin katkılarıyla düşüncenin formal sembol sistemiyle temsil edilebileceği fikrini içerdiğine işaret ederken, bunun sonucu olarak da düşüncenin kendi içlerinde anlamları olmayan sembollerin manipülasyonları olarak anlaşıldığını belirtmektedir.

Birinci jenerasyon kognitif bilimler anlama iki açıdan yaklaşmaktadırlar. Birincisinde anlam sembollerin ürünü olarak onların birbirleriyle ilişkisi üzerinden tanımlanmaktayken, ikinci yaklaşımda düşünce ve anlamı karakterize eden semboller dış gerçekliğin içerdeki temsilleri olarak görülmektedir. Dolayısıyla mental temsiller ya formel bir sistem içerisinde birbirleriyle ilişkileri üzerinden tanımlanan kavramların

---

<sup>i</sup> Kognitif terimi; Lakoff ve Johnson (1999)'ın da tarifinden yararlanarak tez kapsamında dil, anlam, algı, kavram sistemi ve akılla ilişkilenen bütün mental işlemleri ve yapıları içeren mümkün olan en geniş manada kullanılmıştır.



temsilleri ya da formel kavram sisteminin dışındaki bir şeyin sembolik temsili olarak kabul edilmektedir. Bu iki görüşte de beyin bilgisayar programını işleten ama onun karakterize olmasında önemli bir etkisi olmayan bir donanım şeklinde değerlendirilmektedir. Lakoff ve Johnson (1999) bu yaklaşımı; aklı aşkın, evrensel, bedenden bağımsız ve değişmez olarak kabul eden Kartezyen felsefenin modern bir versiyonu olarak nitelendirmektedir.

Tezin üzerine kurulduğu kuramsal temel, birinci jenerasyon adı altında toplanan varsayımları 1970'lerin ortalarında başlayan deneysel araştırmalar üzerinden sorgulayan kognitif bilimsel teorilere dayanmaktadır. Bu teoriler belirtilen varsayımlara, kavramların ve aklın güçlü bir bedensel bağımlılığı ile metafor, imge, metonomi, anlam çerçevesi, prototipler, mental alanlar ve radyal kategoriler gibi imgesel süreçlerin akıl ve kavramsallaştırmadaki merkezi rolleri üzerinden karşı çıkmaktadır. İkinci jenerasyon kognitif bilimsel teoriler oluşturulurken yapılan deneysel araştırmalarda elde edilen bulguları kısaca özetlemek gerekirse (Lakoff ve Johnson, 1999);

- Kavram sistemi duyumotor deneyimleri ve bunların doğmasına olanak tanıyan sinir yapıları tarafından oluşmaktadır. Kavram sistemimizdeki temel yapılar imge şemaları ve motor şemaları ile karakterize olmaktadır.
- Mental yapılar doğası itibariyle beden ve bedensel tecrübeleriyle bağlantılarından dolayı anlamlıdır.
- İnsanın motor şemaları ve bütünlüklü anlama kapasitelerinden doğan temel seviye kavramları vardır.
- İnsan beyni motorduyu alanlarından oluşan aktivasyon paternlerini beyin kortikal alanlarına projekte eden bir yapıya sahiptir. Bu yapı tez içinde birincil metaforlar olarak adlandırılan kavramsal süreçlere karşılık gelmektedir. Bu kavramsal süreçler insanın soyut kavramları bedeniyle ilişkide olan duyumotor süreçlerine dayanarak kavramsallaştırmasına imkan tanımaktadır.
- Kavramların yapıları tipik durumlar, ideal durumlar, sosyal steroitipler, dikkat çekici örnekler, referans noktaları, derecelendirilmiş ölçekler gibi çeşitli prototipler içermektedir. Dolayısıyla kavramlar gerekli ve yeterli şartların aksine ayrılmış prototipik akıl yürütme formları ile anlamlandırılmaktadır.

- Mental süreçler metafor sayesinde bedensel çıkarım formlarının soyut modal formlarla eşleşmesi üzerinden imgeseldir.
- Kavram sistemi tekil değil çoklu modal bir yapıdadır. Soyut kavramlar genellikle birbirleriyle tutarsız birden fazla kavramsal metaforla yapılandırılmaktadır.

Tezin kuramsal bölümünde yönelinmek istenen sanatsal ve teatral kapsam gözetilerek yukarıda yapılan saptamalar Kognitif Semantik Yaklaşım bölümünde genel manada toparlanıp, Kavram Sisteminin Organizasyonu bölümü altında da onların insan aktivasyonuna yansımaları belli bir ölçek dahilinde detaylandırılmıştır. Kognitif Semantik Yaklaşım bölümünde bu yaklaşımın temel prensipleri; kavram yapısının bedenselliği, semantik yapının kavramsallığı, anlamın temsilinin ansiklopedikliği, anlam oluşumunun kavramsallığı şeklinde dört çerçevede incelenmiştir. Bu prensipler üzerinden anlam, kavram sistemi ve bedenselliğin ilişkisi ortaya koyulup, Deneyimsel Gerçekçilik adı altında özelleştirilen yaklaşımla da kavram sisteminin insanın bedeni, beyni, içinde yaşadığı kültürel ve fiziksel ekolojinin etkileşiminin dinamik bir ürünü olduğu belirtilmiştir. Bu yaklaşımın çıkarımlarından birisi olarak insanın kavram sisteminden ve onu üreten etkileşim sahasından bağımsız herhangi bir gerçeklikle ilişkilenebilmesi, dolayısıyla anlamlandırma yapamaması gösterilmiştir. Bu çıkarımın sağladığı bütünsellik fikri tezin düşünsel temelini merkezi dayanaklarından biri olarak kabul edilmiştir. Bütünsellik fikrinin teatral alana yansıtılması üzerinden yönetmenin bir oyunu tasarlamasının ve bu oyunun anlamlandırılmasının aynı kavram sisteminin ve onu üreten etkileşim sahasının ürünü olduğu değerlendirilmiştir. Böylece bütünlüklü ve anlamlı bir oyunun bu nitelikte olması bu şekilde anlamlandırılmasına ve bu şekilde tasarlanmasına bağlı olacaktır. Bu iki sürecin de nihayetinde kavram sisteminin neticesinde meydana geldiği düşünülerek, tez kapsamında ilk etapta bu düşünceye imkan tanıyan kognitif semantik bilim perspektifinden kavram sisteminin nasıl organize olduğunun incelenmesine karar verilmiştir.

Kavram sisteminin Organizasyonu bölümü Anlam Çerçevesi, Mental Alanlar, Anlamlandırma/Kurgulama, Kategorizasyon ve Kavramsal Metafor Teorisi olarak beş ana başlık altında incelenmiştir. Bu başlıkların seçimi ve içeriği yukarıda da ifade edilmeye çalışıldığı üzere tezin ana hedeflerinde yer alan bütünsellik fikrinin kavram sisteminde ne şekilde doğduğunu araştırmak üzerine kurgulanmaya çalışılmıştır. Bu

yönde Anlam Çerçevesi bölümünde kavramın ve onun anlamının klasik görüştekinden farklı olarak nasıl genişlediği gösterilmiştir. Anlam Çerçevesi düşüncesinin yaratıcılarından Fillmore (1985)'a göre anlam çerçevesi; kısaca bir kavramın anlamının iletişim içinde olan katılımcıların niyetlerinden, içinde buldukları sosyal yapı ve kültürce oluşturulmuş kurumlardan, kamusal deneyimlerden, iletişim dahilindeki davranışların hangi aksiyon, durum veya şeyle gerçekleştiğinden, bedensel imgelemlerden bağımsız olmadığını belirtmektedir. Dolayısıyla bir tecrübeyle ilgili kavram klasik görüşlerin öne sürdüğü tanımlardan daha geniş olarak, o tecrübenin bağlantılı olduğu diğer kavramlar dolayısıyla anlaşılabilir. Bu durumu örneklendirmek adına TİYATRO<sup>ii</sup> kavramına bakıldığında bu kavramın sözlükteki tanımına sığamayacağı ve OYUNCULAR, SEYİR YERİ, SEYİRCİLER, DRAM, HAREKET, DİL vb. anlam çerçevelerinin oluşturduğu bilgi matriksiyle ilişkilendirilerek anlamlandırılabilir. Anlam çerçevesi en basit haliyle kavramın tecrübesel ilişki dolayısıyla bağlantılı olduğu geri plandaki kavramsal sahayı tarif etmektedir. İlgili bölüm boyunca bu ilişkinin farklı boyutlarının kavramın anlamlandırılması üzerindeki etkinliği örnekler üzerinden incelenirken, anlam çerçevesinin oluşturulduğu sahanın bir taraftan insanın uzun dönemli hafızasındaki konvansiyonel anlam sahasını nasıl yarattığına dair bir teori oluşturulmuş, diğer taraftan ise içinde bulunduğu kontekt dolayısıyla anlamın değişkenliği üzerinden bu sahanın dinamik bir yapıda olduğu saptanmıştır. Örneğin AKTÖR kavramı düşünüldüğünde, bu kavramın TİYATRO anlam çerçevesi olmadan anlaşılacağı ifade edilebilirken, aynı kavramın SİNEMA anlam çerçevesinden değerlendirildiğinde ise farklılaştığı belirtilebilir.

Fauconnier (1985) tarafından ortaya atılan mental alanlar ise anlam çerçevesi gibi uzun dönemli hafıza aktivasyonlarından beslenen geçici kavramsal alanlar olarak tarif edilebilir. Bu mental alanlar sayesinde anlam çerçevesiyle yaratılan tutarlı ve geniş hacime sahip bütünlükler içerisinde daha anlık anlamların nasıl doğduğu şematize edilmeye çalışılmıştır. Böylece hem anlam sahasında daha detaylı bir topoloji yaratma imkanı doğmuş hem de bir kontekt içinde birbirleriyle tutarsız farklı anlam sahaslarının bulanıklık yaratmadan açıklanabilmesine olanak yaratılmıştır. Tiyatro

---

<sup>ii</sup> Tez çalışmasında kavramlar sözcüklerden farklılaşmaları adına kavramsal metafor çalışmalarında yaygın olduğu üzere büyük harf ve küçük fontlarla gösterilmiştir.

oyununda bir rol kişinin hem rol yapan bir oyuncu hem oyun kontekstindeki bir karakter olarak anlamlandırılması farklı mental alanlarda farklı anlamların doğması üstünden açıklanabilmektedir. Yine bir rol kişinin sahip olduğu bilgiyle diğer rol kişinin sahip olduğu bilginin birbirlerinden ayrışıyor olması rol kişilerinin mental alanlarındaki anlam sahaları üzerinden okunabilmektedir. Bir anlamda anlam çerçevesinin oyunun genel kavramsal sahasının ilişkisel bir bütünlük içerisinde anlamlandırılabilmesine açıklık getirdiği, mental alanların ise gösterim anında anlık doğan anlamlara yönelik bir yaklaşım sunduğu ifade edilebilir.

Anlamlandırma/Kurgulama bölümünde kavram sisteminde anlam çerçevesi ve mental alanlar gibi büyük organizasyonlarının yanında anlamın bir tecrübedeki işlevsel ihtiyaçlar dahilinde bilişsel olarak nasıl kurgulandığı incelenmiştir. Dikkat, Yargı, Perspektif ve Oluşum olarak dört ana başlıkta tartışılan bölümde anlamın oluşmasında ne tür mental faaliyetlerin ne şekilde etkin olduğu, bunların içinde buldukları fiziksel kontekst ile karşılıklı ilişkisi ve bu ilişkinin anlama yansımaları araştırılmıştır. Böylece çoğunluğu bilinç dışında gerçekleşen anlamlandırma süreçlerinin bilinç düzeyinde görünür olması sağlanarak, nihayetinde bir kurgu sahası yaratılıp anlamlandırılacak bir gösterim ortaya koyan tiyatro oyununun tasarlanmasında yararlanılabilecek anlamlandırma araçları üzerinde tasarımcının farkındalığının ve etkinliğinin olanağa arttırılmaya çalışılmıştır. Bu araçlar sayesinde aynı zamanda tezin genel hedefleri arasında olan objektivist ve subjektivist görüşlerin sabit ve değişkenlik üzerinden tanımladığı anlamın dikatomiye düşmeden kurgusal ve yapısal boyutunun ne şekilde ilişkilenebileceğine dair de bir görünüm sağlanmıştır.

Anlamlandırma süreçlerinin içinde de geçen kategorizasyon, kognitif bilimlerde kavramın oluşmasında temel bir faaliyet olarak görülmesinden dolayı tez dahilinde ayrı bir başlık altında detaylandırılmıştır. Lakoff ve Johnson (1999) tek hücrelilerden karmaşık organizmalara, kategorizasyonu canlıların ortak aktivitesi olarak görmektedir. Bu aktivite belki tek hücrelilerde bir şeyin yenebilir veya yenemez olmasına karar vermeyi sağlarken, insanda Macbeth'in Tragedya kategorisinde değerlendirilmesi şeklinde tezahür edebilmektedir. Kognitif bilimsel görüş ana akım objektivist yaklaşımların kategorileri gerekli ve yeterli koşullar üzerinden tanımlayıp, onları katı sınırlar, belirli, değişmez ve eşit üyeler ile nitelendirmesine karşı çıkmıştır. Bu yönde ilk etapta prototip teorisi altında bazı üyelerin kategori içindeki diğer üyelere göre daha iyi olarak kavramsallaştırıldığı bulgulanmıştır. Prototip teorisi bu

kavramsallaştırmayı mental faaliyetlerin ekonomik işlerlik potansiyelinde evrilmesi ve entitelerin fizyolojilerinin insanların kategorileştirme edimlerini motive etmesi olarak iki temel prensip üzerinden açıklamaktadır. Kognitif bilimsel alanda prototip teorisinin kategori sınırlarının bulanıklığı, kategori elemanlarının kategoriler arasındaki geçişkenliği, kategorileştirmedeki insani hatalar vb. konularda eksik kaldığı düşüncesiyle yeni teoriler geliştirilmiştir. Bu doğrultuda Lakoff (1987)'un öne sürdüğü ve kategorizeleştirme ile ilgili tespiti yapılan bütün sorunlara bir çözüm sunan teori tez kapsamına alınıp incelenmiştir. Bu teori kategorizeleştirme sürecini anlam çerçevesi ve mental alanlarla da ilişkilendiren İdealizeleşmiş Kognitif Modeller, kavramsal metaforlar ve metonomiler üzerinden açıklamaktadır. Lakoff'a göre belli bir tecrübenin soyutlanmasından meydana gelen İdealizeleşmiş Kognitif modeller kategorizeleştirme süreçlerine yol göstermektedir. Bu modeller prototipler gibi örnekler üzerinden işlemek yerine bilgi kümelerini işaret etmektedir. Anlam çerçeveleri bir kavram için geri plandaki bilgi alanını gösterirken, idealizeleşmiş kognitif modeller ise bu bilgi alanının belli bir işlevsellik adına bazı kısımlarının diğerlerinden ayrıştırılmasıyla oluşturulmuş kavramsal saha olarak tarif edilebilir. Bu modellerin doğurduğu teorik anlam bir kültür içinde yaygınlaştıkça o kültür tarafından gerçeklik olarak kavramsallaştırılabilmektedir. Lakoff (1987) ulusların yönetim biçimleri, ülkelerin sınırları, takvim sistemi dahil gündelik hayatta beklentiler ve kabuller yaratan bütün anlamlandırmaların idealizeleşmiş kognitif modeller üzerinden yapıldığını belirtmektedir. Bir oyuncunun iyi bir aktör kategorisinde değerlendirilmesi de o kültürce kabul edilmiş idealizeleşmiş kognitif modellerle anlamlandırılan ses rengi, hareket ve konuşma biçimi vb. kavramlar tarafından etkilenmektedir. Dolayısıyla bu modeller kültürler arasında değişiklik gösterdiğinde bir kültürde çok etkileyici görülebilen trajik bir aktörel faaliyet başka bir kültürde parodi kategorisinde değerlendirilebilmektedir. Yine aynı şekilde bir oyundaki rol kişinin doğuran kadın, çocuğa bakan kadın, çocuğun babasının evli olduğu kadın vb. idealizeleşmiş kognitif modellerinden hangisi ile anlamlandırıldığına bağlı olarak anne kavramsal kategorisinde değerlendirilip değerlendirilmeyeceği değişecektir. Ya da ev hanımı veya çalışan anne idealizeleşmiş kognitif modellerinin hangisinin kullanıldığı anne olarak kavramsallaştırılan rol kişinin kapsadığı anlamı ve davranış biçimlerini etkileyebilecektir. Bu açıdan Lakoff (1987)'un getirdiği teori kategoriyi; merkezinde prototipler ve onların anlamlandırılmasını yapılandıran İdealizeleşmiş Kognitif

Modeller bulunan, bu modellerle ilişkili başka modeller, anlam çerçeveleri, kavramsal metaforlar ve metonomilerle çerperleri karakterize olan, sınırları kültürel ve zamansal tecrübelerin yeni soyutlamalara imkan tanınması ile genişleyebilen, belli ölçüde belirsiz ve geçirgen olabilen radyal bir yapı olarak tarif etmektedir.

Lakoff (1987)'un kategorilerin karakterize olmasında etkin olduğunu belirttiği metaforlar tez çalışmasında Kavramsal Metafor Teorisi adı altında detaylıca incelenmiştir. Bu teoriye göre klasik görüşün metaforları dilin figüratif unsurları olarak görmesinin aksine, metaforlar kavram sistemini yapılandıran kavramsallaştırma süreçleridir. Bu yönde metafor kavramsal süreci, bedensel tecrübelerle daha doğrudan ilişki kuran kavramlar ile görece daha soyut kavramların yapılandırılması şeklinde açıklanmıştır. Kavramsal Metafor Teorisinde bir bilgi alanının yapılandırılmasını sağlayan bilgi alanı kaynak bilgi alanı, yapılandırılan bilgi alanı ise hedef bilgi alanı olarak adlandırılmaktadır. Bu yönde DÜŞÜNCELER İNSANLARDIR kavramsal metaforuna bakıldığında DÜŞÜNCELER hedef bilgi alanına, İNSANLAR da onu karakterize eden kaynak bilgi alanına karşılık gelmektedir. Bu metaforun dile yansımalarına bakıldığında; “Kuantum Teorisi her alanda çok sayıda düşünce doğurdu.”, “Modern psikolojinin babası kimdir?”, “Bahsettiğin düşünceler yüzyılın başında öldü.”, “Getirdiğim yaklaşım henüz emekleme döneminde.” gibi ifadelerle karşılaşılabılır.

Kavramsal metafor teorisinde metaforlar hakim görüşteki gibi kavramlar arasında estetik yönden kurulan benzerliklerden değil de, bilgi alanları arasındaki korelasyonel ilişkiler, bilgi alanlarının doğduğu tecrübelerin yapısal benzerliklerinin algılanması, kaynak bilgi alanlarının hedef bilgi alanlarının kökeni olması gibi esaslardan doğmaktadır. Dolayısıyla metaforlar sanat alanında sanatçıların kullandığı bir süsleme aracı olmanın aksine, sanat alanı dahil bütün kavramsal sahayı yapılandıran kavramsal süreçlerdir. Bu kavramsallaştırma süreçlerinde hedef bilgi alanının bazı unsurları aydınlatılırken, bazıları da anlam sahasının dışında bırakılmaktadır. Aydınlatılan anlam sahası kavramsal metaforlar dolayısıyla ilişkilenen bilgi alanlarının karşılıklı eşleşen unsurları üzerinden gerçekleşmektedir. Bu eşleşmeler sayesinde ilişkilenen bilgi alanlarında oluşan ana kavramsal metafordan alt metaforlar da kurulabilmektedir. Genellikle bu metaforik eşleştirmeler konvansiyonel kavram sahasının etkisiyle bilinç dışında gerçekleşse de, sanat eserlerinde detaylandırma, genişletme, sorgulama, birleştirme gibi mental faaliyetler

sayesinde onlara bilinç düzeyinde müdahaleler yaparak konvansiyonel anlamın genişletilebildiği görülmektedir. Tezin ilgili bölümünde kavramsal metaforların dilsel ekspresyonların biçimlenmesinde olduğu kadar, edebi metinler, filmler, karikatür, heykel, mimarlık, reklamlar, semboller, mitler, jestler gibi birçok insani faaliyetin anlamlandırılmasında ve yapılanmasında etkin olduğu örnekler üzerinden gösterilmiştir. Tekil kavramsal metaforların anlam sahaları oluşturabildiği gibi, bu metaforların birbirleriyle ilişkilenerak büyük sistemler de oluşturduğu belirtilip bu sistemler dilsel ekspresyonlara yansımalarından örnekler verilerek detaylandırılmıştır.

Kavramsal Metafor Teorisi bölümünde ayrı alt başlıklarda kavramsal metaforların kavramsal metonomiler ve birleşim teorisiyle ilişkisi incelenmiştir. Bu noktada kavramsal metonomilerin farklı bilgi alanları arasında çoklu eşleştirmelerle ilişki kuran kavramsal metaforlardan farklı olarak, aynı bilgi alanında tekil eşleştirmelere karşılık geldiği açıklanmıştır. Ayrıca kavramsal metonomilerin kavramsal metaforların oluşmasındaki etkinliği örnekler üzerinden belirtilmiştir. Birleşim teorisinin, yine kavramsal metaforların bilgi alanları arasında kurduğu ilişkiden ayrılarak, mental alanlar arasında kurulan ilişkinin mahiyetini açıklama yöneliminde olduğu gösterilmiştir. Yine bu tezinin hedef ve kaynak olmak üzere iki bilgi alanı üzerinden tarif edilen kavramsal metaforların aksine, iki veya daha fazla girdi alan, jenerik alan ve birleşim alanlar olmak üzere çoklu ağ modelini önerdiği ifade edilmiştir. Bölümün sonunda bu ağ modelinde girdi alanların ilişkilmesi ve jenerik alanın yaratılmasında kavramsal metoforun etkin olabileceği tartışılırken, aynı zamanda teatral bir metnin anlamlandırılmasında iki tezinin de kullanılmasının nasıl bir katkı sağlayabileceği örneklerle incelenmiştir.

Kuramsal bölümde Kognitif Semantik Bilimsel araştırmalar üzerinden kavram sisteminin bir yandan dış gerçekliğin ürünü olurken aynı zamanda onunla kaçınılmaz bir biçimde etkileşim halinde olup anlamın yapılanmasında ne şekilde etkin olduğu olabildiğince ampirik bir çerçevede tartışılmıştır. Gelinek noktada bu kuramsal zeminden yararlanarak tezin hipotezi doğrultusunda bütünlüklü ve anlamlı bir oyunun tasarlanabilmesi adına yönetmene yardımcı olabilecek bir model geliştirilmeye yönelinmiştir. Bu amaçla tiyatro alanında yaygın olarak bir oyunun bütünlüklü olarak anlamlandırılmasında kullanılan Öz düşüncesinden faydalanılmıştır. Bu yönde yaygın görüşte Öz'ün MERKEZİ GÜÇ kaynak bilgi alanıyla anlamlandırıldığı tespiti yapıp, bu metafor tezin amaçları doğrultusunda tekrar biçimlendirilmiştir. Bu

biçimlendirilme yapılırken yönetmenin veya tasarımcının eline gösterimin kavramsal veya fiziksel bütün unsurlarının tasarlanmasında faydalanabileceği bir kavram verme niyeti gözetilmiştir. Tez ile Üretim Kavramı olarak adlandırılan bu kavram kabaca; merkezinde ilişkilendiği tecrübenin getirdiği anlam çerçevesini yapılandıran idealizeleşmiş kognitif modeller veya prototipik kavramlar olabilen, çeperlerindeki diğer kavramlar ve idealizeleşmiş kognitif modellerle metafor, metonomi vb. düşünsel süreçler ile ilişki kuran kavramsal kategori olarak tarif edilmiştir. Gösterim de üretim kavramının yapılandığı anlık anlamların doğmasına izin veren bir mental birleşim alanı olarak görülmüştür. Dolayısıyla üretim kavramını oluşturan bütünlüklü kavramsal sahanın gösterimin tasarlanmasında kullanılması ile bütünlüklü ve anlamlı bir oyunun tasarlanabileceği düşüncesine varılmıştır. Bir taraftan bu modelin işlerliğini sınamak, diğer taraftan ise onun kuru bir tariften çıkarak vücut bulmasını sağlamak adına getirilen düşüncenin ışığında Şahika Tekand'ın Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io oyunları incelenmiştir.

Tez ile öne sürülen hipotezin değerlendirilmesi adına Şahika Tekand'ın oyunlarının seçilmesine neden olarak, onun otuz yılı aşkın süredir kendi yetiştirdiği oyuncularından oluşan Studio Oyuncuları topluluğu ile ülkemizde ve uluslararası organizasyonlarda gösterimleri yapılan özgün oyunlara imza atmış bir yönetmen olması, sahnelemelerinin titiz bir şekilde tasarlanmış işitsel, görsel ve dilsel öğelerce zenginlik taşıması gösterilebilir. Ortaya koyulan üretim kavramının ve ilişkide olduğu bütünsellik fikrinin ana odakta tutulup belirli sınırlar dahilinde incelenebilmesi adına Şahika Tekand'ın kendi yazıp yönettiği oyunlar tercih edilmiştir. Böylece yönetmenin zihninde bir yazarın kavramsallaştırma ürünü olan bir metni nasıl kavramsallaştırdığı gözetilmeyip incelemenin görece daha sade bir yapıda tutulabileceği düşünülmüştür. Ayrıca gösterimlerin tarafımda izlenmiş olması ve kaydının olması gibi oyunlara ulaşılabilirlik de değerlendirildiğinde Şahika Tekand'ın son yıllarda yazıp yönettiği oyunlara yönelinmiştir. Bu oyunlar arasından Gergedanlaşma 2.014'ün diğer oyunlara kıyasla daha fazla doğaçlama unsurlar içermesi dolayısıyla egale edilmesi neticesinde de Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io oyunlarının tez kapsamına alınmasına karar verilmiştir. Seçilen oyunlar üzerine yapılan çalışmada ilk etapta tez ile ortaya koyulan Kognitif Semantik Bilim'in açtığı düşünsel sahadan yararlanarak bu oyunların kavramsal analizleri yapılmıştır. Bu analizler ile oyunların gizli anlamlarını bulma veya onlara yeni yorumlar getirme gibi bir amaç güdülmemiştir,



aksine tezin hedefleri doğrultusunda oyunların bütünlüklü ve anlamlı olmasını sağlayan kavramsal yapıları ve bu yapıları karakterize eden üretim kavramları ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın devamında ise üretim kavramından çıkılarak hayali bir yönetmenin bilişsel izleği üzerinden ilgili oyunların bütün unsurlarıyla tasarlanabilmesinin olanağı araştırılmıştır.



## II. KOGNİTİF SEMANTİK YAKLAŞIM

İnsan barındırdığı bütün varlıklarla kendisinin içinde yaşadığı dünya, sergilediği eylemler, oluşturduğu sosyal örgütlenmeler, neyin doğru neyin yanlış, neyin sanatsal olduğunun kararı veya sorgusu gibi her türlü fiziksel veya mental deneyimini anlamlandırabilmek, onlardan çıkarımlar yapmak ve bu yönde davranışlarda bulunmak adına deneyimlerini kategorize eder ve kavramlaştırır. Dolayısıyla, insanın kullandığı kategorilerin ve kavramların neliği, kavram sistemi ve kavram sisteminden üretilen anlam sorunları üzerine yapılan tartışmalar gerek uygulamalı bilimlerde, gerek sosyal bilimlerde, gerekse de sanat teorisinde her daim önemli bir yer teşkil etmiştir. İnsanın düşünsel tarihinde bu yönde getirilen yaklaşımlar, bir yandan geniş bir perspektif oluşturma gayesi ile diğer yandan da kognitif alandan yararlanarak ulaşılmak istenen bütünselliğe zemin hazırlamak adına, objektivizm ve subjektivizm düşünceleri çerçevelerinde iki grupta değerlendirilmiştir. Bu yaklaşımlar hakkında aşağıda ifade edilen tespitler, bu düşünceler üzerine derin bir analiz olarak değil de, tezin hedeflerine yönlendirecek bir alan oluşturma hedefi üzerinden okunmalıdır.

Objektivizmin ve subjektivizmin ortaya çıkardığı dikatomiye Lakoff ve Johnson (2015)'ın değerlendirmelerinden yararlanarak kısaca özetlemek gerekirse; objektivist bakışta insandan bağımsız gerçek bir dünyanın varlığı kabul edilirken, insanın sahip olduğu kategoriler ve kavramlar bu reel dünyanın karşılıkları olarak görünürler. İnsanlar bu bilgiye dünyadaki nesnelere tecrübe ederek, bu nesnelere niteliklerini ve birbirleriyle olan ilişkilerini kavrayarak varabilirler. Başka bir ifadeyle nesnelere kendilerine içkin niteliklere sahiptir, insan da bu nesnelere sahip oldukları içkin nitelikler ile sağladıkları zorunlu ve yeterli şartları anlayarak onları kavramsallaştırır. Kategoriler de aynı şekilde şeylerin içkin niteliklerine göre karakterize edilmiş, sınırları belli entitelerdir. İnsanın mental faaliyetlerinden doğabilecek öznel algı ve yargı hataları bilimsel yaklaşımlar ile sınanabilir, buradaki anlam ve bu anlamın doğruluğu reel dünya ile karşılaştırılarak değerlendirilebilir. Başka bir ifadeyle, insan kendisinden bağımsız bir şekilde var olmakta olan gerçekliğin objektif bilgisine vakıf olabilir. İnsanın kullandığı dil ile de, her ne kadar dil barındırdığı figüratif araçlarla

(benzetme, ad aktarması, mecaz, metafor vb. söz sanatları) zaman zaman gerçekliği öznel bir görünüme büründürse de, gerçek bilgi objektif olarak yansıtılabilir. Tarafsız ve objektif bakış açısı rasyonel olmalıdır, duygular ise bu rasyonaliteyi bulandıran bir etki yapmaktadırlar. Objektivist yaklaşım kişisel bakış açılarını, önyargıları saf dışı bırakarak bulanıklığı giderebilir.

Objektivizmin rasyonalitesinin karşısına subjektivizm duyguları ve sezgileri koyar. Subjektivizm, objektivizmin insanın bütün faaliyetlerini genel bir rasyonalite ile açıklamaya çalışırken insani olanı ıskaladığını savunur. İnsanın asıl gerçeklikle temas kurabilmesinin yolunun öznel sezgilerinde, duygularında ve hayal gücünde yattığını ifade eder. Hayattaki önemi estetik olana, ahlaki pratiklere ve ruhsal bilince vermektedir. Bu deneyimlerin subjektif deneyimler olduğunu söylerken, objektivizmin altında yatan rasyonalitenin bunların hiçbirini tamamen karşılayamayacağını ifade eder. Dolayısıyla subjektivizme göre anlam bireyin hislerinin, sezgilerinin, tecrübelerinin, değerlerinin işin içinde olduğu öznel sorundur. Anlamın doğal bir yapısının olmaması onların eksiksiz bir şekilde iletilmesini ve kavranmasını engeller. Bu nedenle de anlam veya anlamın doğruluğu hiçbir zaman sınırlandırılmaz.

Objektivizm genel olarak bilimsellik, rasyonalite, hakikat, tarafsızlık kavramları çevresinde şekillenirken, subjektivizm yaklaşımında ise duygular, hayal gücü, sanat, yüksek hakikat gibi kavramlara sık rastlanır. Batı kültüründe iki yaklaşım arasındaki ayrım Platon'un sanatçıları ütopyik devletin dışında tutmasından beri sürdüğü ifade edilebilir. Bu ayrımın; sanat alanı çerçevesinden bakıldığında sanat akımlarının en genel manada gerçekçi ve soyut olarak sınıflandırılmasında, daha yakın bir bakışta akımların spesifik bir ad altında kategorize edilmesinde, bir sanat eserini oluşturulması veya analiz edilmesi esnasında kullanılan kavramların anlamlandırılmasında, dolayısıyla bu kavramların seçiminden bu seçimin davranışsal yansımalarına kadar etkin olduğu söylenebilir. Tezin temel düşüncelerinden birisi; bu tip dikatomik teorizasyonun kültürümüzde çok önemli bir yeri olmasına karşın, teoriyle ortaya çıkan kavramların çoğu zaman tecrübenin kendisi olarak algılanıyor olmasının, teorizasyonun bazı şeyleri göz ardı edip bazı şeyleri görünür kıldığının atlanmasına neden olduğu düşüncesidir. Tez ile teatral bütünlüğe dair bir teori oluşturma hedefine doğru giderken kognitif psikoloji, kognitif dil bilimi gibi kognitif semantik (anlam) bilimlerin öne sürdüğü savlardan yararlanarak, objektif ve subjektif bakış açılarına

alternatif bir yol izelenmeye çalışılacaktır. Bu çerçevede kuramsal yapı kurulurken ilk etapta kognitif semantik bilime daha geniş bir perspektiften yaklaşılacak ve akabinde tezin hipotezinin dayandırılacağı teoriler detaylandırılacaktır.

#### **A. Kognitif Semantik Bilimin Genel Prensipleri**

Kognitif Semantik Bilim dört prensip üzerinden şekillenir (Evans ve Greens, 2007):

- Kavram yapısı bedenseldir.
- Semantik yapı kavramsal yapıdır.
- Anlamın temsili ansiklopediktir.
- Anlam oluşumu kavramsalıdır.

Bedensel kognitif tez kavramsal organizasyonun doğasını fiziksel dünya ile ilişkiye dayandırarak açıklamaya çalışmakta ve kavram sistemine anlam kazandıran şeyin dünyayla bağlantılı olan bedensel tecrübe olduğunu öne sürmektedir. Batı felsefesinde Descartes'ın bedeni ve zihni farklı entiteler olarak değerlendirdiğinden beri, beden ve zihnin birbirlerinden ayrılması yaygın düşünce olarak süregelenmiştir. Bu ayrımın karşısına kognitif bilimler felsefe ve psikoloji alanındaki çalışmaları ile insan tecrübesinin önemini, insan bedenini, insanın kognitif yapısını ve organizasyonunu koymuşlardır. Bu bakış açısına göre insan zihni onun bedenselliğinden ayrı bir şekilde incelenemez. Tecrübenin bedensel olduğu düşüncesi insanın dünya görüşünün onun fiziksel bedeninin biricik doğası dolayısıyla ortaya çıktığı fikrini içermektedir. Başka bir ifadeyle insanın gerçeği anlamlandırmasında bedeni vasıta olmaktadır.

Bedenselliğin tecrübenin doğasını nasıl etkilediği renk alanında net bir şekilde görünmektedir. İnsanın görsel sistemi kısa, orta ve uzun dalga boylarına duyarlı üç çeşit fotoreseptöre sahipken, diğer organizmalarınki farklı sayılardadır (Mustafi, vd., 2009; Lakoff ve Johnson, 1999). Görsel sistemin farklı işleme renk tecrübesine ulaşımı da doğrudan etkilemektedir. Bazı hayvanlar kızıl ötesi görüşe sahip olup (Tovée, 1995), insan tecrübesinden farklı olarak avlarını gece karanlığında takip edebilmektedir. Aynı şekilde insanın biyolojik morfolojisi ilişkide olduğu fiziksel çevre ile beraber deneyiminin unsurlarını belirlemektedir. Denizlerde yüzen bir balık suyun kaldırma kuvvetinin etkisiyle dünyanın çekim kuvvetini karadaki bir insana göre daha farklı deneyimlemektedir. Ya da insan mevcut bedeni ile suya adapte olmuş

bir balığın morfolojisinden ayrıldığı için, suyun içinde bulunma durumunu balıktan farklı tecrübe edecektir.

İnsanın tecrübesinin onun bedensel doğası ve sinirsel organizasyonu ile yapılandırıldığı bilgisi, gerçekliğe dair düşünülen veya konuşulan kavramların insan bedenselliğinin işlevi olduğu düşüncesini doğurmaktadır. Dolayısıyla algılanan ve kavrananan şeyler bedensel tecrübenin ürünüdür ve insan zihni de bedensel tecrübeye dayanmaktadır. Evans ve Green (2007) bu tezi bir odaya kilitlenmiş bir adam örneği üzerinden açıklamaktadır. Oda kenarlarla çevrelenmiş, bir içi, bir sınırı ve bir dışı olan sınırlandırılmış belirgin bir yer kavramı ile ilişkili yapısal özelliklere sahiptir. Bu özelliklerin sonucu olarak sınırlandırılmış belirgin yer, adamın odayı terk edememesi şeklinde, içirme kavramının işlevsel özelliğini de kazanmaktadır. Fakat aslında içirme kavramı sadece belirgin sınırlandırılmış yerin sonucu değil, aynı zamanda çatlaklardan veya boşluklardan geçemeyen insan bedeninin özelliklerinin de sonucudur. Aslında içirme kavramı kognitif dil bilimcilerin imge şeması olarak adlandırdıkları sürecin bir örneğidir. Johnson (1987) bedensel tecrübenin kendisini kognitif seviyede KONTAK, KONTEYNER, DENGE vb. imge şemaları olarak gösterdiğini öne sürmektedir. İmge şemaları dünyayla doğrudan ilişkinin tecrübesi olarak ön-kavramsal tecrübeye bağlı ve bundan doğmaktadır, dolayısıyla da anlamlıdır. İmge şemaları kendi maddeselliklerini büyük ölçüde duyuşsal-algısal tecrübelerin sonucunda kazandıklarından bedenden bağımsız soyutlamalar değildir. Kognitif modelde imge şematik kavramlar bedensel tecrübenin anlamlı kavramları yaratırken kullandığı yollardan birisini temsil etmektedir. Örnekteki KONTEYNER kavramı bedensel tecrübenin onun sınırlandırıldığı belirgin yer ile doğrudan ilişkisinden doğmuş olsa da, imge şematik kavram yapıları daha soyut anlam türlerinin oluşmasına da katkı sağlayabilmektedir. “Başını belaya soktu”, “Komadan çıktı.” “Depresyonun kıyısında” gibi ifadeler daha soyut kavramların da KONTEYNER imge şeması ile anlamlandırılmasının örnekleri olarak gösterilebilmektedir. Johnson (1987), Lakoff (1987, 1990, 1992) yukarıdaki örneklere benzer ifadelerde, KONTEYNER imge şemasının BELA, SAĞLIK gibi daha soyut KİŞİSEL HAL/DURUM kavramlarının bilgi alanına metaforik projeksiyonunun gerçekleştiğini belirtirler (Örnek cümlelerdeki bela, depresyon gibi kavramlar içi, sınırı ve dışı olan konteyner olarak kavrasallaştırılmaktadır). Dolayısıyla bu düşüncede bedensel tecrübeden çıkan anlamlı yapı KONTEYNER imge şeması gibi somut bir kavramı doğurmakta, bu imge şeması

da KİŞİSEL HAL/DURUM gibi daha soyut kavramsal bilgi alanını yapılandırmaktadır. Böylece de kavramsal yapının bedensel olduğu ifade edilebilmektedir.

‘Semantik yapı kavramsal yapıdır.’ prensibi ise; dilin dış dünyadaki cisimlerin aksine, kullanıcının zihnindeki kavramlara referans verdiğini savunur (Evans ve Green, 2006). Başka bir ifadeyle konvansiyonel olarak sözcüklerin ve dilsel birimlerin anlamlarıyla ilişkilendirilen Semantik Yapı aslen kavramlara karşılık gelmektedir. Fakat kognitif bilimin semantik yapı ile kavramsal yapıyı eşleştirmesine rağmen ikisinin aynı şey olduğunu iddia etmediğini ifade etmek gerekir. Kognitif semantik yaklaşım, kelimeler ile ilişkilendirilen anlamların kavramların yalnızca bir alt kümesi olduğunu, ama insanın bunun dışında daha birçok düşünce ve hisse sahip olduğunu belirtir. Dolayısıyla dilden doğan anlam semantik yapının da bir parçası olmaktadır ama geniş çerçevede semantik yapı dilsel kavramları da kapsayan insanın kavramsal sistemi ile örtüşmektedir. Langacker (1987) insanın kavramsal yapısının dilden daha geniş bir alanı kapsadığını belirtmek adına, İngilizce’de yüzün dudak ve burun arasındaki, bıyıkların çıktığı kısmına dair bir kelimenin olmamasını örnek gösterir ve gündelik dilde bu kısma dair bir kelimenin bulunmamasına rağmen, insanın yüzünün bu kısmını zihninde canlandırabildiği bir kavrama sahip olduğunu belirtir.

Açılan kognitif pencere ile semantik ve kavramsal yapılar dilin üzerine çıkarılıp yaşamsal tecrübelerle bağlantılandırıldında; bu iki yapının örtüşmesinin nedeni olarak insanın, kognitif sisteminin ve fizyolojisinin etkisiyle dış dünyayı anlamının kullanışlı ya da kaçınılmaz bir yolu olarak kavramları kullanması gösterilebilir. Kavramlar geleneksel görüşteki gibi sözcüklere ve onların anlamları da tanımlara indirgenmediği zaman, kavramlar ve anlamları aynı ölçüde genişlemektedir. Bu çıkarım tez kapsamında defaaten incelenip detaylandırılacağından, bu kısımda kognitif çalışmalarda sık verilen örneklerden biri olan BEKAR kavramına bu yönde bakılıp, kognitif semantik bilimin prensiplerinin açıklanmasına devam edilecektir. BEKAR “Evlenmemiş kimse” (sozluk.gov.tr, 2020) olarak tanımlanmaktadır. Bütün evlenmemiş kişiler günlük hayatta bekar olarak anlamlandırılmadıklarından BEKAR kavramının günlük tecrübeden bağımsız olarak anlamlandırılmasının kavramın ilişkilendiği bütün anlamları kapsamadığı ifade edilebilir. Kültürümüzde eş cinsel evlilik yasal olmadığından, genellikle eş cinsel biri bekar olarak adlandırılmaz veya hıristiyanlık kültüründe dini kurallar nedeniyle Papa’nın evlenmesi yasaklandığından Papa için bekar sözcüğü kullanılmaz. Dolayısıyla, Papa ve bir homoseksüel bekar

tanımına uymalarına rağmen günlük tecrübe içerisinde tanımdan daha geniş bir şekilde kavramsallaştırdıklarından bekar olarak anlamlandırılmazlar.

Kognitif semantik yaklaşımların diğer bir prensibi semantik yapıların ansiklopedik olduğudur. Bu görüş kelimelerin anlam paketleri olmadığını, fakat belli bir kavram veya kavramsal bilgi alanı ile ilişkili geniş bilgi kaynağına ulaşım noktaları olarak işlev gördüğünü ifade eder. Kognitif dil bilimlerinde ansiklopedik bilgi bir kavramı anlamak için kullanılan bilgi birikimi olarak da tarif edilmektedir (Croft ve Cruse, 2004). Semantik bilimlerde ansiklopedik bilginin karşı tarafında duran teori ise sözlüksel bilgidir. Sözlüksel bilgi teorisine göre kelimenin öz anlamı kelimenin tanımındaki bilgide yer almaktadır. Bunun tersi olarak ansiklopedik bilgi ise dilsel olmayan bilgidir (Evans ve Green, 2006). Sözlüksel bilgi dilsel anlamın bilgisinin modelini gösterirken, ansiklopedik bilgi ise dilsel anlamın da temelini oluşturan kavramsal bilgi sisteminin modelini işaret eder. Evans ve Green (2006) sözlüksel bilginin kelimenin öz anlamının dünyasal objelerle dolaysız bir şekilde referanssal bir bağlantıda olması veya onlarla hiçbir ilişkisinin olmaması; kelimenin anlamının bilgisini ile onu etkileyen kontekste ait faktörlerin bilgisinin keskin bir şekilde birbirinden ayrılması; kelimenin anlamının bilgisinin kültürel, sosyal (insanlar arasındaki ilişkinin tecrübesi) ve fiziksel bilgiden (dünya ile olan ilişkinin tecrübesi) bağımsız değerlendirilmesi gibi hatalı dikatomiler yarattığını belirtir. Evans ve Greens (2006) kavramların anlamlandırılmasında dikatomik yaklaşımın eksikliğini “getirmek”, “götürmek”, “yarın”, “bugün” vb. gibi deiktik ifade örnekleri üzerinden gösterir. Bu ifadelerin semantik anlamlarının net olmasına karşın, ifadeler kontekstlerinden izole edildiklerinde anlamların tamamıyla anlaşılacağı da açıktır. Dolayısıyla Evans ve Green (2006) anlama getirilen dikatomilerin keyfi olduğunu, dilsel bilgiyle dünyanın bilgisinin ya da semantik bilgiyle pragmatik bilginin birbirlerinden ayrılamayacağını ifade ederler. Hatta kognitif bilimlerde sözlüksel bilgi ve ansiklopedik bilgi gibi iki ayrı tür olmadığını, sadece ansiklopedik bilginin bulunduğunu ve onun sözlüksel bilgi olarak düşünülen şeyi kapsadığını kabul etmektedir. Langacker (1982’den aktaran Croft ve Cruse 2004) sözlüksel bilginin yetersizliği adına, bu tür bilginin kavramın sadece figür boyutunu veya çok basitleştirilmiş anlam çerçevesini<sup>iii</sup> içerdiğini ama bir kavramı anlamak adına onun anlam çerçevesinin yapılandırılmasında ister istemez

---

<sup>iii</sup> Figür ve anlam çerçevesi terimleri sonraki bölümde detaylıca incelenecektir.



ansiklopedik bilginin devreye girdiğini ifade eder. Croft ve Cruse (2004) bu tespiti de, bir kelimenin anlamının dünya tarafından figürleştirilmiş bir kavram olarak görülmesinin yarattığı perspektifsel bakışın doğurduğunu belirtir.

Kognitif semantik yaklaşımın diğer bir prensibi anlamın inşasını ve kavramsallaştırmayı eşitleyerek, anlamın kavramsal düzeyde oluştuğunu belirtmektedir. Bu görüşe göre anlam oluşumu; ansiklopedik bilgiyi kullanan, kavram yapısı ve organizasyonunun farklı nitelikleri ile ilişkili çıkarımsal stratejileri barındıran bir süreçtir. Dolayısıyla bu prensibe göre anlam münferit bir şey değil ama bir oluşum sürecidir. Anlamın dinamik oluşumuna dair geliştirilen Mental Alan ve Birleşim Teorisi gibi yaklaşımlar tezin ilerleyen bölümlerinde detaylandırılacak olsa da, burada bu yaklaşımlarında altındaki düşünceden kısaca bahsedilecektir.

Anlamın anbean dinamik bir şekilde inşa edilmesine dair bir modelleme Fauconnier (1998), Fauconnier ve Turner (2002) tarafından birbirinden ayrı mental alanlar arasında kurulan eşleştirmeler üzerinden yapılmıştır. Bu modellemeye aşağıdaki ifade üzerinden bakılabilir:

- Şahika Tekand Alman bir yönetmen olsa, bugüne kadar tasarladığı oyunlar sayesinde ülkesinde baş tacı edilirdi.

Bu ifade Şahika Tekand'ın Alman olduğu ve yönettiği oyunların Almanya tarafından takip edildiği bir senaryonun hayal edilmesine yol açmaktadır. Bu senaryoda Şahika Tekand'a şundakinden daha fazla değer verileceği önerilmektedir. Birleşim Teorisine göre yukarıdaki ifade iki tane mental alan, "gerçeklik alanı" doğurmaktadır. Bunlardan birisinde Şahika Tekand Türkiye'de oyun üreten bir yönetmendir ama yönetmen olarak ürettiklerinin karşılığı olan değeri ülkesinden görememektedir. Diğerinde ise Almanya'da Şahika Tekand gibi oyunlar tasarlayan yönetmenleri ve onların el üstünde tutulduklarının bilgisini barındırmaktadır. Üçüncü bir birleşim alanında ise Şahika Tekand Alman bir yönetmendir ve ülkesince baş tacı edilmektedir. İki gerçeklik alanını birleşim alanıyla ilişkilendiren kavramsal eşleştirmeler sayesinde Almanya ve Türkiye arasında sanata ve sanatçıya farklı değer payeleri biçildiği bilgisi ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla birleşim alanı ile kalıcı bilgilerden farklı olarak dinamik, yeni bir bilgi inşa edilmektedir.

Anlam sürecine dair anlam çerçevesi, kavramsal metafor teorisi, mental alanlar ve birleşim teorisi gibi kognitif yaklaşımlar tezin ileriki bölümlerinde detaylandırılacaktır.

## **B. Deneyimsel Gerçekçilik**

Tecrübenin ve kavramsallaştırmanın bedensel olduğuna dair değerlendirmenin en önemli sonuçlarından bir tanesi, bu durumun insanın gerçeğin ne olduğunu görmesini etkilediğidir. Formal semantik alandaki yaygın objektivist yaklaşıma göre dışarıda gerçek bir dünya vardır ve dil bu dünyayı kolayca yansıtmaktadır. Kognitif yaklaşım ise gerçeklik objektif olarak verilmediği için, objektivist görüşün dilin yansıttığı objektif gerçekliğin olmayabileceği durumları atladığını savunur. Bu düşüncede kognitif yaklaşımlar insandan bağımsız objektif fiziksel dünyanın olduğunu inkar etmez fakat insanın ulaşabildiği dış gerçekliğin adapte olunan ekolojik yaşam alanı ve bedensellik vasıtasıyla sınırlandırıldığını ifade eder. İnsanın algısal ve kognitif mekanizmalarının amacı gerçekliğe dair bir temsil sağlaması ve bu yolla tür olarak yaşamsal faaliyetini sürdürebilmesidir. Böyle bir gerçeklik düşüncesi Lakoff ve Johnson (2015) tarafından deneyimsel gerçeklik olarak adlandırılmıştır.

Lakoff ve Johnson (2015), objektivizmi ve subjektivizmi kültürün içine yerleşmiş ve çevremizdeki şeylerin anlamlı kılınmasında etkin mitler olarak nitelendirir. Objektivizmin mitlerin objektif doğruluk barındırmadığını değerlendirerek onları önemsiz görmesine karşın, yapılan mit nitelendirmesiyle objektivizmin veya subjektivizmin değersizleştirilmeye çalışılmadığı, bu nitelendirme sayesinde mit kavramının yaratımında bulunan insan faktörüne vurgu yapma niyeti olduğu belirtilebilir. Deneyimsel Gerçekçilik mutlak objektivizm ve mutlak subjektivizm arasında bir köprü kurma iddiasında bulunur. Bu yönde kavramları nesnelere kendinde niteliklerinin değil de, etkileşim niteliklerinin karşılığı olarak görür. Etkileşim düşüncesinde Merleau Ponty, Heidegger gibi düşünürlerin fenomenolojik yaklaşımları ile kökensel bir bağ görünebilse de, sinir bilimsel, antropolojik, psikolojik alanlarda yapılan deneysel araştırmaların katkısı ile Deneyimsel Gerçekçiliğin başka yönelimlere de sahip olduğunu belirtmek gerekir.

Lakoff ve Johnson (2015), objektivizmin anlamın ve doğruluğun herhangi bir kültürel kavram sisteminden bağımsız olamayacağını ve kavram sisteminin büyük

ölçüde metaforik olduğunu kaçırdığını, dolayısıyla anlamın ve doğruluğun nötr, mutlak bir şekilde değerlendirilebileceği yanılışına düştüğünü ifade eder. Aynı şekilde subjektivizmin de, insanın kavram sisteminin fiziksel ve kültürel çevresindeki başarılı faaliyetlerinde temellendiğini göremediğini belirtirler. Bu iki yaklaşımın barındırdığı bakış açılarının aksine, Lakoff ve Johnson (1999, 2015)'a göre kavram yapısı hem büyük ölçüde metaforik, hem de fiziksel ve kültürel deneyimlerden doğar. Dolayısıyla anlam tam anlamıyla ne soyut ne de objektiftir. Dünyadaki herhangi bir nesneye veya bir olaya karşılık gelen kavram insanın amaçlarına göre onları kavrayışı vasıtasıyla oluşurken, bu kavrayış da sürekli dünyanın kendisi ile etkileşim halindedir. Burada geçen kavrayış ve anlam terimleri biçimsel, yapısal, duyuşsal, hissel bütün boyutlar dahilinde en geniş şekilde kullanılmaktadır. Lakoff ve Johnson, salt bir rölativitenin aksine kavrayışın doğru ya da yanlış olarak değerlendirilebileceğini savunur. Bir ifadenin doğru olarak kabul edilmesini, insanın bir ifadeye dair kavrayışı ile bulunduğu duruma dair kavrayışı arasındaki örtüşme olarak açıklarlar. Fakat bu doğruluk, her zaman o insanın kavram sistemine dair bir doğruluk olacağından -türün o anki fiziksel, sosyal, kültürel vb. konjonktürünün ortaklaşması neticesinde zaman zaman büyük çoğunluk tarafından paylaşılıp değişmez olarak algınıyor olsa da- mutlak, tarafsız, nötr bir doğruluk değildir. Bu noktada şunu belirtmek gerekir ki; Deneyimsel Gerçekçilik yaklaşımını genel ölçüde değerlendirmek bütün felsefe külliyatı ile bir tartışmaya girmeyi gerektirmektedir ve olası böyle geniş bir tartışma da, tezi bu bölümdeki hipotezin kuramsal altyapısını oluşturma hedefinden saptıracaktır.<sup>iv</sup> Dolayısıyla sonraki kısımda araştırmaya olabildiğince anlam sorunu çevresinde kalınarak devam etmeye gayret gösterilecektir.

Objektivist yaklaşım anlamı bir fenomenin doğruluğunun sınındığı bir doğruluk sorununa indirgemektedir. Örneğin “Dışarıda kar yağıyor” ifadesinin dışarıda karın yağıp yağmadığı kontrol edilerek objektif bir şekilde anlaşılabilirliğini değerlendirir. (Geeraerts ve Cuyckens, 2007). Bu değerlendirmenin sonucunda da insandan bağımsız bir gerçeklik olduğunu ifade eder. Kognitif Bilimsel bir perspektiften bakıldığında ise; böyle bir değerlendirme gerçekleşen durumun sadece bir boyutunun görünür kılındığı idealize edilmiş bir kurgulama modelidir. “Dışarıda kar yağıyor” ifadesinin herhangi bir kontekst içinde bulunmadığı herhangi bir durum yoktur. Bir

---

<sup>iv</sup> Felsefi tartışmalar için Lakoff ve Johnson (1999) incelenebilir.

kontekstte, ifade dünyanın hiç kar yağmayan bir bölgesinde gerçekleşebilir. Bu durum kutuplarda gerçekleşmesinden daha farklı bir anlamın doğmasına neden olacaktır. Çok farklı bölgeler gibi, bir kültürün içinde de anlam farklılaşabilmektedir. Dışarıda yapılması planlanan aktiviteler veya kapalı bir mekandan kar ile oluşan manzaranın keyfinin iletilmesi gibi farklı beklentiler, amaçlar, konuyla ilgili geri plan bilgisi vb. kontekstler dolayısıyla da aynı olaydan farklı anlamların tecrübe edilmesi mümkündür. Deneyimsel Gerçekçilik anlam sorununu kavram sistemi sorunu olarak görür ve insanın kavrayışının ürünü olmayan herhangi bir anlam olmadığını belirtir. Yaklaşımın temel kabullerinden birisi insanın kendisini veya çevresini kavrayışının hiçbir şekilde dolaysız olarak gerçekleşmediğidir. İnsan içinde bulunduğu çevre ile etkileşimini yine bu çevrenin biçimlendirdiği bütün fizikseliği ile bedeni, sinir hücreleri, bu hücrelerin oluşturduğu ağsal yapılar, kümelenme biçimleri ile beyni ve bağlı olduğu kültür vasıtasıyla yapar. Bahsedilen vasıtayı mevcut bir şeyi onun karşılığı olan anlama taşıyıcı bir araç olarak görmekten ziyade, mevcudiyetin bu dolayım dışında herhangi bir alımlamasının yapılamadığı ve alımlamayı yapılandırıp biçimlendirerek anlamın var olmasını sağlayan aradalık hali olarak değerlendirmek daha doğru olacaktır. Bu ifadeyi insandaki renk tecrübesine bilimsel perspektiften bakılarak örneklendirmek gerekirse; insandaki renk algısı retinadaki konik hücreler, bu hücreleri görsel korteks alanlarına bağlayan sinir hücreleri, görsel korteks ve beyindeki bağlantılı diğer alanlar, yüzeyden yansıyan ışık dalgaları ve ortamın aydınlatmasına bağlıdır (Johnson; 2017). Diğer taraftan gündelik deneyim içinde, bilimsel çalışmaların getirdiği kavramsallaştırma modeline tezat olarak renkler nesnelere için nitelikler olarak kavramsallaştırılmakta ve günlük iletişimden reklamlara, insanın deri rengi de hesaba katıldığında birçok sosyopolitik eylem ve söylemlere kadar insanın birçok faaliyeti bu kavramsallaştırmanın ürünü olan çıkarımların neticesinde oluşmaktadır. Bilimsel çıkarımın da savaş teknolojilerinden aydınlatma teknolojilerine sayısız alanda insan alımlamasını ve davranışlarını etkilediği ifade edilebilir. Deneyimsel gerçekçi düşünce iki kavramlaştırmadan herhangi birini doğru kabul etmenin diğerini yanlışlamayacağını değerlendirerek iki durumu da doğru kabul eder ve bu çelişkili görünen durumun insanın farklı seviyedeki kavrayışlarının ürünü olduğunu belirtir. Bazı kontekstlere gündelik fenomenal deneyimlerimizin getirdiği kavramsallaştırma uygun düşerken, bazı kontekstlerde ise bilimsel perspektifin sunduğu kavramsallaştırma iş görmektedir. Ortaya çıkan bu tip

bir tutarsızlığın ise insanın içinde yaşadığı dünyada işlevsel olabilmesi adına gelişen kavram sisteminin doğal yapısı olduğunu ifade eder (Johnson 2017). Dolayısıyla bu yönde bir değerlendirmede, objektivizm düşüncesinin barındırdığı dünyanın tek bir şekilde anlamlandırılacak bir karşılığının olması fikri veya subjektif bakıştaki anlamın sınırsız olduğu düşüncesi geçerli değildir. Aksine kavram ve anlam; çevre, insanın bedeni, beyni ve etkilendiği kültürün biraraya gelmesiyle şekillenen kontekst ve bu kontekstin hem parçası hem de ürünü olan bir kavrayışın neticesidir. Bu sacayaklarından herhangi birindeki değişiklik deneyimin farklı şekilde kavramsallaştırılması ve anlaşılmasına neden olurken, aynı zamanda da kavramsallaştırmadaki farklılaşma deneyimi şekillendirmektedir.

Lakoff ve Johnson (1999)'ın ikinci jenerasyon olarak nitelendirdiği kognitif teoriler Croft ve Cruse (2004)'a göre dili insanın kavramsal bir edimi olarak görür. Bu noktada dilin insana içkin, varoluşsal bir olgu olması görüşünün aksine dili, tıpkı resim, müzik veya insanın gerçekleştirdiği herhangi faaliyette olduğu gibi kavram sisteminin belli bir araçtaki ifadesi olarak değerlendirir. Bu görüş dile dair insanın kalıtsal bir kapasiteye sahip olmadığını değil de, kendiliğinden, sadece dil için özelleşmiş kalıtsal bir kapasiteye sahip olmadığını reddidir. Dil gramatik, morfolojik, fonetik bütün unsurları ile kavram sistemi ve onu meydana getiren etkileşimlerin ürünüdür. Dolayısıyla dilden veya dilin kendisinin araştırmasından edinilecek bir bilgi veya anlam yine kavram sistemi ve onu oluşturan unsurlardan bağımsız düşünülmemelidir. Tabii değerlendirmeye şu da eklenmelidir ki; fiziksel varlığı ile dil aynı zamanda insan deneyimin parçası olduğu için, kendisinden doğacak anlamı etkileyen unsurlardan biri olarak sayılmalıdır. Başka bir ifadeyle kognitif bilimlere göre dil anlamın taşıyıcısı değil de süflördür ve anlam dili de oluşturan kavram sisteminin ürünü olarak kavramsaldır (Evans ve Greens, 2006).

Getirilen yaklaşım objektivizm ile insandan bağımsız olayların veya nesnelere gerçekliği konusunda hemfikirken, insanın ister bilimsel ister gündelik alanda olsun herhangi bir gerçekliği algılayabilmesinin, onun üzerine yapabileceği bütün çıkarımların ancak sahip olduğu kavram sistemi ve onun temellendiği yukarıda sayılan sacayakları vasıtasıyla meydana geldiğini savunur. İnsanın bu dolayımından bağımsız herhangi bir deneyime veya bu deneyimden üretilen bilgiye erişme şansı yoktur. Sınır bilim alanında, yapılan tespitleri destekleyen ve inceleyen birçok araştırma yapılmaktadır. Uğradıkları sinirsel tahribat dolayısıyla çevrelerindeki deneyimleri

farklı deęerlendirmeye, bunlara karşı yorumlarında deęişiklikler göstermeye, davranışlarında kati şekilde farklılıklar sergilemeye başlayan birçok insan gözlemlenmiş ve bu durumlar üzerine araştırmalar yapılmıştır (Damasio; 2006).

Kognitif bilimsel bir perspektiften bakıldığında nihayetinde reel bir faaliyet olan teatral gösterimin tasarlanması, kurgulanması yine ekolojik yaşam alanı ve bedensellikten doğan kavram sisteminin bir ürünüdür. Dolayısıyla, geline nokta da tezin konusu içerisinde kalarak, kurulmak istenen hipoteze fazla yan yola sapmadan yönelebilmek adına, yukarıda sayılan sacayaklarının kavram sistemi dışında kalan kısımları sabit kabul edilerek, kuramsal altyapıyı oluşturmak adına ikinci jenerasyon kognitif bilimsel teoriler ışığında insanın kavram sistemine ve onun işleyişine odaklanılacaktır.

Tezin kuramsal bölümünde açıklanan yaklaşımları kavram sistemi hakkında oluşturulmuş, gereklilik ve yeterlilik ilkeleri ile biraraya gelerek tekil bir teoriyi meydana getiren parçalar gibi değil de, her biri yapılandırılmak istenen kuramın bir kısmını aydınlatan, birbirleriyle uyumlu teorilerin oluşturduğu bir küme olarak deęerlendirmek daha doğru olacaktır. Kognitif bilimsel araştırmalar psikoloji, antropoloji, dilbilim, sinirbilim ve benzerleri gibi çok geniş bir sahaya yayıldığından kümeye dahil edilen teoriler tezin hipotezine katkı yapacak anahtar düşüncelerden seçilmiştir. Bu çalışma yüksek lisans tezi kapsamında tutulmaya çalışıldığından incelenen düşünceler üzerinde derin tartışma ve analizlerden ziyade, hipotezi temellendirecek kuramsal alt yapı için bir nevi zemin taraması yapılmıştır.

### III. KAVRAM SİSTEMİNİN ORGANİZASYONU

#### A. Anlam Çerçevesi / Bilgi Alanı

Semantik bilimde yapılan çalışmaların çoğunda kavramlar; sözcükler, kompleks ifadeler veya yapılar gibi dilsel birimler tarafından sembolize edilen anlamın birimleri olarak kabul edilir. Semantik bilimlerde kavramların anlamları ise geniş bir alanı kaplayan geleneksel mantığa göre reel dünyadaki bir duruma uygunluğun değerlendirildiği doğruluk koşulları ile tanımlanabilir (Croft ve Cruse, 2004). Tiyatro gösterimleri için kullanılan benzetmecî nitelendirilmesi de bu görüşün yansıması olarak değerlendirilebilir. Yaygın doğruluk koşulu görüşünün karşıtı olarak kognitif bilimlerde ve yapay zeka çalışmalarında ise insanın zihnindeki kavramların başka bir şekilde organize olduğuna dair araştırmalar yapılmıştır. Fillmore (1985), kognitif araştırmacıların kendi çalışmalarından bulguladıkları çıkarımlar doğrultusunda zihinsel organizasyonları farklı şekilde adlandırdıklarını belirtip, bu konudaki araştırmacıları ve zihinsel organizasyonlar için yaptıkları isim önerilerini şu şekilde sıralamıştır: “<frame> Minsky (1975), Minograd (1975), Charniak (1975); <schema> Bartlett (1932), Rumelhart (1975); <script> Schank ve Abelson (1977), <global pattern> de Beaugrande ve Dressler (1981); <pseudo-text> Wilks (1980); <cognitive model> Lakoff (1983); <experiential gestalt> Lakoff ve Johnson (1980); <base> Langacker (1984); <scene> Fillmore (1977) vb. Bu öneriler isimleri dışında genel anlamda keşisseler de, aralarından özellikle kognitif dilbilim alanında en etkili ve yaygın olanı Fillmore’un geliştirdiği anlam çerçevesi (Frame Semantics) olmuştur (Lakoff, 1987; Cienki, 2007; Croft ve Cruse, 2004). Dolayısıyla, tezin kapsamının dışına fazla taşmamak adına bu bölümde kavram organizasyonları ile ilgili anlam çerçevesi ve Lakoff (1987)’un daha sonraki yıllarda onun yerine kullandığı bilgi alanı (domain) gibi mental organizasyonlar üzerinde durulacaktır.

---

<sup>v</sup> Detaylandırılmayıp sadece isim olarak geçen terimler farklı çağırışimler yapmaması adına alıntı yapılan kaynakta geçtiği şekilde belirtilmiştir.

Croft ve Cruse (2004)'a göre kognitif bilimsel düşüncenin kavramların birbirleri ile ilişkileneceklerine yapısal semantik bilimden farklı olarak getirdiği yaklaşımlardan biri bunların bir tecrübe içindeki bağlantısallıklarıdır. Bu tespiti açıklamak adına RESTORAN örneğini vermişlerdir. RESTORAN kavramı sadece hizmet kurumu olarak değil MÜŞTERİ, GARSON, SİPARİŞ, YEMEK, FATURA vb. birçok kavramla ilişki içinde alınılmaktadır. RESTORAN kavramı çok yakın bir şekilde başka kavramlara bağlıdır ve bu kavramlar arasındaki ilişki yapısal anlam bilimsel yaklaşımlar yerine ancak gündelik insani tecrübeler vasıtasıyla açıklanabilir.

Kavram organizasyonlarına açıklama getirme ihtiyacı birçok alandaki araştırmacının ilgisini çekmiştir. 1970'lerde kelimenin anlamını doğruluk koşulu yönelimi ile gerekli ve yeterli koşullar üzerinden açıklamaya çalışan yaygın dil bilimci görüşe karşın Fillmore (1975) faaliyet alanı ve anlam çerçevesi<sup>vi</sup> kavramları ile anlama alternatif bir yaklaşım getirmiştir. Fillmore faaliyet alanını sadece görsel bir sahneyi değil, aynı zamanda kişiler arasında gerçekleşen faaliyetleri, kültürece tanımlanmış standard senaryoları, kurumsal yapıları, kamusal tecrübeleri, beden imgelemelerini kapsayan en geniş ve genel manada kullandığını belirtirken, anlam çerçevesini ise faaliyet alanlarının prototipik örnekleri ile ilişkilendirilebilecek dilsel seçim sistemlerini içermesi bağlamında kullandığını ifade eder. Genel olarak anlam çerçevesini, anlamın semantik bilimsel bir modeli olarak tarif ederken, faaliyet alanı ve anlam çerçevesi ilişkisine açıklık getirmek için İngilizcedeki “write” ve Japoncadaki “kaku” sözcüklerini örnek olarak verir. Bu sözcükler sözlükte birbirlerinin karşılığı olarak gösterilse de faaliyet alanlarının bağlı olduğu kültürler farklı olduğu için farklı anlam çerçeveleri içinde kullanılırlar. İngilizce “write” sözcüğü ile ilgili faaliyet alanı dilin yazılı formunu içerirken, Japonca “kaku” sözcüğüyle bağlantılandırılan faaliyet alanı ise her türlü çizimi barındırır. Dolayısıyla Fillmore'a (1975) göre, “Ne yazdın?” sorusunu cevaplamak için iki kültürden her birinde farklı anlamsal çerçeveler kullanılacağından, cevap da bu anlamsal çerçeveler doğrultusunda değişecektir. Evans ve Greens (2006) de bir anlam çerçevesinin insan tecrübesinden doğan olayla, durumla veya kültürel bir faaliyet alanıyla bağlantılanmış entiteler ile ilişki içinde olan, uzun dönemli hafızada tutulan, kavramsal seviyedeki bir tecrübenin şematizasyonunu (bilgi

---

<sup>vi</sup> Faaliyet alanı Fillmore (1975)'un kullandığı “scene” teriminin, anlam çerçevesi de “frame” teriminin yerine kullanılmıştır.



yapısını) gösterdiğini ve örneğin aort kelimesinin sözcüksel bir kavram olmasına karşın memeli ve dolaşım sistemi anlam çerçeveleri olmadan anlaşılamayacağını belirtirler.

Fillmore (1985) sözlüksel semantik yaklaşımlarda kelimenin anlamının zıtlık ilişkisi ile kurulduğunu, ancak anlam çerçevesi modelinde kelimenin anlamının doğrudan bağlantıda olduğu anlamsal çerçeveye göre tanımlandığını ifade eder. İngilizce'de karşılığı olmamasına rağmen Almanca'da bir dik üçgende hipotenüs dışındaki kenarların isimlendirildiğini ama bu durumun iki dilde de hipotenüsün anlamlandırılmasında bir etkisinin olmadığını ve bu durumun hipotenüsün DİK AÇILI ÜÇGEN anlam çerçesi ile kurduğu doğrudan ilişki üzerinden anlamlandırıldığını gösterdiğini değerlendirir. Anlam çerçevesi yaklaşımına göre, çoğu kavram katılımcıların niyetinden, sosyal ve kültürel kurumlardan, davranışın hangi aksiyon, durum veya şeyle gerçekleştiğinden bağımsız anlamlandırılmaz. Fillmore (1982) bu düşüncenin safında vejeteryan kavramının et yemenin yaygın olduğu bir toplum dolayısıyla anlamlı olabileceğini, elma çöpünün bile elmanın belli bir şekilde yendiği bir kültürün anlam çerçevesinde kavramsallaştırıldığını ifade eder. Aynı şekilde tarihsel süreçte ifadelerin karşılıklarını değişen anlam çerçevelerinde buldukları da görülmektedir. 1914-18 arasında yapılan savaş ikinci dünya savaşının gerçekleşmesi sonrasında tekrar isimlendirilerek birinci dünya savaşı olarak adlandırıldığından (Croft ve Cruse, 2004) ikinci dünya savaşının anlam çerçevesi olmadan birinci dünya savaşı kavramının bir karşılığı olamayacağı veya teknolojik gelişmelerin yarattığı anlam çerçevelerinin eski teknolojilere ait kavramların farklı alınmasına neden olması bu durumun örnekleri olarak gösterilebilir.

Croft ve Cruse (2004)'a göre anlam çerçevesi modelinin başka bir çıkarımı; bir sözcüğün onu kullanan veya dinleyenlerin ilgilerini anlam çerçevesinin sadece bir kısmına yönlendirdiğidir. Croft ve Cruse (2004) bu saptamayı Fillmore ve Atkins (1992)'ten alıntılararak, RİSK anlam çerçevesi üzerinden açıklarlar. Onların aktarımıyla Fillmore ve Atkins Risk anlam çerçevesinin unsurlarını Şans (gelecek hakkındaki bilinmezlik), Zarar, Kurban (zarar dolayısıyla), Değerli Obje (potansiyel olarak risk tarafından tehlikede olan), Durum (risk doğmasına neden olan), Eylem (durumu gerçekleştiren), Aktör (eyleyen), Kazanç (Aktör tarafından risk alınarak niyetlenen), Amaç (Eylemdeki aktöre ait), Yararlanan Kişiler, Motivasyon (Aktöre ait) olarak tanımlarlar. RİSK kavramı birçok sözdizimsel yapıda yer alsada aşağıda

örneklendirilmeye çalışıldığı üzere bu yapılar RİSK anlam çerçevesinin yukarıda sayılan unsurlarının bir kısmını kullanmaktadır.

- İnsanlar (Aktör/Kurban) savaşta (Durum) her şeylerini (Değerli Obje) riske attılar.
- Üç beş kuruş için (Motivasyon) sağlığını (Değerli Obje) riske atmaya değmez.

RİSK anlam çerçevesinin unsurlarının yukarıdaki ifadeler şeklinde kısmi kullanımı da bütün anlam çerçevesini uyandırabilmektedir. Coulson (2001) anlam çerçevesinin gerçek gücünün herhangi bir anlam çerçevesinin aktive edilmesi neticesinde, o kontekstte belirtilmemiş kısımların varsayılan değerlerle doldurulması olduğunu ifade ederek bu konunun önemini vurgulamaktadır. Ayrıca Coulson (2001) anlam çerçevelerinin bir durumun belirtilmemiş unsurları hakkında varsayım yapmakla beraber, karmaşık durumlar hakkında çıkarımlar, eylemlerin sonuçları hakkında tahminler yapmak için de kullanıldığını belirtir.

Anlam çerçevesi metnin anlaşılmasında da etkin bir rol oynamaktadır. Çerçeve belirsizliği azaltarak kavramların bağlamlarını oluşturmaktadır. Fillmore (1977'den aktaran Croft ve Cruse, 2004) bu görüşü şu örnek üzerinden ortaya koymaktadır:

- Dün arabayla sorun yaşadım. Karbüratör kirliydi.

Bu ifadedenin ilk cümlesinin açtığı ARABA anlam çerçevesi ikinci cümlede yer alan karbüratörün dünyadaki milyonlarca karbüratörden farklı olarak hangi anlam çerçevesinde anlamlandırılacağını göstermektedir. Fillmore (1977) anlam çerçevesinin sadece belirsizliği ortadan kaldırmadığını belirtmek adına yukarıdaki örneğin karşıtı olarak;

- Dün arabayla sorun yaşadım. Kültablası kirliydi.

ifadesini incelemiştir. İkinci cümledeki kültablası ilk cümle ile bir belirlilik kazanmış olsa da ifade genel anlamda bir uyumsuzluk doğurmaktadır. Fillmore (1977) bu uyumsuzluğun ilk cümlede doğan ARABA SORUNU anlam çerçevesi ile kültablasının ilişkilendirilememesinden kaynaklandığını, ilk ifadenin normal karşılanmasını ise karbüratörün araba sorunu anlam çerçevesinde değerlendirilebileceği şeklinde açıklar.

Basit olarak anlam çerçevesi insanın bilgisinde veya kavramsal uzayında yer alan uyumlu bir alanı tarif etmektedir. Bu çerçevenin ne olduğuna dair yapılan incelemeler olabildiğince subjektiviten uzak tutularak, deneysel somut bir düzlemde

yapılmaya çalışıldığından, örnekler genellikle dil üzerinden seçilmektedir. Alternatif olarak dildeki sözcüklerin ve semantik yapıların anlamlarına karşılık gelen kavramlar yerine dilsel anlamın birebir karşılığı olmayan kavramlar tartışılabilir ve aynı şekilde anlatım çerçeveleri de dilsel unsurlar dışında tarif edilmeye çalışılabilir. Ama bu yaklaşım çalışmayı dilin sağladığı gözlemsel alandan mahrum edeceğinden, örnekler çoğunlukla dil üzerinden verilmektedir.

ÇAP kavramının dildeki karşılığı olarak “çap” sözcüğü kullanılmaktadır. Çap Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük’te “Uç noktaları dairenin çevresi üzerinde bulunan ve çemberin merkezinden geçen doğru parçası” (sozluk.gov.tr, 2020) olarak tanımlanır. Tanıma göre çap bir doğru parçasıdır ama herhangi bir doğru parçası değil de çemberle ilişkisi üzerinden tanımlanan bir doğru parçasıdır. Başka bir ifade ile ÇAP kavramı ancak ÇEMBER kavramına dair bir önbilgiye sahip olunması sayesinde anlaşılabilir. Dolaysız bir ilişki içinde olan ÇAP ve ÇEMBER kavramlarının kavram sisteminde ne şekilde temsil edildiğini açıklamak adına Langacker (1987’den aktaran Croft ve Cruse, 2004) figür ve zemin<sup>vii</sup> kavramlarını önermiştir. Figür mevzu olan kavramı ifade ederken, zemin ise figürün anlamlandırılabilmesi için varsayılan bilgi veya kavramsal yapıyı belirtmektedir. Langacker zemin teriminin yerine bilgi alanı terimini de kullanmıştır.<sup>viii</sup> Genel kognitif görüşe göre bu terimler Fillmore’un anlam çerçevesi terimiyle özdeştir (Croft ve Cruse, 2004; Evans ve Green, 2006). Fillmore (1982) anlam çerçevesini açıklarken herhangi bir kavramın anlaşılmasının, dahil olduğu bütünsel sistemin anlaşılması ile gerçekleşebileceğini belirtir. ÇAP örneği değerlendirildiğinde de anlamlandırılmanın yapılabilmesi için doğru parçası figürünün ÇEMBER kavramında anlaşıldığı ve ÇEMBER’in zemin, bilgi alanı veya anlam çerçevesi olarak adlandırılabilmesi ifade edilebilir.

Figürsel bir boyut anlaşılabilmesi için bir bilgi alanına ihtiyaç duyarken, bilgi alanı ise aynı anda birden fazla figürle ilişki kurabilmektedir. Başka bir deyişle ÇAP’ın zemini olarak ÇEMBER kavramı birçok figürü barındıran kompleks bir kavram yapısıdır. ÇAP’ın yanı sıra aynı zamanda YARI ÇAP, ÇEVRE, YAY, MERKEZ gibi figür

---

<sup>vii</sup> İngilizce “profile” ve “base” sözcüklerinin karşılığı olarak kullanılmıştır.

<sup>viii</sup> Bilgi alanı İngilizce “domain” sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmıştır. Domain (bilgi alanı) Lakoff (1987) tarafından da kullanılan bir terimdir ve tezin ilerleyen bölümlerinde incelenecek kavramsal metafor teorisinin temel kavramlarından biridir.

olabilecek diğerk kavramların da zeminidir. Croft ve Cruse (2004) zemini bilgi alanı yapan şeyin onun birden fazla kavrama zemin olmasında yattığını belirtir.

Figür/zemin ilişkisini el ve vücut gibi örnekler üzerinden düşünerek, basit bir parça/bütün ilişkisi şeklinde okumak eksik bir yaklaşım olacaktır. Aksine anlam çerçevesi/bilgi alanı/zemin daha karmaşık kavramsal yapıları işaret etmektedir. HAFTASONU kavramının anlaşılması; bölümlendiği dilimlerin kabulünü, o bölümlere istinaden yapılan toplumsal işleyiş vb. gibi arka planın bilgisini içeren bir takvim döngüsünün bilinmesini gerektirmektedir. Aynı şekilde SATIN ALMA kavramı da geri plandaki TİCARİ ALIŞVERİŞ anlam çerçevesi olmadan anlaşılammaktadır. TİCARİ ALIŞVERİŞ kavramı ise SATIN ALMA kavramına ek olarak SATMA, PAZARLIK, MALİYET, KAR, TAKAS vb. kavramların da figür olduğu zemini oluşturmaktadır.

Fillmore (1982) zıtlık ilişkisinin de bir anlam çerçevesindeki (bilgi alanı) alımlamanın getirisi olduğunu ifade eder. Bu çıkarımı CİNAYET kavramı üzerinden şöyle örneklendirir: HUKUK bilgi alanında cinayet, kasıtsız ölüm ile zıtlık ilişkisindeyken, bu bilgi alanının dışında ise iki kavram arasında böyle bir karşıtlık kurulmamaktadır. Benzer şekilde MASUM kavramı HUKUK bilgi alanında bir duruşmanın suçlu veya masum olarak sonuca bağlanması ile anlamlandırılırken, bu bilgi alanının dışındaysa ilgili kişinin suçu işleyip işlemediğine göre anlamlandırılmaktadır. Croft ve Cruse (2004) ise anlam çerçevesi bağlamında benzerlik ilişkisine bakmışlardır. Bu hususta benzer kavramların dünya üzerinde aynı şeyi işaret etmelerine rağmen farklı anlam çerçeveleri içinde değerlendirildiklerinde farklı anlamlara geldiklerini belirtirler. Düşüncelerini de KARA ve YER kavramları üzerinden örneklendirmişlerdir: İki kavram da dünya üzerinde aynı görünen şeyi işaret ederken, KARA kavramı DENİZ ile karşıtlık ilişkisinden dünyanın kuru yüzeyi olarak, YER kavramı ise HAVA ile karşıtlık ilişkisi kurarak dünyanın kuru yüzeyi olarak anlamlandırılmaktadır. Evans ve Green (2006) de KIYI ve SAHİL kavramlarını benzer şekilde, birinin denizden bir perpektifle, diğerkinin ise karadan bir perpektifle farklı anlam çerçevelerinden aynı şeyi anlamlandırdıkları yönünde değerlendirmişlerdir. Anlam çerçevesinin bir tecrübenin farklı kavramsallaştırılması ve anlaşılması üzerindeki etkisine CİMRİ ve TUTUMLU kavramları da örnek gösterilebilir. İki kavram da parasından kolaylıkla ayrılmayan birinin tipik bir davranışını tarif ederken, CİMRİ kavramı, VERME ve PAYLAŞMA anlam çerçeveleri ile negatif bir bağlamda oluşurken, TUTUMLU kavramı ise KAYNAK YÖNETİMİ anlam çerçevesinden pozitif

bir deęerde ortaya ıkabilir. Anlam erevesinin alımlamayı karakterize etmelerine ynelik “Bu kırmızı kalem kırmızı deęil.” cmlesine bakılabilir. Semantik bilimsel aıdan eliŐki yaratabilecek bu ifade, anlam erevesi kapsamında deęerlendirildięinde ise anlamlı olarak kavramsallaŐtırılabilmektedir. Cmlede ilk geen kırmızı kavramı KALEM RENGİ anlam erevesinde, ikincisi ise KALEM MREKKEBİ anlam erevesinde anlamlandırıldıęında ortada anlamsal bir eliŐki kalmamaktadır.

Yukarıda genel olarak bir kavramın anlamını, o kavramın figr olarak deęerlendirilip, zemin/anlam erevesi/bilgi alanı olarak baęlam oluŐturduęu baŐka bir kavram ile iliŐkisi dolayısıyla kazandıęı ifade edilmiŐti. Fakat bu tespite kavramları anlamlandırmak adına onlara atfedilen figr ve zemin rollerinin sabit olmadıęını eklemek de gerekmektedir. rneęin KAPI kavramı KAPI KOLU kavramı iin bilgi alanıyken, EV bilgi alanında ise figr olmaktadır. Dolayısıyla bir kavramın figr veya zemin/bilgi alanı/anlam erevesi olması anlamlandırma srecine<sup>ix</sup> baęlıdır.

Kognitif yaklaŐımlarda temel bilgi alanları tek veya ok boyutlu olarak da sınıflandırılabilirler (Cienki, 2007; Croft ve Cruse, 2004). İZGİ, SICAKLIK gibi kavramlar tek boyutluyken, RENK (aıklık, doygunluk, ton), DİKĐÖRTGEN (en ve boy) ok boyutlu kavramlara rnek gsterilebilir. Bunların yanında DUYGU gibi boyutlandırılmayacak kavramlar da vardır (Evans ve Green, 2006). BaŐka bir bilgi alanı kategorizasyonu da konumsal ve konfigrasyonel ayrımıdır (Cienki 2007; Croft ve Cruse, 2004). UZAY  boyutlu veya iki boyutlu olarak konfigre edilebilir veya DİKĐÖRTGEN ve ALTİGEN arasında konfigrasyonel bir farklılık grlebilir. Dolayısıyla bu kavramlar konfigrasyonel olarak adlandırılabilirler. Dięer taraftan BURASI, SICAKLIK, RENK, TOROS DAęLARI vb. kavramlar ise bir konuma gre anlamlandırıldıklarından konumsal olarak kategorilendirilmektedirler.

Langacker (1987'den aktan Croft ve Cruse 2004) bir figrn baęlantılı olduęu farklı bilgi alanlarının kmesini bilgi alanı matriksi olarak adlandırmıŐtır. rneęin İNSAN kavramının bilgi alanları olan FİZİKSELLİK, YAŐAM, İRADE vb. kavramlarının kendi aralarındaki iliŐkisi bilgi alanı matriksi olarak tarif edilmektedir. Bu kavramlar İNSAN kavramının bilgi alanı matriksinde bulduklarından kendi

---

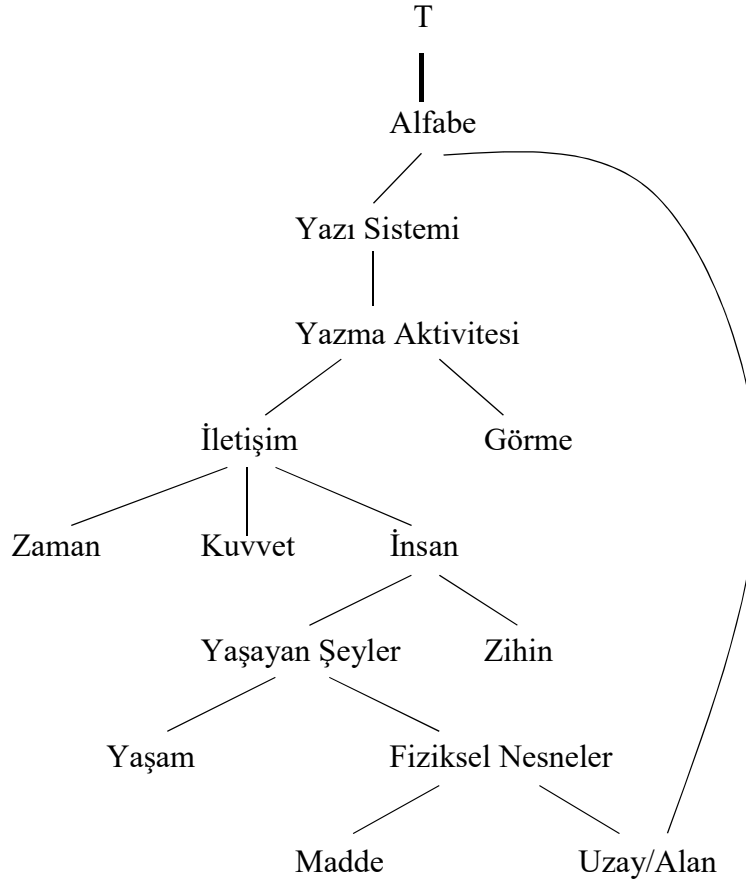
<sup>ix</sup> İlerleyen blmlerde anlamlandırma sreleri ayrı bir baŐlık altında incelenecektir.

aralarında da ilişki doğmaktadır. Bilgi alanı matriksi ve figür/zemin ilişkisini daha görünür kılmak için Evans ve Green (2006)'nin AMCA kavramına bakılabilir. AMCA kavramının bilgi alanı matriksinde SOY, CİNSİYET, CİNSELLİK, CİNSEL İLİŞKİ, DOĞUM, YAŞAM DÖNGÜSÜ, EBEVEYN / ÇOCUK İLİŞKİSİ, KARDEŞLİK İLİŞKİSİ, BENLİK gibi bir sıra soyut bilgi alanı bulunmaktadır. Bu bağlamda AMCA kavramına AİLE İLİŞKİSİ zemininden bakıldığında; bir benliğin babasının erkek kardeşi olan bir benlikle ilişkilendirilen bir entite olarak bir figürdür.

Bir kavramın dayandığı bilgi alanı yapısı hayli karmaşık olabilmektedir. Bu karmaşıklığı göstermek için Croft ve Cruse (2004) T harfini incelemiştir. T doğrudan bir tanımla alfabenin bir harfi olarak ifade edilir. Dolayısıyla bilgi alanı alfabedir. Alfabe ise harfleri oluşturan sembollerin biraraya gelme biçimleri, sayfadaki dizilişlerinin yönleri, kelimelerin yerleri gibi birçok şeyi kapsayan yazı sistemine dayanmaktadır. Yazı sistemi bilgi alanı da yazma aktivitesine dayanmaktadır. Yazma aktivitesi anlam ve görsel algıya dayanan insan iletişimi olarak tanımlanabilir. Yazma bir aktivite olduğu için zaman, kuvvet veya nedensellik bilgi alanları yazma bilgi alanının matriksinde bulunurlar ve T harfi de bu aktivitenin bir ürünüdür. Yazma bir insan aktivitesi olduğu için yazma kavramına insan kavramı da dahil olur. İnsan kavramı mental becerilere sahip yaşayan bir şeydir. Yaşayan şeyler ise yaşama sahip fiziksel cisimlerdir. Fiziksel şeyler materyal bir varoluşa sahiptirler ve mekansal entitelere sahiptirler. T kavramının tanımlanırken dayandırılan bilgi alanları Şekil 1'de görülebilir. Dolayısıyla T harfinin, yüzeysel bir bakışla, sadece yazı bilgi alanında olduğunu söylemek eksik kalacaktır.

Bu yaklaşım aynı zamanda yazmayı insan iletişiminin bir örneği görmek yerine insan iletişimin amaçları ile anlaşılabilir aktivite örneği olarak değerlendirir. Böylece figür/bilgi alanı ilişkisi ile sınıflandırma (bir kategorinin örneği olarak) süreci de birbirlerinden ayırmaktadır. Benzer ayrışma figür ve bilgi alanı arasındaki doğrudanlık ve dolaylılık ilişkisinde de vardır. T harfinin doğrudan bir şekil değil de, alfabedeki bir harfin şekli olarak alınması bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Evans ve Green (2006) anlam çerçevelerinin söylemden bağımsız bir semantik yapıyı gösterdikleri gibi, söylemsel veya iletişimsel kontekstlerin yapılanmasında da etkin oldukları bir boyut olduğunu ifade eder. Bu tip bir çerçeveye Konuşma Olayı anlam

çerçevesi<sup>x</sup> adı verilmektedir. Bu anlam çerçeveleri anlamaya yardımcı olan etkileşim kontekstleri hakkındaki bilgileri şematize etmektedirler. Günlük konuşmalar, akademik sunumlar veya yazılar, köşe yazıları, hikayeler, burç yazıları, teatral gösterimler, konserler vb. bu tip anlam çerçevelerinin biçimlendirdiği yapılara örnek olarak gösterilebilir. İsminde konuşma geçiyor olsa da örneklerden anlaşılacağı gibi bu tip anlam çerçeveleri söylem kadar yazı ve hareket kurgusu üstünde de etkindirler.



Şekil 1 T Harfinin Bilgi Alanı (Croft ve Cruse, 2004, ss.26)

Filmore (1987'den aktaran Croft ve Cruse 2004) insan tecrübesi üzerinden bilgi alanlarını ikiye ayırmıştır. Ona göre, doğrudan bedensel insani tecrübeye kök salmış bilgi alanları temel bilgi alanına, temel olmayanlar da soyut bilgi alanına girmektedir. MEKAN, AÇLIK, ACI, RENK vb. gibi kavramlar bedensel tecrübemizin mahiyetiyle oluştuğundan temel bilgi alanında değerlendirilirken, EVLİLİK, AŞK, KARIYER gibi bilgi alanları ise yine bedensel tecrübelerimizden çıkıyor olsalar da bu tecrübeler eklenen ara kavramsal süreçler neticesinde oluştuklarından daha soyut ve daha kompleks görülürler. Örneğin MEKAN görsel algı, hareket ve dokunma tecrübeleri

<sup>x</sup> İngilizce'de Speech event sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmıştır.

gibi dünyaya dair duyuşsal tecrübelerden direkt olarak doğan bir bilgi alanıdır. Dolayısıyla MEKAN kavramı başka bilgi alanları bağlamında değil de, kavram öncesi tecrübeler temelinde anlaşılmaktadır. Benzer şekilde SICAKLIK, ACI gibi temel bilgi alanlarının da dokunma duyuşu vasıtasıyla doğrudan şekillendiğı söylenebilir. Bu yönde Evans ve Greens (2006), Langacker'ın düşüncesinde temel bilgi alanlarının biçimlendirilmiş (bedenselleştirilmiş) kavram öncesi tecrübelerden doğduğunu iletirler. Langacker'ın bu saptamasının da ilgili tecrübelerin dış dünyadan gelen bilgiyle ilişkili olan duyuşsal algı tecrübelerinden veya duygular, bilinç, zaman farkındalığı gibi subjektif ya da içsel tecrübelerden ortaya çıktığı anlamına geldiğini belirtirler. Bunun sonucu olarak da subjektif ve duyuşsal algı tecrübelerinin deneyimlendiğı anda kavramsal seviyede kavram olarak yer aldıklarını ifade ederler. Bu noktada kognitif bilim araştırmacıları yine duyuşsal tecrübelerden doğan İmge Şemaları ile temel bilgi alanları arasında ayırım yapmak gereğı duymuşlardır (Evans ve Greens; 2006). Johnson (1987) tarafından bir tecrübedeki tekrar eden bir kalıbın soyutlaştırılması olarak tarif edilen İmge Şemaları, Evans ve Green (2006)'e göre temel bilgi alanları ile karşılaştırıldığında daha kompleks yapılardır. Örneğın KONTEYNER imge şeması MEKAN bilgi alanı ve MATERYAL OBJE imge şemasına dayanmaktadır. MATERYAL OBJE imge şeması ile SICAKLIK bilgi alanı karşılaştırıldığında ise, MATERYAL OBJE imge şeması materyal obje tecrübesinden doğduğı için EV, BİSİKLET, UÇAK, KALEM vb. gibi bütün materyal objelerin bilgi alanı matrislerinde yer alırken, SICAKLIK bilgi alanı TERMOMETRE, SICAK, SOĞUK gibi daha kısıtlı bir kavram kümesinin bilgi alanı matrisinde yer almaktadır. Dolayısıyla kavram sisteminde temel bilgi alanları imge şemalara göre daha dar bir alana dağılmıştır.

Kognitif Semantik Bilimleri'nin kavramların subjektif (içsel) durumların veya dış dünyanın tecrübesinin duyulanmasının tecrübesinden doğan bilgiyi temsil eden temel bilgi alanlarına dayandığı görüşü kognitif psikoloji alanında da kabul görmüştür. Barsalou (1999) algı (bilinç ve acı tecrübesi gibi iç bedenden ve dış dünyadan gelen duyuları işleme kabiliyeti) ve bilişimin (kognitif işlemler / algı tecrübesini kavramlar üzerinde işleyen sürecin bilgisi ile beraber kavramlar olarak temsil ederek kavram sistemi için ulaşılır hale getirme işlemleri) altında yatan ortak bir temsil sistemi olduğunu tartışır. Bilişimi algıdan ayıran özelliğın onun devre dışı çalışabilmesi olduğunu belirtir. Başka bir deyişle kognitif süreç uzun dönem hafızada yer alan



mental temsilleri (kavramları) işleyerek çalıştığı için, bu sürecin kendisini anlık tecrübelerle ulaşma zorunluluğundan bağımsızlaştırdığını ifade eder. Barsalou (1999)'a göre algısal semboller olarak kavramlar algının altında yatan beynin duyu-motor alanlarında saklanmış sinirsel temsillerdir.<sup>xi</sup> Duyu-motor sinirleri vasıtasıyla çevredeki bir olay veya beden durumundan gelen koku, şekil, ağırlık, doku, renk gibi bilgiler ile bunların kullanım tecrübelerinin algılanmasından gelen algısal semboller içerdikleri duysal çeşitlilik nedeniyle çoklu modaliteye<sup>xii</sup> sahiptirler. Barsalou (1999)'ya göre algısal semboller birbirlerinden bağımsız değilken, simülatör diye adlandırdığı sistem içinde kaynaşır. Simülatörler algısal sembollerini kaynaştıran ve birleştiren mental temsillerdir. Simülatörlerden anlam çerçevesi ve simülasyon olarak iki tür bilgi türer. Yukarıda açıklanan anlam çerçevesine algı tecrübesinin görece daha sabit ve düzenli bir soyutlaması denilebilirse, simülasyon bir dizi algı tecrübesinin faaliyeti ile oluşan daha zayıf bir formdur. Evans ve Green (2006) simülasyonu ÇEKİÇ kavramı ile açıklamaya çalışır. “Bir çekiç kullandığını hayal et.” cümlesinin çekicinin dokusunun eldeki hissi, ağırlığı, rengi vb. ile yarattığı şeyin simülasyon olduğunu belirtirler. Dolayısıyla ÇEKİÇ kavramının bilgisinin bu kavramla ilgili ilişkilendirilebilecek türlü bilgileri içeren anlam çerçevesi şematizasyonu ve algısal tecrübenin temsilini sağlayan simülasyondan oluştuğunu ifade ederler. Sinirbilimsel alanda kavram sisteminin algısal temellere dayandığını destekleyen birçok deney yapılmıştır (Barsalou, 1999; Gallese ve Lakoff, 2005; Evans ve Greens, 2006), fakat tezin kapsamı dışına çıkılmaması adına bu doğrultuda bir tartışma yapılmayacaktır.

## **B. Mental Alanlar**

Anlam çerçevesi / Bilgi Alanı gibi kavram sistemindeki büyük organizasyonları temsil eden başka bir model de Mental Alanlar'dır. Doğruluk koşulu yaklaşımının ürettiği olası dünyalar teorisinin yetersiz bulunması neticesinde Fauconnier (1998) tarafından ortaya atılan ve daha sonra kendisi ve diğer kognitif bilimsel araştırmacılar tarafından geliştirilen bir teoridir. Coulson (2001) mental alanları belli bir bilgi alanıyla ilgili bir bilgi için geçici konteynerler olarak tarif eder. Fauconnier (2007)

---

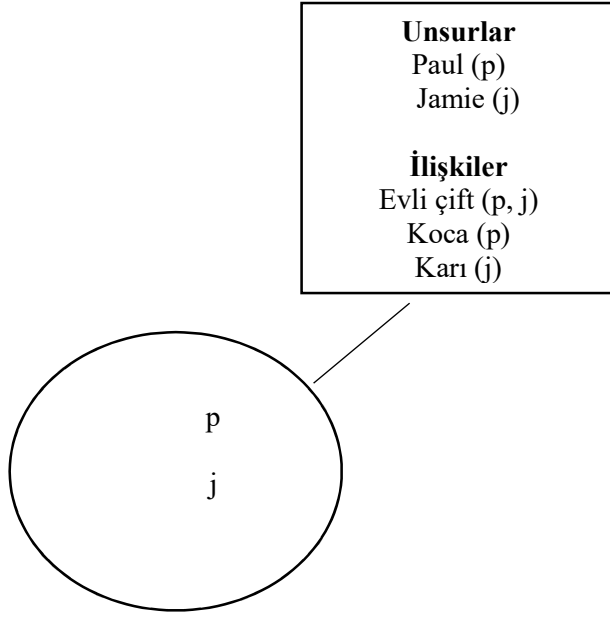
<sup>xi</sup> Duyu-motor sisteminin kavramsal bilgideki rolü üzerine Vallese ve Lakoff (2005) da cog teorisini geliştirmiştir.

<sup>xii</sup> Çoklu modalite kavramından tez kapsamında sahnedeki görsel, işitsel, dilsel vb. gibi farklı modaliteler arasında bütünlük kurma hedefi doğrultusunda yararlanılacaktır.

mental alanları, anlam çerçeveleri ve kognitif modellerce yapılandırılmış, anlamlandırma ve aksiyonların amaçları hakkında düşünülürken veya konuşulurken oluşturulan kısmi birleşimler olarak tarif etmiştir. Mental alanlar merdiven çıkmak anlam çerçevesi gibi uzun dönem saklanan şematik bir bilgiyle olduğu gibi, 2019 yılında gidilen Sibiu Tiyatro Festivalinin anımsanması gibi yine uzun dönem saklanan ama daha özgül bir bilgiyle de bağlantılıdır. Mental Alanlar düşünce veya anlatım şeklinde oluşturulurken, çeşitli eşleştirmelerle birbirlerine bağlanırlar. Fauconnier (2007) sinirsel seviyede mental alanların aktive olmuş sinir topluluğu kümesi, içerdikleri unsurların birbirleriyle ilişkilerinin de eş zamanlı aktivasyon bağı olduğunu belirtir. Bu görüşte mental alanlar uzun dönem hafızadaki aktif yapıların katkısıyla oluşturulurken, faal hafızada işlenmektedirler.

Fauconnier'e göre mental alanları oluşturan birçok kaynaktan biri de kavramsal bilgi alanı kümeleridir ve tek bir mental alan birçok ayrı bilgi alanı bilgisinden oluşabilir. "Melis okulun kantininden tost aldı." ifadesi TİCARİ ALIŞVERİŞ anlam çerçevesine ek olarak, DERS ARASI, ÖĞRENCİ SOHBETİ, GÜNLÜK RUTİN gibi anlam çerçeveleri ile de yapılandırılabilir. Mental alana başka bir kaynak anlık tecrübe olabilir: Melis kantinden tost alırken görünür ve kantindeki Melis alanı oluşturulur. Diğer bir kaynak insanların konuşmalarıdır: "Melis okula gelir gelmez tost almak için kantine gitti." sözü, yeni bir mental alan oluşturmaya davetiye çıkarır. Mental alanlar FUTBOL MAÇI gibi belirli bir anlam çerçevesinin yanında, MÜSABAKA gibi daha genel, REKABET gibi daha da genel anlam çerçeveleri ile de oluşturulabilmekteyken, FUTBOL MAÇI anlam çerçevesinin aksine mental alanlar futbolcunun ayakkabı numarası, formaların rengi, tozluklar vb. daha detaylı bir topoloji sunabilirler.

Coulson (2001) mental alanların algılanmış, hayal edilmiş, hatırlanmış veya biri tarafından anlaşılmış entitelerin ve onların bilgi alanları ile ilişkisinin kısmi temsilleri olduğunu ve bu temsillerin tipik olarak ilgili anlatımdaki entiteleri ve onların birbirleriyle ilişkilerini gösteren basit anlam çerçevelerini içerdiğini ifade eder. Bu çıkarıma örnek olarak "Paul Jaimie'nin kocasıdır" örneğini verir. Bu söylem neticesinde evli çift anlam çerçevesi ile yapılandırılmış Paul ve Jaimie'den oluşan iki unsur içeren bir mental alan kurulmaktadır (Şekil 2). Unsurların birbirleri ile ilişkisi evli çift anlam çerçevesi ile doğan koca ve karı kavramlarıdır.



Şekil 2 Mental Alan Şeması

Mental Alan Teorisi entitelerin özelliklerinin bir kontekstteki olası değişimlerine de olanak tanır.

- Can bir aktördür.
- Can dizide açgözlü bir şirket sahibidir.
- Can gerçek hayatta çok ağırbaşlı ve mütevazî biridir.

Yukarıdaki ifadelerde mental alanlar Can hakkındaki bilginin oyuncu ve dizideki karakteri olarak ayrılması için kullanılır. Her alan tutarlı bir temsil içerse de, farklı alanlar aynı unsurlar için ayrı bilgiler barındırır. Fakat farklı alanlarda ayrıştırılmış bilginin kullanılabilmesi için de bu farklı alanlardaki unsurların birbirleriyle ilişkilerinin kurulması gerekmektedir. Örneğin birinci ifadenin baz alanındaki Can unsuru, dizi alanındaki Can unsuruna bağlanmaktadır. Coulson (2001)'a göre karşıt alanlardaki unsurların birbirleri ile bu şekilde bağlanması konuşmacı için anlatımı basitleştirmektedir. Aksi bir durumda konuşmacı anlatımının anlaşılması için bütün detayları birbirleriyle birleştirmenin formülünü arayacaktır.

Mental alanlar varsayımsal senaryolar, nicel bilgi alanları, konusal bilgi alanları, inanışlar, kurgusal senaryolar, zaman ve uzayda yer alan durumlar gibi çok çeşitli şeyleri temsil ederler. Bir anlatım boyunca konuşmacı farklı unsurlar katarak veya kognitif modellerin aktifleştirilmesi ile yeni ilişkiler kurarak mevcut mental alanı

geniřletirken, “alan oluřturucusu<sup>xiii</sup>” ya da alternatif bir bilgi alanı referansının bilgisi ile de yeni mental alanların oluřmasını tetikler. “Aslında”, “Belki de”, “80’li yıllarda”, “Ortadoğuda”, “Lakoff’a göre”, “Bence”, “ya da”, “eđer” gibi ifadeler alan oluřturucuların ekspresyonlarına örnek olarak gösterilebilir.

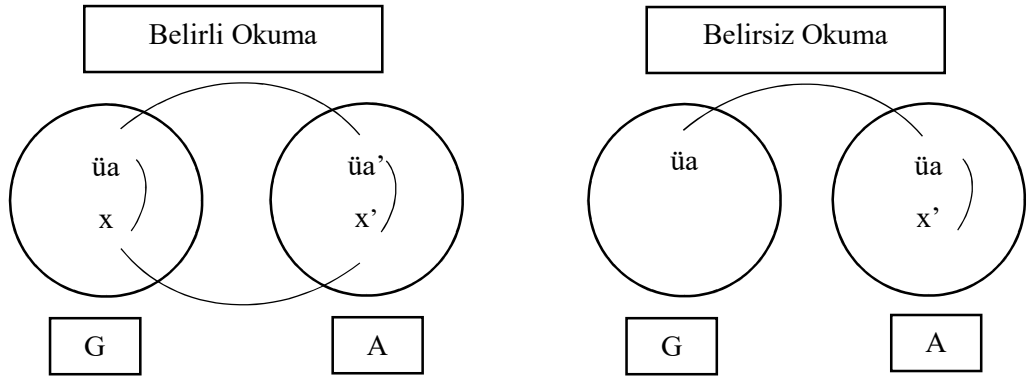
- 1914-1918 yılları arasında birinci dünya savařı yapıldı.
- Filmde Ewan McGregor acımasız bir subaydır.
- Bence savařı Ruslar bitirdi.
- Resimde Achilles’in altın saçları var.

Birinci ifade baz alanı (katılımcılar tarafından bilinen ortak dünyayı/reel alanı) gösterirken, diđer ifadelerde ise alan oluřturucuları ile, baz alandan farklı ama onunla iliřkili olan yeni bir alan oluřturulmaktadır. Belirtilen ifadelerdeki ortak olan nokta ise, oluřturulmuş bir alandaki durumun ancak o alan içinde doęru olabilmesidir.

Croft ve Cruse (2004) yeni oluřturulan alanın belirli ve belirsiz okumaları arasında ayrım yapmaktadır. “Cemil üstü açık bir araba almak istiyor.” cümlesinde “istiyor” ifadesi ile oluřturulan Cemil adlı kiřinin arzu alanı, Cemil’in baz alanı ile eřleřtirilmiřtir. Fakat üstü açık araba baz alandaki herhangi bir unsura karřılık gelebilir ya da gelmeyebilir. Cemil galeride gördüęü belirli bir üstü açık arabayı istiyor olabilir veya Cemil’in kafasında herhangi bir araba olmayabilir. Croft ve Cruse (2004) ortaya çıkan iki seęeneęin belirli ve belirsiz okuma arasındaki ayrım olduęunu ifade eder. Yeni bir alan, mevcut alandan farklı bir geri plan bilgisini içeren obje ve olayların anlatıma katılması ile de ortaya çıkabilir. Anlatım süreciyle geniřletilen bir alana tutarsız veya çeliřkili bir bilginin eklenmesi bu duruma örnek gösterilebilir. Böyle bir durumda oluřturulan alan, yine de olabildięince önceki alanın geri plan yapısının unsurlarını muhafaza edecektir. Bařka bir ifadeyle katılımcılar alanlar arasında doęru konfigürasyonu kurmak adına geri plan ve kontekstsel bilgilerden faydalanacaktır. Böyle bir yaklařıma göre anlam, geleneksel görüşlerin onun sadece referanssal temsili içerdiiğini deęerlendirmelerinin aksine, alanlar arası, mevcut ve karřıt alanlardaki unsurlar arası baęların korunarak alandan alana kognitif modellerin eřleřtirmesini barındırmaktadır.

---

<sup>xiii</sup> Faocunnier (1985)’in “Space builder” teriminin karřılıęı olarak kullanılmıřtır.



üa: Üstü açık araba  
 G: Gerçek Alan  
 A: Arzu alanı  
 x: Cemil

Şekil 3 Belirli/Belirsiz Okuma

Croft ve Cruse (2004)'a göre, mental alan teorisinde alanlar arasındaki eşleştirmelerdeki Roller (kategoriye tarif eden dilsel tanım) ve Değerler (kategori tarafından tarif edilen entite) keskin bir biçimde ayrılır. Yukarıdaki örnekte geçen üstü açık araba rol olarak değerlendirilirken, üstü açık arabalardan belirli bir tanesi değere girmektedir. Tek bir alandaki rollerin ve değerlerin o alana özgü olması ile beraber, onların bir anlatımda karşılıklı alanlar arasındaki ilişkileri o anlatımın katılımcıları tarafından kurulur. Croft ve Cruse (2004, ss.35) bu konuyu “1929 yılında beyaz saçlı kadın sarışındı.” ifadesiyle örneklendirir. Burada 1929 yılının oluşturduğu geçici alandaki sarışın değeri, baz alandan gelen beyaz saçlı kadın rolü ile tarif edilmiştir.

Coulson (2001)'e göre; anlamın tarifi mental alanların yapılandırılması ve onlar arasında bağ kurulması ise, bu durum aynı zamanda onun hep belirli bir kontekste anlaşıldığını gösterir. Ayrıca bir anlatımdaki açık bir kontekstin noksanlığı da, katılımcıları tipik durumlara ve onların varsayımsal değerlerine dair sahip oldukları bilgileri kullanarak kendi kontekstlerini yaratmaya yönlendirecektir. Örneğin belirli bir kontekstin yokluğunda “Orhan Pamuk” nobel ödüllü bir yazarı temsil edebilirken, birçok kontekste ise “Orhan Pamuk” tamamen farklı şeyleri temsil edecektir. Bu kontekstler siyasi söylemlerden gündelik durumlara çeşitlilik gösterebilirler. Bir kütüphanedeki “Orhan Pamuk’u versene” ifadesinde Orhan Pamuk, masanın üstündeki bir kitaba referans verebilmektedir. Bu örnekte yazar ve yazdığı kitap arasındaki ilişki nobel ödüllü bir yazar ve masanın üzerindeki bir kitap arasında bağlantı kurulmasına imkan tanımıştır. Bu iki entite arasında kurulan ilişki hem genel, hem de durum özelindeki geri plan bilgisi ile kurulmaktadır. Mental Alan Teorisinde

bir alandaki bir unsurun başka bir alandaki bir unsurla bağlantılandırılması Ulaşılabilirlik Prensipleri<sup>xiv</sup> olarak adlandırılır. Bu bağlantı özdeşlik, benzerlik, analogi, metonomi gibi türlü kognitif işlemlerle yapılabilmektedir.

İnsanların gerçekliği kavramaları her zaman kesinlik içermediği için öznel tutumları (inanışları, umutları, arzuları vb.) referanssal bulanıklık yaratmaktadır. Bu bulanıklık objektivist yaklaşım ve geleneksel semantik bilimde doğruluk koşulu yaklaşımından üretilen olası dünyalar tezi ile açıklanmaktadır. Aristoteles (2008)'in Poetika'da tragedyanın taşınması gereken zorunluluk kurallarına olasılığı da eklemesi bu görüşün tezahürü olarak değerlendirilebilir. Fakat olası dünyaların ne ve nerde olduğuna veya gerçekten var olup olmadığına dair bir yaklaşım getirilmediğinden açıklama metafizik bir alana sıkışmaktadır (Croft ve Cruse, 2006). Fauconnier (1985) olası dünyaların yerine mental alanı koyup, onun kognitif bir yapı olduğunu ifade ederek metafizik bir durum yaratmadan soruna alternatif geliştirmiştir. Mental alan teorisi bu tip dolaylı ve bulanık referanssal problemlerin üstesinden farklı referansları farklı alanlara ayırarak gelmektedir. Örneğin, bir polis teşkilatında dedektif A'nın, ortağı dedektif B'nin köstebek olduğunu düşündüğü, ancak asıl köstebeğin ise C olduğu bir senaryo hayal edildiğinde şu ifadeler kurulabilir:

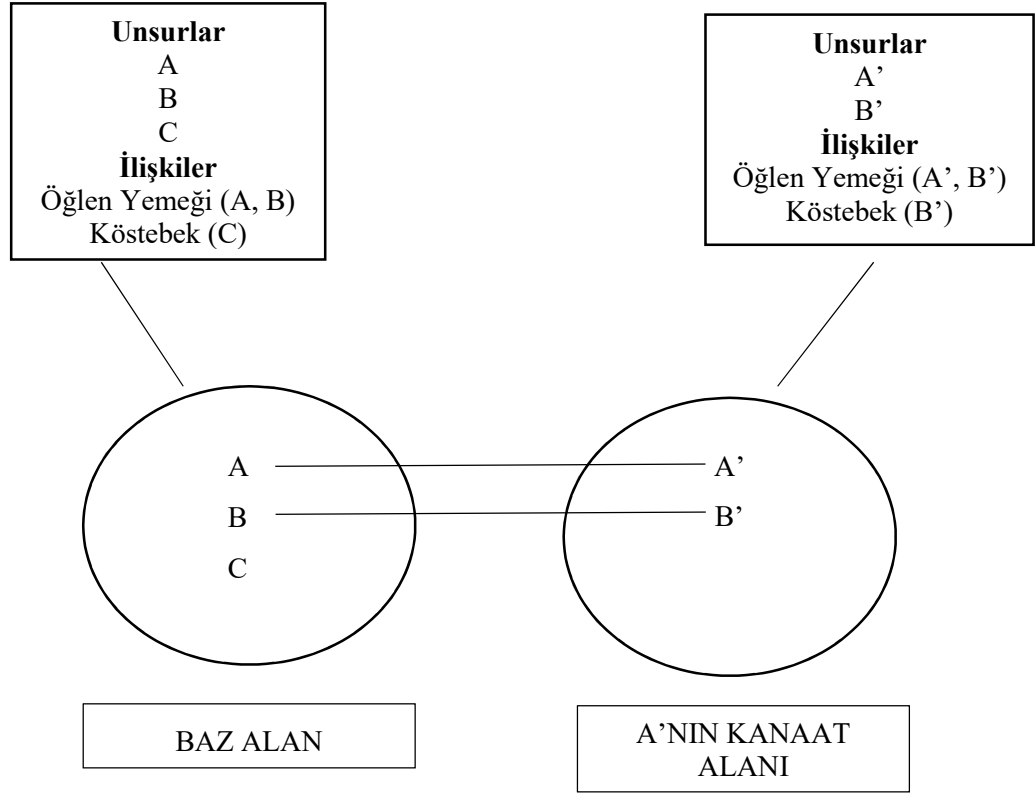
- A bugün polis teşkilatındaki köstebek ile öğlen yemeği yediğini düşünüyor.
- A bugün ortağı B ile öğlen yemeği yediğini düşünüyor.
- A bugün C ile öğlen yemeği yediğini düşünüyor.

Geleneksel doğruluk koşulu yaklaşımı ile yukarıdaki ifadelere bakıldığında birinci ve üçüncü ifadeler aynı referanslara, birinci ve ikinci ifadeler ise aynı doğruluk değerlerine sahiptir. Dolayısıyla bu görüş açısından referanssal bir bulanıklık doğmaktadır. Mental alan teorisi ile birinci cümleye bakıldığında bilgi A'nın kanaat alanı ve baz (gerçeklik) alanı olarak ikiye ayrılacaktır. Kanaat alanında A köstebek ile, baz alanda ise B ile yemek yemektir. A'nın kanaat alanında köstebekten B terimi olarak bahsedilebilir. Çünkü A'nın kurduğu modelin köstebek ile B'yi birbirine bağlantılandırması sayesinde B teriminden köstebek kavramına ulaşılabilir. Gerçeklik bakış açısında köstebek ile C bağlantılandırıldığından bunlardan herhangi birinden diğerine

---

<sup>xiv</sup> İngilizce Access Principle sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmıştır.

ulaşılabilirken, A'nın kanaat alanında ise böyle bir bağlantı olmadığında köstebekten C'ye ulaşamamaktadır.



Şekil 4 Mental Alanlar Arasındaki İlişki

Aynı şekilde “Reklamdaki uzun saçlı adam keldir.” gibi bir ifadedeki bulanıklık da reklam alanı ve gerçeklik alanının ayrılarak, iki alanda da unsur olan adamlar arasında bağ kurulmasıyla ortadan kaldırılabilir.

### C. Anlamlandırma / Kurgulama<sup>xv</sup>

Kognitif bilimsel yaklaşımın en önemli hipotezlerinden biri semantik biliminin kavramsallaştırma olduğudur (Croft ve Cruse, 2004, ss.40). Bu hipotez geleneksel semantik bilimin anlamı doğruluk koşulu çerçevesine indirgemesine bir karşı çıkış olarak değerlendirilebilir. Kognitif bilim semantik bilimsel kavrayışın doğruluk koşulunun çok daha ötesine gittiğini ifade eder. “Zarf kitabın üzerindedir” veya “Kitap zarfın altındadır”, “Çalılıkta bir şey hareket ediyor” veya “Çalılıkta bir hareket var” , “Otobüs yayayı ezdi” veya “Yaya otobüs tarafından ezildi” ve benzeri ifadeler doğruluk koşulundan bakıldığında aynı anlamlara gelebilirken, kognitif bilimsel

<sup>xv</sup> İngilizce construal sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmıştır.

açından düşünülürken her ifade bir deneyimin belli durumlardaki farklı kavramsallaştırma seçeneğini sunmaktadır. Doğruluk koşulu görüşünün yanlış yönlendirebileceği başka bir durum “Can ağacın önündedir” ve “Can ağacın arkasındadır” ifadelerinde görülebilir. Burada yukarıdaki örneklerden farklı olarak doğruluk koşulundan düşünülürken her ifadenin farklı bir durumu belirttiği değerlendirilir. Başka bir ifadeyle Can reel dünyadaki konumunu değiştirmiştir ve ifadelerin anlamı Can’ın ağaca göre konumuyla ilişkilendirilerek anlaşılabilir. Kognitif bilimsel yaklaşım ise anlamı kavrayış meselesi olarak kabul ettiği için belirtilen ifadenin anlamının sadece Can’ın veya ağacın fiziksel realitedeki konumuna içkin olmadığını, anlamın Can ve ağacın mekansal yerleşimi ile birlikte, ilgili kavramsallaştırmayı yapanın konumu, kendinde ön veya arka gibi niteliklere sahip olmayan ağaç varlığına bu niteliklerin projekte edilmesi ve bu yansıtmanın mahiyetiyle şekillendiğini savunur.

Kognitif anlamlandırma operasyonları Langacker (1987’den aktan Croft ve Cruse 2004) tarafından Seçim, Perspektif (figür/zemin düzlemi, bakış açısı, gösterim, subjektivite/objektivite) ve Soyutlama şeklinde, Talmy (1988) tarafından ise Şematizasyon, Perspektif, Dikkat ve Kuvvet Dinamikleri olarak sınıflandırılmıştır. Croft ve Cruse (2004)’un Langacker ve Talmy’nin ilerleyen yıllarda sınıflandırmalarında yaptıkları ufak değişiklikler ile diğer kognitif yaklaşımları hesaba katarak oluşturduğu tablo Şekil 5’de görülebilir.

Tablodaki temel kavramlar tezin hipotezi ile doğrudan bir bağlantı yok gibi görünseler de hem teatral anlamın nihayetinde bir anlamlandırma süreci olması dolayısıyla teatral kurgunun inşasında kaçınılmaz olarak kullanılıyor olmaları, hem de hipotezin kuramsal altyapısını desteklemeleri adına bu bölümde kısaca açıklanacaklardır. Yine tabloda yer alan ve bu bölümde diğer anlamlandırma süreçleri ölçeğinde incelenecek olan kategorizasyon, metafor, metonimi gibi kavramlar ise tezin hipotezinin kurulmasında daha fazla önem teşkil ettiğinden, bu kavramlar ilerleyen bölümlerde ayrı bir başlık altında detaylı bir şekilde tekrar incelenecektir.



- I. Dikkat/ Dikkat Çekme<sup>xvi</sup>
  - A. Seçme
    - 1. Belirleme
    - 2. Metonomi
  - B. Kapsam
    - 1. Hükümün Kapsamı
    - 2. Bilgi Alanı Araştırması
    - 3. Ulaşılabilirlik
  - C. Skalar Ayarlama
    - 1. Nicel (Soyutlama)
    - 2. Nitel (Şematizasyon)
  - D. Dinamik
    - 1. Kurgusal Hareket
    - 2. Özet/Ardışık Tarama
- II. Yargı/Mukayese (Kimlik İmge Şemalarını içererek)<sup>xvii</sup>
  - A. Kategorizasyon (Çerçeveleme)
  - B. Metafor
  - C. Figür/Zemin
- III. Perspektif/Yerleşiklik<sup>xviii</sup>
  - A. Görüş Açısı
    - 1. Bakış Açısı
    - 2. Oryantasyon
  - B. Gösterim
    - 1. Uzayzamansal (Mekansal İmge Şemalarını içererek)
    - 2. Epistemik (Ortak Zemin)
    - 3. Empati
  - C. Subjektivite/Objektivite
- IV. Oluşum/Gestalt (Diğer imge şemalarını içererek)<sup>xix</sup>
  - A. Yapısal Şematizasyon
    - 1. Birimleştirme (Sınırlılık, Bütünlük/Çokluk vb.)
    - 2. Topolojik/Geometrik Şematizasyon (Konteyner vb.)
    - 3. Ölçek
  - B. Kuvvet Dinamikleri
  - C. İlişkisellik (Entiti/Bağlantılı olma)

Şekil 5 Anlamlandırma Süreçleri (Croft ve Cruse, 2004 ; ss.46)

## 1. Dikkat

Dikkat, kognitif psikolojide de yaygın kullanılan bir kavramdır ve Chafe (1994) tarafından bilincin odaklanması olarak tanımlanır. Dikkat insanın görsel yeteneği

<sup>xvi</sup> Orijinal metindeki İngilizce terimler; Attention/Salience: A.Selection/Profiling and Metonymy B. Scope (1.Scope of Predication 2.Search domain 3. Accessibility) C. Scalar adjustment (1.Quantitative 2.Qualitative) D. Dynamic (1.Fictive Motion 2.Summary/Sequential Scanning)

<sup>xvii</sup> Orijinal metindeki İngilizce terimler; Judgement/Comprasion: A.Categorization B.Metaphor C.Figure/Ground

<sup>xviii</sup> Perspective/Situatedness: A.View Point (1.Vantage Point 2.Orientation) B.Deixis (1.Spatiotemporal 2.Epistemic 3.Empathy) B.Subjectivity/Objectivity

<sup>xix</sup> Constitution/Gestalt: A.Structural Schematization (1.Individuation 2.Topological/Geometric Schematization 3.Scale) B.Force Dynamic C.Relationality

olarak ifade edilebilecek karmaşık bir kapasitesidir. Croft ve Cruse (2004) bu kapasiteyi dikkatin verileceği bir objenin seçilmesi, bu seçimin odağının dikkatin kapsamı ile sınırlanması, faaliyet alanının daha kaba veya daha detaylı bir görünümüne sahip olunabilmesi, bir faaliyet alanına bakışın sabitlemesi veya üzerinden geçilmesi olarak bölümlere ayırmıştır.

Dikkat kategorisindeki seçim bir deneyimin amacıyla ilgili unsurlarına bakarken diğer unsurları gözardı edebilme yeteneğini ifade etmektedir. “Sabah aldığım gazeteyi gördün mü?” ifadesi gazetenin materyal tarafına dikkati çekerken, “Sabah aldığım gazeteyi okudun mu?” ifadesi ise gazetenin içerik tarafını belirtmektedir. Dolayısıyla paylaşılan kontekst vasıtasıyla aynı kavramın farklı kısımlarına dikkat çekilerek seçim belirlenmektedir. “Türkiye cumhurbaşkanını seçti” (Halk için Türkiye), “Türkiye Yunanıstanı uyardı” (Hükümet için Türkiye) ifadelerine bakıldığında seçimin metonimi vasıtasıyla yapıldığı görülmektedir. Metonimi konusu tezin ileriki bölümlerinde detaylandırılacaktır.

Yukarıdaki tabloda dikkatin ikinci niteliği kapsam olarak belirtilmiştir. Chafe (1994) bu niteliği dikkatin odağının, yani seçimin dikkatin kapsamı tarafından kuşatılması başka sözcüklerle entitelerin ulaşılabilmesini sağlayan bilinç çemberinin oluşturulması olarak tarif etmiştir. Kapsamın altbölümünde yer alan Hükmün Kapsamı olarak belirtilmiş anlamlandırma süreci belirlenmiş bir kavram tarafından direkt koşullandırılan bilgi alanlarının kabul edilebilirliğini içerir. Hükmün kapsamına örnek olarak “Boğum-Parmak-El-Kol-Vücut” şeklinde vücut parçalarını gösterilebilir. Burada entiteler anlamlandırılırken, bütüne hükmün kapsamı çerçevesinde referans veriyorlarsa kabul edilebilir, ama bütün hükmün kapsamının ötesinde ise normal dışı olarak değerlendirilir. “Vücudun iki bacağı var”, “Elin beş parmağı var” gibi ifadeler normal karşılanmakta, “Kolun beş parmağı var”, “Vücudun yirmi tırnağı var” gibi ifadeler ise gariipsenmektedir.

Kapsamın altındaki diğer bir anlamlandırma süreci olan Bilgi Alanı Araştırması ise lokasyonel kavramsallaştırmalarda genişten daha dar lokasyona doğru bir anlatımı belirtir. Örneğin bir nesnenin yerini tarif ederken “Mutfakta masanın altındaki üçüncü çekmecenin arka tarafında” şeklinde bir dizge oluşturulur. Bu anlatım dizgesindeki “Çekmenin arka tarafında, mutfakta, masanın altında” gibi olası bir bozukluk bilişsel karmaşaya neden olabilir. Ulaşılabilirlik ise bir anlatı içindeki bir göndergeye ulaşılabilirliği

kastetmektedir. Bu süreç anlatıda geçmiş bir takım faaliyetlerin bir kavram altında toplanarak anlatının başka bir yerinde onlara işaret edilmesi olarak açıklanabilir. Spor salonunda yapılan egzersizlerden bahsettikten sonra anlatımın devamında bahsi geçen egzersizlerin bütününe antreman kavramı ile gönderi yapmak Ulaşırlılık anlamlandırma işlemine örnek olarak verilebilir.

Dikkatin diğer bir unsuru olan Skalar Ayarlama dikkatin ölçeğinin ayarlanmasıdır. Bu kavramsallaştırma detaylandırma veya büyütme olarak açıklanabilir. “Yolda arabayı babam sürdü.”, “Bir kaplumbağa yolda karşıya geçiyordu.”, “İşçiler yolu kazmışlar.” şeklindeki üç ifadeye bakıldığında; birincisinde yol daha uzaktan kabaca bir bakışla bir hat, bir çizgi olarak kavramsallaştırılırken, ikincisinde bakış biraz daha yaklaşmakta ve yolu iki boyutlu bir yüzey olarak görmekte, üçüncüsünde ise yol biraz daha büyütülmekte ve detaylandırılmakta ve böylece üç boyutlu olarak alınmaktadır. Bu örneklerdeki bir nesnenin boyutlarının artırılması veya azaltılması dolayısıyla yapılan detaylandırma nicel skalar ayarlamadır. Mekansal boyutlardaki değişiklik gibi zamansal ölçeklendirme de bu kategoriye girmektedir. “Tez benim için bir dert/Tez benim için dert olmaktan çıktı.”, “Annem dikiş dikiyor/Annem dikiş diker” gibi ifadelerle bakıldığında zamansal ölçeklendirmedeki değişimlerle zaman boyutunun ikinci cümlelerde genişletildiği görünebilir. Skalar ayarlama kategorisine giren diğer bir unsur nitel ayarlamadır. Nitel ayarlama Langacker (1987’den aktaran Croft ve Cruse, 2004)’ın sınıflandırmalarında şematizasyon veya soyutlama olarak geçmektedir. Nitel ayarlama bir şeyin daha kapsayıcı bir kategori ile görünmesidir. Nicel ayarlamadaki boyut kaybından farklı olarak burada bir niteliğin kaybı oluşmaktadır. Örneğin üçgen bir şeklin kenar sayılarını ifade ederken, aynı şekli anlatmak için çokgen kullanılması şematizasyon olarak adlandırılmaktadır. Bu kavramsallaştırma bir özelliğin noksanlığını değil de o özelliğe dair belirsizliği yaratmaktadır. Şematizasyon herhangi bir kategori sisteminde kategorinin kapsamının büyümesiyle barındırdığı belirsizliğin artmasında da görünebilir. Bir atın ilerlemesinin koşmak veya dört nala gitmek olarak farklı kavramlaştırılmaları arasında yine belirsizliğin, muğlaklığın azalışını veya artışını gözlemlemek mümkündür.

Dikkatin seçme, kapsam, skalar ayarlama gibi kavramsallaştırmalarında faaliyet alanı statik olarak anlamlandırılırken, Dinamik kavramsallaştırmada ise devreye hareket de girmektedir. Dinamik birinin dikkatinin bir faaliyet alanı boyunca hareket

etmesi olarak belirtilebilir. Talmy (2000) bu hareketi insanın kendisinin yarattığına dikkat çekerek kurgusal hareket ifadesini kullanmıştır. Talmy'nin kurgusal hareketi “Yol vadi boyunca döner ve sonra yüksek dağlara tırmanır” ifadesinde bulunabilir. Aslında yolda herhangi bir hareket olmamasına rağmen hareket varmış gibi kavramsallaştırılmış ve böylece statik sahne dinamik olarak kurgulanmıştır. Langacker (1987'den aktaran Croft ve Cruse, 2004) Özet ve Ardışık Tarama olarak adlandırdığı kavramsallaştırmaları da dinamik kategorisine koymuştur. Croft ve Cruse (2004)'a göre Langacker için beyanlar, argümanlar veya niteleyiciler arasındaki temel kavramsal fark sahnenin, faaliyet alanının taranmasıdır. Langacker Özet Taramayı bir sahnenin kendi tamlığı içerisinde bütünlüklü kavramsallaştırılması, Ardışık Taramayı ise sahnenin algılanan zaman içerisinde taranması olarak betimlemektedir. Langacker “Boston köprüsü çöktü” ve “Boston köprüsünün çöküşü” ifadeleri ile betimlemesine açıklık getirmek istemiştir. Birinci ifadede gerçekleşen olay zamansal bir dizim içinde görüntülenmiştir. Bu duruma karşılık ikinci ifadede ise zamansal olarak görüntülenmeksizin, ki olay bir zaman aralığında gerçekleşmiş olmasına rağmen, bütünsel bir teklik ve özet şeklinde anlamlandırılmıştır.

## 2. Yargı

Yargı Aristoteles'ten Kant'a, ondan Husserl'e batı felsefesinde hep mukayese ile beraber değerlendirilmiştir (Croft ve Cruse, 2004). Mukayese de kognitif bilimlerde temel bir faaliyet olarak görülmüştür. Kavram sisteminde mukayesenin işleyiş yollarından biri kategorizasyondur. Kategorizeleştirme eylemi, değerlendirilecek olan bir deneyimin daha önceki bir deneyim ile karşılaştırılarak yeni deneyimin öncekinin kategorisine girip girmediği hususunun yargılanması olarak ifade edilebilir. Kategorizasyon yargılama kadar şematizasyonu da barındırır. Kategorize etmek temelde mevcut durumun bazı özelliklerinin ön plana çıkarılması ve diğerlerinin görmezden gelinmesine neden olur. Kognitif bilimsel yaklaşım her şeyde olduğu gibi kullandığımız kategorilerin de insandan bağımsız var olamayacağını savunur (Lakoff, 1987). Bu yaklaşımda birden fazla kategorileştirme yolu vardır ve bunlar ilerleyen bölümlerde ayrıca detaylandırılacaktır. Yargı ve mukayese ile ilişkili diğer bir anlamlandırma operasyonu metafordur. Kognitif bilimlerde metafor dilin figüratif bir unsuru veya dil sanatı değil de kavramsallaştırma, anlamlandırma işlemleri olarak görülür. Metafor en basit haliyle kaynak bilgi alanı ile hedef bilgi alanının

aydınlatılması olarak açıklanabilir. Metafor oluşturulurken genellikle kaynak bilgi alanı olarak daha somut tecrübeler kullanılmaktayken, hedef bilgi alanı ise daha az bilgi sahibi olan soyut tecrübeler ve bunların kavramsallaştırmasından oluşmaktadır. Metafor çalışmalarının hem kognitif bilimlerde geniş bir alan kaplaması hem de hipotezin oluşturulmasındaki ana unsurlardan biri olması gibi nedenlerle metafor konusu da kategorizasyon gibi tezde ayrı bir başlık altında tekrar incelenecektir.

Yargı alanına konulan üçüncü anlamlandırma süreci de figür/zemin düzlemidir. Talmy (2000) bu sürecin mekansal ilişkilerden doğduğunu belirtir ve kısaca bu süreci bir objenin (figür) diğer bir objeye (zemin) göre belirlenmesi şeklinde betimler. Talmy, figürü belirlenmeyi bekleyen bilinmeyen özelliklere sahip olarak görürürken, zeminin ise referans olarak davranış sergilediğini ve figürün bilinmeyenlerini karakterize eden bilinen özelliklere sahip olduğunu ifade eder. Talmy zemin ile karşılaştırıldığında figürün daha hareketli, daha küçük, çoğunlukla noktasal bir halde geometrik olarak basit, sahnede daha yeni beliren, daha ilgi alaka gösterilen, daha çabuk kavranabilen, daha çarpıcı, daha bağımlı; zeminin ise figür için sayılan niteliklerin zıt tarafındaki karakteristik özelliklerle kavramsallaştırıldığını belirtir. Dilsel ekspresyonda “Kitap (figür) masanın (zemin) üzerindedir.”, “Öğretmen (figür) okula (zemin) girdi.”, “Bach’ın CDleri (figür) Brahams (zemin) ile Haydn’in (zemin) arasındadır” gibi objesel örnekler olabileceği gibi “Annem yemek hazırlarken (zemin) kitap okuyordum (figür).”, “Babam işten gelene kadar (zemin) televizyon izledim (figür).” şeklindeki durumların veya aksiyonların figür/zemin niteliği kazandığı örnekler de verilebilir. Aynı örnekler ifadelerdeki durumların fiili olarak gerçekleştiği sahneler için de geçerlidir. Figür/Zemin kavramsallaştırması bir sahnedeki iki unsurun mukayese edilmesi olarak ifade edilse de, mukayese noktasında kategorizasyon ve metafordan, kullanılan yargının benzerlik yerine karşıtlığa dayanması bakımından ayrılmaktadır.

### **3. Perspektif/Yerleşiklik**

Perspektif sanatta, felsefede sık duyulan kavramlardan biridir. Anlamlandırma işlemi olarak perspektif yaygın olarak mekansal ilgisiyle bilinirken, kişinin lokasyonunun ve bakış açısının faaliyete karışması olarak tanımlanabilir. Fakat bunun yanında perspektifin mekansal olmayan bir boyutu da vardır. Bu boyut uzayzamansal bir yerleşime dayandığı gibi aynı zamanda kişinin bilgisi, inançları ve tutumlarıyla da

şekillenir. Başka bir ifadeyle kişinin baktığı lokasyon mekansal bir katmanla beraber zamansal, epistemik, kültürel kontekst de barındırır.

Şekil 5'te perspektif sürecinin yollandırından birisi Görüş Açısı olarak gösterilirken, Görüş Açısı da Bakış Açısı ve Oryantasyon diye iki türe ayrılmıştı. Bakış Açısı “Kaya ağacın önündedir/arkasındadır.” örneğinde görülebileceği gibi kaya ve ağacın konumları değişmemesine rağmen kişinin lokasyonuna bağlı olarak yapılan kavramsallaştıma değişebilmektedir. Oryantasyon ise kavramsallaştırmanın dikey düzlemde yapılması olarak ifade edilebilir. Dikey düzlemde sıralı duran iki nesne için bu nesnelerin konumlarını değiştirmeksizin “A B'nin üzerinde” veya “B A'nın altında” gibi üzerinde ya da altında kavramlarının seçiminin yapılması oryantasyon sürecine örnek olarak gösterilebilir.

Anlamlandırma tablosunda perspektifin altındaki işlemlerden biri de Gösterim'dir. Gösterim, sahnedeki bir şeyi belirlemek için öznenin yerleşikliğinin unsurlarını anlatıcı sıfatıyla kullanma fenomeni olarak ifade edilebilir. Mekan referanslı (ben, sen, o, bu, şu vb.) gösterimler olduğu gibi, zaman referanslı (bugün, yarın, dün vb.) gösterim örnekleri de vardır. Faaliyetin geçtiği uzayzamansal referansa bağlılık kadar, başka bir zaman ve mekan yaratılarak da gösterici merkezi değiştirilebilir.

- Genç öğretmen dar koridordan ağır adımlarla geliyor. Okulun çığ ışığına uyum sağlamak için kısılmış gözlerinde sinsi bir bakış var.
- Genç öğretmen dar koridorda ağır adımlarla sınıfına doğru gitmekteydi. Bu sırada pantolonunun arkasındaki yırtık göze çarpıyordu.

İki ifadede uzayzamansal gösterici merkez değişiyor olsa da, her ifadenin kendi içinde anlatıcının bulunduğu merkez sabit kalmaktadır (Birinci ifadede öğretmene önünden bakılmaktayken, ikinci ifadede ise arkasından bakılmaktadır). Bu merkez, ifade içinde hareketlendiğinde ise şöyle bir görünüm oluşmaktadır:

- Koridorda uzaklaşmaktayken (arkasında), apartmanın çığ ışığından kısılmış gözlerinde sinsi bir bakış vardı (önünde).

Gösterici unsurlar genellikle ya konuşmadaki katılımcıların yerleşikliğiyle ilişkili ya da onların başka bir zamana veya yere götürülmesi suretiyle iki katmanda kavramsallaştırılır. Bir spor müsabakasının anlatımında spikerin müsabakayı geniş/şimdiki zamanda veya geçmiş zamanda kavramsallaştırması dinleyicileri

gerçekleşen sahneye yaklaştırıp uzaklaştırabilmektedir. Yine aynı müsabaka top ile oynanan oyunsu çoğunlukla top gösterici merkez olmakta ve topun hareketi ile merkez de hareket etmektedir.

Langacker'a (1987'den aktaran Verhagen, 2007) göre anlamlandırma ilişkisi bir kişi ile hayal gücü ve odak belirleyerek kavramsallaştırıp betimlediği bir durum arasındaki ilişkidir. Bu tanıma aynı zamanda iletişim olayı ile bu olayın katılımcılarının ve o anki koşullarının birliğinden oluşan ilişkinin gerçekleştiği zeminin varlığını ekler ve bu zemini epistemik zemin olarak adlandırır. Yapılan anlamlandırma ilişkisi yaklaşımında tek bir kişi var gibi görünse de zemin açıklamasında da belirtildiği üzere çoğu zaman kavramsallaştırmanın paylaşıldığı, kendisinin de kavramsallaştırma ediminde bulunacağını bildiği başka bir kişi de mevcuttur. Zemin de bu iki veya daha fazla kişi arasında karşılıklı paylaşılan birbirlerine ve iletişimin geçtiği duruma dair bilgidir. Fakat aynı zamanda bu zemin ortaklaşmadığında kavranacak anlamlar çoğunlukla farklılaşmaktadır. "Arı!" ya da "Juliet?" gibi ifadelerde bazen zemin dile getirilmiyorsa olsa da, iletişimin gerçekleştiği kontekstte katılımcının dikkatini çekmek veya durumun gerektirdiği şekilde cevap vermeye yönlendirmek gibi anlamların doğmasında katılımcılar tarafından paylaşılan zemin etkindir. Bazen "Pardon" "Ah" gibi herhangi bir nesne veya öznenin dahi öne çıkmadığı ifadeler vardır. Bu ifadelerde de iletişimi tetikleyen şey veya paylaşılan tecrübe anlamın oluşmasında etkin olan zemindir. Clark (1996'dan aktaran Croft ve Cruse, 2004) Langacker'ın epistemik zeminini ortak zemin olarak adlandırır ve bu ortak zeminin farklı kontekstlerde konuşmacı ve dinleyicileri konumlandırarak epistemik bir perspektif yarattığını belirtir. Croft ve Cruse (2004) bu epistemik perspektife örnek olarak aşağıdaki ifadeleri vermiştir.

- Kirpi gördün mü?
- Kirpiyi gördün mü?

Birinci cümle dinleyici için bilinmez olarak anlamlandırırken, ikinci cümle onu ortak zeminlerinin bir parçası olarak anlamlandırır.

Kognitif bilimlerde özellikle dilbilimde geçen diğer bir perspektifsel alımlama empatidir. Empati iletilen bir olaydaki katılımcının değerlendirilmesinin aktarıcının o olaya dair sunduğu perspektiften oluşmasıdır. Bu süreç "A, B'nin kardeşidir." ifadesinde görülebilir. Burada konuşmacı A'dan bağımsız bir şekilde bahsetmek

yerine onu B ile olan ilişkisi üzerinden tarif etmektedir. Bu açıdan bakıldığında konuşmacının B ile daha fazla empati kurduğu ifade edilebilir. Benzer kavramsallaştırma pasifleştirilen aktarımlarda da ortaya çıkar. “Ali kardeşi Cemil’i dövdü.” ve “Cemil kardeşi Ali tarafından dövüldü.” ifadelerinde aynı olayın kavramsallaştırılması sırasında gerçekleşen empati değişikliği görülebilir.

Perspektif altında bahsedilecek son anlamlandırma operasyonu subjektivite/objektivite’dir. Bu operasyon aktarıcının kendisinin de içinde olduğu bir sahneyi kavramsallaştırdığında ortaya çıkar. Anlatıcı kendi kimliğini sahneyle ilişkilendirip, kendinden birinci tekil şahıs göstergesi ile bahsettiğinde (Bana yalan söyleme dedim.) subjektivikasyon, kendini sahneden bağımsız terimlerle tarif ettiğinde (Annene yalan söyleme dedim.) objektivikasyon yapmış olmaktadır. Aktarıcı kendisini belirtmemiş olduğu “Ahmet masada karşıda oturuyordu.” gibi bir ifade de kavramsallaştıramaya kendi konumunu dahil ettiğinden dolayı subjektivasyon yapmıştır.

Bütün perspektifsel anlamlandırmalar dünyada belli bir lokasyonda ve tutumda bulunmaktan doğmaktadır. Bu anlamlandırma kısaca bedensel lokasyondan dışarıyı gözlemlene (bakış açısı), bunu yukarı aşağı açısından değerlendirme (oryantasyon), iletişimde bedensel ve zamansal lokasyonları hesaba katma (uzayzamansal), katılımcılara dair bir tutuma sahip olma (epistemik zemin), kendini sunma (subjektivite) şekillerini içermektedir.

#### **4. Oluşum/Gestalt**

Bu anlamlandırma operasyonu herhangi bir sahnedeki entitelerin ve o sahneye dair deneyimlerin en temel seviyedeki oluşumlarını ve yapılarını ifade eder. İnsan zihninin parçalı algılardan tekil ve kompleks objeleri anlamlandırabilmesi bu operasyona örnek olarak gösterilebilir. Bu tip oluşturucu anlamlandırma süreçleri Talmy (2000) tarafından yapısal şematizasyon ve güç dinamikleri, Johnson (1987) tarafından imge şemaları yaklaşımları ile tartışılmıştır.

Croft ve Cruse (2004)’a göre yapısal şematizasyon entitelerin ve tamamlayıcı parçalarının topolojik, meronomik ve geometrik yapılarının kavramsallaştırılmasını tarif eder. Tabloda yapısal şematizasyon altındaki ilk alt kategori birimleştirmedir. Birimleştirme entitelerin ayrıştırılıp (sınırlandırılıp) ayrıştırılmadığını, ayrıştırıldıysa bütünlükleri ve parçaları ile ilişkileri, birden fazla entite anlamlandırılıyorsa da



çokluklarını içerir. Langacker'a (1988'den aktaran Croft ve Cruse, 2004) göre İNSAN, YILDIZ ve ADA kavramları uzayzamansal olarak sınırlandırılmış entiteleri gösterse de, sınırlılık entitelerin sahip olduğu basit mekansal ve materyal bir özellik değildir. Ayırđedilen parçaları ile bütünlüklü birlik olarak anlamlandırıldığında bir takım, bir takımıyıldızı ve bir takımada da sınırları olan bir entitedir. BOŞLUK kavramı bile DELİK veya MOLA olarak sınırlandırılabilir. Bir entite farklı durumlarda farklı yapısalılıkta anlamlandırılabilir. Yapılan saptamaya Croft ve Cruse (2004) YAPRAKLAR ve YEŞİLLİK kavramlarını örnek olarak göstermiştir. YEŞİLLİK görece daha homojen ve sınırları belirsiz bir kavramlaştırmayken, YAPRAKLAR ise sınırlandırılmış birimlerin çoğaltılarak anlamlandırılmasının ifadesi olmaktadır. Benzer anlamlandırma süreci BİR ÇİKOLATA ve ÇİKOLATA arasında da görünebilir. Süreç birimselleştirmeden yığılaştırmaya, kümeleştirmeye kaydığında anlamlandırma da doğruluk koşulluluğundan kontekst ilgisine kaymaktadır.

Dikkat başlığı altında yer alan Skalar Ayarlama anlamlandırması sınırlılık çerçevesinde değerlendirilmektedir. Birimselleştirme detaylı skalar ayarlama süreciyken, yığılaştırma, kümeleştirme kaba skalar ayarlama sürecidir. Bir entiteyi SANDALYE gibi daha birimsel bir şekilde kavramsallaştırma ile MOBİLYA gibi görece daha soyut ve masa, kanepa, sehpa vb. gibi kavramları barındıran bir küme şeklinde kavramsallaştırmak yine bu sürecin örnekleri olabilir. Sınırlandırma/sınırlandırmama yapısal şematizasyonunun durumlar ve süreçler arasında da yer aldığı görülebilir. Skalar ayarlama altında verilen örneğe bu açıdan bakıldığında: “Tez benim için bir dert” ifadesinde tez sınırlandırılmamış bir durumun anlamlandırılmasıyken, “Tez benim için dert olmaktan çıktı.” ifadesinde ise tezin sınırlandırılmış bir aksiyonun kavramsallaştırması olduğu belirtilebilir.

Herkovist (1986'dan aktaran Cruse ve Croft, 2004) imge şemalarının bir nesnenin topolojik ve geometrik yapılarının anlamlandırılmasında etkin olduğunu belirtir ve düşüncesini KONTEYNER ve YÜZEY imge şemaları ile örneklendirir:

- Kasenin içinde süt var.
- Kasenin üstünde toz var.

Birinci ifadede sıvıları içinde tutabilme işlevinden dolayı kase konteyner olarak anlamlandırılırken, diğesinde ise tozun dışarıdan gelen bir şey olması düşüncesinden kaynaklanan yüzey olarak anlamlandırılmıştır.

Geometrik anlamlandırma çoğunlukla seçimsel dikkati zorunlu kılmaktadır. Bu görüşe AĞAÇ kavramı üzerinden bakıldığında; herhangi bir kontekst alımlayıcıyı farklı bir şekilde yönlendirmediğiçe “Kadın ağacın altındadır.” ifadesi yaygın olarak kadının ağacın dallarının oluşturduğu yüzeyin altında bulunması olarak anlamlandırılır. Ancak ifadenin bir cinayet kontekstinin parçası olması durumunda anlamlandırma kadının ağacın gövdesinin altındaki toprakta yer almasına yönelebilir. Benzer şekilde “Ayakkabı masanın altındadır” ifadesinde kavramsallaştırmanın masanın ayaklarını gözardı ederek masayı tablaya, iki boyutlu yüzeye indirgediği görülebilir. Yine “Suyun altında rengarenk balıklar var.” dışı vurumunda seçimsel dikkatin suyun yüzeyine çevrilmesi ile bir anlamlandırma yapılmaktadır.

Anlamlandırmayı yapıyılaştıran başka bir imge şeması da ölçek şemasıdır. Bu şema ölçülebilir veya ölçülemez bir bilgi alanına ölçüm, aşama boyutu kazandırmaktadır. Bu şemanın dışı vurumunu “Çalışma masasını kullanılmış almak istiyorum.” ve “Sana bütçene uygun, doktordan, az kullanılmış bir araba buldum.” deyişlerinde görmek mümkündür. Birinci ifadedeki KULLANILMIŞ kavramı ölçeklendirilmezken, ikinci ifadede ise bir skala üzerinden anlamlandırılmaktadır.

Olayların kavramsallaştırma modeli olarak Oluşum Anlamlandırmasının ikinci büyük kategorisi Kuvvet Dinamikleri’dir. Talmy (2000)’nin çalışmalarında detaylandırılan bu model; farklı türlerdeki kuvvetlerin farklı yollarla, bir olayın katılımcılarını etkilediği sürecin, bir nedensellik düşüncesi olarak kavramsallaştırılmasıdır. Talmy (2000) bu anlamlandırma sürecini top kavramı çerçevesinde incelemiştir. “Adam topa vurdu.” ifadesi bir neden olanın (adam) bir etmene (top) kuvvet uygulayarak, bu etmenin durağan halinden çıkıp hareket etmesine yol açtığı tipik bir nedensellik düşüncesini belirtir. “Adam topu tutuyor.” ise etmenin (top) hareket etmeye meyil ediyor olmasına karşın neden olanın bu meyile direndiği ve onu durağan halinde kalmaya zorladığı bir nedensellik düşüncesini gösterir. “Adam topu düşürdü.” deyişi de bir neden olanın etmenin meylettği harekete izin verme şeklinde bir eylemde bulunduğu olanaklılığın nedensellik nosyonudur.

Bir olayın farklı şekillerde kavramsallaştırılması farklı kuvvet dinamiklerinin yapılanmasına neden olabilmektedir. Örneğin “Kase masanın üzerindedir.” şeklinde bir kavramsallaştırma nötr bir kuvvet dinamiği anlamlandırılmasını sunarken, “Kase

masanın üzerinde kaldı.” kasesinin kuvvet uygulayan bir takım süreçlere direndiğine ilişkin kuvvet dinamiği değeri oluşturmaktadır.

Kuvvet dinamikleri nedensellik dışında semantik bilimsel alanda da rol oynamaktadır. “Derslere katılabilirsin.” ve “Derslere katılmak zorundasın.” ifadelerinde sırasıyla bir direncin bulunmaması ve bir kuvvetin tatbiki anlamlandırmaları yapılırken, bir yandan da bu ifadeler yukarıda örneklendirilen “Adam topu düşürdü.” ve “Adam topa vurdu.” deyişleri ile kuvvet dinamiği modeli bakımından ilişkilendirilmektedir.

Kognitif dilbilimde entitelerin oluşumsal özelliklerinden birisi ilişkisellik ve bu yönde entiteler ilişkiyel veya ilişkiyel olmayan olarak anlamlandırılırlar. Kısaca ilişkisellik bir entitenin başka entitelerin varlığını belirtmesi olarak ifade edilebilir. Croft ve Cruse (2004) ilişkiselliği YUVARLAKLIK ve KOŞMAK kavramları üzerinden, YUVARLAKLIK kavramının yuvarlak olan bir şeye referans verilmeden kavranamayacağı, aynı şekilde KOŞMAK kavramının da ancak bir koşucu ile kavranabileceği şeklinde açıklamıştır. Diğer taraftan ise ilişkiyel olmayan bir entiteye dair MASA kavramının ise anlamlandırılabilmesi için herhangi bir entiteye gerek duymayacağını belirtmiştir. Langacker (1987’den aktaran Croft ve Cruse, 2004) ilişkiselliğin salt entiteye has bir özellik olmadığına, ilişkeselliği kavramları bağlantılandırma süreci olarak değerlendirerek, onun bir anlamlandırma işlemi olduğuna vurgu yapar. Langacker’ın yaklaşımını bir örnek üzerinden açmak gerekirse; takdir edilen bir davranış sergileyen bir kişinin bulunduğu bir senaryoya dair bir kavramsallaştırma için iki farklı ifade kullanılabilir:

- Çok zekice davrandı.
- Çok zeki bir adam.

Birinci cümlede davranış ve kişi kavramları birbirinden ayrılıp, bu kavramlar arasında ilişki kurularak sahnedeki davranış bir ilişkisellik içinde anlamlandırılmaktayken, ikinci cümlede ise kişi senaryoda gözlemlenen davranışta bulunanlar kategorisine sokulmaktadır. Dolayısıyla kişi ve davranışının birbirinden ayrılmadığı bu tip bir kavramsallaştırmada ilişkisellik anlamlandırılması kurulmamış olmaktadır.

Kognitif bilimsel düşüncenin ışığında, insan hayatındaki her aktivite gibi, tasarımından icra edilmesine bütün unsurlarıyla beraber teatral aktivitenin de yukarıda kısaca anlatılmaya çalışılan anlamlandırma süreçlerinin ürünü olduğu

değerlendirilmektedir. Bu süreçler gözetildiğinde teatral aktivitenin kurgusal niteliğinin daha net görülebileceği ve böylece zaman zaman anlam karmaşası yaratabilen referanssal bakışa bilimsel bir alternatif sunulabileceği düşünülmüştür. Anlamlandırma süreçlerinin ortaya koyduğu zeminden yararlanarak, ilerleyen bölümlerde tezin hipoteziyle daha doğrudan ilişkide bulunmaları nedeniyle hipoteze olan etkileri daha açık görünen Kategorizasyon ve Kavramsal Metafor yaklaşımları üzerinde durulacaktır.

#### **D. Kategorizasyon**

Kategorizasyon kavramların ansiklopedik bilgi ağındaki organizasyonu olduğu için insanın kavram sitemindeki en temel kognitif aktivitelerinden birisidir. Evans ve Green (2006, ss.248) kategorizasyonu entiteler arasında kavranan bezerliklerin/farklılıkların belirlenerek entitelerin gruplandırılma kabiliyeti olarak tarif eder ve kategorizasyonun kavramlara hem dayanmakta olduğunu hem de onların oluşumunu sağladığını belirtir. Croft ve Cruse (2004) da kategorizasyonun bazı bireysel entiteleri ve birtakım tecrübeleri, mevcut veya potansiyel başka örneklemeleri de kapsayan ve daha soyut olarak kavranan bir şeyin örneği olarak algılamayı içerdiğini ifade eder. Bu soyut mental yapıyı da kavramsal kategorizasyon olarak adlandırır. Kategorizasyona getirilen kognitif yaklaşım, halen yaygın olan kategorilerin sabit entiteler ile oluşan değişmez birleşimler olduğu görüşünün aksine, kategorizasyona anlamlandırma süreci olarak bakıp, onu dinamik bir oluşum şeklinde görmektedir.

Kavramsal kategorizasyon birçok açıdan değerlendirilebilir de, kognitif bilimsel araştırmaların bazı sorgular ve bulgular üzerinde yoğunlaştığı ifade edilebilir. Kognitif alandaki yaygın görüşte kavramsal kategoriler tekilliklerin toplamı olarak tarif edilebilirken, bu toplamın özellikleri ile onu oluşturan tekilliklerin özelliklerinin ayrıştığı kabul edilmektedir. Kategorilerin üzerinde durulan iki temel özelliği; kategori sınırları ve özün çevreye doğru azalışı olarak ifade edilebilecek derecelendirilmiş merkezliktir (Lakoff, 1987). Kategorizasyon hakkındaki temel sorgulardan biri tekilliklerin nasıl bir şekilde karakterize edilerek bir kategoriye yerleştirildiği ve başka bir kategorinin üyelerinden ne şekilde ayrıştığıdır. Bu alandaki başka bir temel inceleme konusu ise bazı kategorilerin diğerlerini altkategori olarak barındırması şeklinde açıklanabilecek kategorizasyonun kademelendirilmesidir. Kognitif bilimdeki

kategorizasyon sürecine yönelik ana bulgular ve sorguların ayrıntılandırılmasına geçmeden önce bu yaklaşımın gelişimini etkileyen teoriler kısaca incelenecektir.

## 1. Klasik Model

Klasik model olarak adlandırılan yaklaşım kategorileri gerekli ve yeterli özellikler kümesi olarak tanımlar. Gereklilik kategorideki herhangi bir entitenin kümenin bütün özelliklerini içermesi koşulu, yeterlilik ise kümenin bütün özelliklerine sahip olmanın kategoriye üyeliği garanti etmesi şeklinde açıklanabilir. Örneğin KISRAK kategorisine girmek için bir entitenin DİŞİ ve AT özelliklerini sağlaması gerekmektedir. Kategoriyi tanımlamak için bu koşullardan her biri gereklidir ama tekil olarak da hiçbiri yeterli değildir. Dolayısıyla klasik model kategoriye net ve sağlam bir sınır koymaktadır ve kategorizasyonun kademelendirilmesi düşüncesine yer vermemektedir.

Klasik teorinin kategorileri tanımsal bir yapıda modellemesine rağmen, pratikte bir kategori tanımlamak için gerekli ve yeterli koşullar kümesini net olarak belirlemek bir hayli zor olmaktadır. Bu zorluğu Lakoff (1987) Wittgenstein'in OYUN kategorisi örneğinden çıkararak incelemektedir. Bu incelemede OYUN kategorisine giren SATRANÇ, BRİÇ, FUTBOL, ATLETİZM, SATRANÇ vb. kavramlar kategori tanımlayabilecek ortak özellikler yerine eğlence, şans, rekabet vb. gibi ayrı unsurlar tarafından karakterize edilmektedir. Benzer bir kategoriye Lehmann (2006)'ın post-dramatik tiyatroyu kategorizeleştirirken yaptığı görülmektedir. Bu kategoriye giren oyunların hiçbiri kendi başına kategori tanımlayabilecek gerekli ve yeterli koşullara sahip değilken, oyunlar kendi aralarında değişken özellikler üzerinden ortaklaşabilmektedirler. Klasik model kategorileri sadece ilk etapta tanımlamakla ilgili sıkıntı yaşamamakta aynı zamanda istisnalar konusunda da sıkıntıya düşmektedir. Örneğin klasik yaklaşımla köpek kategorisi memeli, dört ayaklı, kürklü, uzun kuyruklu vb. şeklinde tanımlanır. Fakat bir köpeğin kaza geçirip bir bacağını kaybettiğinde tanımdaki gerekli özelliklere sahip olmamasına rağmen halen kategori üyesi olarak değerlendirilmesi klasik model için sorun teşkil edebilir. Tabi bu noktada incelenen kategorilerin bilimsel perspektiften değil de insanın zihnindeki algısal özellikleriyle değerlendirildiği belirtilmelidir. Aksi takdirde bir bilim adamı bilimsel bir perspektiften üç ayaklı da olsa köpeğin halen aynı türe ait bir canlı olduğuna dair bir açıklama getirebilir.

Klasik görüşte karşılaşılan bir problem de tanımsal yapının belirli ve net sınırlar koymasındır. Bu yaklaşıma göre entite kategorinin üyelerinin sahip olması gereken doğru özelliklere ya sahiptir ya da değildir. Bu netlikte olan tek sayılar kümesi, çift sayılar kümesi gibi kategoriler mevcut olsa da, çoğu kategori açıkça tanımlanmış sınırlar yerine daha belirsiz sınırlara sahiptir. MOBİLYA kategorisi düşünüldüğünde MASA, KANEPE kolaylıkla bu kategoriye dahil edilirken, HALI, KİLİM gibi eşyaların kategori içinde olup olmadıkları daha az nettir ya da TUTUMLU kategorisine girebilecek bir tavır, içinde bulunduğu kontekstin değişmesi ile aynı zamanda CİMRİ kategorisinde de değerlendirilebilmektedir. Evan ve Greens (2007) bazı kategoriler için sınırların oluşturulmasının zorluğunu kavramsal belirsizlik olarak ifade eder ve klasik teorinin doğru olması halinde bu belirsizliğin teori için problem yaratacağını belirtir.

Klasik model yaklaşımındaki başka bir problem bir kategoriye ait bütün üyelerin eşit olduğunun değerlendirilmesidir (Croft ve Cruse, 2004). Fakat bazı kategorilerde birtakım üyeler daha iyi üye olarak veya bu üyelerin kategoriye diğer üyelere göre daha iyi temsil ettiği düşünülmektedir.<sup>xx</sup> Bu bakımdan KUŞ kategorisinde SERÇE'nin DEVEKUŞU'na göre kategoriye daha iyi temsil ettiği söylenebilmekte ya da Post-dramatik oyunların iyi bir örneği olarak Robert Wilson'ın Einstein On The Beach oyunu gösterilebilmektedir. Amstrong, Gleitman vd. (1983) kognitif psikoloji alanında yapılan deneylerde çift sayılar kategorisinin dahi iyi örnek özellikleri gösterdiğini belirtmiştir. Bir kategorideki bazı üyelerin diğerlerine göre daha iyi örnek olması veya kategorinin tipik üyesi olarak değerlendiriliyor olması, klasik kategorinin tanımsal yaklaşımının getirdiği her üyenin eşit değerde algılanıyor olduğu düşüncesi ile çelişmektedir. Laurence ve Margolis (1999) klasik teori için sorun teşkil eden bir durumun da kategorileştirmedeki bilgisizlik ve hatayı gözardı etmesi olduğunu belirtir. Buradaki problem klasik teorinin kategorilerin tanım ve özelliklerinin doğru bilinmemesine rağmen insanlar tarafından kullanılmasını değerlendirmiyor olmasıdır. Balinaların memeliler yerine hatayla balıklar kategorisinde düşünülmesi olasıdır. Ya da çiçek hastalığı eski zamanlarda kötü ruhlar ile tanımlanan bir kategoriye aitken, günümüzde daha tıbbi bir tanımlamanın sınırları içerisinde. Bu tanımlar yanlış da

---

<sup>xx</sup> İyi temsil kavramının bir anlamlandırma süreci neticesi, kültürel bir koşulun etkisi veya bir kontekstsel ilginin sonucu olarak kullanıldığını gözardı etmemek gerekir.

bilinse, ya da bilinmese de kategorizasyon gerçekleşebilmektedir. Dolayısıyla kavram ya da kategoriye sahip olmak sadece onun tanımına sahip olmaya bağlı değildir.

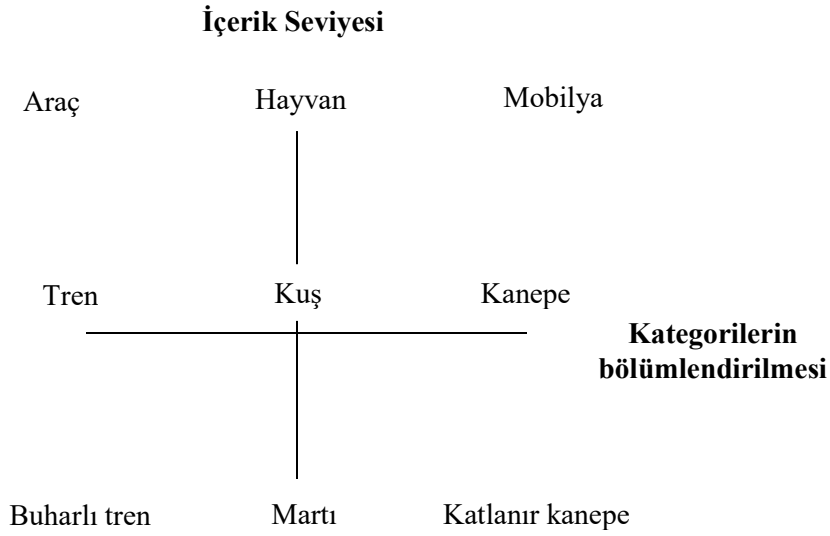
Klasik teorideki problemlere ilişkin çözüm önerisi getirerek daha sonra geliştirilen kognitif modellere alan açan yaklaşımlardan en etkili olanı Prototip Teorisidir. Tezin hipotezine daha doğrudan etkisi olan kognitif teorilere geçmeden onlara temel hazırlamak adına bir sonraki başlıkta kısaca prototip teorisi anlatılacaktır.

## **2. Prototip Model**

1970'lerde kategorizasyona yönelik klasik yaklaşım Eleanor Rosch önderliğindeki araştırmalarla sorgulanmaya başlanmıştır. Rosch ilk dönem çalışmalarında kategorileri klasik modellemenin gerekli ve yeterli koşullar görüşünün aksine, anahtar nitelikleri içeren daha soyut mental temsiller, yani prototipler ile açıklamaya çalışmıştır (Rosch 1978). Dolayısıyla prototip, ilgili kategori üyeleri ile ilişkilendirilebilecek dikkat çekici ve merkezi karakteristiklerin şematik temsili olarak anlaşılabilir. Ancak ilerleyen yıllarda prototipleri kategoriye karakterize eden özelliklerin şematik grubu olarak görmenin, insanların anlam çerçevelerinin sağladığı bilgiye ulaşma kapasitelerini modellemekte başarısız olduğu anlaşılmış ve prototipler mental temsil yerine kategoriye temsil eden en iyi örnekler, belirli üyeler olarak görülmeye başlanmıştır.

Prototipik teoriye göre insan kategorizasyon sisteminin oluşmasına yol açan iki temel prensip; kognitif ekonomi ve algılanmış dünya yapısı prensipleridir (Rosch, 1978; Rosch vd., 1976; Evans ve Green, 2007). Kognitif ekonomi prensibi insan gibi bir organizmanın minimum kaynak ve kognitif efor kullanarak olanaklı olan maksimum bilgiyi çevresinden alma ediminde olduğunu ve organizmada işleyen bu getiri-götürü dengesinin de kategoriye oluşturduğunu belirtir. Başka bir ifadeyle insan kognitif temsilde onu uyaran her bir tecrübenin bilgisini ayrı ayrı saklamak yerine benzer tecrübelerini kategori olarak gruplandırarak mental faaliyetlerini daha verimli kullanmaktadır. Algılanmış dünya yapısı prensibi ise insanın çevresindeki dünyanın korelasyonel yapısının, onun kategorileri şekillendirmesini ve organize etmesini sağladığını ifade eder. Rosch (1978) bu prensibi kanadın kürk olmak ve su altında nefes alma kabiliyeti ile ilişkilendirilmesi yerine her zaman tüy olmak ve uçuş kabiliyeti ile ilişkilendirildiğini belirterek örneklendirmiştir. Dolayısıyla dünya eşit olasılıkla bir arada oluşan özellikler kümesini içeren bir oluştan değil de, insanın

kognitif sistemini temsil eden kategori türlerinin sınırlandırılmasını sağlayan bir yapıdan meydana gelmektedir. Kognitif ekonomi prensibinin kategorilerin biçimlendiği detay ve kapsayıcılık seviyesi ile ilgili, algılanmış dünya yapısı prensibinin ise yine kategorilerin biçimlendiği temsiliyet ve prototip yapı ile ilgili çıkarımlara imkan tanınması sayesinde, bu iki prensip kategorizasyon sistemini meydana getirmektedir. Rosch (1978) bu durumun kategorizasyon sisteminin yatay ve dikey olarak iki boyutlu olmasına neden olduğunu ifade eder.



Şekil 6 Kategorizasyon Sistemi

Şekil 6'daki dikey aks belli bir kategorideki kapsayıcılık seviyesini göstermektedir. Daha yukarıda yer alan kategoriler aynı dikey aksta aşağılarında yer alan kategorilere göre daha çok üyeye sahiptirler (Araç kategorisinin tren kategorisine kıyasla daha fazla üyeye sahip olması gibi.). Yatay aks ise aynı kapsayıcılık seviyesindeki kategorilerin ayrıştırılması ile ilişkilidir. Kuş ve kanepe farklı kategoriler olmasına rağmen aynı yatay boyutta yer aldığından aynı detay seviyesine sahiptirler.

#### a. Kategorizasyon seviyeleri

Rosch, Mervis vd. (1976) insanın kategori sistemindeki dikey boyut üzerine araştırma yaparken, seçili bir kategori içinde optimum kognitif ekonomi sağlayacak bir seviye olduğunu bulurlar. Tren, Kuş, Kanepe ve benzerlerini temsil eden bu seviye, çok kapsamlı ve az kapsamlı seviyeler arasında yer alan orta seviye detaya sahip bir kapsam seviyesidir ve temel seviye olarak adlandırılır. Dikey ekseninde temel seviyenin üstünde kalan kategorilere üst seviye kategoriler, altında kalan kategorilere ise alt



seviye kategoriler denmektedir. Şekil 6'da araç, hayvan ve mobilya üst seviyede yer alırken, buharlı tren, martı, katlanır kanepe ise alt seviye kategorilerine girmektedir.

#### **i. Temel seviye kategoriler**

Rosch, Mervis vd. (1976)'nin deneylerinden çıkan bulgulara göre; temel seviye ilişki davranışların karakteristik kalıplarının en çok içerildiği kategori seviyesidir. Örneğin; temel kategori seviyesinde yer alan kedi kavramı ile ilişki okşamaya dair ya da yine aynı seviyedeki at kavramı ile ilişki atı sürmeğe dair birtakım hareketlerle kolaylıkla taklit edilebilirken, üst seviyede yer alan hayvan kavramıyla olan ilişkiyi temsil edecek hareketler ise onun hangi hayvan olduğunu bilmeden yapılamamaktadır. Aynı durum, mobilya ve buzdolabı kavramlarına yönelik davranışsal bilgi için de geçerlidir. Rosch, Mervis vd. (1976)'nin yaptığı deneylerden çıkan başka bir bulguya göre temel seviye kategorileri insanların bir kategoriye ait ortak özellikler listesini en iyi şekilde yaptığı seviyedir. Evans ve Green (2007)'e göre alt seviye listeye temel seviyedeki kategorilerin üstüne birkaç özellik daha ekleniyor olsa da, temel seviye paylaşılan ortak özellikler kümesini barındırdığı için bu seviye yine de daha kapsayıcıdır.

Temel seviye kategorilerin diğer bir özelliği net bir görsel imge ile biçimlendirilebilmeleridir. Bu seviyedeki ağaç, araba, ıspanak gibi kavramlara dair görsel imgeler kolaylıkla canlandırılabilir ama aynı şey bitki, araç, sebze kategorileri için geçerli değildir. Dolayısıyla bu seviyedeki cisimleri işaret eden resim, hareket ve sözcükler arasında karşılıklı ilişkisi de çok hızlı bir şekilde kurulabilir. Bu seviyedeki kategoriler parça-bütün ve parçalararası ilişkilerin bilgisini en çok içeren kategorilerdir. Üst seviyedeki ALETLER kategorisinin barındırdığı parça-bütün ilişkisi ile temel seviyedeki TORNAVİDA kategorisinininki karşılaştırılabilir. TORNAVİDA kavramı bu kategoride yer alan YILDIZ TORNAVİDA, DÜZ TORNAVİDA, KONTROL KALEMİ kavramlarıyla doğrudan ilişkili ve bu kavramların kendi aralarındaki yakınlık ilişkisi bir hayli yüksekken, ALETLER kategorisinin içerdiği ÇEKİÇ, BALTA, TORNAVİDA gibi üyelerin birbirleri aralarında ve ALETLER kavramı ile benzer bir ilişki bulunmamaktadır. Temel seviye kategorileri için belirtilebilecek başka bir özellik günlük iletişimde çoğunlukla nötr referans olarak tercih edilmeleridir. Kapalı bir alanda bulunan birilerinin dışardan tanıdık bir ses duymalarını içeren bir senaryoda, katılımcılar tarafından o sesin hayvana veya İran kedisine değil de temel seviyedeki

kedi kavramına ait olduğunun ifade edilmesi daha muhtemeldir. Ayrıca karşılaşılan bir cisim en çabuk olarak temel seviye kategori üyesi olarak belirtilir. Bir resimde yer alan Arap atının hayvan veya Arap atı yerine öncelikle at olarak belirtilmesi bu saptamaya örnek olarak gösterilebilir.

## **ii. Üst seviye kategoriler**

Üst seviye kategorilerde temel seviyelere göre kategori üyeleri birbirlerinden daha net bir şekilde ayrılırlar ve komşu kategori üyeleriyle de daha az benzerlik gösterirler. Ayrıca temel seviye kategorilerine kıyasla kategori tanımlayıcı özellikler de az miktardadır. Örneğin HAYVAN üst seviye bir kategoridir. Bu kategorinin at, deve, sincap, köpek, kuş gibi üyeleri, temel seviyedeki KUŞ kategorisinin üyeleri olan ispinoz ve serçeye göre birbirlerinden daha kolay ayrıştırılırlar. Yine üst seviye kategori üyeleri olan hayvan türleri ile yine aynı seviyedeki bitki kategorisinin üyeleri çam, meşe vb. arasında benzerlik kurmak (örn. at ile çam arasında), temel seviyedeki komşu iki kategori üyeleri arasında (örn. serçe ve buldog arasında) benzerlik kurmaya kıyasla daha zordur. Bu seviyede tanımlayıcı özellikler düşük miktarda olduğu için kategoriler genellikle aynı seviyedeki diğer kategorilerden farklılıkları ile anlamlandırılmaktadır. HAYVAN kategorisinin en ayırt edici özellikleri onu BALIK, BİTKİ veya BÖCEK kategorilerinden ayıranlardır.

## **iii. Alt seviye kategoriler**

Alt seviyedeki kategorilerin üyeleri arasındaki benzerlik fazlayken, kategori üyelerini komşu kategorilerin üyelerinden ayırıcı nitelikler ise düşüktür. Güvercin alt seviyesinin üyeleri arasındaki farklılıkları anlamak için o alanda belli bir bilgi birikimine sahip olmak gerekir. Dolayısıyla GÜVERCİN kategorisine giren türler arasında benzerlik yüksektir. Aynı şekilde komşu iki alt seviye kategori üyeleri olan Güvercin türleri ile Serçe türlerini birbirinden ayırmak, komşu iki temel seviye kategorisi olan GÜVERCİN ve KANIŞI birbirinden ayırmaya kıyasla daha zordur. Bu seviyedeki kategorilerin başka bir özelliği kendisinden üstte bulunan kategorilere göre daha az bilgi vermeleridir. GÜVERCİN kategorisinin ilişkide olduğu bilgi alanı ile KUŞ kategorisinin ilişkide olduğu bilgi alanı arasında hacimsel olarak fark vardır. Alt seviye kategorilere dair ifade edilebilecek bir diğer özellik; insanların alt seviye bir kategorinin özelliklerine dair yaptığı listelerinin birbirlerinden fazla farklılaşmamasıdır (Rosch vd. 1976). Dahası bu kategoriler sıklıkla bağlı olduğu temel

seviye kategorisinden sadece bir nitelikle ayrılmakta olduđu için, çok biçimli yapılarıdır. Alt seviye EKMEK BIÇAĞI kategorisinin temel seviye BIÇAK kategorisinden ayrılması ve diđer bıçak türlerinin çeşitliliđi bu saptamaya örnek olarak gösterilebilir.

## **b. Prototipler**

Kategorizasyon sisteminin yatay boyutunun algılanan dünya yapısı prensipleri ile ilişkili olduğundan bahsedilmişti. Kognitif kategorilerin yansıttığı, dünyanın korelasyonel yapısının varlığının bir sonucu da yüksek sayıda korelasyonel özellikler gösteren kategori prototipleridir. Bazı kategorilerde birtakım üyeler kategorinin diđer üyelerine kıyasla o kategorinin daha iyi veya daha yüksek temsiliyetteki üyeleri olarak kabul edilmektedir. Kategoride prototipik olarak kabul edilen bu üyelere kategori prototipleri denmektedir (Rosch, 1975). Kategoriler çok veya az sayıda prototipik üyeye sahip olarak sadece tipiklik etkileri göstermez, aynı zamanda üyeler arasında aile benzerlik ilişkileri de barındırırlar. Aile benzerlik ilişkisine sahip kategorilerde üyeler aynı ortak özelliklere sahip değillerdir fakat tekil üyeler arasında ayrı özellikler paylaşarak kategori genelinde aile benzerliđi kurulmaktadır. Önceki kısımlarda bahsedilmiş olan OYUN ve POSTDRAMATİK kavramları bu tip kategorilere örnek olarak gösterilebilir.

Rosch (1975), kategorilerin prototipik yapısını incelemek adına üyelerin İyi Örnek derecelerini ölçen bir dizi deney yapmıştır. Katılımcılardan kategoriye ait üyelere 1 den 7 ye puan vermesi istenen tipik deneylerde cevapların üyeler arasında rastgele bir dağılımda olmak yerine, bazı üyeler üzerinde kümelenildiđi gözlemlenmektedir. Yüksek puan alan ilgili üyeler bir kategorinin en iyi örneklerini, başka bir ifadeyle prototipleri veya prototipik üyeleri göstermektedir.<sup>xxi</sup> Bu deneylerin üzerindeki kültürel etkilerin bir hayli olduğunu ayrıca belirtmek gerekir. Croft ve Cruse (2004) İngiliz üniversite öğrencilerinin MEYVE kategorisi altında HURMA'ya ortalama bir puan vermesine karşılık, Ürdünlü benzer bir grubun onu en yüksek derecede değerlendirdiđi bir deneyi paylaşmaktadır. İyi Örnek<sup>xxii</sup> (İÖ) adı altında toplanan ilgili deneyler zenginleştirilip, üyelerin değerlendirmelerini farklı yönlerden

---

<sup>xxi</sup> Orijinal deneylerde 1'in en iyi örnek, 7'nin en zayıf örnek için verilmesi istenmiştir. Tez kapsamında anlamsal bulanıklık yaratmamak adına yüksek puanın en iyi örneđi gösterdiđi belirtilmiştir.

<sup>xxii</sup> İngilizce Goodness of Exemplar ifadesinin karşılığı olarak kullanılmıştır.

de ölçmeye başladıkça daha da önem kazanmıştır (Croft ve Cruse 2004). Öne çıkan ölçüm çeşitleri ve bulguların bazıları aşağıda sıralanmıştır:

- Katılımcılardan bir kategoriye dair kısıtlı bir zaman içerisinde verebildikleri kadar örnek vermeleri istendiğinde daha kısa zaman aralıkları ile belirtilenler ve yüksek İÖ puanı alanlar arasında korelasyon görülmüştür.
- Çocuklar üzerindeki çalışmalarda çocukların prototipik örnekleri diğerlerinden daha önce öğrendikleri gözlemlenmiştir.
- Yüksek İÖ puanına sahip kategori üyelerinin daha fazla ortak özelliğe (aile benzerliğine) sahip oldukları tespit edilmiştir.
- Bir deneyde katılımcıların önündeki bir ekranda aynı anda iki kelime görünmektedir. Eğer ikinci kelime ilk kelimeyle belirtilen kategorinin altındaki bir üyeyi işaret ediyorsa katılımcılardan “evet” cevabı vermeleri, aksi durumda ise “hayır” cevabı vermeleri istenmiştir (MOBİLYA – MASA; MEYVE – AT vb.). Hızlı cevapların yüksek İÖ puanlı kategori üyelerine verildiği bulgulanmıştır.
- Başka bir deneyde önceleme etkisi ölçülmektedir. Önceleme etkisi; bir kelimenin harflerinin karışık bir dizgede gösterilmesi sonrasında o kelimenin tahmin edilmesinin istendiği bir deneyde, sorulan bir kelimenin anlamsal bağından dolayı ondan sonra gelen kelimenin tahminini etkileyip etkilemediğini ölçme durumu olarak özetlenebilir. Bu tip bir deneyde de başarı hızı ve İÖ puanları arasında doğrusal bir ilişki oluşmuştur.

Yukarıda belirtilen deneyler kategorilerin prototipik modele dair bulgulanması adına bazı çıkarımlar yapılmasını sağlamış olsa da, deney kurgusunun kognitif açıdan birtakım belirsizlikleri barındırdığını da ifade etmek gerekir. Katılımcıların deneye dahil olmasını sağlayan en iyi örneği belirtme hedefi nihayetinde onların yaptığı bir anlamlandırma süreci olduğu için, bir katılımcının bu süreçte yaptığı seçimler cevapları doğrudan etkilemektedir. Örneğin KÖPEK kategorisi üzerine gerçekleştirilen bir deneyde, katılımcının en iyi köpeği güvenlik açısından mı, evcil hayvan olarak mı yoksa av hayvanı olarak mı değerlendireceği onun en iyi köpek çeşidine dair cevabını belirleyecektir. Croft ve Cruse (2004)’a göre bu tip bir saptama İyi Örnek deneylerinden yapılan çıkarımları değersizleştirmese de, kategorinin değerlendirilmesi kadar İYİ kavramının anlamlandırılmasının da göz önünde tutulmasını önermektedir.

Lakoff (1987)'un İYİ kavramının anlamlandırılmasında etkin gördüğü faktörler birkaç başlık altında toplanabilir:

- **Tipiklik:** İnsanlar sık karşılaşmış oldukları durumları tipik olarak değerlendirirler. Bir katılımcı bir kategori hakkında sınırlı bir bilgisi olsa da, o kategoriye dair bildiği bir örneği o kategoriye temsil eden tipik bir üye olarak anlamlandırabilir. Benzer şekilde tiyatro izleme deneyimi fazla olmayan bir seyirci izlediği bir iki oyunu tipik tiyatro oyunu olarak görebilmektedir.
- **İdeale yakınlık:** Bazı bilgi alanları ideal durumlar üzerinden anlamlandırılır ve bu ideal durum realitede çok az bulunmasına karşın, onun kategoriye temsil eden en tipik örnek olduğu düşünülür. İnsanların gülümsemesi bu tespite örnek olarak gösterilebilir. Reklamlarda veya filmlerde karşılaşılan ünlü aktörlerin ideal gülümsemeleri hiç de reel durumda yaygın olmasa bile tipik olarak anlamlandırılabilir.
- **Stereotipiklik:** Lakoff (1987)'a göre stereotipiklik tipiklikten farklıdır. Tipiklik bilinçdışı ve otomatik bir anlamlandırmayken, stereotipiklik bilinçlidir. Dolayısıyla tipiklik genellikle bir insan ömrü boyunca değişmez ama stereotipiklik değişebilir. İYİ ANNE kavramı bir stereotip örneği olarak değerlendirilebilir ve modern hayattaki değişimler, kadınların iş yaşamına daha fazla katılımıyla İYİ ANNE kavramı için gösterilebilecek stereotipik davranış örneklerinin de değişime uğradığı ifade edilebilir.

Croft ve Cruse (2004)'e göre İÖ deneylerindeki başka bir belirsizlik de bir kategoriye ait verilecek örneklerin birey mi yoksa alt kategori mi olarak değerlendirileceğinin netleştirilmemesidir. MEYVE kategorisinde ELMA alt kategori olarak düşünülüp en iyi örnek seçilip tipik olarak değerlendirilirken, deneyde gösterilen elmanın çürük olması ise yapılan seçimi etkileyecektir.

### **c. Prototip teorisine karşı eleştiriler**

Croft ve Cruse (2004)'e göre bu teoriye yönelik en yaygın kritik; prototip teorisinin gerekli ve yeterli nitelikler koşulunun karşısına daha geniş bir yaklaşım getirmesine rağmen, bu teorinin kavrama dair çok basit bir nitelik listesi sunmakta olmasıdır. Prototip teorisi tipik zengin bir kavramın içerdiği nedenselliği ve kavram altındaki birlikteliğin oluşturduğu karmaşık niteliksel bağı açıklamakta başarısız kalmaktadır. Teorideki aşırı basitlik dolayısıyla kontekstsel bağlar kurulamamaktadır.

Oysa kontekstsel nitelikler birbirine yakın kategorilerin sınırlarını dahi etkileyebilmektedir. Laurence ve Margolis (1999) prototip teorilerin de klasik teoriler gibi bir kategoriye dair bilgisizlik ve hatayı gözardı ettiğini ifade etmektedir. Prototip teoriler bir insanın bir kategorinin özelliklerini bilmemesi veya yanlış bilmesine karşın o kategoriye sahip olmasına açıklama getirememektedir. Laurence ve Margolis bu eleştiri ile ilgili yaşlı, gri saçlı ve gözlüklü prototipik özelliklere sahip BÜYÜKANNE kategorisini vermektedir. Bu tipik özelliklere sahip herhangi bir üyenin BÜYÜKANNE kategorisinde değerlendirilmesi yanlış olacaktır. Laurence ve Margolis (1999)'in prototip teorisinde gördüğü başka bir problem ise bir prototipin tarif edilmesinin mümkün olmadığı “ligde yüzden fazla gol atan futbolcular” gibi amaca özel yaratılan kategorilere dair bir açıklama getirmemesidir.

Başka bir açıdan da prototipik yaklaşımların özellikle İyi Örnek deneylerinde sayısal verilere çok odaklanması eleştirilmiştir. Bu eleştirel görüşe göre kategori değerlendirmesinde niteliklerin miktarı kadar birbirleriyle ilişkileri de önemlidir. Örneğin öncelik etkisinin ölçüldüğü bir İÖ deneyinde Tahta kavramının İÖ puanı ondan daha önce geleceken kaşık kavramının şekilsel büyüklüğüne göre değişecektir. Başka bir eleştiri prototip teorisinin KÖPEK, KEDİ gibi yakın kategorilerin ilişkilerine dair bir açıklama getirmemesidir. Halbuki çoğu zaman kategoriler birbirleri ile ilişkiler üzerinden anlamlandırılmaktadır. Prototip teorisinin eleştirildiği bir nokta da kategorinin belirlenmesinde en önemli işlevlerden biri olan kategori sınırları düşüncesi üzerinde yeterince durulmamasıdır. Bir şeyin A mı yoksa B mi olduğunun kararı ya o şeye dair referansa ya da kategori sınırlarına bağlıdır. Örneğin bir gösterimin tiyatro oyunu olup olmadığına karar, değerlendirmeyi yapanın tiyatro kategorisinin sınırlarını nerede çizdiğine göre değişmektedir. Ayrıca değerlendiricinin verdiği karardaki hızı, o gösterimin kategorinin sınırına ya da merkezine yakınlığıyla da korelasyon içindedir ve bu sınırlar prototipik temsillerden çıkarılamamaktadır.

Lakoff (1987) prototiplerin mental temsiller olduğuna dair düşünceler ve bu yöndeki eksiklikler açısından Rosch için yapılan eleştirilere prototiplerin ve tipik özelliklerin kognitif temsillerle eşleştirilmesinin hatalı olduğu yönünde karşı çıkar. Onları kompleks mental modellerin sonucu olan yüzeysel fenomenler olarak görmek gerektiğini belirtir. Bu yönde de prototip teorisinin eksikliklerini kapatan ve tezin ilerleyen bölümlerinde incelenecek bir kognitif model geliştirir (Lakoff, 1987).

#### **d. Anlam çerçevesi temelli prototipik etkiler**

Basit bir nitelik listesi kavramsal kategorileri tam olarak temsil etmemektedir. Bunun yerine önceki bölümlerde incelenen anlam çerçeveleri bağlantısal bilginin oluşturduğu yapılar olarak kavramların daha tatmin edici bir resmini sunmaktadır. Bir entite algılanmış birkaç özelliği ve bağlantılandırıldığı anlam çerçevesinin gösterdiği idealize unsurlar sayesinde bir kategoriye uygunluğu açısından derecelendirilir. Bu düşünceyi Croft ve Cruse (2004) derecelendirilmiş merkezlik olarak ifade eder ve bu düşüncelerini ARAÇ kategorisindeki ARABA ve TRAKTÖR kavramları ile açıklarlar. Croft ve Cruse (2004)'un aktarımıyla ARABA TRAKTÖRE kıyasla İÖ deneyi katılımcılarından daha yüksek puan alır ve bu durumun katılımcıların ideal aracın yolda yolculuk etmeye en iyi uygun araç olması gerektiğini değerlendirmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu derecelendirilmiş merkezlik düşüncesine İdealizeleşmiş Kognitif Model (İKM) kümelerinden oluşan kavramlarda da rastlanmaktadır. Bu tip bir kavram kategorisinde daha merkezde görünen prototip örnekler İKM'lerle en çok benzerlik gösterenlerdir.

### **3. İdealizeleşmiş Kognitif Model Teorisi**

Lakoff (1987)'e göre İdealizeleşmiş Kognitif Modeller (İKM) dünyadaki teorileri yansıtan görece kararlı mental temsillerdir. İKM'ler kompleks bilgi yapıları ile ilişkilenmeleri açısından anlam çerçevelerine benzeseler de onlara göre detay açısından daha zengindirler. Belli bir tecrübe hakkında belirgin örnekler göstermek yerine, tecrübe alanını soyutlayarak idealize ederler. Lakoff'un teorisinde kategorizasyon ve akıl yürütme gibi kognitif süreçlere rehberlik ederler. Lakoff (1987)'a göre Barselau (1983)'un tartıştığı “kampa giderken yanına alınacak eşyalar” gibi amaca özel kategoriler (ad hoc) dahi İKM'lere dayanarak oluşturulmaktadır. Çünkü böyle bir kategori oluşturma kabiliyeti daha önceki kamp tecrübeleri, kamp hakkında üretilmiş kaynaklar, eşyaların kolay kurulumu ve taşınabilirliği gibi önceden varolan bilgiyle ilişkilidir.

Lakoff (1987)'e göre anlam çerçevesindeki bilgi, tecrübenin dünyayla tam olarak eşleşmeyen bir şekilde kavramsallaştırılmasıdır. Lakoff düşüncesini Fillmore (1982)'ten aktardığı BEKAR kavramı üzerinden açıklar. BEKAR'ın İngilizcedeki basit kavramsal analizi evlenmemiş yetişkin erkektir. Bu tanım birçok duruma uyuyor olsa da bu tanıma uyup, ama bekar kategorisine girmesinden şüphe duyulacak da birçok

durum vardır. Lakoff (1987) yapılan tanımın keşifler, uzun dönem birlikte yaşayan insanlar vb. hakkında hiçbir şey söylemediğini ifade eder. Croft ve Cruse (2004) da tanıma uygun bekar olarak adlandırılmasında kararsızlık yaratan durumların bazılarını aşadaki gibi sıralamıştır:

- Papa
- Tarzan
- Kız arkadaşıyla yaşayan yetişkin erkek
- Homoseksüel erkek
- Erkek arkadaşıyla yaşayan homoseksüel erkek
- İnternet şirketi olan, kendi başına yaşayıp birçok kadınla birliktelik yaşayan onyediyedi yaşında erkek (ailesiyle yaşayıp okula devam eden onyediyedi yaşındaki birinin bekar kategorisine girmediği açıktır.)

Croft ve Cruse (2004)'a göre ortaya çıkan karışıklık BEKAR kavramına atfedilen evlenmemiş yetişkin erkek tanımının çok basit kalması değil, BEKAR kavramının anlamlandırıldığı bilgi alanının reel dünyadaki çeşitli sosyal statülerin hepsine karşılık gelmemesidir. Bekar kavramının tanımının belirttiği anlam çerçevesi gerçek dünyadaki bütün olası durumları içermeyen idealize edilmiş bir modeldir.

Lakoff (1987)'un kavram sisteminin organizasyon şekillerinden biri olarak tarif ettiği İdealizeleşmiş Kognitif Model'i açıklamak için verdiği örneklerden biri de SALI kavramıdır. SALI ancak güneşin hareketiyle tanımlanmış bir günü başlatıp bitirerek yeni bir günü başlatan doğal döngü ve yedi günlük daha geniş takvimsel döngüyü (haftayı) içeren idealize bir model ile tanımlanabilir. Bu modelde hafta düz bir dizgedeki yedi parçadan oluşmuştur ve bunlardan ikincisi salıdır. Lakoff (1987)'un ifadesiyle hafta idealize edilmiş bir modeldir ve yedi günden oluşan bir hafta kavramı doğada insandan bağımsız şekilde bulunmamaktadır. Lakoff (1987), Bali takvim sisteminin değişen sayıda günlük periyotlardan oluştuğunu aktararak bütün kültürlerde idealize modelin aynı şekilde oluşturulmadığını da belirtmektedir. Fakat bir kültürün kavram sisteminde o kültürün etkileşimde bulunduğu dünyasal koşullara dair yaptığı organizasyonlar ne kadar yaygın olursa, kurguladıkları modeller de o kadar gerçeklik hissi vermektedir.

İdealizeleşmiş Kognitif Modeller için dünya hakkında oldukça sabitlenmiş teoriler de denebilir. İKM'ler takvim, yönetim biçimi vb. gibi kurumsallaşmış



tecrübeler kadar gündelik faaliyetlerimizdeki beklentilerimizde, kabullerimizde de yer alırlar. Bir yemek siparişi verildiğinde onun sunumuna dair bir beklenti vardır (garsonun kafasında getirmeyeceği veya yemeğin bulunduğu tabağın beş metre çapında olmayacağı gibi). Croft ve Cruse (2004)'un Langacker'dan aktardıklarını belirttikleri örneğe bakıldığında: “Kafasını suyun üstünde zor tutuyordu.” cümlesini anladığımızı düşünürüz ama cümlenin; helikopterlerinden sarkan bir ipin ucunda bir kafa varken bu kafayı suya batırmadan suyun yüzeyinde kaydırarak birbirlerini geçmek isteyen pilotlar arasındaki bir yarış hakkında olduğunu bildiğimizde, cümlenin anlamı tamamıyla değişecektir. Dolayısıyla doğru bir anlamı oluşturmak için dünya hakkındaki veya beklentimizdeki dünya hakkındaki bütün bildiklerimizi bir araya getirmek durumunda kalırız. İKM'ler genel manada ansiklopedik bilgi içindeki organizasyonlardır.

Croft ve Cruse (2004)'un Fillmore'un çalışmalarından aktardığı bir başka İKM örneği de KAHVALTI kavramıdır. İdealizeleşmiş kahvaltı modeli bir öğün döngüsü anlam çerçevesinde, uyku sürecinden sonra günün ilk saatlerinde yenilen belirli bir menüden oluşmaktadır. Fakat gece boyunca yapılan çalışmadan sonra güneş doğarken yenilen yumurta ve ekmek de kahvaltı olarak adlandırılabilir, ya da sabaha karşı yattıktan sonra öğlen üçte kalkılıp yenilen yumurta, zeytin, peynire de kahvaltı denebilir, ya da biri sabah ilk yediği şey olan çikolatalı gofrete kahvaltı diyebilir ya da günün herhangi bir saatinde yenebilecek restauranttaki kahvaltı menüsünün tüketimi de kahvaltı kavramına sokulabilir. Sayılan seçeneklerden her biri İKM'de yer alan özelliklerden en azından birini barındırmamaktadır.

#### **a. Tipiklik etkisi kaynağı**

Lakoff (1987) İdealizeleşmiş Kognitif Modellerin kategorilerdeki tipiklik etkisine yol açtığına yönelik tespitler yapmıştır. Bunlardan birisi belirli kavramların anlaşılmasını sağlayan İKM'ler arasındaki uyumsuzluktur. Örneğin BEKAR kategorisi ile ilişkilenen İKM düşünüldüğünde, tek eşli bir toplum, evlilik kurumu, standart evlilik yaşı gibi bilgiler içerdiği belirtilebilir. Bir İKM, kavramın geri planındaki anlam çerçevesini idealize ettiğinde, tipiklik etkisini doğuran şey onun diğer kognitif modellerle kısmi olarak eşleşmesidir. Örnek olarak BEKAR kategorisinin tipik bir örneği olmayan Papa kavramına bakılabilir. BEKAR kategorisi yasal evlilik kurumuna göre anlaşılıp idealize edilmekteyken, Papa Katolik dininin evlenmesi yasaklanmış

sınıfı açısından idealize edilmektedir. Bu iki idealizeleşmiş model arasındaki uyumsuzluktan dolayı, Papa evlenmemiş olmasına rağmen BEKAR kategorisinin tipik değil ama zayıf bir örneği olarak değerlendirilmektedir.

### **i. Model kümeleri**

Lakoff (1987) bazen kognitif modellerin biraraya gelerek daha kompleks model kümeleri oluşturduğunu ifade eder. Croft ve Cruse (2004)'a göre bu kümeler aynı zamanda bilgi alanı matrisleridir. Lakoff (1987) yakın İKM'lerden oluşan model kümelerinin de tipiklik etkisine neden olduğunu belirtmiştir. Lakoff, İKM kümesinden oluşup, birçok alt kategori barındırdığını belirttiği ANNE kategorisi üzerinden bu durumu açıklar.

ANNE kavramı klasik teorinin kavramın anlamının gerekli ve yeterli koşulları sağlayan tanımı açısından bakıldığında çocuk doğurmuş kadındır. Fakat bu tanım ANNE kavramına dair durumların tamamını kapsamamaktadır. ANNE aslında birçok idealizeleşmiş kognitif modelin biraraya gelmesinden oluşan kompleks bir modeller kümesidir. Lakoff (1987) bu kümeye dair örnekler vermiştir:

- Doğum modeli: Çocuğu doğuran kadın onun annesidir.
- Genetik model: Çocuğa kendi genlerini veren kadın onun annesidir.
- Besleme modeli: Çocuğu besleyip büyüten yetişkin kadın onun annesidir.
- Evlilik modeli: Çocuğun babasının karısı onun annesidir.
- Soy modeli: Çocuğun en yakın akrabası olan kadın onun annesidir.

Hayatın getirdiği bilimsel ve kültürel gelişmelerle kavramda sapmalar ve genişlemeler olmakta olsa da, hala kabul edilen modeller üzerinden gerçek annenin ne olduğuna dair tartışmalar yapılmaktadır.

Croft ve Cruse (2004) da, anne kategorisi üzerinden bir veya birkaç İKM'ye uyan alt kategorileri aşağıdaki gibi sıralamıştır.

- Üvey anne: Besleme ve evlilik modellerine uymaktadır.
- Sütanne: Besleme modeline uymaktadır.
- Öz anne: Doğum modeline uymaktadır.
- Genetik anne: Genetik modeline uymaktadır.
- Bekar anne: Evlilik modeli dışındaki bütün modellere uymaktadır.

Lakoff (1987) kümeyi oluşturan İKM'lerden birisinin birincil olarak değerlendirildiği durumlarda tipiklik etkisinin oluştuğunu ifade etmektedir. Bu değerlendirme diğer alt kategorilerin daha az önemli olarak görülmesine neden olmaktadır. Örneğin, TDK Güncel Türkçe Sözlük anneyi, “çocuğu olan kadın” (sozluk.gov.tr; 2020) olarak tanımlayarak doğum modelini ön plana çıkararak anne kategorisinde tipiklik yaratmaktadır.

Lakoff (1987) bir örneğin bütün kategoriye ifade ettiği metonomilerin de tipiklik etkisi yarattığını belirtmiştir. “Ankara dış mihraklardan yakındı.” cümlesindeki gibi hükümet için başkent, “Sheakespeare her devirde iş yapar.” eseri için yazar vb. şekillerde oluşturulan metonomiler ilerleyen bölümlerde daha detaylı incelenecektir. Metonomik İKM ya bir İKM kümesi içinde alt kategori olmakta, ya da bireysel üye bütün kümenin yerini almaktadır. Bu tip metonomik modeller diğer üyelerin değerlendirildiği normlar ve beklentileri belirleyen kognitif referans noktaları olarak hizmet etmekte ve böylece de tipiklik etkisini yaratmaktadırlar. Evans ve Green (2007) tipiklik etkisi için kültürel bir stereotip olan EV HANIMI-ANNE metonomik modelini örnek olarak vermiştir. EV HANIMI idealizeleşmiş kognitif modeli dışarda çalışmayıp ev işlerini gören kadın olarak tarif edilebilir (sozluk.gov.tr; 2020). Bu İKM modeli ile oluşan stereotipik EV HANIMI kavramı bütün anne kategorisini temsil ederek anne kategorisindeki diğer üyeler üzerinde kendisine benzeme yönünde beklenti yaratmak suretiyle tipiklik etkisinin doğmasına yol açmaktadır. Böyle bir durumda örneğin ÇALIŞAN ANNE kavramı yaratılan beklenti ile değerlendirilip anne kategorisinin prototipik bir üyesi olarak görülmeyecektir. Lakoff (1987) toplumsal stereotipler gibi tipik örnekler modelinin de metonomik bir ilişki içinde tipiklik etkisi yaratacağını ifade etmektedir. Örneğin yaşadığımız coğrafyada yaygın bir kuş türü olan serçenin KUŞ kategorisi için kullanılması ile bu kategoride diğer kuşların serçe prototipine göre değerlendirildiği tipiklik etkisi doğabilmektedir. Lakoff tipiklik ve stereotipiklik zıttı olarak, bazı kategorilerin belirli idealler ile anlaşıldığını belirtir. POLİTİKACI kategorisi bu kapsamda düşünüldüğünde ideal politikacı kamu yararına çalışan, fedakar, çalışkan vb. olarak tarif edilebilir. Fakat bu tarif egoist, güç düşkünü, dönekb. stereotipik politikacı düşüncesi ile ters düşmektedir. Tipiklik etkisi ideal, metonomik bir biçimde bütün kategori yerine kullanıldığında ortaya çıkmaktadır. “Tam bir politacı” ifadesi ideal perspektifinden değerlendirildiğinde pozitif, stereotip perspektifinden değerlendirildiğinde ise negatif olarak anlamlandırılacaktır. İdeali

temsil eden bireysel kategori üyesi ise kusursuz örnek olarak adlandırılmaktadır<sup>xxiii</sup>. Messi futbol dünyasında çoğu insan için kusursuz örnektir ya da birtakım insanlar için Türkiye'deki jönler kategorisinde Kıvanç Tatlıtuğ kusursuz örnek olarak gösterilebilir. Kusursuz örnek dahil olduğu kategorinin tamamı için kullanıldığında, diğer kategori üyelerinin değerlendirileceği normları ve beklentileri yaratmaktadır. Böyle bir durumda da kusursuz örnekler kategorideki tipiklik etkisini yaratacaktır. Lakoff (1987) kategori üyelerinin bazı öz üyeler tarafından üretildiği kategorilerde, bu öz üyeleri üreteçler<sup>xxiv</sup> olarak adlandırmaktadır. Üreteçler kategorideki diğer üyelere göre daha prototipik olarak kabul edilir. Doğal sayılar kümesindeki rakamlar üreteçlere örnek olarak gösterilebilir. Lakoff (1987) başka metonomik İKM türü olarak dikkat çekici örnekleri belirtmiştir. Üniversite kategorisi için Oxford bu türdeki bir örnek olarak gösterilebilir.

Toparlamak gerekirse, Lakoff (1987) idealizeleşmiş kognitif model kümeleri ile metonomik İKM'lerin farklı yollarla tipiklik etkisi yarattığını belirtmektedir. Küme modelleri bir alt kategorinin diğerlerinden daha önemli olduğunu göstererek bunu gerçekleştirirken, metonimik modeller ise bütün kategorinin yerine geçerek, o kategori ile ilgili kültürel beklentileri tanımlayıp tipiklik etkisini ortaya çıkarmaktadırlar.

## ii. Tipiklik etkisi kaynağı olarak radyal kategoriler

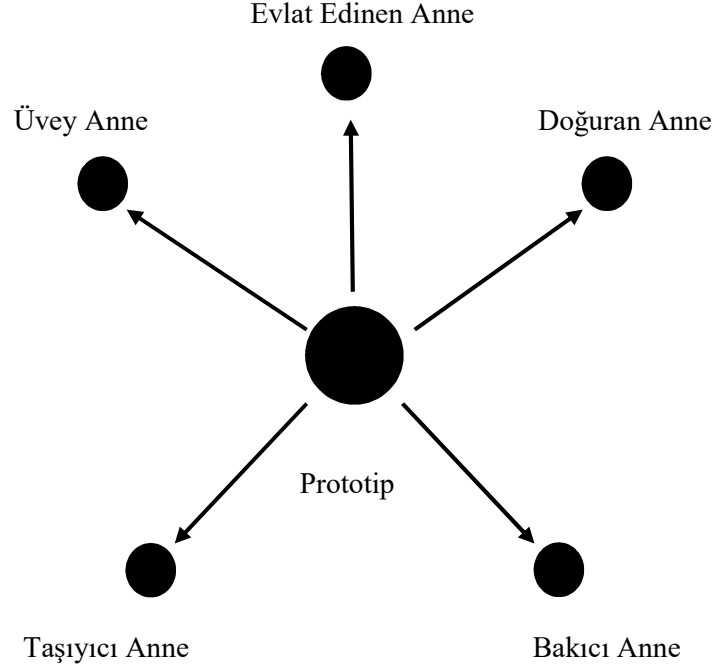
Lakoff (1987) ANNE kategorisinin model kümesi ile metonomik EV HANIMI-ANNE stereotipinin bir araya gelerek ANNE kategorisi için bileşik prototip oluşturduğunu savunur. Bu prototip kategori için temsilsel bir yapı sağlar. Örneğin bu bileşik prototipe göre ANNE kategorisi çocuğu doğuran dişi, genetik kodun yüzde ellisinin sağlanması, çocuğa bakmak için evde kalmak, çocuğun babası ile evli olmak, çocuktan bir jenerasyon büyük olmak ve çocuğun yasal vasisi olmak gibi kavramları içermektedir. Böyle bir bileşik prototip Doğum Modelinden, Genetik Modelden, Besleme Modelinden, Evlilik Modelinden, Soy Modelinden ve EV HANIMI toplumsal stereotip modelinden yararlanmaktadır. Şematik bilgi sağlayan bu tür bir idealizasyon ÜVEY ANNE, SÜTANNE, DOĞURAN ANNE, TAŞIYICI ANNE gibi başka modellerin türetilmesine imkan tanımaktadır. Lakoff (1987)'a göre bu çeşitlilik genel kurallarla merkezi bir modelden üretilmemekte, aksine konvansiyonlarla genişletilerek teker

---

<sup>xxiii</sup> İngilizce karşılığı paragon'dur.

<sup>xxiv</sup> İngilizce karşılığı generator'dır.

teker öğrenilmektedir. Lakoff genişlemenin olanaklarının merkezi modele bağlı olduğunda rastgele olmadığını da belirtir. Bu model bileşik prototipin merkezde, genişlemeyi temsil eden alt kategorilerin çevresinde olduğu radyal örgülü bir yapı oluşturur. Evans ve Greens (2007)'in Anne kategorisi için yaptığı radyal ağ modeli şekil 7'de gösterilmiştir.



Şekil 7 Radyal Ağ (Evans ve Greens, 2007, ss.276)

ANNE kategorisinde merkezden sapan alt kategoriler aşağıda belirtilmiştir:

- ÜVEYANNE: Baba ile evli ama ne genetik malzeme sağlamış, ne de doğurmuştur.
- EVLAT EDİNEN ANNE: Bakımını sağlamakta ve yasal vasidir.
- DOĞURAN ANNE: Doğurmuş ve genetik malzeme sağlamıştır fakat çocuğu evlatlık vermiş dolayısıyla ne çocuğun bakımıyla ilgilenmekte ne de yasal sorumluluğu bulunmaktadır.
- KORUYUCU ANNE: Çocuğun bakımıyla ilgilenmekte ama yasal olarak bir sorumluluğu bulunmamaktadır.
- TAŞIYICI ANNE: Çocuğu doğurmuş ama tipik olarak ne genetik malzeme sağlamıştır, ne de başka bir yükümlülüğü vardır.

Kültürde bazı alt kategoriler diğerlerine göre daha konvansiyonel olduğunda, bu tip radyal kategoriler tipiklik etkisini doğuran başka bir yol olarak ortaya çıkmaktadır.

## b. İdealizeleşmiş kognitif modellerin yapısı

Lakoff (1987)'a göre İKM'ler kompleks bir şekilde yapılanmış bilgi sistemleridir. Anlam çerçeveleri İKM'lerin bir türüken, mental alanlar da yine İKM'ler tarafından yapılandırılan anlam inşası süreçleri ile oluşturulan bilgi paketleridir. Lakoff (1987) mental alanları kavramsallaştırmanın ve düşüncenin aracı olarak değerlendirdiğinden, sabit veya devam eden herhangi bir kavramsallaştırılmış ilişkinin yine mental alanlarca temsil edildiğini ifade eder. Buradaki İKM'nin rolü ise mental alanları yapılandırarak geri plan bilgisi sağlamaktır.

Lakoff (1987) her İdealizeleşmiş Kognitif Modelin dört tür yapısal prensibi kullanan kompleks şekilde yapılaşmış bütün olduğunu belirtir. Bahsedilen yapısal prensipler ise Fillmore'un anlam çerçevelerindeki önermesel yapılar, Langacker'ın kognitif gramerindeki imge şemaları, Lakoff ve Johnson'ın çalışmalarında yer alan metaforik ve metonomik eşleştirmeler<sup>xxv</sup>'dir. Yapısal metafor veya metonomi gibi imgesel araçlarla oluşturulanlar, önermesel İKM'ler dışında kalanları işaret etmektedir. Önermesel İKM'ler önermesel ve fiili bilgileri içerir. Biyolojik türlerin sınıflandırılması ya da bir restorantta sipariş verme davranışının içerdiği kurallar önermesel İKM'lere girmektedir. Lakoff (1987)'a göre İmge Şemaları ise kavramsal yapının yapı taşlarıdır. Kavramlar ve tecrübeler büyük ölçüde BAŞLANGIÇ-YOL-HEDEF, PARÇA-BÜTÜN, YUKARI-AŞAĞI, ÖN-ARKA vb. imge şemaları tarafından yapılandırılmıştır. Dolayısıyla imge şemaları kavram için İKM olmaktadır. Metaforik İKM, kaynak bilgi alanı ile hedef bilgi alanının eşleştirilmesi dolayısıyla oluşmaktadır. Örneğin EVLİLİK kavramı YOLCULUK kavramı ile eşleştirilmesi sonucu ortaya çıkan "Evlilikleri çıkmaza girdi." gibi bir ifadede EVLİLİK kavramı YOLCULUK İKM'si ile yapılandırılmıştır. Bu konu ilerleyen bölümlerde daha detaylı bir şekilde incelenecektir. Yukarıda anlatıldığı üzere stereotipler, kusursuz örnekler, idealler vb. İKM'ler bütün kategorinin yerini almaları dolayısıyla metonomiktirler.

---

<sup>xxv</sup> Orijinal metinde "mapping" olarak geçen kelimenin tam tercümesi "haritalandırma" olmasına rağmen Lakoff ve Johnson (1980) çevirisinde Gökhan Yavuz Demir'in tercih ettiği "eşleştirme" sözcüğünün istenen anlama daha yakın olduğu düşünüldüğü için bu sözcük kullanılmıştır.

## E. Kavramsal Metafor Teorisi

Kognitif semantik girişimlerin ilk teorileri arasında sayılabilecek Kavramsal Metafor Teorisi (KMT) George Lakoff ve Mark Johnson'un 1980 yılında yayımlanan *Metaphors We Live By*<sup>xxvi</sup> kitabıyla (Lakoff ve Johnson, 2015) ortaya atılmış ve ilerleyen süreçte hem pratik hem teorik alanda üzerine çeşitli araştırmalar (Lakoff ve Johnson, 1999; Lakoff, 1987, 1990, 1992; Johnson 1987; Lakoff ve Turner, 1989; Kövecses, 2002 vd.) yapılarak geliştirilmiştir. Kavramsal Metafor Teorisinin temel önermesi metaforun dilsel bir figür olmadığı aksine doğal olarak düşüncenin kendisinin esasen metaforik olduğudur. Dolayısıyla kognitif yaklaşımda metafor terimi bireysel bir metaforik kullanım veya dilsel bir konvansiyondan ziyade, kavramsal bir birliktelik kalıbı olarak değerlendirilir.

### 1. Klasik Metafor Görüşü

Klasik dil teorisinde metafor düşünce yerine dil ile ilişkilendirilmekte ve dilin gündelik kullanımının dışında konumlandırılmaktadır. TDK Güncel Türkçe Sözlük metaforu; “mecaz, bir kelimeyi ve kavramı kabul edilenin dışında başka anlamlara gelecek biçimde kullanma” (sozluk.gov.tr; 2020) olarak tanımlamaktadır. Türk edebiyatında istiare ve eğretileme adlarıyla da kullanılan bir söz sanatı olarak kabul edilir. Bir sözün gerçek anlamının dışında benzetme amacıyla kullanılması şeklinde tarif edilir (Doğan, 2013). Lakoff (1992)'a göre klasik teorinin kabulü yüz yıllar boyunca öyle bir yerleşmiştir ki, insanlar onun sadece bir teori olduğunu farkedemez hale gelmişlerdir. Sheakespeare (2004, ss.6)'in;

“York'un yükselen güneşi, mutsuzluğumuzun kışını  
Parlak bir yaza çevirdi, artık soyumuzun üzerine çöken  
Kara bulutlar okyanusun diplerine gömülmüş durumda.”

sözleri konvansiyonel açıdan değerlendirildiğinde bu sözlerin güneş, kış, yaz, bulut kelimelerinin metaforik olarak kullanılmasıyla sanatsal ve estetik bir etki yarattığı ifade edilebilirken, kognitif dil bilimsel görüş ise metaforik olanın kelimelerde değil, ifadenin altında yatan düşüncede olduğunu belirtir. Kövecses (2002) geleneksel görüşün metafor üzerine olan yaygın kanılarını beş maddede gruplandırmıştır. İlki

---

<sup>xxvi</sup> Kitap Türkçe'de Gökhan Yavuz Demir çevirisiyle “Metaforlar Hayat, Anlam ve Dil” adında yayımlanmıştır.

metaforun dilsel bir fenomen olarak kelimelerin özelliği olduğudur. İkincisi metafor sanatsal ve retorik amaçlar için kullanılır. Üçüncü olarak, birbirinden farklı entitelerin karşılaştırılması olan alegorinin aksine, metafor tanımlanmış ve karşılaştırılmış iki entite arasındaki benzerliğe dayanmaktadır. Dördüncü kanı metaforun sözcüklerin bilinçli ve kasti olarak kullanımı olduğudur. Dolayısıyla metafor oluşturabilmek ya da iyi bir şekilde oluşturabilmek için özel bir yeteneğe sahip olmak gerekir ve sadece büyük şairler, yazarlar veya iyi hatipler onun ustası olabilir. Son olarak metafor sadece dilsel bir figür olduğu için onsuz da yapılabilir. Başka bir ifadeyle tek işlevi özel bir etki yaratmak olan metafor günlük iletişimin kaçınılmaz bir parçası değildir. Lakoff ve Johnson (1980)'ın bu görüşlere karşı geliştirdiği savı maddelemek gerekirse;

- Metafor kelimelerin değil kavramların özelliğidir.
- Metaforun amacı sadece sanatsal ve estetik değil, aynı zamanda bazı kavramların daha iyi anlaşılmasını sağlamaktır.
- Metafor sıklıkla benzerliğe dayanmaz.
- Metafor gündelik hayatta sıradan insanlar tarafından herhangi bir özel çaba göstermeye gerek kalmadan kullanılır.
- Metafor gereksiz, dilsel bir süs değil, aksine düşüncenin ve aklın kaçınılmaz işleyişidir.

Dolayısıyla kognitif bilimciler metaforları resim, jest gibi dil dışı yollarla da ifade edilebilecek düşünce kalıpları olarak kavramaktadırlar. Johnson (1987) Kandinski'nin bir eserinin incelemesini yaparken, resimsel dengenin ancak ağırlık, kuvvet, lokasyon, değer kavramlarının metaforik olarak anlaşılması ile doğabileceğini belirtmektedir.

## **2. Kavramsal Metafor Teorisine Genel Bakış**

Kognitif dil biliminde kavramsal metafor genel manada, bir kavramsal bilgi alanının başka bir kavramsal bilgi alanının terimleri ile anlaşılması şeklinde tanımlanır. Tartışmanın savaş terimleri ile, evliliğin yolculuk terimleri ile, teorilerin bina terimleri ile düşünülmesi, konuşulması bu tanıma örnek olarak gösterilebilir<sup>xxvii</sup>. Kavramsal metafor yazın dilinde kavramların kelimelerden ayrılması için küçük fontlarda büyük harflerle yazılır ve “KAVRAMSAL BİLGİ ALANI (A) KAVRAMSAL

---

<sup>xxvii</sup> Bu bölümün ilerleyen kısımlarında bu metaforlar daha detaylı bir şekilde irdeleneceğinde burada örneklendirilmemiştir.



BİLGİ ALANI (B)DİR” şeklinde ifade edilir. Daha önceki bölümlerde detaylandırılmış olan yukarıdaki tanımda geçen bilgi alanı terimi, “düşüncenin tutarlı bir organizasyonu olarak” kısaca tarif edilebilir. Kavramsal metaforu oluşturan bilgi alanlarından; diğer bilgi alanının anlaşılması için metaforik ifadelerin üretildiği bilgi alanına kaynak bilgi alanı, bu yolla anlaşılacak olan bilgi alanına ise hedef bilgi alanı denmektedir. Dolayısıyla yukarıda örnek olarak verilen kavramsal metaforlarda; SAVAŞ, YOLCULUK, BİNA kavramları kaynak bilgi alanına, TARTIŞMA, EVLİLİK, TEORİ kavramları ise hedef bilgi alanına girmektedir. Lakoff ve Johnson (1980; 1999)’ın sıklıkla örnek verdiği kavramsal metaforlardan bazılarının dile yansıyan ifadeleri aşağıdaki gibidir:

#### TARTIŞMA SAVAŞTIR

- İddiaların savunulamaz.
- Argümanımdaki her zayıf noktaya saldırdı.
- Onunla yaptığım hiçbir tartışmayı kazanamadım.

#### TEORİLER BİNALARDIR

- Teorinin temelini sağlam tutmalısın.
- Teorisinin daha fazla desteğe ihtiyacı var.
- Şu ana kadar ancak tezin iskeletini oluşturabildim.
- İyi bir teori her yönden gelecek saldırıya karşı dayanıklı olmalıdır.

Metaforik dilsel ekspresyonlarla kavramsal metaforun ayrı şeyler olduğunu belki tekrar vurgulamak gerekmektedir. Birincisi somut bilgi alanının doğurduğu terminolojiden gelen dilsel ifadeler ve kelimelerken, diğeri ise bunun altında yatan düşüncedir.

#### **a. Tek yönlülük**

Kavramsal metaforlarda genellikle kaynak bilgi alanları daha somut, fiziksel kavramlardan oluşurken, hedef bilgi alanları ise daha soyut kavramlardan meydana gelmektedir. Bu durum bir kavramı anlamaya çalışan insanın, genellikle ondan daha kolay anlaşılır olan, dolayısıyla dokunabildiği, duyumsayabildiği kavramlardan yararlanması olarak açıklanabilir. Metaforik sürecin tipik olarak somuttan soyuta doğru işlemesi tek yönlülük prensibi olarak adlandırılır (Lakoff ve Johnson, 1980).

## b. Eşleştirme

Kavramsal metafor sürecinde; A kavramının B kavramı vasıtasıyla anlaşılıyor olması ile; A'nın kurucu kavramsal unsurları ile B'nin kurucu kavramsal unsurlarının birbirleri arasında oluşan sistematik bir karşılık kümesi ifade edilmektedir. Bu karşılık kümesini Lakoff ve Johnson (1980) eşleştirme<sup>xxviii</sup> olarak nitelendirmiştir. Eşleştirmeyi örneklendirmek adına AŞK BİR YOLCULUKTUR kavramsal metaforuna bakılabilir. Bu yönde “Hiçbir yere varamıyoruz.” ifadesi düşünülecek olunursa “bir yere varmak” ifadesi hedeflenen bir varış yerine doğru bir yolculuğu belirtirken, incelenen cümle ise böyle bir yerin noksanlığından bahsetmektedir. Ayrıca cümlede gizli özne olan biz de yolcuları işaret etmektedir. Dolayısıyla örnekteki cümle; yolcular, yolculuk, varış yeri kurucu kavramsal unsurlarından oluşan yolculuk kavramını göstermektedir. Fakat böyle bir cümle duyulduğunda yolculuk değil de aşk kavramı (Genel manada, ilişki veya ilişkinin türleri veya evlilik de olabilir.) anlaşılmakta ve konuşmacının yolcular değil de aşıkları, fiziksel bir yolculuk yerine ilişkideki olayları, fiziksel bir varış noktasından ziyade ilişkinin hedeflerini düşündüğü sonucuna varılmaktadır. Aynı kotekste “Saplandığımız yerden çıkamıyoruz.” ifadesinde ilişki kavramsal olarak yolculukta kullanılan araçla eşleştirilmektedir veya “Yol ayrımındayız.” dendiğinde hangi yöne gidileceğine karar verilmesi gereken yoldaki bir çatalaşmadan değil de, ilişkinin önündeki değerlendirilmesi gereken seçeneklerden bahsedilmektedir.

Kavramsal metaforlardan unsurların hedef bilgi alanında mevcut bulunduğu, bir metafor yaratmak isteyen birinin de iki bilgi alanındaki unsurlar arasındaki hali hazırdaki benzerliklerden yararlanarak bunu gerçekleştirdiği anlaşılmalıdır. Kavramsal metafor teorisine göre AŞK bilgi alanı, YOLCULUK ile yapıya kavuşturulmadan önce bu tip bir yapıya ve kavramsal unsurlar kümesine sahip değildir (Kovecses, 2002). Kövecses bu saptamanın AŞK kavramının seçenekler, ilerleme, hedefler gibi unsurlarının YOLCULUK kavramının unsurlarından bağımsız düşünülmemesinden kaynaklandığını ifade etmektedir.

---

<sup>xxviii</sup> İngilizce “mapping” ifadesinin karşılığı olarak kullanılmıştır.

Eşleştirme kavramını biraz daha açmak için kognitif araştırmalarda sık verilen örneklerden birisi olan SOSYAL ORGANİZASYONLAR BİTKİLERDİR kavramsal metaforu incelenebilir.

#### SOSYAL ORGANİZASYONLAR BİTKİLERDİR

- Lisans eğitimini tamamladıktan sonra drama ana bilim *dalında* uzmanlaştı.
- Kurduğumuz tiyatro tahminlerimizin ötesinde *büyük*ti.
- Klasik oyunları *budamak*, onları günümüzdeki insanların alıştığı gösteri sürelerine indirebilmek için bir gerekliliktir.
- Türk tiyatrosunun *kökleri* meddah geleneğine dayanmaktadır.
- Tiyatro grubunun *tohumları* festivalin düzenlendiği panelde atılmaya başlanmıştı.
- Sıkı çalışmanın *meyvelerini* ancak toplamaya başladılar.

Yukarıdaki ifadelerdeki eşleştirmeler şu şekilde gösterilebilir:

Kaynak: BİTKİ

Hedef: SOSYAL ORGANİZASYON

- |                                     |                             |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| - Bütün bitki                       | Bütün sosyal organizasyon   |
| - Bitkinin parçası                  | Organizasyonun parçası      |
| - Bitkinin büyümesi                 | Organizasyonun gelişmesi    |
| - Bitkinin bir parçasının kesilmesi | Organizasyonun küçültülmesi |
| - Bitkinin kökü                     | Organizasyonun kökeni       |
| - Meyveler                          | Yararlı sonuçlar            |

Lakoff ve Johnson (1999) kavramsal metafordaki eşleştirmelerin dilsel ekspresyonlarda incelenmelerine karşın, büyük ölçüde bilinç altında gerçekleşen mental faaliyetler olduklarını belirtirler. Bu nedenle de, iki kavramın unsurları arasındaki eşleştirmeler çoğunlukla konvansiyonel olarak sabitlendiğinden gelişigüzel yapılamamaktadır.

Kavramsal metaforun başka bir örneği olarak Kövecses (2002), Sofokles'in Kral Oidipus oyununun altında yatan miti vermektedir. Mitin bir bölümünde Oidipus'un karşısına Tebai kentine giden yolu kesen bir Sfenks çıkar. Sfenks yoldan geçenlere bilmece sormakta ve bilemedikleri takdirde de onları yemektedir. Oidipus gelene kadar kimse bilmeceyi bilememiş ve Sfenks tarafından yenmekten kurtulamamıştır. Sfenks Oidipus'a bilmeceyi sorar: Sabah dört ayaklı, öğlen iki ayaklı, akşam üç ayaklı

olan canlı nedir? Oidipus; bebekken dört ayak üzerinde emekleyen, yetişkinliğinde iki ayak üzerinde yürüyen, yaşlanınca da bastondan destek alarak ilerlediğinden üç ayaklı olan, insan diye cevap verir. Doğru yanıtladığı için Sfenks kendini öldürür ve Tebai kurtulur. Kövecses (2002)'e göre Oidipus'u kurtaran kavramsal metafor bilgisidir. Bu mitte İNSANIN HAYATI BİR GÜNDÜR ve İNSAN YAŞAMI BİR YOLCULUKTUR metaforları aktif olarak kullanılmıştır. Oidipus, ilk metafor sayesinde sabahı bebeklikle, öğleni yetişkinlikle, akşamı da yaşlılıkla eşleştirerek bulmacayı çözmüştür. İkinci metafor ilki kadar önemli olmasa da, bilmede ayağın tekrarlayan rolü sayesinde cevap için ipucu oluşturmuştur. Mitin böyle bir okumasının yapılması Oidipus'un bütün yaşam hikayesinin yolculuk olarak görünmesini de sağlamaktadır.

#### **c. Sık kullanılan bilgi alanları**

Kavramsal metafor teorisinde kaynak bilgi alanlarının daha somut ve bilindik kavramlardan oluştuğu ifade edilmişti. Kövecses (2002) de kavramsal metaforlar oluşturulurken yaygın olarak kullanılan kaynak bilgi alanlarını İNSAN VÜCUDU, SAĞLIK ve HASTALIK, HAYVANLAR, BİTKİLER, BİNALAR ve İNŞAATLAR, MAKİNELER ve ALETLER, OYUNLAR ve SPOR, PARA ve TİCARET, YİYECEK, SICAK ve SOĞUK, AYDINLIK ve KARANLIK, KUVVETLER, HAREKET ve YÖN olarak sıralamaktadır. Kaynak bilgi alanları ile aydınlatılmaya çalışılan daha soyut, geniş ve net bir tariften mahrum hedef bilgi alanlarının sık karşılaşılanlarını ise; DUYGU, ARZU, AHLAK, DÜŞÜNCE, TOPLUM, POLİTİKA, EKONOMİ, İNSAN İLİŞKİLERİ, İLETİŞİM, ZAMAN, YAŞAM VE ÖLÜM, DİN, OLAYLAR ve EYLEMLER olarak belirtmektedir.

#### **d. Vurgulama/Gizleme**

Kaynak veya hedef olsun kavramlar genellikle birçok farklı unsurla beraber karakterize olurlar. Ama bir kaynak bilgi alanı hedef bilgi alanı ile eşleştirildiğinde, hedef bilgi alanının sadece bazı unsurları odak haline gelmektedir. ZİHİN KIRILGAN BİR NESNEDİR kavramsal metaforuna bakıldığında şu ifadeler karşımıza çıkmaktadır:

- Psikolojisi çok kırılğan.
- Ona karşı çok dikkatli davranmalı, çok hassas bir ruh halinde.
- Resmen zihnim parçalara bölündü.
- Kafam çatlıyor.

Bu ifadelerde kaynak bilgi alanının hedef bilgi alanında vurguladığı ana odağın psikolojik kuvvet olduğu görünebilir. Bu durum aynı zamanda hedef bilgi alanının diğer unsurlarının da gizlenmesine neden olmaktadır. Metaforun gerçekleştirdiği vurgulama ve gizleme süreçleri aynı hedef kavramın farklı kaynaklarla eşleştirildiği metaforlar üzerinden bakıldığında daha net görülmektedir.

TEZ BİR KONTEYNERDİR: Tez çok karmaşık bir içeriğe sahip. / Tezin merkezinde ne var?

TEZ BİR YOLCULUKTUR: Tezde adım adım ilerledik. / Kavramsal metaforlar bölümünde saplanana kadar çok iyi gidiyordum.

TEZ BİR SAVAŞTIR: Tezi yetirince savunamadığımı düşünüyorum. / Ortaya koyduğun her argümanla en çok sana destek verenlere saldırmışsın.

TEZ BİR BİNADIR: Sağlam bir yapı kurduktan sonra gerisi kolay. / Çalışmaya başlamadan önce argümanlarını temellendireceğin zeminin sağlamlığından emin olmalısın.

Bu örneklerde her metafor sırasıyla tez kavramının içeriksel, süreçsel, ona hakim olma, yapısallık gibi unsurlarını vurgularken, diğer unsurlarını da gizlemektedir. Örneğin, KONTEYNER metaforu TEZ'in içeriğini vurgularken, süreç, yapı gibi unsurlarını gizlemektedir.

Hedef alandaki vurgulama ve gizleme süreçleri gibi, bir metaforun kaynak bilgi alanının da sadece bazı unsurlarının odak haline getirildiği durumlar vardır. Yukarıda belirtilen TEZ BİR BİNADIR metaforunun dilsel ekspresyonlarına bakıldığında:

Başarılı bir tez için iskeletimiz hazır.

Eğer argümanlarını sağlam olgularla desteklemezsen bütün çalışma çökecek.

Temelin sağlam olduktan sonra argümanlarını onun üzerine kolaylıkla kurarsın.

Bu yaygın ifadelerden de anlaşılacağı üzere metaforda BİNA kavramının yapısal ya da dayanıklılık gibi özellikleri yer alırken, koridorlar, odalar, insanların yaşam alanı olması, sokaklarda bulunması gibi unsurları göz ardı edilmektedir. Metaforlarda bilgi alanlarının kısmi olarak yer almalarının konvansiyonel bir durum olduğunu ayrıca belirtmek gerekir. Daha sonraki bölümlerde detaylandırılacak olan konvansiyonel olmayan durumlarda ise vurgulanan unsurlar genişletilmektedir.

#### e. **Birincil/Kompleks metaforlar**

Kavramsal metaforunda gerek kaynak, gerekse de hedef bilgi alanından olsun kavramın kısmi unsurlarının içerildiği ifade edildi. Fakat bu durumda da metafora dahil edilen unsurların niye özellikle o unsurlar olduğuna dair bir soru ortaya çıkmaktadır. Grady (1997) bu soruya birincil metaforlar ve kompleks metaforlar yaklaşımları ile açıklama getirmiştir. Bu yaklaşıma yine TEZ BİR BİNADIR veya daha genel haliyle TEORİ BİR BİNADIR metaforu üzerinden bakılacak olursa, bu kavramsal metafor MANTIKSAL YAPILAR FİZİKSEL YAPILARDIR ve GEÇERLİLİK DİK KALMAKTIR birincil metaforlarından oluşan kompleks bir metafordur. Birincil metaforlar kompleks metaforlardan bağımsız bir şekilde motive edilmektedirler. BİNALAR ve TEZ (TEORİ) arasında korelatif veya yapısal benzerlik türü bir ilişki kurulamazken, onu oluşturan birincil metaforlarda kurulabilmektedir. MANTIKSAL YAPILAR FİZİKSEL YAPILARDIR metaforunun deneyimsel temellerine bakıldığında fiziksel yapılar (bina gibi) ile onu yapan, planlayan, yapımında yer alan mantık arasında korelasyonel bir ilişki vardır. GEÇERLİLİK DİK KALMAKTIR metaforundaki deneyimsel temel ise şeylerin işlevsel, kullanılabilir ve çalışıyor olduklarında dik kalmaları ama düştüklerinde işlevsel olmamaları, kullanılmamaları ve çalışmamaları durumunun tekrar eden şekilde tecrübe edilmesidir. Bu iki metaforun kombinasyonu TEZ (TEORİ) BİR BİNADIR metaforunu oluştururken, bunun ham ifadesi aslında GEÇERLİ MANTIKSAL YAPILAR DİK FİZİKSEL YAPILARDIR metaforudur. Bu metafor sayesinde bir yandan da TEZ (TEORİ) BİR BİNADIR metaforunun niye özellikle yapısal ve dayanıklılık unsurlarını içerdiği görünür kılınmaktadır.

#### f. **Metaforik gerektirimler**

Kavramsal metafor incelemelerinde bazen metaforların genel eşleştirmeye ek olarak daha zengin ve detaylı bilgi aktarımı gerçekleştirdiği gözlenmiştir. Bu durumu genel eşleştirmeden ayırmak için metaforik gerektirim terimi kullanılmaktadır (Evans ve Green, 2006). TARTIŞMA BİR YOLCULUKTUR metaforuna bakıldığında YOLCULUK kavramının kurucu unsuru YOL kavramı tartışma kavramında ilerlemeye karşılık gelmektedir. YOLCULUK kavramında ayrıca kurucu unsur olmayan yoldan sapma bilgisi de vardır. Bu bilgi metaforik gerektirim olarak tartışma kavramında konudan sapma unsurunda kendini gösterir. Dolayısıyla bu metaforunda YOLCULUK

kavramına ait ek bir bilgi tartışma kavramının olası birtakım özelliklerini anlamlandırmıştır.

Metaforik gerektirimi biraz daha detaylandırmak adına SOYUT KARMAŞIK SİSTEMLER için batı kültüründe sık kullanılan SOYUT KARMAŞIK SİSTEMLER BİTKİLERDİR kavramsal metaforuna bakılabilir. Metafor sosyal organizasyonlar (şirketler vb.), bilimsel disiplinler, insanlar, ekonomi, insan ilişkileri gibi çeşitli kavramları hedef bilgi alanı olarak içermektedir. Bu metaforun dayandığı oluşturuca eşleştirmeler aşağıdaki gibidir:

- Bitkiler kompleks sistemlerdir.
- Bitkinin parçası kompleks sistemin parçasıdır.
- Bitkinin büyümesi kompleks sistemin gelişmesidir.

Gündelik insan tecrübesi şu bilgilere sahiptir: Bitkiler yetiştirildiğinde fiziksel olarak büyürler ve bitkiler boyutlarının küçülmesi ile sonuçlanacak şekilde bazen kesilirler veya budanırlar. Bu bilgilerin kompleks sistemlerin anlamlandırılmasında kullanıldığı görülebilmektedir. Bu temel bilgilerin iki alt metaforunda yansıdığı ifade edilebilir:

BİR KOMPLEKS SİSTEMİN GENİŞLEMESİ BİTKİNİN BÜYÜMESİDİR

Tartışılan konu çok dallandı.

Bu işte yeni bir dala daha atlamayı istemiyorum.

KOMPLEKS SİSTEMİ KÜÇÜLTMEK BİTKİYİ KÜÇÜLTMEKTİR

Oyunu öyle bir budamış ki oyundan geriye hiçbir şey kalmamış.

Pandemiden dolayı tiyatro bünyesindeki iş gücünde kesintiye gitmek zorunda kaldık.

Fakat bitkiler ve kompleks sistemler arasında metaforik bağ bir kere kurulduktan sonra kaynak bilgi alanındaki farklı bilgiler de hedef bilgi alanına yansıtılmaktadır ve yeni alt metaforlar doğmaktadır:

KOMPLEKS SİSTEMİN GELİŞMESİ İÇİN YAPILAN HAZIRLIK BİTKİNİN BÜYÜMESİ İÇİN YAPILAN HAZIRLIKTIR

Bütün bu çalışma ileriki gelişmeler için zemin hazırlamaktadır.

BİR KOMPLEKS SİSTEMİ YARATMAK VE ONA BAŞLAMAK TOHUM EKMEKTİR

Şirketin tohumları 2016 krizinden sonra atılmıştı.

BİRÇOK SAYIDA ŞEYİN ANİDEN GELİŞMESİ BİTKİLERİN ANİDEN FİLİZLENMESİDİR

Yasa bir kere delindikten sonra yol boyunca binalar mantar gibi bitti.

GELECEK OLAYLARIN KAYNAĞI TOHURLARDIR

Hayaleti dinleyince içine intikam tohumları serpildi.

ETKİLERE İMKAN TANIYAN KAYNAKLAR BİTKİNİN KENDİSİNDEN BAŞKA PARÇALARININ YETİŞTİĞİ PARÇALARIDIR

İyi bir terapiyle probleminin köklerini bulabilirsin.

Karakterin eylemlerinin nedenlerini aile köklerinde araman nafile bir uğraş.

KOMPLEKS BİR SİSTEMİ SÜRDÜRMEK BİTKİ EKİP BİÇMEKTİR

Kalıcı olmak istiyorsan açgözlü insanları tiyatrodan ayıklaman gerekiyor.

BAŞARILI BİR ŞEKİLDE GELİŞEN KOMPLEKS SİSTEM SAĞLIKLI BÜYÜYEN BİR BİTKİDİR

Boşandıktan sonra kariyeri solmaya başladı.

Sağlıklı bir büyüme için kamu bütçesindeki açıkların sonlandırılması gerekmektedir.

GELİŞMENİN BAŞLANGIÇ SAFHALARI BÜYÜMENİN BAŞLAMASIDIR

Oyuncuların dahil olduğu dramaturgi çalışmaları filizlerini vermeye başladı.

Belediye tiyatrosuna özel tiyatro aşısının tutup tutmadığını anlamak için bekleyip görmek lazım.

BİR ŞEYİN GELİŞMESİNDEKİ EN İYİ SAFHA BİTKİNİN ÇİÇEKLENMESİDİR

“Böyle bir sav hele yazın biliminin, bunca çiçeklendiği çağımızda, kolay savunulamaz.” (Melih Cevdet Anday’dan aktaran sozluk.gov.tr, 2020)

BİR FAALİYETİN YARARLI SONUCU BİTKİNİN MEYVESİ VEYA MAHSULÜDÜR

Yoğun provaların meyvelerini topluyoruz.

Yukarıdaki metafor örneklerinden anlaşıldığı gibi SOYUT KOMPLEKS SİSTEMLER BİTKİLERDİR kavramsal metaforu bitki kavramının metaforik gerektirim potansiyelinden bir hayli faydalanmaktadır. Bu bilgiler biyoloji uzmanlığının aksine bitkiler hakkındaki sıradan günlük tecrübelerden kaynaklanmaktadır.

#### **g. Değişmezlik ilkesi**

Önceki bölümde insanın gündelik bilgi birikiminin metaforik gerektirimler vasıtasıyla kavramları anlamasında nasıl etkin olduğu gösterildi. Fakat kaynak bilgi



alanının sahip olduğu metaforik gerektirim potansiyelinin tümüyle hedef bilgi alanına yansıtılmadığını da belirtmek gerekir. Bu potansiyelin yansıtılmasındaki belirli sınırlandırmaları Lakoff (1990) Değişmezlik ilkesi olarak adlandırmıştır. Metaforik gerektirimin engellenmesini örneklendirmek gerekirse:

- Karşımdaki oyuncu bana keyif verdi.
- Karşımdaki oyuncu bana öpücük verdi.

NEDEN OLMA BİR NESNENİN TRANSFERİDİR kavramsal metaforuna dayanan yukarıdaki ifadeler metaforik olmayan “Karşımdaki oyuncu bana kitap verdi.” cümlesi ile açıklanabilir. Burada bir nesnenin transferi verenden alıcıya doğru gerçekleşmektedir. Bu literal durumun yol açtığı anlamlardan birisi “Birisine bir kitap verilirse, o kişi o kitaba sahip olur.”dur. Yukarıdaki cümleleri üretmek için NEDEN OLMA BİR NESNENİN TRANSFERİDİR metaforu uygulandığında, bu metaforik bir gereklilik olabilmektedir. Metaforik gerekliliğe göre cümlelerdeki birinci şahısa metaforik nesnelere (keyif ve öpücük) verildikten sonra onlara sahip olması gerekmektedir. Bu durumda ifadeler şu şekilde kurulmalıdır:

- Karşımdaki oyuncu bana keyif verdi ve keyfim hala yerinde.
- Karşımdaki oyuncu bana öpücük verdi ve hala duruyor.

Birinci ifadede metaforik gerekliliğin işlediği görünürken, ikincisinde bu durum söz konusu değildir. Kövecses (2002) bu ayrışma nedeninin keyfin insanın bir haliyken, öpücüğün bir olay olmasında yattığını ifade eder. İki ifadede de karşıdaki oyuncu keyfin ve öpücüğün nedenidir fakat birincil tekil şahıs birinde bir hali deneyimlerken, diğerinde ise bir olayı deneyimlemektedir. Dolayısıyla kaynak bilgi alanındaki “Birine bir şey verildiğinde ona sahip olur” metaforik gereklilik potansiyeli hal ve olay gibi farklı biçimlere sahip kavramlardan birinde geçerli olurken, diğerinde olmamaktadır. Hedef bilgi alanında BİR DENEYİME NEDEN OLMA, kaynak bilgi alanında ise BİR NESNENİN TRANSFERİ vardır. Hedef tecrübe psikolojik hale neden oluyorsa, kaynak bilgi alanının gerektirimleri (Sana verilen bir nesneye sahiptir.) geçerli olabilmektedir. Ama hedef tecrübe anlık bir olaysa kaynak bilgi alanının gerektirimleri (Sana verilen bir nesneye sahiptir.) uygulanamamaktadır. Değişmezlik ilkesi kaynak bilgi alanından doğan gerektirimlerin hangilerinin metaforunda geçerlilik kazanacağına, hedef bilgi alanının şematik ve iskeletsel yapısının veya biçiminin belirlediğini ifade etmektedir. Başka bir

ifadeyle kavramsal bir metaforunda kaynak bilgilerin hedef bilgi alanının imge şema özellikleri ile uyumlu olanları eşleştirmede yer alabilmektedir.

### 3. Metafor Türleri

Kavramsal metafor üzerine yapılan araştırmalarda metaforlar nitelikleri, işlevleri vb. açısından farklı gruplandırmalara tabi kılınmıştır. Yapılan gruplandırmalardan birisi konvansiyonel ve konvansiyonel olmayan ayrımıdır. Bu bakış açısından, kültürün içine yerleşmiş ve sabitlenmiş kavramsal metaforlar konvansiyonel olarak adlandırılmaktadır (Kövecses, 2002). Konvansiyonellik kavramsal metafor ve dilsel ekspresyon açısından iki boyutta değerlendirilebilir. Bazı durumlarda kavramsal bir konvansiyonel metafor bir şiirde veya şarkı sözünde konvansiyonel olmayan şekilde ifade edilebilirken, bazen de kavramsal metaforun kendisi konvansiyonel olmayabilir. “TARTIŞMA SAVAŞTIR: Argümanımı ona karşı savundum.”, “AŞK BİR YOLCULUKTUR: Yol ayrımına geldik.”, “TEORİLER BİNALARDIR: Gelen sorular karşısında teorisi çöktü.”, “DÜŞÜNCELER YEMEKLERDİR: Onlar hiç de yenilir yutulur sözler değildi.”, “SOSYAL ORGANİZASYONLAR BİTKİLERDİR: Grubumuz günbegün büyümektedir.” konvansiyonel metafora örnek olarak gösterilebilir. HAYAT BİR YOLCULUKTUR metaforu “Hayatımın o noktasında yol ayrımına gelmişim ve ben az kullanılmış yolu seçtim.” ifadesi ile belirtildiğinde ise konvansiyonel bir kavramsal metafor konvansiyonel olmayan bir ekspresyonda ortaya çıkmış olmaktadır.

Lakoff ve Johnson (1980) metaforları yapısal, ontolojik ve yönelimsel diye üç gruba ayırmıştır. Daha sonraki çalışmalarında bu tip bir gruplandırmadan vazgeçmiş olsalar da metaforların kognitif işlevlerine dair bilgi verdiği için bu sınıflandırma biçimi yine de tez kapsamına alınmıştır. Bu tip bir gruplandırmada ilk sırada yer alan yapısal metaforlar, kaynak bilgi alanının hedef bilgi alanının yapısı hakkında zengin bilgi verdiği metaforlardır. Örneğin, insanın kavram sisteminde ZAMAN kavramı HAREKET ve MEKANA göre yapılandırılmıştır. ZAMAN HAREKETTİR metaforuna bakıldığında; zaman fiziksel nesnelere, onların lokasyonları ve hareketleri olarak anlaşılabilir ve zamanla ilgili şu eşleştirmeler yapılmaktadır:

- Zaman cisimlerdir.
- Zamanın geçişi harekettir.
- Gelecek zaman gözlemcinin önünde, geçmiş zaman arkasındadır.

- Bir cisim hareket ediyor ve diğeri duruyorsa, duran cisim deiktik merkezdir.

ZAMAN HAREKETTİR kavramsal metaforu batı kültüründe; ZAMANIN GEÇMESİ BİR CİSMİN HAREKETİDİR ve ZAMANIN GEÇMESİ BİR GÖZLEMCİNİN BİR PEYZAJ ÜZERİNDE HAREKET ETMESİDİR olarak iki özel biçimde ortaya çıkar. Yapılan eşleştirmelerin bu iki metafora yansması aşağıdaki ifadelerde görünebilir:

#### ZAMANIN GEÇMESİ BİR CİSMİN HAREKETİDİR

- Oyunun başlama zamanı *geldi*.<sup>xxix</sup>
- Dinlenebilmek için yaz tatilinin *gelmesini* bekliyorum.
- Zaman ne de hızlı *geçmiş*.
- *Geçen* gün onu sahnede gördüm.

#### ZAMANIN GEÇMESİ BİR GÖZLEMCİNİN BİR PEYZAJ ÜZERİNDE HAREKET ETMESİDİR

- Sahnedeki zamanını keyif alarak *geçirdi*.
- Yaz tatiline *az kaldı*.
- Oyunun sonuna *yaklaşıyoruz*.

Gruplandırılmadaki diğeri bir sınıf olan ontolojik metaforlar, yapısal metaforlara kıyasla hedef bilgi alanına daha az yapı sağlamla beraber bu tür metaforların soyut, belirsiz, hatları net olmayan kavramlara ontolojik bir statü kazandırdığı söylenebilir. İnsan tecrübelerini genel manada ne tür olduklarını belirginleştirmeden cisimler, maddeler, konteynerler olarak kavrar. Bu kavrayış tecrübelerine ontolojik bir nitelik kazandırırken, kavrayışın detaylandırılmamış olması ise yapısal unsurların daha eksik kalmasına neden olmaktadır. Örneğin ne olduğu bilinmeyen zihnin veya aklın bir cisim veya konteyner olarak kavramsallaştırılması: “Zihnimin derinliklerinde...”, “Gram akıl yok sende...” gibi ekspresyonlarda görünebilmektedir.

#### Kaynak Bilgi Alanı

FİZİKSEL CİSİM

#### Hedef Bilgi Alanı

FİZİKSEL OLMAYAN VEYA SOYUT ENTİTELER (Örn. Bana biraz akıl ver.)  
OLAYLAR (Örn. Tiyatro oyununa gitmek),  
EYLEMLER (Örn. Ona çağrı bıraktım)

---

<sup>xxix</sup> Bu cümlede daha sonra incelenecek olan OLAY (Oyun başlaması) EYLEMDİR (geldi), EYLEM HAREKETTİR kavramsal metaforlarının ZAMAN metaforunun oluşmasına katkı sağladığı belirtilebilir.

	AKTİVİTELER (Örn. Oyundaki birçok koşturma arasından...)
KONTEYNER	SINIRLANDIRILMAMIŞ CİSİM (Örn. Sahne önünü temizlemek gerekiyor.) FİZİKSEL VE FİZİKSEL OLMAYAN YÜZEYLER (Örn. Oturduğum yerden görüş alanıma girmiyordu.) KİŞİSEL HALLER (Örn. Onunla yaptığımız provalardan sonra depresyona girdim.)

İnsani nitelikleri insan olmayan entitelere yüklemek olan kişileştirme de bir tür ontolojik metafor formu olarak değerlendirilmektedir (Kövecses, 2002). Günlük dilde ve edebiyatta çok sık kullanılan kişileştirme aşağıdaki şekilde örneklendirilebilir:

- Bu kadar tedbirsizliğin sonunda virüse yakalanması kaçınılmazdı.
- Teorisi bana oyunu nasıl okumam gerektiğini gösterdi.
- Enflasyon bütün birikimimizi yedi.

Bu ifadelerde virüs, teori, enflasyon kavramları insan olmamasına rağmen, onlara yakalamak, göstermek, yemek gibi insani nitelikler atfedilmiştir.

Lakoff ve Johnson (1980) tarafından kavramsal metaforların altında toplandığı başka bir grup yönelimsel metaforlardır. Bu tür metaforlar hedef bilgi alanına ontolojik metaforlardan da az ölçüde yapı kazandırırken, bir hedef bilgi alanı kümesinin kavram sisteminde daha uyumlu şekilde yer almasını sağlarlar. Bu tür metaforlara yönelimsel denmesinin nedeni çoğu metaforun işlevini yukarı-aşağı, merkez-çevre gibi temel insansal mekan yönelimleri ile gerçekleştirmesidir. Başka bir ifadeyle bu tür metaforlar bazı kavramların beraber kavramsallaştırıldığını belirtmektedir. Yukarı ve aşağı yönelimli metaforların örnekleri aşağıda görünebilir:

FAZLA YUKARIDADIR; AZ AŞAĞIDADIR: Bu ayki enflasyon çok yüksek çıktı.

SAĞLIKLI YUKARIDADIR; HASTA AŞAĞIDADIR: Bu kış gripten haftalarca süründüm.

KONTROL YUKARIDADIR; KONTROLSÜZLÜK AŞAĞIDADIR: Merak etme, her şey kontrolüm altında.

MUTLULUK YUKARIDADIR; MUTSUZLUK AŞAĞIDADIR: Sınavı kazandığını öğrendiğinden beri gökyüzünde geziniyor.

RASYONEL OLAN YUKARIDADIR; RASYONEL OLMAYAN AŞAĞIDADIR: Tartışmanın seviyesi iyice düştü.

Yukarı yönelimin pozitif değerlendirmeye, aşağıya yönelimin ise negatif değerlendirmeye meyil ettiği ifade edilebilir. Ayrıca birçok mekansal imge

şemalarının iki kutuplu olduğu, bunlardan bütün, merkez, bağ, denge, içerme, hedef, ön gibi imge şemalarının çoğunlukla pozitif olarak alınılanırken, bu imge şemalarının diğer kutuplarının ise negatif olarak alınılandıkları belirtilebilir.

Şu ana kadar incelenen metaforlardan çoğu insanın kavramlar hakkında sahip olduğu temel bilgilere dayanmaktadır. Bu temel bilgi yapıları kaynaktan hedefe doğru yapılan bazı temel unsurların eşleştirilmeleri ile oluşmaktaydı. Başka bir tür kavramsal metafor ise bilginin kavramsal unsurları yerine (YOLCULUK için yolcular, engel, araç unsurlarının kullanılması gibi), imge şemalarının kavramsal unsurlarının eşleştirilmesi ile gerçekleşen imge şeması metaforlarıdır (Kövecses, 2002). Bu metaforlarda kaynak bilgi alanı imge şeması iskeletine sahiptir ve yapısal metaforların zengin bilgi eşleştirmesine karşılık, yapılan eşleştirme daha azdır. Temel imge şemaları; insanın fiziksel objelere dokunarak incelemesi, kendisini ve diğer objeleri başka objelerin içinde veya dışında olduğu konteyner olarak deneyimlemesi, kendisini etkileyen fiziksel kuvvetleri tecrübe etmesi gibi dünyayla etkileşimde bulunmasından doğmaktadır. Bu tür etkileşimlerin insan tarafından tekrar tekrar deneyimlenmesi imge şemalarına yol açarken, imge şemaları da metaforik olarak bir çok soyut kavramı yapılandırmaktadır.

#### İmge Şeması

#### Metaforik Yansıması

Temas

Biraz daha dayanabilirsen bu süreci atlatacaksın.

Hareket

Delirmeye yaklaştığımı hissettim.

Kuvvet

Sözlerin beni bunalımdan çıkarttı.

Aynı zamanda imge şemaları kaynak bilgi alanında yer alan birçok kavram için de temel dayanak oluşturmaktadır. Örneğin başlangıç noktası, hareket ve bitiş noktasından oluşan hareket şeması yolculuk kavramının ayrılış noktası, yolculuk, varış noktası unsurlarını karşılamaktadır. Dolayısıyla HAREKET YOLCULUK kavramına içinin doldurulacağı jenerik bir şema sunmaktadır. Bu jenerik seviye belli bir genellikte olduğu için yolculuğun yanı sıra, yürüyüş, koşu, tırmanış kavramlarında da gerçekleşebilmektedir. Bu kavramlar hareket şemasından gelen jenerik bir yapıya sahip olduklarından, jenerik HAREKET şemasının spesifik seviye örnekleri olarak adlandırılabilir.

İmge şemaları gibi kavramsal metaforlar da jenerik veya spesifik olarak gruplandırılmaktadır. YAŞAM BİR YOLCULUKTUR, TARTIŞMA SAVAŞTIR,

DÜŞÜNCELER YEMEKTİR gibi metaforlar spesifik seviyenin örnekleriyken, OLAYLAR EYLEMLERDİR, JENERİK SPESİFİKTİR, BÜYÜK ZİNCİR gibi metaforlar ise jenerik seviye metaforlardır. Bu metaforları oluşturan OLAY, EYLEM, JENERİK, SPESİFİK gibi kavramlar çok az sayıda özellikle tanımlanabilmekte ve iskeletsel yapılarla karakterize edilmektedir. Örneğin jenerik seviyedeki OLAY kavramı; tipik olarak bir entitenin birtakım dış kuvvetler neticesinde değişiklik geçirmesi olarak ifade edilebilir. Olayların spesifik seviyedeki örnekleri ise daha detaylı bilgiler içermeleriyle beraber halen olayın jenerik yapısını barındırırlar. Mesela, ÖLÜM kavramı; insan gibi bir entitenin hastalanma veya yaşlanma sonucunda varlığının son bulması olarak tarif edilebilir. Jenerik olay kavramı bu anlatımda geçen unsurları belirtmemiş olsa da, anlatımdaki bir entitenin bir takım kuvvetler (zaman, yaş, hastalık gibi) neticesinde değişiklik göstermesi şeklindeki iskeletsel yapı jenerik olay kavramı ile ortaktır.

Jenerik seviye metaforları spesifik seviye metaforlarından farklı işlevler görür. OLAYLAR EYLEMLERDİR metaforu birçok kişileştirme oluşumuna katkı verirken, JENERİK SPESİFİKTİR metaforu ise atasözleri ve deyimlerin anlaşılmasını sağlamaktadır. Atasözleri genellikle spesifik seviye kavramlardan oluşurlar ama anlaşılmaları JENERİK SPESİFİKTİR metaforu sayesinde olur. “Her horoz kendi çöplüğünde öter.” sözünde yer alan HOROZ, ÇÖPLÜK, ÖTMEK gibi kavramlar spesifikken, JENERİK SPESİFİKTİR metaforu ile horoz bir şey yapan herhangi biri, çöplük onun etkin olduğu çevresi, ötmek de gerçekleştirdiği söz ve davranışları şeklinde jenerik seviyede anlaşılır. Bu jenerik seviye alımlaması sayesinde atasözü belirtilen jenerik yapıyı barındıran birçok durum için geçerli olacaktır.

#### **4. Kavramsal Metaforların Esasları**

Kavramsal metafor teorisinin, geneleksel görüş ile metaforun salt bir objektif benzetme aracı olarak görülmesine karşı çıktığı ifade edilmişti. Kognitif düşüncede mevcut benzerliklere ek olarak kavramsal metaforlar tecrübeler arasındaki korelasyona, objektif olmayan benzerliklere, iki kavram tarafından paylaşılan biyolojik ve kültürel kökler ile olası diğer şeyleri içeren bir dizi insan tecrübesine dayanmaktadır (Lakoff ve Johnson, 1980; Lakoff, 1987; Lakoff, 1992; Lakoff ve Johnson, 1999; Kövecses, 2002 vb.). Algısal, biyolojik veya kültürel insan tecrübesi bir hedef kavramı için hangi bilgi alanının kaynak olacağına dair yeterli motivasyonu sağlamaktadır.

### a. Korelasyonellik

Bazı metaforlar hedef ve kaynak bilgi alanları arasındaki korelasyonel bir ilişkinin ürünü olarak doğmaktadır. Bir olaya başka bir olayın her zaman veya sık sık eşlik etmesi sonucunda ilgili iki olay arasında benzerlik değil ama korelasyon oluşabilmektedir. Kognitif alanda bununla ilgili en sık verilen örnek; bir kaba daha fazla sıvının eklenmesi ile kaptaki sıvı seviyesinin yükselmesidir. Burada aralarında korelasyon kurulan iki olay; kaba sıvının eklenmesi ve seviyenin yükselmesidir. Bu tecrübe FAZLA YUKARIDADIR metaforunu gerçekleştiren bir korelasyon türüdür. Bu metafor miktar ve dikeylik kavramları üzerinden işler. Günlük dile de “Fiyatlar yükseldi.”, “Enflasyon düştü.”, “Alçak sesle konuşun lütfen!” gibi ifadelerle yansımaktadır.

İnsan tecrübesindeki korelasyonel ilişkiye dayanan başka bir metafor ise HEDEFLER VARIŞ YERİDİR kavramsal metaforudur. “Hedeflere ulaşmak”, “Çözüme yaklaşmak” gibi ekspresyonlarda kendini göstermektedir. Bu metaforun altındaki korelasyonel tecrübe; bir şey yapmak isteyen bir insanın genellikle o şeyi yapabilmek için belirli bir yere gitmesidir. Gazete almak isteyen birinin gazeteyi alabilmek için bayiye gitmesi, cep telefonu alınacaksa onu satan dükkana gidilmesi örnek olarak gösterilebilir (İnternette alışverişin yaygınlaştığı günümüzde alışkanlıklar değişse de önceki yerleşmiş davranışların kavramsal temelleri halen etkindir.). Bir yere giderek amacı gerçekleştirmenin tekrarlanan tecrübesi HEDEFLER VARIŞ YERİDİR kavramsal metaforuna kuvvetli bir deneyimsel temel sağlamaktadır.

Bazen de metaforlar yukarıdaki örneklerden farklı olarak korelasyonel ilişkiye direkt olarak dayanmamaktadır. HAYAT BİR YOLCULUKTUR metaforu bu tespite örnek olarak gösterilebilir. Bu metaforu meydana getiren HAYAT ve YOLCULUK bilgi alanları arasındaki korelasyonel ilişki ilk etapta görülememektedir. Kövecses (2002) bu metaforun bilgi alanlarındaki korelasyonelliğin metaforun HEDEFLER VARIŞ YERİDİR metaforunun özel bir örneği olmasında yattığını ifade eder. İnsanlar tipik olarak hayatta belli hedeflere sahiptir. Dolayısıyla hedefli bir hayatın, hedefe sahip olmanın özel bir örneği olduğu belirtilebilir. Aynı şekilde yolculuğun da genel olarak hedeflenen bir yere varma uğraşı olduğu düşünüldüğünde, onun da varış yerine ulaşmanın özel bir durumu olduğu ifade edilebilir. Bu iki metafor arasındaki genel ve özel bağlamla beraber, genel durum korelasyonel ilişki barındırıyor olsa ondan türemiş

özel durum da buna uyacaktır kabulü gözetildiğinde HAYAT BİR YOCULUKTUR metaforunun dolaylı bir korelasyonellikten doğduğu tespiti yapılabilmektedir.

Bazen de ÖFKE SICAKLIKTIR kavramsal metaforunda olduğu gibi metafordaki korelasyon ilişkisi vücutsal işlevlere dayanmaktadır. Bu metafordaki çıkış noktası öfkelenen insanın sıcak hissetmesi ile bağlantılıdır. ÖFKE SICAK SIVIDIR ve ÖFKE ATEŞTİR gibi iki versiyonu bulunan metaforun dile yansımaları; “Gözlerinden alev saçıyordu”, “Patlamak üzereydi”, “Tepesinden duman çıkıyordu” gibi ekspresyonlarda görülebilmektedir.

#### **b. Algılanan yapısal benzerlik**

Bazı metaforlar bilgi alanları arasındaki objektif olmayan, algılanan benzerliklerden doğmaktadır. Kövecses (2002) bu durumu bazı metaforların benzerlikten doğmadığı ama benzerliği yarattığı şeklinde ifade etmektedir. YAŞAM BİR KUMAR OYUNUDUR bu biçimde oluşan kavramsal metaforlara örnek olarak gösterilebilir. Bu metaforun dilsel ekspresyonlarına;

- Bu işte de şansımı deneyeceğim.
- Kartlarını iyi oynarsan başarabilirsin.
- Blöf yaptığına eminim, o teklifi reddedemez.
- Bahse girerim ki tezi yapmaktan vazgeçecek.
- Bu konuyu seçerek risk aldı.

ifadeleri örnek olarak gösterilebilir. Bu ifadeler hayatı kumar olarak tarif etmektedirler. Hayat ve kumar arasındaki benzerlikler hali hazırda olan ve objektif benzerlikler değil, ama hayatın kumar olarak kavranması neticesiyle meydana gelmektedirler. İnsan hayattaki eylemlerini kumar, eylemlerinin sonucunu da kazanmak veya kaybetmek olarak görmektedir. Bu bakış açısı eylemin doğasından değil, insanın eylemlerini ve onların sonuçlarını kazanmak ve kaybetmekle neticelenen kumarsal bir durum olarak kavramasından kaynaklanmaktadır. Toparlamak gerekirse; insanlar iki bilgi alanı arasında yapısal bir benzerlik gördüğünde, algılanmış yapısal benzerliğin temel olduğu kavramsal metafor ortaya çıkmaktadır.

Algılanan yapısal benzerlik bazen de yukarıda ontolojik metaforlar olarak belirtilen metafor türleri vasıtasıyla meydana gelmektedir. Ontolojik metaforlar basitçe fizikselliği olmayan entitelere, fiziksel objelerin özelliklerinin verilmesi olarak



tarif edilmişti. Bu tür metafor örneği olarak “Bu iddiayı kolayca yutamadım.”, “Bu tezde benim hazmedemeyeceğim kadar çok olgu var.”, “Bu kısımlar ham düşünceler ve bayat teorilerden ibaret.”, “Sonunda dişine göre bir teori kurmayı başardı.” gibi ekspresyonlara yansıyan DÜŞÜNCELER YİYECEKLERDİR kavramsal metaforu verilebilir. Bu metafordaki algılanmış yapısal benzerlikleri pişirmek-düşünmek, yutmak-kabul etmek, çiğnemek-üzerine düşünmek, hazmetmek-anlamak gibi eşleştirmelerde görmek mümkündür. Kövecses (2002)’e göre bu metafordaki algılanmış yapısal benzerlikler şu temel düşüncelere dayanmaktadır:

- Zihin bir konteynerdir. (ZİHİN BİR KONTEYNERDİR)
- Düşünceler entitelerdir. (DÜŞÜNCELER NESNELERDİR)
- Düşünceler dışardan alınır ve zihnin içine girer. (İLETİŞİM BİR KONTEYNERDEN-ZİHİNDEN DİĞERİNE DÜŞÜNCELERİ GÖNDERMEKTİR)

Lakoff ve Johnson (1980) bu düşünceleri besleyen metafor kümesini KANAL metaforu olarak adlandırmıştır. Kövecses bu ontolojik metaforların insan vücudu hakkında yapılan metaforik olmayan kabullerden doğduğunu ifade eder:

- Vücut bir konteynerdir.
- Yiyecek nesne ve maddelerden oluşur.
- Yiyecek dışardan alınır ve vücudun içine girer.

Beden hakkındaki metaforik olmayan bu kabulleri ontolojik metaforun zihinle eşleştirmesi, ontolojik metaforların diğer türlü birbirlerinden ayrı olacak kavramsal bilgi alanlarını algılanan yapısal benzerlikle ne şekilde işlettiğini göstermektedir.

### c. **Kaynak bilgi alanının hedef bilgi alanının kökeni olması**

Bazı metaforlar kaynak bilgi alanının, biyolojik veya kültürel olarak hedef bilgi alanına köken olmasından doğmaktadır. AŞK ve SEVGİ kavramları ile ilgili kavramsal metaforlarda biyolojik kökler görülebilir: AŞK BİR BAĞDIR (İlk karşılaşmadan beri arasımızda kuvvetli bir bağ var.), AŞK BİRLİKTİR (Benim diğer yarımın.), SEVGİ YAKINLIKTIR (Anneannesine çok yakındı.). Bu metaforlardaki hedef bilgi alanları köklerini, erken dönem anne-çocuk ilişkisi, seksüalite, doğum gibi biyolojik olarak belirlenmiş durum ve olayların özelliklerini yansıtan kaynak bilgi alanlarından seçmektedir.

Hedef bilgi alanı ile kaynak bilgi alanının eşleşmesinin kültürel kökenlere dayandığı durumlara örnek olarak ise TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforuna bakılabilir. Kognitif araştırmalarda TARTIŞMA kavramının SAVAŞ kavramı ile metaforik ilişki kurmasının nedeni olarak tartışmanın tarihsel süreçte fiziksel kavgadan evrimleşmiş olması gösterilir (Kövecses, 2002). Aynı tarihsel kökenin yansımaları SPOR SAVAŞTIR metaforunda da ortaya çıkmaktadır. Bu metaforu dilsel alandaki “Takımı doğru strateji uygulayamadı.”, “Savunmadaki eksikliklere rağmen kazanması mucize oldu.”, “Ay sonunda takım kampa giriyor.” gibi ifadelerde kavramsal metaforun etkisi görünmektedir. Kültürel köken etkisinin görüldüğü başka bir örnek; günlük yaşamdan evrilen tiyatro dolayısıyla TİYATRO OYUNU’nun YAŞAM hedef bilgi alanına kaynaklık ettiği YAŞAM OYUNDUR metaforudur. Shakespeare’in ünlü satırları metaforun ekspresyonu olarak gösterilebilir:

“Tümüyle bir sahnedir yaşam;  
Erkeklerle kadınlarsa hepsi birer oyuncu;  
Biri çıkar, öteki girer ve her biri,  
Kendine düşen sürede pek çok rol oynar; ...” (Shakespeare, 1996, ss.65.)

## 5. Metinlerdeki Metaforlar

Yaygın görüş metaforların asıl kaynağının edebiyat ve sanat olduğu ve en ilginç metaforların şair veya sanatçının yaratıcı dehası ile oluşturulduğudur. Kognitif açıdan bakıldığında ise günlük dil ve kavramsal sistemin sanatsal dehanın çalışmasında büyük ölçüde katkı sağlıyor olmasından ötürü bu görüş ancak kısmi olarak doğrudur. Bu bakış açısına göre, sanatta yeni, alışılmadık metaforlar yaratılıyor olsa da, günlük kavram sistemine dayanan, konvansiyonel metaforların kullanılması daha yaygındır. Orhan Veli’nin şiirine bakıldığında:

“Akşamüstüne doğru, kış vakti;  
Bir hasta odasının penceresinde;  
Yalnız bende değil yalnızlık hali;  
Deniz de karanlık, gökyüzü de;  
Bir acaip, kuşların hali.  
Bakma fakirmişim, kimsesizmişim;  
- Akşamüstüne doğru, kış vakti –  
Benim de sevdalar geçti başımdan.

Şöhretmiş, kadınmış, para hırsıymış;

Zamanla anlıyor insan dünyayı.” (Kanık, 2012, ss.72)

Şiirin günün saati, mevsimler, kuşlarla ilgili değil de yaşam ve ölümle ilgili olduğu kolaylıkla anlaşılmaktadır. Kognitif yaklaşıma göre bu anlayış şiirin dayandığı kavramsal metaforlardan gelmektedir. Şiiri genel anlamda şekillendiren metaforların HAYAT ZAMANI BİR GÜNDÜR, HAYAT ZAMANI BİR YILDIR kavramsal metaforları olduğu söylenebilir. HAYAT ZAMANI BİR GÜNDÜR metaforunda günün son saatleri olan akşam vakti, hayat zamanı bir yıldır metaforunda ise yılın son mevsimi olan kış ölümle eşleştirilmiştir. Böylece ÖLÜM GÜNÜN SONUDUR, ÖLÜM YILIN SONUDUR metaforları doğarken, bu yorum şiirdeki HAYAT IŞIKTIR, ÖLÜM KARANLIKTIR, YAŞAM ALIŞILDIK OLANDIR, ÖLÜM ALIŞILMADIKTIR, ÖLÜM HER ŞEYİNİ KAYBETMEKTİR gibi diğer metaforlarla da desteklenmiştir.

Başka bir örnek olarak Romeo ve Juliet oyunundaki Romeo'nun Rahip Lawrence'e yönelik sözlerine bakıldığında;

“Öyleyse açıkça öğren: Gönlümü kaptırdım

Zengin Capulet'in güzel kızına.

Nasıl ondaysa benim gönlüm, onunki de bende.

Her şey yolunda, bir senin birleştirmen kaldı...” (Shakespeare, 2011a, ss.48)

Bu sözlerin de konvansiyonel aşk metaforuna dayandığı anlaşılabilir: AŞK KARŞILIKLI ALIŞVERİŞTİR (“nasıl ondaysa benim gönlüm, onunki de bende”), AŞK BİR BİRLEŞİMDİR (“senin birleştirmen kaldı”). Dolayısıyla birçokları arasından sadece ikisi gösterilmiş olsa da bunların kavramsal metafor teorisinin önerdiği sanatsal metaforların kavram sisteminin günlük metaforlarına dayandığı görüşünü desteklediği ifade edilebilir.

Lakoff ve Turner (1989) şairlerin sıradan dilden konvansiyonel olmayan yapıları oluştururken genişletme, detaylandırma, sorgulama ve birleştirme kavramsal işlemleri yaptıklarını belirtir. Genişletmede; konvansiyonel kavramsal metafor kaynak bilgi alanındaki yeni bir kavramsal unsura dayandırılarak yeni anlamla ifadeye kavuşturulur. Shakespeare'in Kral Lear oyununda Edgar'a söylediği:

“Zavallı Tom'a kim ne verir ki? O kötü ruh neler çektirmedi zavallıya:

Ateşlerden ve alevlerden, ırmaklardan ve anafollardan, çamur ve

bataklıklardan geçirdi onu...” (Shakespeare, 2011b, s.85)

sözlerinde, YAŞAM BİR YOLCULUKTUR konvansiyonel metaforunda yaşam yolunu konvansiyonel olmayan ateşler, alevler vb. yerlerden geçirerek, kaynak bilgi alanındaki kullanılmayan unsurları metafora eklemiştir. Bu yolla da ilgili konvansiyonel metafor genişlemektedir. Ya da Hamlet'in sözlerinde:

“Uyumak, ama düş görebilirsin uykuda, o kötü!  
Çünkü o ölüm uykularında,  
Sıyrıldığımız zaman yaşamak kaygısından,  
Ne düşler görebilir insan, düşünmeli bunu.” (Shakespeare, 2011c, ss.72)

Shakespeare ÖLMEK UYUMAKTIR konvansiyonel metaforununun aktif olmamak, yatay pozisyonda olmak, kavrayış becerisini kaybetmek gibi konvansiyonel eşleştirmelerine, düş görme olasılığını da ekleyerek metaforun genişlemesini sağlamıştır.

Lakoff ve Turner (1989)'a göre; detaylandırma genişletmeden farklı olarak kaynak bilgi alanına yeni bir unsur eklemek yerine, mevcut bir unsuru konvansiyonel olmayan, yeni bir yolla kullanmaktır. ÖLÜM AYRILIŞTIR metaforunda ayrılışın ebedi sürgün olarak ifade edilmesi detaylandırma sürecine örnek olarak gösterilebilir. Burada genel AYRILIŞ kavramı kendi unsurlarını tutarken, sürgünle daha spesifik bir kavrama indirgenip detaylandırılmaktadır. Metaforun konvansiyonel olmayan böyle bir şekilde kullanılması ölüm kavramının farklı anlaşılmasına, dolayısıyla ondan farklı çıkarımlar yapılmasına neden olmaktadır.

Sorgulama ise şairler veya sanatçılar tarafından önemli kavramların günlük metaforik anlamlandırılmaları sorgulandığı zaman meydana gelir (Lakoff ve Turner, 1989). Örneğin HAYAT BİR ALEVDİR metaforunun sorgulanması, Shakespeare'in Othello oyununun beşinci perde ikinci sahnesinin girişinde Othello'nun sözlerinde görülebilir. Yatak odasında Desdemona uyuduğu sırada, Othello da sadakatinden şüphelenmiş için onu öldürmeyi düşünüyordur ve elinde bir mumla odaya girer:

“... Ama ölmeli, yoksa baştan çıkarır daha başka erkekleri.  
Işık sönsün, sonra da – sönsün ışığı!  
Sizi söndürürsem ey alev hizmetkarlar,  
Pişman olduğumda, eski ışığımızı yeniden verebilirim size;  
Ama sen, ey eşsiz doğanın en hünerli örneği,  
Bir kez söndü mü senin ışığın,

Nerde bulunur onu yeniden tutuşturacak Prometheus ateşi?...” (Shakespeare, 2010, ss.190-191).

Burada Shakespeare mumun aleviyle hayatın alevini birbirinden ayırmaktadır ve bu yolla da HAYAT BİR ALEVDİR konvansiyonel metaforunu sorgulamaktadır.

Birleştirme ise Lakoff ve Turner (1989)’a göre günlük kavram sisteminin ötesine geçiren en güçlü araçtır. Shakespeare’in Romeo’ya söylediği sözlerde;

“Ne yaparsın, böyledir çilesi aşkın,  
Taş gibi oturmuş bağrıma acılarım.  
Benimkine katılınca senin de üzüntülerin  
Büsbütün artıyor derdim, kararıyor gönlüm.  
İç çekişlerin buğusuyla yükselen bir dumandır sevgi  
Duman dağılınca, tutuşan bir ateş olur aşıkların gözlerinde  
Keder indi mi bir kez aşıkların gözyaşlarıyla beslenen bir deniz oluverir  
Başka ne olabilir? En akıllıca çılgınlık,  
Soluk kesen bir zehir ve bir panzehir ölümden kurtaran.” (Shakespeare, 2011a, ss.11-12)

Yukarıdaki satırlarda en azından AŞTAKİ ZORLUKLAR AĞIRLIKLARDIR, DUYGULAR SAHİP OLUNAN MALLARDIR, MUTSUZLUK KARANLIKTIR, AŞK ATEŞTİR, AŞK ÇILGINLIKTIR, AŞK BİR ZEHİRDİR, AŞK BİR PANZEHİRDİR kavramsal metaforları biraraya gelmektedir. Dolayısıyla birleştirme süreci aynı anda birçok günlük metaforu aktive edebilmektedir.

Edebiyatta yaygın olarak kullanılan metaforik işlemlerden birisi de kişileştirme. Kişileştirme insanın kendisi hakkındaki bilgiyi kullanarak zaman, ölüm, doğal kuvvetler, cansız nesnelere gibi kendisi dışındaki dünyanın unsurlarını anlamasını sağlar. Lakoff ve Turner (1989) hedef bilgi alanı için kişilerin kullanılmasının nedeninin OLAYLAR EYLEMLERDİR jenerik seviye metaforu ile ilişkili olduğunu belirtmektedir. İlgili metafor insanların dış olayları eylemler olarak algılamasını sağlamaktadır. Bunun sonucu olarak; eylemler aktif, istemli bir özne tarafından gerçekleştirildiği için olaylar da böyle bir özne tarafından üretiliyor olarak görünmektedir.

Lakoff ve Turner (1989)’a göre bilinçdışı ve otomatik olarak kavramları kavramlara eşleştirerek insanın dünya algısını organize eden metaforlara ek olarak,

imajların eşleştirilmesini içeren daha anlamlı metaforlar da vardır. Metaforik imaj eşleştirmeleri bir bilgi alanının yapısının diğer bilgi alanıyla eşleştirilmesi olarak diğer metaforik eşleştirmelerden farklı değildir. Sadece imaj metaforlarında bilgi alanı mental imajlardır. İmaj yapıları hem çatı ve ev, mezartaşı ve mezar arasındaki ilişkiler gibi parça-bütün yapılarını, hem de cisimler için renk, ışığın yoğunluğu, fiziksel şekil, kavis vb. olaylar için devamlı/aralıklı, açık uçlu/tamamlanmış, tekrar eden/münferit, kısa/genişletilmiş vb. genel biçimin unsurları gibi nitelik yapılarını barındırır. Lakoff ve Turner'a göre sahip oldukları ortak yapı sayesinde bir imgenin başka bir imge ile eşleştirilmesine olanak tanıyan şey, insanın kavramsal sistemindeki imgelerin yapısıdır. Lakoff ve Turner (1989, ss.90) Breton'ın şiirinden aktardıkları “..beli kum saati gibi olan karım..” ifadesini imaj metaforlarına örnek olarak göstermektedirler. Burada ortak şekillerinden dolayı kum saati imgesi ve kadın imgesi üst üste bindirilmiştir. İfadedeki kelimeler kum saatinin neresinin kadının beliyi eşleşeceğini belirtmemesine rağmen insan doğallıkla kum saatinin ortası ve kadının belini eşleştirir. Lakoff ve Turner (1989) bu çıkarımın imaj metaforlarının da diğer kavramsal metafor türleri gibi dilsel olmayıp kavramsal olduklarını desteklediğini işaret etmektedirler. Kövecses (2002) imaj metaforlarının kullandığı detaylı zengin imgelerin imge şemalarından farklı olduğunu vurgular. Verilen örnekte biri kadının vücudu, diğeri de kum saati olan iki detaylı imge devreye girmiş ve bunlar eşleştirilmiştir. İmge şemaları ise, zaman zaman imgeleştirilebilseler de, o kadar da net bir imgeye sahip olmayan genel kalıpları göstermektedirler.

Bazı konvasiyonel veya alışılmadık metaforlar yüzeyde görünmeseler bile metnin bütünü içine yayılmışlardır. Bir metinde yüzeyde görünen spesifik mikrometaforların altını besleyerek onları kendi aralarında uyumlu hale getiren metaforların Kövecses (2002) megametaforlar olarak adlandırıldığını ifade etmiştir ve Dylan Thoma'nın Under Milk Wood'undan alıntı yaparak örneklendirmiştir:

“Bahardır, küçük kasaba aysız bir gecede, yıldızsız, İncil karalığında, taş döşeli sokaklar sessiz ve tavşanların kambur ormanı yaban eriği karanlığına görünmez olarak topallamakta, yavaş, kara, karga karanlığı, balıkçı teknesi ile kırpışan deniz. Evler köstebek gibi kör (bu gece köstebekler burun dereciklerinde iyi görseler de) ya da pompanın, kasabanın saat kulesinin, yas tutan dükkanların, matem elbisesindeki

Bakım Evinin boğukluğunun ortasındaki Kaptan Kedi gibi. Ve şimdi, uyuşmuş ve sersemlemiş kasabanın bütün insanları uyuyorlar.” (Kövecses, 2002, ss.51)<sup>xxx</sup>

Pasajda ormanın kambur olması, ormanın topallaması, evlerin kör olması, dükkanların yas tutması gibi ifadeler ile cansız nesnelere insani özelliklerle karakterize edilerek kişileştirme süreci uygulanmıştır. Ayrıca karanlığın körlük olarak, sessizliğin boğukluk olarak, tepeleşmenin kambur olarak, soyut hareketin topallamak olarak, savunmasızlığın uyuşma olarak görüldüğü bir dizi spesifik metaforun bulunduğu belirtilebilir. Fakat bu durum insani özelliklerle eşleştirilen kasabanın unsurlarının neden körlük, boğukluk, kamburluk, topallama gibi belirgin özürler olduğunu açıklamamaktadır. Kövecses (2002)’in aktarımıyla megametafor yaklaşımı ise, UYKU ENGELLİLİKTİR megametaforunun tekstin yüzeyinde görünen mikrometaforlara gizlice etki ettiğini ve UYKU FİZİKSEL ENGELLİLİKTİR ile kasaba kavramı arasındaki bağlantı ONUN İKAMET EDENLERİ İÇİN KASABA (genel metonomi O YERDEKİ İNSANLAR İÇİN YER) metonomisi ile sağlandığını belirtmektedir. Uykunun genellikle ölüm kavramına kaynak bilgi alanı olarak kullanıldığı düşünüldüğünde buradaki megametaforun etkisi daha da net olarak görülmektedir. Uyku ile ölümün pasajdaki ilişkisi yazarın ısrarla karalık, karanlık, yas kavramlarını vurgulamasında kendini gösterir. Ölüm uyku olarak ve uyku engellilik olarak görüldüğünde, ölüm de insanın sağır, kör, hareketsiz vb. olduğu engellilik olarak görülecektir. Böylece kasaba metne yayılmış megametaforun, metnominin ve spesifik metaforların kompleks bir şekilde etkileşim halinde olmasıyla ölüm olarak kavranabilmektedir.

Freeman (1995) Shakespeare’in Macbeth oyununu incelemesinde; oyunun dilinin büyük çoğunluğunu, karakterlerini, mekanlarını, olaylarını, olay dizisini etkileyen YOL ve KONTEYNER imge şemalarının şekillendirdiği iki megametafor bulguladığını belirtmektedir. YOL şeması Johnson (1987)’nin incelemesinde başlangıç noktasını, kenar sınırları olan bir yolu ve sonuç noktasını içerir. Bu şemadan üretilen metaforlarda bu yol boyunca engeller, zorluklar oluşabilmektedir. Engelleri aşmak için yardım alınabilmekte ya da bunlardan kurtulmaya çalıştıkça bu engeller daha fazla batılan bataklıklara dönüşebilmektedir. En sık kullanılanı HAYAT BİR YOLCULUKTUR metaforu örneğin ileriye dönük planları içermektedir. Hayattaki

---

<sup>xxx</sup> Metin İngilizceden Türkçe’ye tarafımca çevrilmiştir.

hedefler yine yol şemasından doğan BAŞARI YOLUN SONUNA ULAŞMAKTIR metaforuyla anlaşılmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Macbeth'in kariyerinin geri dönüşü olmayan bir yol üzerinde ilerlediği görülmektedir. Lakoff (1987) KONTEYNER şemasının içerisini ve dışarısını ayıran sınırdan oluştuğunu ve şemanın iç ve dış arasındaki temel ayrımı tanımladığını ifade eder. Freeman (1995) Macbeth'teki KONTEYNER şemasının içi kan dolu bedenlerde, misafirlerin ağırlandığı şatoda, cadıların kazanında, kontrolü ele geçirilmeye çalışılan ve sığınılan ülkelerde, ünvanlarda vb. görülebileceğini belirtir. Lady Macbeth ilk sözlerinde Macbeth'in bedeninde haram süt emmemiş bir yaradılışın barındığını ama büyüme hırsının da olduğunu söylemektedir. Kendi bedeniyle ilgili ise içindeki kanın koyulaşmasından, içindeki şevkatten, içindeki sütün zehre dönüşmesinden vb. bahsederek Macbeth gibi kendini de KONTEYNER olarak tarif etmiştir. Oyun boyunca da kendisine ve çevresine yönelik olarak bu görüşü sürdürmüştür. Freeman (1985) yüreğindeki kötülüğü yüzündeki gülümsemeyle saklaması (iç-dış), korku şerbetini içtiğini söylemesi vb. birçok yerde Macbeth'in de aynı şekilde kendini KONTEYNER olarak tarif ettiğini belirtirken, aynı zamanda diğer karakterlerin de birbirlerini konteyner şeklinde tanımladığına dair örnekler vermiştir. Freeman (1985) ayrıca, oyuna dair yapılan eleştirilerin de bu iki metafor çevresinde biçimlendiğini romantik dönemden modern döneme kadar geçen süreçte yapılan eleştirileri alıntılarla açıklamaya çalışmıştır.

## **6. Dil Dışındaki Kavramsal Metaforlar**

Kavramsal metafor teorisinin temel savlarından birisi metaforların dilsel değil de kavramsal olduğuydu. Bu sav doğrultusunda eğer kavram sistemi insanın dünyayı nasıl tecrübe ettiğini, nasıl düşündüğünü, nasıl eylediğini yönetmekteyse, bu sistemin önemli bir parçası olan kavramsal metaforların da dilsel alan dışındaki insan tecrübesinin birçok alanında ortaya çıkması gerekmektedir. Tezin hipotezinin dayandığı teatral alanda kavramsal metaforun etkinliğine geçmeden önce, bu kısımda dil dışı diğer alanlarda kavramsal metaforun nasıl görüldüğüne dair, kognitif alanda yapılan çalışmalar üzerinden örnekler gösterilmeye çalışılacaktır. Bu bölümde teatral alan diye ayrı bir başlık açılmamasının nedeni dilsel olanlar gibi, aşağıda sayılan alanların kullandığı görsel ve işitsel metaforların herbirinin teatral alanın bir parçası olmasıdır. Bu ilişkinin nasıl olduğu tezin temel savının kurgulandığı son bölümde



ayrıca incelenecekse de kavramsal metaforun sahnenin tasarlanmasına olan etkisine işaret etmek adına Nutku (2017)'nin yönetmenin temel anlatım güçlerine yönelik açıklamalarının bazıları bu kısımda alıntılanabilir. Nutku (2017, ss. 124)'nin yaptığı “Oturan oyun kişisi yatandan daha güçlü görünüştedir, ama ayakta durandan daha zayıf görünüştedir.” saptamasının altında GÜÇ YUKARIDADIR kavramsal metaforunun yattığı belirtilebilir. Nutku (2017) sahne üzerindeki kalabalığın yönlendirilmesi ile oyun kişilerinin üstün veya değersiz gösterilebileceğini ifade etmektedir. Yine bu düşünce de NİCEL NİTELDİR genel metaforunun spesifik bir örneği olan FAZLA OLAN ÖNEMLİDİR kavramsal metaforu kapsamında okunabilir.

Sahneyi oluşturan dekor, müzik vb. bütün unsurların üzerinden benzer örnekler verilebilecekken, tezin anlatım izleğinden sapmamak adına kavramsal metaforun dil dışı alanlara yansımalarıyla konuya devam edilecektir.

#### **a. Filmler ve rol**

Filmlerde en sık karşılaşılan, bir kişinin hayatının bir yol hikayesi olarak anlatılması HAYAT BİR YOLCULUKTUR metaforunun tezahürü olarak görülebilir. Böyle genel bir ilişki dışında bir filmdeki tekil imgeler de bir ya da birçok kavramsal metafora dayanabilmektedir. Forceville (2016) Einsenstein'in “Strike” filminde insanları takip eden silahlı askerlerle sığırları kesecek kasapların görüntülerinin üst üste kurgulanmasını örnek olarak gösterir. Bu sahnede kasap ve sığırlar kaynak bilgi alanını, askerler ve insanlar da hedef bilgi alanını oluşturmakta ve eşleştirme kesme eyleminin vahşiliği ile sığırların masumluluğu üzerinden gerçekleşmektedir. Forceville benzer bir kavramsal metafor örneğini Chaplin'in “Modern Zamanlar” filminden verir. Burada da birtakım işçilerin metrodan çıktıkları sırada koyun sürüsü ile karşılaşmaları neticesinde İŞÇİLER KOYUNDUR metaforu yaratılmıştır ya da izleyici değil de tezin de saviyle uyumlu olmak açısından tasarımcı açısından bakıldığında İŞÇİLER KOYUNDUR metaforik kavramsallaştırmasının ürünü olarak bu sahne tasarlanmıştır demek daha doğru olacaktır.

Film alanından başka bir örnek olarak Kövecses (2002) de, “Notre Dame’ın Kamburu” filminde güzel çingene kızı Esmeralda ile ona cinsel bir arzu duyan yargıç arasındaki sahnede bütün odanın ve sarayın alevlerle kaplandığını ve bunun da CİNSEL ARZU ALEVDİR metaforunun görsel bir ekspresyonu olduğunu ifade eder. Bu açıdan bakıldığında, aynı görsel metaforik ekspresyonun şömüne önünde sevişme

sahnesini barındıran bütün filmlerde de bulunduğu belirtilebilir. Filmlerde yaygın olarak karşımıza çıkan kavramsal metaforlardan birisi de ZORLUKLAR AĞIRLIKLARDIR metaforudur. Bu metaforun da sırtında yük taşıyan rol kişilerinde gerçekleştiği söylenebilir. Bazen de aktörler sırtında yük taşıma yönelimini tutarak bu metaforun yürümelerine yansımaları sağlamaktadır. Aktörlerin yönelimlerini metaforik kavramsallaştırmalarla bedenselleştirerek somutlamaları ayrı bir alan araştırması olacağından tez kapsamında tartışılmayacaktır.

Forceville (2009) Godfather I' den verdiği bir örnekte filmlerde işitsel unsurlarla nasıl kavramsal metafor oluşturulduğunu göstermiştir. Forceville'in aktardığı sahnede Micheal, yemek yedikleri bir restorantta ailesinin düşmanları Sollozzo ve McCluskey'den, daha önceden tuvalete sakladığı bir silahı kullanarak öç alacaktır. Ama bir yandan da Micheal o dönemde daha henüz tecrübeli bir katil değildir. Micheal tuvaletten silahı alıp döndüğünde tren gürültüsü duyulur. Bu sesin filmdeki mevcut bir trene referans vermediği sesin sadece Micheal'ın kadraja girdiği anlarda duyuluyor olmasından anlaşılmaktadır. Forceville (2009) bu sesin Micheal'ın mental durumunu niteleyen MICHEAL'IN MENTAL DURUMU HIZLI BİR TRENDİR kavramsal metaforunu belirttiğini ifade eder. Bu metaforun içerdiği eşleştirmelerde kaynak bilgi alanında trenin durdurulamazlığı, ilerleyişinin değişmez ritmi, sesinin diğer bütün sesleri bastırması varken, hedef bilgi alanında ise Micheal'ın kararlılığı, öldürme eylemini tekrar düşünmeyi reddedişi bulunmaktadır.

## **b. Karikatür, çizim, heykel ve mimarlık**

Forceville (2005), daha sonra ondan alıntılıyarak Eerden (2009) karikatür ve çizgi filmlerde şişkin veya sımsıkı kapanmış gözlerin, genişçe açılmış veya sıkıca kapanmış ağızların, bedensel titremelerin, karakterlerin kafasından veya kulaklarından çıkan dumanın KIZGINLIK BAŞINÇLI KONTEYNER İÇİNDEKİ SIVIDIR metaforunun görsel ifadeleri olduğuna dair inceleme yapmışlardır. Rafeie (2009)'nin çalışmasında da politik karikatürlerin altındaki kavramsal metaforlara dair örnekler bulunabilir.

Şekil 8'de gösterilen karikatür Bush'un ABD başkanlığı yaptığı yıllarda, ikinci dönem başkanlık adaylığını açıkladıktan sonra yayımlanmıştır. Buradaki metaforun hedef bilgi alanı Bush'un yüzünden, kaynak bilgi alanı ise emekleyen bir çocuğun bedeninden oluşmaktadır. Karikatür hedef ve kaynak bilgi alanlarını tanımlayıp, okuyucusunda çocuğun prototipinde yer alan aceleci, inatçı, sorumsuz niteliklerinin

iki bilgi alanı arasında eşleştirilmesini beklemektedir. Bu tespit neticesinde karikatürün dayandığı kavramsal metaforun BUSH BİR ÇOCUKTUR metaforu olduğu söylenebilir.



Şekil 8 Karikatürdeki Kavramsal Metafor (Rafai, 2009, ss.178)

Kövecses (2002) çocukların çizimlerinde evlerin (pencerelerin göz, kapının ağız olduğu gibi) insanlar olarak çizilmelerinin altında CANSIZ NESNELER İNSANLARDIR metaforunun yattığını belirtmektedir. Ayrıca aşıkların birbirlerine yapışık olduğu veya içiçe geçtiği heykellerin AŞK BİR BAĞDIR, AŞK BİR BİRLEŞMEDİR metaforlarının görsel ekspresyonları olduğunu ifade eder. Sosyal realist akımın halk kahramanlarını normalden büyük şekilde heykelleştirmesinde de DEĞERLİ OLAN BÜYÜKTÜR metaforunun tezahürü görülebilmektedir. Mimari alanda ise piramitlerin, camilerin minarelerinin veya katedrallerin yukarı doğru yönelimleri de TANRI YUKARIDADIR kavramsal metaforunun bu alana yansımaları şeklinde okunabilmektedir.

### c. Reklamlar

Kavramsal metaforun en çok görüldüğü alanlardan birisi de reklam sektörüdür. Reklamların satışa yönelik hedeflerini gerçekleştirmeleri, kullandıkları kavramsal metaforu onları izleyen kitleler içinde uyandırabilmelerine bağlıdır. Koller (2009) bu alanda kullanılan yaygın kavramsal metaforlardan birisinin MARKALAR YAŞAYAN ORGANİZMALARDIR ya da daha spesifik olarak MARKALAR İNSANDIR metaforu olduğunu ifade eder. Bu yönde markalar genelde positif unsurları barındıran ideal insan davranışlarıyla eşleştirilir. ÇAMAŞIR DETERJANI/ARABA EN İYİ ARKADAŞTIR metaforları Koller'in tespitindeki genel metaforun yansımaları olarak birçok reklamda görülebilmektedir. Forceville (2009) bir reklamdan aktardığı MISIR KOÇANI VE FASULYE DAMAT VE GELİNDİR metaforunun mısır koçanı ve fasulye



Şekil 9 Reklamlardaki Kavramsal Metafor (Forceville, 2009, ss.388)

görüntüsünün yan yana getirilip, fondan evlilik marşı çalınması vasıtasıyla görsel ve işitsel modalitelerin beraber kullanılarak nasıl oluşturulduğunu incelemiştir.

Reklamlarda işitsel unsurlar bazen bizatihi kendileri bazen de görsel bir imgeyi destekleyici şekilde kavramsal metaforların bilgi alanlarında sıklıkla yer almaktadırlar.

#### **d. Semboller**

Kövecses (2002)'e göre semboller kültüre etkin bir şekilde yerleşmiş metaforlara dayanmaktadır. Bu bakış açısından sembolü anlamak bir manada sembolün işaret ettiği kavramsal metaforu görmek anlamına gelmektedir. Kövecses, hayat için kullanılan sembollerden biri olan ateşin HAYAT ATEŞTİR metaforundan geldiğini ve günlük dile “birinin hayatını söndürmek” şeklinde yansıdığını ifade eder. Kavramsal metafor ile sembol ilişkisine başka bir örnek olarak Kövecses (2002) New York'taki Özgürlük heykelini incelemiştir. Bu incelemeye göre Özgürlük Heykeli, Birleşik Devletler'de özgürlük (eşlikçileri olan bilgi ve adaletle beraber) kazanımını anımsatması amacıyla yapılmıştır. Bu durum özgür eylem, tarih ve bilgiyle ilişkili birkaç metaforla kendini göstermektedir. Konvansiyonel görüşteki EYLEMLER İSTENÇLİ HAREKLERDİR metaforu dolayısıyla, ÖZGÜR EYLEM de SINIRLANDIRILMAMIŞ İSTENÇLİ HAREKET olarak görülmektedir. Bu metafor kendisini heykel öne doğru adım atma pozisyonundayken ayaklarının yanında kırılmış zincirlerin bulunmasında gösterir. TARİHSEL DEĞİŞİM CEHALET DURUMUNDAN BİLGİ DURUMUNA HAREKETTİR metaforunun beslediği tarihin cehalet ve baskı döneminden bilgi ve özgürlük dönemine geçiş olduğu genel görüşü de heykelin elinde dünyayı aydınlatan meşale varken, ileriye doğru adım atması ile ifade edilmiştir. Ayrıca burada BİLMEK GÖRMEKTİR konvansiyonel metaforunun da etkin olduğunu belirtmek gerekir. Dolayısıyla Kövecses, heykelin SINIRLANDIRILMAMIŞ

HAREKET, KARANLIKTAN AYDINLIĞA DOĞRU HAREKET VE GÖRME kaynak bilgi alanlarının vücut bulmuş hali olduğuna işaret etmektedir.

**e. Mitler**

Kavramsal metaforun dil dışında gözlemlenen diğer bir alanı da mitlerdir. Kavramsal metaforların mitlerle ilişkisi ya tezin önceki kısımlarında da incelenen Oidipus örneği gibi mitin anahtar unsuru olması ya da mitin içerdiği karakterlere etkisi üzerinden belirlemektedir. Kövecses (2002) ikinci durumu deniz tanrısı Poseidon ile örneklendirmektedir. Mitte Posiedon aynı zamanda deprem, atlar ve boğalar gibi kuvvet sahibi şeylerin de tanrısıdır. Dolayısıyla genel bir manada kontrol edilemeyen dışsal olayların tanrısıdır. Kövecses'e göre bu durum KONTROL EDİLEMEYEN DIŞSAL OLAYLAR BÜYÜK VE HAREKET EDEN NESNELERDİR metaforuna dayanmaktadır. Poseidon'un denizin yanında bahsedilen diğer şeylerin de tanrısı olması bu metafordan kaynaklanmaktadır.

**f. Jestler**

Kognitif bilimsel yaklaşımda metaforların kognitif bir fenomen olarak görülmesi ve düşüncenin bedenselliğe dayanması savları bedensel ve düşünsel nosyonu olan jestlerin doğal olarak metaforlar ile ilişkilendirilmesini doğurmaktadır. Jest konusu hem kendi içinde hem de metaforla ilişkisinde araştırmaların devam ettiği geniş bir alana yayılmasına karşın, tezin bu bölümünde kurulmaya çalışılan hipotezin kuramsal yanına katkı yapması adına genel çerçevede birkaç örnekle kavramsal metaforların jestlerde de gerçekleştiği gösterilmeye çalışılacaktır.

Jestlerin geniş manada istençli beden hareketlerini ifade ettiği belirtilebilir. Jest üzerine çalışmalarda jestler, ikonik, deiktik, vurgusal, metaforik veya referanssal, performatif, anlatımsal gibi farklı kategorilerde sınıflandırılabilirken (Cienki, 2008), bu sınıflandırma sistemleri alandaki araştırmacılar tarafından geniş bir tartışma konusu olduğu için tez kapsamının dışına çıkmamak adına detaylandırılmayacaktır. Cienki (2008)'ye göre bazı kategorizasyon sistemlerinde metaforik de bir jest sınıflandırılması olarak geçse de, kavramsal metaforlar bütün sınıflarda kendini gösterebilmektedir. Dolayısıyla jest sınıflandırması kavramsal metaforlar açısından bir kısıtlama getirmemektedir. Bazı araştırmacılar tarafından referanssal kategoride değerlendirilen bir objenin el veya beden hareketleri ile tarif edilmesi biçimindeki jestler kavramsal metaforların kolay görselleştiği jest türlerinden biridir. Bu tip jestlere

kavramsal metaforların yansıması genellikle SOYUT SOMUTTUR metaforu şeklinde tezahür eden ontolojik metaforlar aracılığıyla gerçekleşir. Örneğin bir çerçeveyi tarif etmek için yapılan, karşılıklı pozisyondaki iki elin aynı anda işaret parmağı ve baş parmağının dik açı oluştururken diğer parmaklarının katlandığı jest, bir teorinin organizasyonunu tarif etmek için kullanıldığında metaforik olmaktadır. Chui (2011) bu türden durumları, NESNE imge şemasının kavram sistemindeki etkisi olarak, insanların sınırları olmayan entitelere sınır projekte etmesi şeklinde açıklamaktadır. Mittelburg (2018) sadece NESNE imge şemasının değil, KONTEYNER, YOL, SINIR, BAĞ, MERKEZ-ÇEVRE, DENGE, ÜST, ALT, İÇ-DIŞ gibi imge şemalarının da birincil metaforların yapılandırıcıları olarak jestlerde kendini gösterdiğini belirtmektedir.

Bir olayın diğer bir olaydan daha sonraki bir zamanda gerçekleştiğini anlatmak için yatay bir düzlemde ellerle, ilgili olayı daha sağda göstermek zamanın yatay düzlemde sıralı olarak kavramsallaştırılmasının neticesi olduğu ifade edilebilir. Bir konuşma esnasında konuşmacılardan birinin geçmiş bir olaydan bahsederken arkaya dönüp bakmasının yine GEÇMİŞ ARKADADIR kavramsal metaforunun tezahürü olduğu belirtilebilir.

Cienki (2008) öğrencilerle sınavlarda dürüstlük üzerine yapılan bir tartışmadan aldığı, dürüst olmayan davranışların farklı seviyelerde gösterilmesi jestini DAHA CİDDİ DAHA YÜKSEKTİR kavramsal metaforunun jestsel yansımasına örnek olarak vermiştir (Şekil 10).



Şekil 10 Jestlerdeki Kavramsal Metafor (Cienki, 2008, ss.12)

Bu tip örnekler çoğaltılıp, konu detaylandırılabilir fakat bu kısımdaki amaç bir tiyatro oyunundaki oyuncuların kullandıkları jestlerin metaforik anlamlandırma

sürecine sokulabileceği ve bu sayede bütünsel anlama katkısından yararlanılabileceğine dair fikir oluşturmak olduğundan konu daha fazla detaylandırılmayacaktır.

#### **g. Diğer alanlar**

Kavramsal metafor yukarıda sayılan alanlar dışında rüya yorumları, tarihin anlamlandırılması, politika, ahlak, sosyal kurumlar, sosyal pratikler, edebiyat gibi birçok alanda önemli bir rol oynamaktadır. Tezin sınırları içinde kalabilmek adına bu yöndeki çalışmalar detaylandırılmayacaktır. Belki sadece tiyatro gösterimi ve metin ilişkisi bağlamında tezin konusuyla ilgili olması açısından, edebi olanın dil dışında kavramsal düzeydeki tezahürüne bir örnek vermek yerinde olacaktır. Bu yöndeki en ilginç örnek bütün bir edebi türün kavramsal metafora dayanıyor olmasıdır. Edebiyatın alt türlerinden birisi olan biyografide birinin hayatının hikaye şeklinde kavramsallaştırılması yaygındır. Kövecses (2002)'e göre bu durum HAYAT BİR HİKAYEDİR metaforunun bir pratiği olarak ortaya çıkmaktadır.

#### **7. Metafor Sistemleri**

Kognitif araştırma sürecinde kavramsal metaforlar keşfedildikten sonra tekil metaforların biraraya gelip büyük sistemleri oluşturup oluşturmadığı sorgulanmaya başlanmıştır. Bu yönde Lakoff ve Turner (1989), önceki bölümlerde de kısmi olarak bahsedilmiş olan, Mevcudiyetin Büyük Zinciri metaforu ve Olay Yapısı metaforu adı altında batı kültüründe hakim olan iki metafor sistemi olduğunu öne sürmüştür. Büyük Zincir metaforu dünyadaki nesnelere, şeylerin metaforik olarak nasıl kavramsallaştırıldığı ile ilgiliyken, Olay Yapısı metaforu ise olayların nasıl anlaşıldığını tarif etmektedir. Bu iki sistem ile kognitif dil biliminin gramer kategorisi olan özne ve yüklem ilişkisi şeklinde dünyadaki iki tür kavramsal entiteyi yansıttığı iddiası arasında karşılıklı ilişki kurulabilmektedir. Kognitif gramerlere göre şeyler mekanda ve zamanda kararlılık gösteren kavramsal entite, ilişkiler ise iki veya daha fazla entite arasındaki kavramsal bağ olarak herhangi bir mental birimi ifade edebilirler. Büyük Zincir metaforu şeyleri nesnelere kavramsallaştırırken, Olay Yapısı metaforu da ilişkileri olaylar ve durumların değişimi olarak kavramsallaştırır.

**a. Mevcudiyetin büyük zinciri metaforu**

Kavram sistemimizdeki yaygın kavramsal metaforlardan birisi insan davranışlarının hayvan davranışları olarak anlaşıldığı İNSAN DAVRANIŞLARI HAYVAN DAVRANIŞLARIDIR metaforudur:

- Parası bitince köpek gibi geri dönecek.
- Dizginleri bir kere verirsen artık kurtuluşun çok zor olur.
- Onu güldürmek için yapmadığım şebeklik kalmadı.
- Kuruma girmesinin tek nedeni köstebeklik yapmış.
- Metni değiştirmemek konusunda keçi gibi inatçılık yapıyor.
- Domuzluğun tuttu yine!
- Çok dikkatli ol, her zaman tilkilik peşindedir.

Hayvanlar kendilerine atfedilen davranışlara aslında sahip olmadıkları için, buradaki kavramsallaştırma süreci insani özelliklerin ilk önce hayvanlara, daha sonra da hayvanlardan tekrar insanlara yansıtılması şeklinde işlemektedir. Metafor sadece davranışların yansıtılması değil daha geniş anlamda hayvan türlerinin insanla eşleştirilmesi şeklinde de gerçekleşmektedir.

İNSANLAR HAYVANLARDIR

Evlendikten sonra tam bir kuzu olmuşsun.

Çocuğun üstüne o kadar düşersen sonunda seni maymuna çevirir.

Onun gibi sıçanlarla uğraşacak zamanım yok.

Ona fazla taviz verirsen kaplana dönüşür, ama doğru bir şekilde yaklaşırsan da onu kedi gibi kucağına alırsın.

Bu metaforlara insanlar hakkındaki şu metaforlar da eklenebilir:

SEVGİ SICAKLIKTIR

Provada bana çok soğuk davrandı.

NEŞELİ GÜNEŞLİDİR

Bugün etrafına ışık saçıyorsun.

Yine bu metaforlar da İNSAN ÖZELLİKLERİ CANSIZ NESNE ÖZELLİKLERİDİR şeklinde daha üst bir kavramsal metaforun altında toplanabilmektedir. Yukarıdaki metaforlara ek olarak keskin, sert, yumuşak, net, bulanık, gergin, büyük, küçük, yarım, tam gibi birçok cansız nesne özelliği yaygın olarak insana yansıtılmaktadır.



İki genel metafora bakıldığında insanın hayvanlar ve cansız nesnelere olarak anlaşıldığı görülmektedir. Lakoff ve Turner (1989) bu bulgulardan çıkarak insanın kavram sisteminde dünyadaki şeylerin birbirleriyle ilişkili olduklarına dair halk teorisi (inanışı) olduğunu ifade etmektedirler. Bu teorideki kavramsal hiyerarşiyi de Mevcudiyetin Büyük Zinciri olarak adlandırır. Buradaki Zincir tipik nitelik ve davranışlar olarak tanımlanmıştır. Hiyerarşinin temel ve genişletilmiş olarak iki versiyonu sunulur. Temel olanı:

#### MEVCUDİYETİN BÜYÜK ZİNCİRİ

İNSANLAR: Üst seviye nitelik ve davranışlar (örn: düşünce, karakter vb.)

HAYVANLAR: GÜDÜSEL nitelik ve davranışlar

BİTKİLER: Biyolojik nitelik ve davranışlar

KOMPLEKS NESNELER: Yapısal nitelik ve işlevsel davranışlar

DOĞAL FİZİKSEL ŞEYLER: Doğal fiziksel nitelik ve doğal fiziksel davranışlar

Bu zincir bu haliyle bir hiyerarşiyi gösterirken, zincirdeki belirli bir seviye diğer bir seviyeyi anlamak için kullanıldığında metaforik bir sisteme dönüşmektedir. Metafor düşük seviyenin kaynak, yüksek seviyenin hedef olduğu veya tam tersi şekilde iki yönlü işlemektedir. Örneğin yukarıda örnek verilen ifadelerdeki metaforlarda alt seviye hayvanlar ve cansız nesnelere kaynakken, üst seviye insan da hedef bilgi alanındadır. Fakat “Bilgisayar bugün çalışmak istemiyor galiba.” şeklinde bir ifade ise insan kaynak bilgi alanı olurken, alt seviyedeki cansız nesne ise hedefte yer almaktadır. Büyük Zincir metaforu birbirinden alakasız görünen kavramsal metaforların niye ve nasıl tutarlı bir aradalıklar kurabildiklerini açıklamaktadır.

Lakoff ve Turner (1989) genişletilmiş Büyük Zinciri ise şu şekilde göstermiştir:

TANRI

KOZMOZ/EVREN

TOPLUM

İNSAN

HAYVAN

vb.

Zincirin bu hali daha kapsamlı bir algılama alanı doğurmuştur. Kövecses (2002), bu sınıflandırmada toplumun soyut kompleks sistemlerin bir kategorisi olarak algılanması gerektiğini, dolayısıyla insanın üstündeki kademenin soyut kompleks

sistemler olarak değerlendirilebileceğini belirtmektedir. Bunu açıklamak adına daha önceki kısımlarda hedef bilgi alanı olarak örneklendirilen SOYUT KOMPLEKS SİSTEMLER kavramının farklı kaynak bilgi alanlarıyla eşleştirildiği metaforlara bakılabilir:

ZİHİN BİR MAKİNADIR (Şu kahveyi içmeden kafam bir türlü çalışmıyor. Onun kafasında birkaç cıvata eksik galiba.)

EKONOMİK SİSTEMLER BİNALARDIR (Ekonomiyi sağlam temeller üstüne kurmadıklarından ilk krizde çökmesi çok muhtemeldir.)

KARİYERLER BİNALARDIR (Kariyerini adım adım inşa etti. Doğru bir kariyer için planlama çok önemlidir.)

SOSYAL ORGANİZASYONLAR (ŞİRKETLER) BİTKİLERDİR (Şirketin kökleri çok sağlam olduğu için zorluklar karşısında dayanıklı.)

TOPLUM İNSANDIR (Toplumun bu konuyu hazmetmesi uzun sürebilir.)

DEVLET MAKİNADIR (Devlet mekanizmasının çarklarının dönmesi için bireylerin ona güvenmesi gerekir.)

ŞİRKET İNSANDIR (Şirketin büyümesini sürdürebilmesi için onu besleyen damarlarının her daim açık olması gerekir.)

Bu metaforlardaki zihin, ekonomi, kariyer, şirket, toplum, devlet SOYUT KOMPLEKS SİSTEMLER kavramına uyan hedef bilgi alanlarıdır. Bu kompleks sistemlerin işlevsellik, devamlılık, gelişme, sistemin şartlarını içerdiği ifade edilebilirken, bu dört özelliğin de MAKİNA (kompleks nesne), BİNA (kompleks nesne), BİTKİ, İNSAN kaynak bilgi alanları ile nitelendirildiği görülmektedir.

#### **b. Olay yapısı metaforu**

GELİŞMEK İLERİ HAREKETTİR (Emeğimiz boşa gitmedi. İlerliyoruz!)

EYLEMEK KENDİNİ HAREKET ETTİRMEKTİR (Bilim adamlarının yaptıkları son deney corona virüsü ile mücadelede büyük bir adımdı.)

ÇARE/ARAÇ YOLDUR (Hükümetin krizden çıkmak için ülkeyi yolda tutabileceğini umalım.)

DEĞİŞMEK HARET ETMEKTİR (Grup dağılmaya doğru kayıyor.)

Yukarıdaki kavramsal metaforlar ilk bakışta birbirleri ile bağlantısız görünseler de, bu metaforların hepsi olayların yapısının kavramsallaştırılmasıyla ilgilidir. Lakoff ve Turner (1989) bu tür eşleştirmeleri barındıran geniş metafor sistemini Olay Yapısı

Metaforu olarak adlandırmıştır. Olay Yapısı Metaforu hedef bilgi alanı olarak değişimler, değişimin nedenleri, kendini değiştirmek, eylemek, eylemin amacı vb. gibi bir çok olay unsuru barındırırken, bu unsurlar da metaforik olarak lokasyon, kuvvet, hareket gibi fiziksel kavramlarla anlaşılırlar.

RUHSAL HALLER KONUMLARDIR: Sınavdan beri depresyonda.

DEĞİŞMEK HAREKET ETMEKTİR: Depresyondan çıktım.

NEDENLER KUVVETLERDİR: Son dakika gelen gol kalabalığı çılına çevirdi.

EYLEMEK KENDİNİ HAREKET ETTİRMEKTİR: Karşındaki oyuncuyu bekleme, ilk adımı sen at.

ÇARE/ARAÇ YOLDUR: Yoğun bir programı takip ederek kilolarından kurtuldu.

ZORLUKLAR ENGELLERDİR: Şimdilik bu sorunun çevresinden dolanalım.

DIŞ OLAYLAR HAREKET EDEN BÜYÜK NESNELERDİR: Tarihin akışı karşısında kimse duramaz.

BEKLENEN GELİŞME YOLCULUK PLANIDIR: Bu projede planın gerisinde kaldık.

AMAÇLI UZUN DÖNEM AKTİVİTELER YOLCULUKLARDIR: Her şeye rağmen kendi yolunda devam etmelisin.

Bazı durumlarda BÜYÜK ZİNCİR metaforu ile OLAY YAPISI metaforu arasında kesişmeler oluşabilmektedir. İlişkiler, kariyer gibi kavramlar hem olaylar hem de nesnelere olarak algılandığında iki metafor sistemi de hedef bilgi alanında yer alabilmektedir. Örneğin ilişki bina gibi bir nesne olarak kavramsallaştırıldığında inşa edilebilirken, yolculuk gibi bir olay olarak kavramsallaştırıldığında o ilişkide saplanıp kalınabilmektedir. Bu gibi durumların, daha önceden de açıklandığı gibi, herhangi bir ilişki konteksi içinde hedef kavramın hangi unsurlarına odaklanıldığıyla ilgili olduğu ifade edilebilir.

## **8. Kavramsal Düzeyde Metafor ve Metonomi İlişkisi**

Lakoff ve Johnson (2015) 1980 yılında yayımlanan “Metaphors We Live By” kitabında kavramsal metaforun yanında, insan düşüncesinde ve dilinde merkez kavramsal mekanizma olarak kavramsal metonomiden de bahsetmişlerdir. Geleneksel görüşte metafor gibi metonominin de dilsel bir araç olarak değerlendirilmesine karşı çıkarak, onun da kavramsal boyutta olduğunu ifade etmişlerdir. İlerleyen süreçte gerek

Lakoff'un kendisi, gerekse de kognitif alandaki diğer arařtırmacılar metonomi meselesine çok önem vermişler ve böylece metaforla ilişkisi konusunda bir hayli bulgu sağlanmışır. Kövecses bu arařtırmaların ışığında kavramsal metonomiyi řu řekilde tarif etmektedir:

“Metonomi aynı bilgi alanı veya idealize kognitif model içinde bir kavramsal entitenin (araç), başka bir kavramsal entiteye (hedef) mental ulaşım sağladığı kognitif bir süreçtir.” (Kövecses, 2002, ss.145)<sup>xxxı</sup>

Kavramsal metonomi “A İÇİN B” řeklinde gösterilir (Kavramsal metafor daha önceden belirtildiğı üzere “A B'DİR” olarak gösteriliyordu.). Burada gösterimde diğer entiteye dikkati yönlendiren, mental ulaşım sağlayan B entitesi araç, dikkatin yönlendirildiğı, mental ulaşım sağlanan A entitesi ise hedef olarak nitelendirilir. Metaforlar gibi kavramsal metonomiler de geniş grup adları altında toplanabilmektedirler:

ÜRÜN İÇİN ÜRETİCİ: Tezi yazarken Bach dinliyorum. / Her dönem Shakespeare'e kendi biçimini veriyor.

OLAY İÇİN YER: Bir Sivas daha yaşansın kimse istemez. / Watergate ülkenin bütün politikalarını değıřtirdi.

KURUM İÇİN YER: Ankara elini güçlendirmeye çalışıyor. / Estetik algımızı büyük ölçüde Hollywood belirledi.

KONTROL EDİLEN İÇİN KONTROL EDEN: Putin Suriye sınırını bombalamakla tehdit etti. / Dün akşam genç řef izleyicileri büyüledi.

KULLANICI İÇİN KULLANILAN OBJE: Takımın sağ kanada hızlı bir krampon bulması lazım. / Kemanların önümüzdeki provaya bir saat erken gelerek son bölüme çalışmalarını istiyorum.

Yukarıdakiler dışında da BÜTÜN İÇİN PARÇA, PARÇA İÇİN BÜTÜN, PARÇA İÇİN PARÇA, EYLEM İÇİN ENSTRÜMAN, NEDEN İÇİN ETKİ, EYLEM İÇİN YER, AKSIYON İÇİN ZAMAN gibi birçok kavramsal metonomi biçimi vardır.

Kavramsal metafor ve kavramsal metonomi arasında benzerlikler ve farklılıklar vardır. Önceki bölümlerde metaforun reel benzerlikle beraber tecrübe içinde algılanan

---

<sup>xxxı</sup> İngilizce çeviri tarafımca yapılırken orijinal metinde öyle olmadığı halde, araç ve hedef terimleri anlaşılrlığı kolaylařtıracağı değıřlendirilerek parantez içinde kullanılmışır.

benzerlik ve korelasyondan doğduğu ifade edilmişti. Metonomi ise metafordan farklı olarak yakınlık ilişkisine dayanmaktadır. Metafor ve metonomiyi bu yönde karşılaştırmak için şu örneklere bakılabilir:

- Bana o rol için kükreyen bir oyuncu gerekir. (Metafor - Hayvan sesi benzerlik üzerinden insan sesini nitelendirmektedir.)
- Oyunu kurtarmak için o role sağlam bir bariton bulmak gerekir. (Metonomi - Ses niteliği insan için kullanılmıştır.)

Metonomideki ilişkiyel yakınlık metafor ile arasında başka farklılıklar da doğurmaktadır. Metafor daha önceden de belirtildiği gibi birbirinden uzak iki bilgi alanı arasında gerçekleştirilirken (DÜŞÜNCELER YİYECEKLERDİR, AŞK YOLCULUKTUR, SOSYAL ORGANİZASYONLAR BİTKİLERDİR vb.), metonomi bir kavramsal alanda yer alan yakın ilişki içindeki iki unsur arasında doğmaktadır (PARÇA İÇİN BÜTÜN, KONTROL EDİLEN İÇİN KONTROL EDEN, ÜRÜN İÇİN ÜRETİCİ vb.). Metonomik ilişki içindeki unsurlar ya aynı bilgi alanı içindedirler ya da aynı kognitif modele dahildirler.

Metaforların bilgi alanları arasında kurulan çeşitli eşleştirmeler sayesinde, bir bilgi alanının daha iyi anlaşılması için kullanıldığı ifade edilmişti. Metonomiler de kısmen anlaşılmaya katkı sağlıyor olsalar da, metonomilerin genel amaçları daha kolay kullanılabilir, daha somut entitelerin araç olarak kullanılmasıyla daha soyut, daha az belirgin hedef entitelere mental ve kognitif ulaşım sağlamaktır. Bu süreç de kavramsal metaforların aksine bir tane eşleştirme yapılarak gerçekleştirilir.

- James Joyce her gün öğlene kadar kimseyle görüşmeden çalışmış.
- James Joyce okumak bir hayli zor.

Yukarıdaki ifadelere bakıldığında ilk cümlede James Joyce kavramı günlük alışkanlıkları olan bir kişinin bilgi alanıyla ilgiliyken, ikinci ifadedeki KİTAP İÇİN YAZAR metonomisi ile James Joyce bilgi alanından sadece bir edebi çalışması öne çıkarılmaktadır.

Lakoff ve Turner (1989) İFADE ETTİĞİ KAVRAM İÇİN KELİME metonomisini örnek göstererek metonominin farklı alanlar arasında da işlediğini belirtmiştir. Bu saptamadan çıkararak, form, kavram, referans vb. farklı alanlar arasında kurulabilen kognitif ilişkilerin bu sürecin ürünü olduğu ifade edilebilir.

Kavramsal metonomiler aynı zamanda birçok kavramsal metaforun oluşturucu unsuru olarak da iş görürler. Bu yönde ÖFKE SICAKLIKTIR kavramsal metaforu incelenebilir. Duygular hakkındaki halk teorisinde, duygular belirli fiziksel etkilerin sonucu olarak görünürler. Bunun neticesi olarak başka şeylerle beraber öfkenin beden sıcaklığının artmasının sonucu olduğu söylenebilmektedir. Dolayısıyla öfke ile beden sıcaklığı arasında NEDEN İÇİN ETKİ (ÖFKE İÇİN BEDEN SICAĞIĞI) metonomik ilişkisi kurulmaktadır. Metonomik araç olan BEDEN SICAĞIĞI genellenerek SICAĞIĞA dönüştürüldüğünde ÖFKE SICAKLIKTIR kavramsal metaforunun kaynak bilgi alanını oluşturacaktır. Kavramsal metaforun metonomiye dayandığı başka bir örnek kategori ve üyeleri arasında kurulan metonomik ilişkidir. HAREKET EYLEM'in alt kategorisindeyken, KUVVET de SEBEP'in alt kategorisindedir. KATEGORİ İÇİN O KATEGORİNİN ÜYELERİ kavramsal metonomisi göz önünde bulundurulduğunda EYLEM HAREKETTİR ve SEBEP KUVVETTİR kavramsal metaforlarının metonomiye dayandığı ifade edilebilmektedir.

## **9. Kavramsal Metafor ve Birleşim Teorisi İlişkisi**

Fauconnier ve Turner (1998; 2002)'a göre en geniş haliyle yaratıcı ve simgesel insan düşüncesi idealizeleşmiş kognitif modellerin ve tecrübelerin yapılandırılmış bilgi alanlarının manipülasyonundan oluşmaktadır. Kavramsal metaforlar kavram sistemindeki bilgi alanlarının unsurları birinden diğerine nasıl projekte ettiğinin, bilgi alanlarının nasıl kaynaştığının, mevcut bilgi alanlarından yenilerinin nasıl yarattıldığının özel bir örneğidir. Fauconnier ve Turner (1998) bu genel süreci tarif etmek için mental alan kavramını kullanmaktadır. Daha önceki bölümlerde detaylandırılmış olan mental alanlar kısaca; anlama anında o an yaratılan kavramsal paketler olarak tanımlanabilir. Bilgi alanlarına kıyasla daha küçük ve spesifik olan mental alanlar, bilgi alanları tarafından yapılandırılan belirli senaryoları temsil ederler. Bu yapılandırmaya dahil olan bilgi alanları da genellikle birden fazladır. Kısaca mental alanlar, bilgi alanları ile ilişkili genel ve stabil bilgi yapılarından beslenen kısa dönemli yapılardır. Örneğin “Dün Ahmet’i gördüm.” dediğinde konuşmacının mevcut gerçekliği ve dün (Ahmet ve konuşmacıdan oluşan) şeklinde iki mental alan oluşturulmuştur. Belli bir konuşmacının ve belli bir Ahmet’in bulunduğu mental alanlarla kıyaslandığında EKONOMİ, YOLCULUK gibi bilgi alanları çok geneldir. “Bu konu hakkında beni aydınlatmanı bekliyorum.” ifadesinde içinde bulunulan durumu

tarif etmek için BİLGİ, ANLAMAK hedef bilgi alanları ile GÖRME kaynak bilgi alanı arasındaki eşleştirmeden yararlanılmıştır. Bu eşleştirme uzun dönem hafızada yer etmiş ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforunun tezahürüdür. Birleşim Teorisine göre, ilgili cümle içinde bir kişinin karanlıkta durduğu bir alanı ihtiva etmektedir. Fauconnier ve Turner (1998) karmaşık insan düşüncesini karşılamak adına bir veya iki bilgi alanı modellerine ek olarak çoklu mental alandan oluşan ağ modelini önermiştir.

Birleşim teorisini açıklamak için sık verilen örneklerden olan “Sen olsaydım, yapardım.” cümlesine bakılabilir. Bu cümlenin hamile olmayı reddetmiş bir kadına bir erkek tarafından söylendiği düşünülürse, burada ERKEK ve KADIN bilgi alanlarının bulunduğu ifade edilebilir. Cümle hamile olmanın olası olmadığı ERKEK bilgi alanıyla, hamile olmanın imkanı olduğu KADIN bilgi alanlarını birleştirerek erkeğin hamile olabildiği üçüncü bir alan yaratmaktadır. Dolayısıyla ilgili cümlenin anlamını açıklamak için reel ERKEK bilgi alanı ve reel KADIN bilgi alanından oluşan iki kavramsal bilgi alanı ile hayali bir erkek-kadın birleşiminden oluşan mental alana ihtiyaç vardır. Fauconnier ve Turner (1998) ortaya çıkan hayali alanı harman (birleşim) alanı, onun oluşumuna katkı sağlayan bilgi alanlarını ise girdi alanları olarak adlandırmaktadır. Bu girdi alanları kaynak ve hedef ilişkisinde bulunurlarsa kavramsal metafor meydana getirebilirler. Fakat Kövecses (2002)’e göre, örnek cümlede de olduğu gibi, girdi alanları genellikle metaforik bir ilişki içinde değillerdir.

Başka bir örnek olarak ÖLÜM MELEĞİ kavramına bakılabilir. Lakoff ve Turner (1989) batı kültüründe siyah bir çüppe altında elinde tırpan tutan bir iskelet olarak görselleştirilen ÖLÜM MELEĞİ kavramının, ölümün kişileştirilmesi olarak, İNSANLAR BİTKİLERDİR ve OLAYLAR EYLEMLERDİR kavramsal metaforunu içerdiğini bulgulamışlardır. İNSANLAR BİTKİLERDİR metaforu bitkiler insanlardır, bitkinin yaşam döngüsü insanın yaşam döngüsüdür, bitkinin yetişmesi insanın hayatındaki gelişme ve ilerlemedir vb. eşleştirmeleri (Örn: Sararıp soldun, bu şekilde yetişmesinde ilkokul öğretmenin katkısı görmezden gelinemez.) içerirken, OLAYLAR EYLEMLERDİR ise olayların eylemler olarak kavramsallaştırıldığı jenerik seviye metaforudur. Bir olay olan ölümün ayrılmak eylemiyle kavramsallaştırılması bu metafora örnek olarak gösterilebilir (Örn: Aramızdan erken ayrıldı.). ÖLÜM MELEĞİ kavramı çerçevesinde İNSANLAR BİTKİLERDİR metaforu etkisiyle insanlar; tırpanla kesilecek veya hasat edilecek bitkilere karşılık gelmektedir. Ölüm ise;

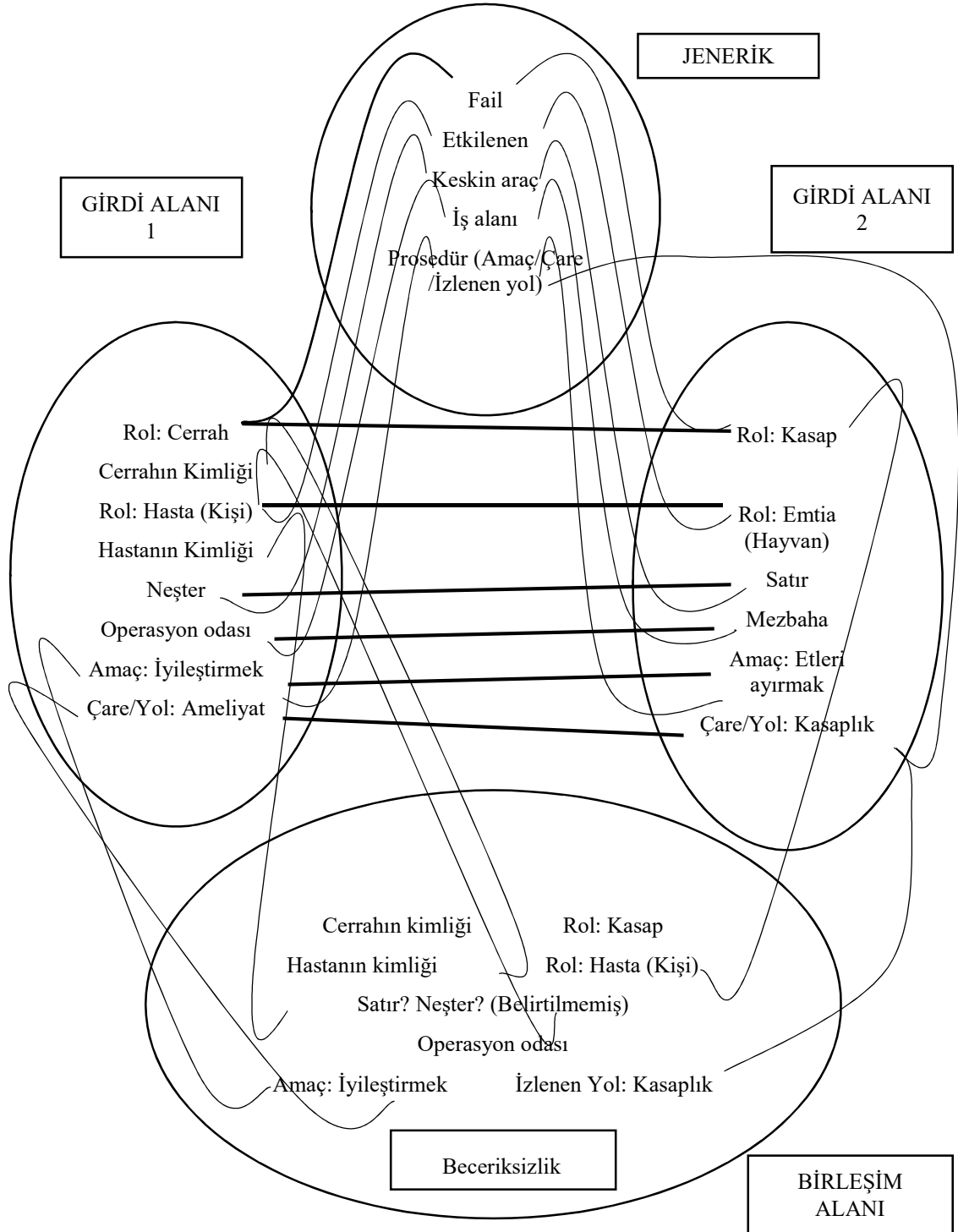
OLAYLAR EYLEMLERDİR metaforuyla eylem olarak kavramsallaştırılmaktadır. Dolayısıyla Ölüm meleği düşüncesinde ÖLÜM ve BİTKİ (hasat edilen) olarak, birbirleriyle hedef ve kaynak şeklinde metaforik ilişki kuran iki girdi bilgi alanı bulunmaktadır. Fakat başlıklı cübbe giymiş, elinde tırpan tutan iskelet şeklindeki ölüm meleği, bulunan kaynak ve hedef alanlarının harman (birleşim) alanındaki basit bir karışımı değildir. Kaynak alanda yer alan hasatçı (elindeki tırpanla bitkileri kesen, biçen) ölümün nedenine karşılık gelirken, hedef alandaki iskelet ise doğrudan ölüme karşılık gelmemektedir. Fakat iskelet ölümün iskelet üretmesi şeklindeki NEDEN İÇİN ETKİ metonomisi dolayısıyla ölümün nedeniyele metonomik bir ilişki kurmaktadır. Böylece harman alandaki ölüm meleği hedef alandan gelen ölümün nedeni ve iskelet ile kaynak alandan gelen hasatçının kombinasyonudur.

Fauconnier ve Turner (1998)'un birleşim teorisi, girdi alanlar ve harman alana ek olarak jenerik alan adını verdikleri bir alanı daha içermektedir. Jenerik alan girdi alanlara uygulanan soyut yapıyı barındırmaktadır. Jenerik alanın kavramsal metaforlarla ilişkisine bakıldığında bu alanlar hedef ve kaynak bilgi alanları arasındaki eşleştirmeyi mümkün kılmakta ve böylece girdi alanların paylaştığı soyut yapı konvansiyonel metaforlar tarafından kurulmuş olmaktadır. Ölüm meleği örneği düşünüldüğünde bitki kaynak bilgi alanındaki hasatın karşılığı hedef bilgi alanında insanların ölmesiydi. Burada paylaşılan jenerik yapı İNSANLAR BİTKİLERDİR kavramsal metaforu ile oluşturulmaktadır.

Birleşim teorsinin kavram modellemesine jenerik alanı da dahil etmesiyle oluşan dört alanlı yapı, Grady, Oakley vd. (1997) tarafından “Bu cerrah bir kasap.” ifadesi üzerinden incelenmiştir. İfadede ilk etapta cerrah ve kasap biçiminde iki bilgi alanının varlığı göze çarpmaktadır. Bu bilgi alanları arasında yapılabilecek eşleştirme de şu şekildedir: kasap ile cerrah, hayvan (inek, koyun vb.) ile insan, emtia ile hasta, satır ile neşter, mezbaha ile ameliyat odası, hayvan etini kesmek ile insan bedenini kesmek. Fakat bu eşleştirmeler ifadeden edinilen cerrahın yetersiz (beceriksiz) olduğu bilgisine nasıl ulaşıldığını açıklamamaktadır. Kasaplık cerrahlık kadar prestijli bir meslek olmasa da kasaplar becerikli görünürler ve onlara saygı duyulur. Dolayısıyla beceriksizlik kaynak bilgi alanıyla hedef bilgi alanı arasındaki bir eşleştirme değildir. Birleşim teorisi ortaya çıkan beceriksizlik nosyonu için bir yaklaşım getirir. İlk olarak birleşim (harman) alanına girdi alanlardan bazı yapılar aktarılır. Bu alan kasap bilgi alanı (kaynak alan) tarafından yapılandırılmış hedef alandan üzerinde



operasyon yapılan belirli bir insanın kimliği, operasyonu gerçekleştiren başka bir bireyin kimliği gibi unsurları alırken, kaynak bilgi alanından (KASAPLIK) ise kasap rolü ve onunla ilişkili aktiviteler aktarılır. Bu iki girdi alan, bir kişinin başka bir varlık üzerinde keskin bir alet kullanarak belli bir prosedür icra etmesi gibi, jenerik alanda temsil edilen bazı yapıları da paylaşırlar.



Şekil 11 Kavramsal Birleşim Ağı: Cerrah kasaptır (Grady, Oakley vd., 1997, ss.423)

Birleşim alanına girdi alanlardan unsurların aktarılmasının yanında, bu alanların unsurlarının birleştirilmesi ile birleşim alanının kendi unsurları da yaratılmaktadır. Özellikle KASAPLIK AMELİYAT'ın amaç-sonuç ilişkisiyle uyumsuz olan kendi amaç-sonuç ilişkisini bu alana yansıtmaktadır. Kasaplıkta hedef hayvanı öldürerek etlerini kemiklerden ayırmakken, ameliyattaki amaç hastayı iyileştirmektir. Birleşim alanında KASAPLIK'ın yolları ile AMELİYAT alanının sonucu, bireyleri ve kontekstiyle birleştirilmiştir. Grady, Oakley vd. (1997)'ne göre kasabın izlediği yol ve amaç ile cerrahın hedeflediği sonuç arasındaki uyumsuzluk beceriksizlik çıkarımı ile neticelenmektedir.

Birleşim Teorisi ile kavramsal metaforun ilişkisini biraz daha açmak için ÖFKE BİR KAPTAKİ SICAK SIVIDIR kavramsal metaforu incelenebilir. Bu metaforun dildeki yansımaları “Kan beynime sıçradı.”, “Tepesi atmıştı.” gibi ifadelerle gösterilebilir. Bu metaforda konteynerdeki sıcak sıvı kaynak bilgi alanıyla öfke hedef bilgi alanı arasında; sıvının sıcaklığı ile öfke, konteyner ile öfkeli insanın bedeni, sıcaklığın derecesi ile öfkenin yoğunluğu, sıcak sıvının tehlikeli olabilecek fiziksel nitelikleri ile öfkeli insanın tehlikeli olabilecek davranışları, sıvıyı konteynerde tutmak ile öfkeyi kontrol altına almak vb. eşleştirmeler vardır. Kaynak ve hedef bilgi alanları ikisi de unsurlarını harman alanına yansıtabilmektedir. “Tepesinden duman çıkıyordu.” ifadesine bakıldığında kaynak alanda içinde sıvı olan bir konteyner vardır ve ısıtıldığında buhar/duman üretmektedir. Hedef alanda ise süregelen bir nedenden dolayı öfkesi üstündeki kontrolünü kaybedip, gittikçe daha fazla öfkelenen bir insan vardır. Kaynak alandaki insanın başı/tepesi ve hedef alandaki buhar/duman harman alana yansiyarak tepesinden duman çıkan adamı oluşturmaktadır. Bu karışım tam olarak ne kaynak alanda ne de hedef alanda bulunmaktadır.

Gündelik örneklere kıyasla sanat alanında yapılan kavramsal harmanların çok daha çeşitli ürünler verdiğini ifade etmek gerekir. Önceki bölümlerde kavramsal metafor yaklaşımının yazın alanındaki etkinliği yer yer tiyatro oyunlarından örnekler verilerek gösterilmeye çalışılmıştı. Bu alanda anlam üretmek için kavramsal metaforların önemini tekrar vurgulamakla beraber birleşim teorisinin de işe dahil edilmesiyle analizlerin biraz daha yetkinleştirildiği de ifade edilebilir. Bu bağlamda Kövecses (2002)'in Shakespeare'in Kral John'un Yaşamı ve Ölümü oyunu üzerine yaptığı incelemeden yararlanılacaktır. Kral John kötü haberler getiren bir elçiye şöyle söylemektedir:

“Bir fırtına çıkmadan açılmaz böyle berbat bir hava  
Başlat bakalım fırtınanı...” Shakespeare (2011d, ss.75)

Bu satırlarda kopacak bir fırtınanın faaliyet alanı ve Kral John ile kötü haber getiren elçinin faaliyet alanı olmak üzere iki bilgi alanı bulunmaktadır. Bu iki bilgi alanı arasında şu eşleştirmeler yapılabilir:

Gökyüzünün görünüşü	—————>	Elçinin yüzünün görünüşü
Kopacak fırtına	—————>	İletilecek kötü haberler
Yağmur	—————>	Kötü haberleri anlatma eylemi

Bu eşleştirmeler Shakespeare’in satırlarının fırtına hakkında olmadığını, ama Kral John’un kötü haberler alacağını farkında olduğunu göstermektedir. Kövecses (2002)’e göre satırların bu şekilde anlaşılması eşleştirmelerin iletişim için kullanılan konvansiyonel KANAL metaforunun eşleştirmeleri olmasından kaynaklanmaktadır. KANAL metaforu;

ZİHİN BİR KONTEYNERDİR  
ANLAMLAR NESNELERDİR  
DİLSEL İFADELER ANLAM OBJELERİ İÇİN KONTEYNERLERDİR  
İLETİŞİM BİR KONTEYNER ZİHİNDEN DİĞER KONTEYNER ZİHNE ANLAM  
OBJELERİNİN GÖNDERİLMESİDİR

alt metaforlarını barındıran kompleks bir kavramsal metafordur. Bu metaforda; Hava/Gökyüzü konteyner olarak elçinin zihnidir, gökyüzünden yağacak yağmur mesajdır, yağmurun gökyüzünden yeryüzüne doğru hareketi mesajın ilerlediği kanaldır. Böylece bu satırlardaki anlamın büyük bölümü konvansiyonel kavramsal metafor ile ortaya çıkmaktadır. Fakat Kövecses’e göre birleşim teorisinden gelen dahası da vardır. Örneğin birleşim sürecinden yararlanıp, kavramsal metafor yaklaşımı ile yapılan çıkarımlara ek olarak “Kral John yukarıdaki sözleri kral olarak gücünün azaldığı, saltanatının sorgulandığı sırada sarfetmektedir.” yorumu da yapılabilir ve bu yorumun onlardan biraz daha derinde kalmış bir çıkarım olabileceği ifade edilebilir. Harman alanı gökyüzü ile elçinin karşılıklı ilişkisinden doğmaktadır. Harman alanında; elçi kralın emri altındayken, kralın gökyüzü üstünde herhangi bir kontrolü olmamasından dolayı, kralın doğaya (elçiye) yağmur yağdırmasını (konuşmasını) emrediyor olması ile bir paradoks doğmaktadır. Harman alanda kaynak bilgi alanından gelen hükmedilemez durumla (doğa) hükmedilebilir durum (elçi) birleştirilmiştir ve

çelişkili unsurların bu şekilde birleştirilmesi, başka bir ifadeyle kralın emredemediği bir şeye emrediyor olması temel bir paradoks yaratmıştır. Dolayısıyla kavramsal metafor teorisi ile kurulan anlam, birleştirme teorisinin katkısıyla biraz daha genişletilmiş ve derinleştirilmiş olmaktadır.

Fauconnier ve Turner (1998) bir birleşimin verimli bir şekilde işlemesi ile ilgili beş prensip olduğunu ifade ederler. Bunlar;

**Birleşme:** Birleşim alanındaki senaryo iyi bütünleşmiş bir sahne olmalıdır.

**Ağ:** Birleşim alanı ve girdi alanlar arasında sıkı bağlantılar kurulmalıdır. Bu sayede girdi alandaki bir olay birleşim alanındaki bir olayı gösterecek şekilde anlamlandırılacaktır.

**Açılma:** Gösterilen bir birleşim alanından girdilerin ve bağlantı ağlarının tekrar kurulması kolay olmalıdır.

**Topoloji:** Birleşim alanındaki unsurlar girdi alanlarındaki karşıt unsurlarla aynı türden ilişkiler içinde olmalıdır.

**İyi neden:** Eğer birleşim alanında bir unsur varsa, bunun iyi bir nedeni olmalıdır.

Grady, Oakley vd. (1997) bu prensiplere aynı girdi alanının unsurları arasındaki ilişkinin birleşim alanında da olabildiğince yakın olması şeklinde tarif edilebilecek metonomik sıklığı da eklemiştir (Ölüm meleği örneğinde iskelet ve ölüm ilişkisi bu prensibin yansıması olarak görülebilir).

Bu bölümde aktarılmaya çalışılan düşünce; Kavramsal Birleşim Teorisinin genel manada bir yandan kavramsal metafor teorisinin kavram siteminin işleyişine dair getirdiği modellemenin kapsamı dışında kalan kısımları da aydınlattığı, bir yandan da iki teorisinin içiçe geçerek bazı durumların çözümlenmesine katkı yaptıkları şeklinde kısaca özetlenebilir.

## **IV. TEATRAL BÜTÜNLÜĞE KOGNİTİF BİLİMSEL BİR YAKLAŞIM**

### **A. Metaforik Bağlantısallık**

#### **1. Teatral Bütünsellik**

Tezin önceki bölümlerinde kognitif yaklaşımların ışığında kavram sisteminin işleyişi kısaca serimlenmeye çalışılmıştır. Bu noktadan sonra bu işleyişle ilişkilendirilerek tezin hipotezinin ana unsuru olan teatral bütünlük düşüncesine yönelinecektir. Bütünlüklü bir oyun nasıl üretilir sorusu tezin yönelimini ve kapsamını belirleyen en etkin düşüncelerden biri sayılabilir. Tez çalışması bu sorunun cevabını tersinleme yaparak araştırmaktadır. Tersinlemeden kasıt; bu soruyu bahsedilen bütünlük nasıl anlaşılır şekline çevirerek, yöntem olarak tamamlanmış eserlerin incelenmesi ile bütünlüğün nasıl oluşturulduğunun araştırılmasıdır. Bu doğrultuda ilk etapta teatral bütünlük kavramı incelenip, hemen akabinde kognitif bilimsel teoriler çerçevesinde kavramsal metafor teorisinin merkezi bir rol oynadığı bir yaklaşımla teatral bütünlük kavramı tekrar tarif edilmeye çalışılacaktır. Daha sonra ise yapılan tarifi pratik ve semantik işlevi Şahika Tekand'ın tezin örnekleme olarak seçilen oyunları üzerinden sınanacaktır. Bu izleğin takip edilmesindeki temel unsurlardan birisinin, kognitif bilimlerin eylemin ve düşüncenin her ikisinin de kavram sisteminin ürünü olduğu (Turner, 2000) temel iddiasından kaynaklandığı ifade edilebilir. Dolayısıyla, teatral bir gösterimin tasarlanarak yaratılmasının ve bu gösterimin alımlanmasının aynı kavram sisteminde temellendiği değerlendirilmektedir. Bu tespitten yola çıkarak mevcut bir gösterimin kognitif bilimsel (kavram sisteminin yapısıyla ilişki kurularak) analizinin bu gösterimi tasarlayanların tasarımı kurguladıkları sıradaki bilinçli veya bilinçdışıdaki seçimlerini göstereceği, ve bunun da gelecek tasarımcılara yol gösterici bir araç olarak kullanılabilmesi düşünülmüştür.

Sanat eserlerini ve spesifik olarak tiyatro oyunlarını anlamlandırmak adına tarihsel süreçte çeşitli yaklaşımlar geliştirilmiştir. Bu girişimlerdeki temel soruların; o

yapıtın hangi biçimde kurgulandığı, hangi unsurları ne yönde kullandığı, bu unsurların kendilerinden ve/veya birbirleriyle ilişkilerinden nasıl bir anlamın doğduğu, başka bir ifadeyle yapıtın ne anlattığı veya ondan ne anlaşıldığı, deneyimleyen üzerinde nasıl bir etki bıraktığı gibi çerçevelerde olduğu belirtilebilir. Bu soruların genel manada; gösterimler açısından göstergebilimsel bir yaklaşımla çerçeve, oyuncular, dekorlar, ışık, müzik, ses vb. gibi unsurların (Esslin, 1996; Pavis, 2000), metinsel açıdan ise - birçoğu aynı zamanda gösterim için kullanıyor olsa da- üslup, hikaye, konu, tema, öz, içerik, biçim, olaylar, karakterler, mekan, zaman gibi kavramların (Aristoteles, 2008; Korukçu, 2016; Nutku H., 2017; Nutku, 2001; Nutku, 2017) incelenmesi ile yanıtlandığı ifade edilebilir. Bu anlam arama sürecinde göstergesel unsurların veya oyunun yapısına ve içeriğine dair kavramların analizleri kadar, bu analiz sonucunda bulguların birbirleriyle ilişkilendirilmeleri, dolayısıyla teatral eserin bütünlüklü ve tutarlı bir yapı olarak anlanlandırılma çabası temel motivasyon kaynağı olarak kendini sürekli hissettirmektedir. Bu yönde Esslin'in

*“... dramatik öykünün asal gerçeklerinin iskeleti, gösterinin anlamını tam olarak çıkarmaya yeterli değildir. Bu yüzden birbiriyle çakışan ve seyircinin belleğinde yer eden ve gösterinin ‘ne üzerine’ olduğu, ne söylemek istediğini ve ne ‘anlama’ geldiğini belirtecek olası yorumların, yansımaların, düşüncelerin hiyerarşisi bütün heybetiyle seyircinin karşısına dikilecektir.”* (Esslin, 1996, ss.127)

sözleri yapılan tespiti onaylar nitelikteyken, Esslin'in bu boşluğu doldurmak adına anlamların hiyerarşisi kavramını öne sürdüğü de görülmektedir. Esslin (1996)'e göre anlamların hiyerarşisi değerlendirilirken yapıtların taşıdığı karmaşık anlam katmanları kadar sanat tarihi boyunca birikerek gelen dinsel, siyasal mesajlar da göz önünde bulundurulmalıdır. Esslin, titiz bir çalışmayla bir gösterinin dramatik metninde ve dokusunda ne olduğu konusunda ortak bir karara varılıp, anlam hiyerarşisinin tepe noktasında bu gösterim tek ve genel bir anlam taşıyan dünyasal bir referansa indirgense bile, nihayetinde dramatik gösterinin bu sınırları aşacağını ifade etmektedir. Dolayısıyla Esslin'e göre gösterimin bütünsel algılanmasını sağlayan ortak bir düşüncede birleşirse bile, bu algının dinamik yapısı nedeniyle gösterim net sınırlarla tarif edilemeyecektir.

Pavis (2000) de Gösterimlerin Çözümlemesi adlı kapsamlı incelemesinde anlamın çok güçlü dinamiklere dayanan karmaşık yapısından ötürü ele geçirilmesinin

güçlüğünü ifade ederken, çok boyutluluğunu belirtebilmek adına da kognitif bilimci Mark Johnson'a referansla bilgi ve estetik algısını birleştirecek bedenselliğe vurgu yapmaktadır. Anlam bütünlüğü açısından Pavis, göstergelerin çözümlenmelerinden ortaya çıkan ayırık anlamların vektörleştirme, yoğunlaştırma şeklinde tabir ettiği işlemlerle anlam öbeklerine dönüştürülmesi ihtiyacına işaret etmiştir ve psikoloji, antropoloji gibi farklı disiplinlerin bu doğrultudaki katkılarına duyulan gereksinimden bahsetmiştir.

Sanatın farklı perspektiflerin penceresinden çeşitli görünümlere bürünüyor olabilmesine rağmen, Nutku (2001) her sanat yapıtının değişmez öge olarak öz ve biçimi barındırdığını ve bu ayrımın kuramsal anlatım için yapıldığını, fiiliyatta ise öz ve biçimin birbirlerinde ayrılmadığını ifade emektedir. Nutku (2017) Tiyatro Yönetmeninin Çalışması adlı kitabında tiyatro oyununun özünü tarihsel ve evrensel diye ikiye ayırırken, özün yönetmenin oyunu oluşturan diğer unsurlara yansıtacağı başlangıç noktası olduğunun altını çizer. Korukçu (2016) sanatçının anlatmak istediği şey olarak özetlediği özün yaygın bir ifadeyle tema olarak da adlandırılabilceğini ve bu özün oyunu oluşturan tüm unsurları çekimi altında tuttuğunu belirtmektedir. Tema, Nutku (2001, ss.166) tarafından "...bir oyunun ana düşüncesine egemen olan anlam" olarak tarif edilirken, Nutku H. (2017) Oyun Yazarlığı adlı kitabında temanın oyunu kapsamı ve bütün oyunun dokusuna sinmesi gerektiğine işaret eder. Nutku H. (2017) bu gereksinimin oyunun bütünlük kazanmasındaki rolüne de ayrıca dikkat çekmektedir. Korukçu (2016)'nın temanın veya özün çoğunlukla tek bir sözcükle ifade bulan bir kavram olduğu söylemine katılan Nutku H. (2017)'nin, bu söyleme temanın tekilliğinin yan temaların çoğulluğuyla beslendiği düşüncesini eklediği görülmektedir.

Tiyatro yönetmeni Mitchell (2009) yukarıda geçen görüşlere paralel bir şekilde, yönetmenliğe dair kendi tecrübelerinden yola çıkarak A'dan Z'ye bir modelleme sunduğu Director's Craft kitabında, repliklerden oyundaki bütün aksiyonlara her şeyi belirleyen temel düşüncenin tespitinin önemini belirtmektedir. Ayrıca, bu düşüncenin kompleks bir yapı olan oyunun aşırı bir basitleştirmeye indirgenmesi olarak değerlendirilmemesini, aksine onun aksiyonunun altındaki yapısal unsurların birbirleriyle eşleştirilmesinin bir yolu olduğunu ifade etmektedir. Withmore (1994) da tiyatro yönetmenliğine göstergebilimsel açıdan yaklaştığı Directing Postmodern Theatre kitabında yönetmenin ilk etapta teatral göstergeleri ona göre organize edeceği

üretim kavramı<sup>xxxii</sup> diye adlandırdığı bir tema geliştirmesi gerektiğini ve oyun yazarının, yönetmenin, tasarımcının ve teknisyenin hayali olan bu düşüncenin, oyunun kurgulanmasından alımlayıcısına giden sürece kaynaklık edecek bir başlangıç olduğunu belirtmektedir.

Yukarıda alıntılanan düşünceler ışığında, Lehmann (2006)'ın yaptığı kategorizeleştirmeden de yararlanarak, ister metni merkeze alan dramatik oyunlar olsun, isterse metni teatral unsurlardan herhangi biri olarak kabul ederek onun merkezi rolüne karşı çıkan post-dramatik oyunlar olsun her gösterinin öz, tema, ana düşünce, temel düşünce veya üretim kavramı vb. hangi adla anılırsa anılsın oyunun bütününe etkileyen bir kavram barındırdığı tespiti yapılabilir.

## 2. Üretim Kavramı

Tezin düşünsel zemininin geldiği noktada, tezin hipotezinin önceki bölümde tespiti yapılan oyunun temel kavramının oyun bütünündeki etkisi üzerine kognitif bilimsel bir açıklama getirme hedefinde olduğu ifade edilebilir. Bu yaklaşımın etkisiyle alışılmış kullanımından biraz farklılaştırılacak bu kavram, tiyatro kuramlarındaki yerleşik anlamlarını çağrıştırmaması adına, tezin ilerleyen kısımlarında hem daha az bilindik hem de tezin amaçlarını çağrıştıran olması nedeniyle Withmore (1994)'dan alıntılanan üretim kavramı terimiyle adlandırılacaktır. Kuramsal çalışmalarındaki yaygın görüş üretim kavramını (öz/ana düşünce); bu kavramın gösterinin bütün unsurlarına tesir eden güç odağı, merkez bir kavram olarak görünmesini sağlayan kavramsal metaforlarla anlamlandırmaktadır. Tez ile oluşturulmak istenen düşünce ise bu kavramsal metaforun mahiyetini değiştirerek üretim kavramını, gösterim ve gösterimi oluşturan bütün unsurların katkısıyla, inşa edilmek istenen bir kavram olarak değerlendirmektedir. Bu değerlendirmeyi yapılandırırken; Korukçu (2016)'nun bu kavrama dair kullandığı, güç, tesir, ilişkiler gibi eşleştirmelerin görünür kılınmasına imkan tanıyan ÖZ ATOMUN ÇEKİRDEĞİDİR kavramsal metaforundan yararlanarak, ÖZ ATOMDUR kavramsal metaforu kullanılmıştır. Bu ifade, ilk bakışta Korukçu (2016)'nun öz düşüncesinden katı bir şekilde ayrışıyor gibi anlamlandırılabilir de, bu durumun aksine yeni metaforla hedeflenen ilk metaforun temel eşleştirmelerinin sunduğu imkanlarla onların yeni

---

<sup>xxxii</sup> Üretim kavramı “production concept” İngilizce sözcüğünün karşılığı olarak kullanılmıştır.



çıkarımlar yapmaya izin vermesini sağlamaktır. Bunu gerçekleştirmek adına, kavramsal metaforla beraber metaforun çıkışına imkan tanıyan paradigma da değiştirilmiştir. Başka bir ifadeyle Korukçu (2016)'nın atomu Newton Fiziği'nin idealizeleştirdiği bir kognitif modelle anlamlandırılırken, ortaya atılan yeni metaforun atomu ise Kuantum Fiziği'nin atom için kabul ettiği idealizeleşmiş kognitif model açısından değerlendirilmiştir. Kuantum Fiziğinde bilindiği gibi entitelerin sınırları net değildir ve ancak bir gözlemin doğurduğu kontekst dahilinde kararlı görülebilecekleri bir kararsızlık içindedirler. Dolayısıyla atom; sınırları ve yerleri belli parçacıklardan oluşmuş net bir entite değil de, kararlılık ve kararsızlık nitelikleri arasında gezinen parçacıkların birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olduğu, ona dair ölçümlerin ölçümün yapıldığı anda belli nitelikleri aydınlatırken diğerlerini sakladığı olasılıklar bütünüdür. Bu düşüncenin dayanak noktası kavramın sadece katı bir dünyasal referanstan oluşmadığı, aksine semantik ve pragmatik boyutlarıyla dinamik bir bilgi alanı olduğunu savlayan kognitif bilimsel yaklaşımdır. Önceki bölümlerde tezin kapsamının izin verdiği kadarıyla detaylandırılmaya çalışılan bu yaklaşım teatral bütünlük ve üretim kavramı fikrini tarif etmek için tekrar kurgulanacaktır. Bu tarife göre bir gösterime ait üretim kavramı; merkezinde bir kültüre ait idealize edilmiş kognitif modeller, stereotip veya prototip örnekleri olabilen, diğer kavramlarla figür/zemin ilişkisi kuran, kavramsal metaforlar ve kavramsal metonomiler vasıtasıyla yapılandırılabilen, bu yapılandırmanın kavramın bazı boyutlarını görünür kılarken diğer boyutlarını sakladığı, kendisini oluşturan girdi alanlar ve jenerik alanların katkısıyla onlardan da farklı yeni anlamların doğmasına gebe, hem konvansiyonel boyutu hem de dinamik boyutu olan kategorisel bir bilgi alanıdır. Bu görüşte gösterinin fizikselitesini oluşturan sahne, oyuncular, dekor, kostüm, müzik, ses ve ışık gibi bütün göstergesel unsurlar, sahne üstünde belli bir fizikselitede oluşmalarıyla beraber imgesel katmanda yer aldıkları söylenebilecek öykü, zaman, mekan, olaylar, durumlar ve karakterler gibi bileşenler ayrı ayrı veya gruplanarak üretim kavramının merkezini veya çeperlerini aydınlatmakta, ya da onu konvansiyonel sınırlarının ötesine genişletmekte ve böylece onu yapılandırıp realize etmektedirler. Başka bir ifadeyle fiziksel ve/veya imgesel boyutta olsun gösteriyi oluşturan bütün unsurlar kavramsal mahiyette değerlendirilerek, bir manada üretim kavramının temsil ettiği kategorinin üyeleri olarak düşünülmektedirler. Bu açıdan üretim kavramınca temsil edilen kategoriyi oluşturan gösterim unsurlarının; gösterimin mahiyetine göre ya daha

konvansiyonel şekilde doğrudan idealizeleşmiş kognitif modeller, kavramsal metonomiler ve konvansiyonel kavramsal metaforlarla ya da bu metaforların genişletme, detaylandırma, sorgulama ve birleştirme süreçleri sayesinde yeni biçimlere dönüştürülmesi ile yapılandırılmış oldukları kabul edilmektedir. Bu tip kognitif süreçlerle yapılandırılmış kavramlar, üretim kavramınca oluşturulmuş kurgusal kategorinin içinde prototipik, stereotipik ve aile benzerlik özellikleri vasıtasıyla birbirleriyle ilişkilendirilen kategori üyeleri olarak değerlendirilmektedir. Bu değerlendirmede gösteriyi meydana getiren unsurlar ilişkilendirildikleri bilgi alanları dolayısıyla bazen tekil bazen de gruplandırılarak kavramsallaştırılmaktadır. Gösteri tarif edilen karmaşık yapısıyla büyük ölçüde referanssal bir gerçekliğin dolaysız yansıması olmadığı için genel anlamda uzun dönemli hafızayı oluşturan kognitif süreçlerin gösteri anında oluşturdukları mental alanlar olarak da kabul edilebilir. Dolayısıyla birleşim teorisinin savları da gerektiği ölçüde gösterimi oluşturan unsurların kavramsallaştırılmasında kullanılabilir. Bu oluşumu meydana getiren ilişki ağındaki gösterimin unsurlarının ya neliğinin ayrışmasından (örn: ses efektlerinin ve dekorun birinin işitsel, diğerinin görsel modalitede olması vb.)<sup>xxxiii</sup> ya da farklı kavramları çağrıştırmalarından (örn: aynı modalitede olmalarına rağmen iki karakterin farklı kavramlarla anlamlandırılmaları vb.) dolayı nihayetinde ilişkinin farklı bilgi alanlarını barındırdıkları ifade edilebilir. Bu açıdan tezin kapsadığı bütünsellik düşüncesinin tüm kognitif bilimsel sahadan beslenmesine karşın, yapılan tespitin izinde metaforik olarak adlandırılabilmesi öne sürülmektedir.

Yukarıda bir ölçüde tarif edilen üretim kavramının, kavrama ansiklopedik bilgi çerçevesinde esnek bir mahiyet kazandıran kognitif bilimsel bir yaklaşımın katkısıyla kategori olarak değerlendirilmesinin, bu kavramı barındıran ve aynı zamanda inşa eden teatral gösterinin de bir bütünlük içerisinde alımlanmasında etkili olacağı düşünülmektedir. Tarif edilen yaklaşımın oyunların irdelenmesine ve üretilmesine getirdiği önermeyi sabit, tamamlanmış bir model değil, her oyunun barındırdığı kendi kotekestiyle şekillenen ve yapılanan esnek bir ağ olarak görmek daha doğru olacaktır. Başka bir ifadeyle anlatılmak istenen düşünce klasik bir bakış açısından farklı olarak referanssal bir tarif yapmamakta, aksine düşüncenin fiziksel tecrübede temellenen,

---

<sup>xxxiii</sup> Forceville, Forceville ve Urios-Aparisi (2009)'da görüntü, müzik, dil gibi farklı modalitedeki bilgi alanlarının kavramsal metafor oluşturmasını çoklumsal metafor (multimodal metaphor) olarak kategorizeleştiriyor olsa da, tez kapsamı içerisinde bu konuya ayrı bir başlık açma gereği duyulmamıştır.

kültürel ve sosyal boyutlarıyla bütün kavram sisteminin ölçüsünde alımlanması gerekmektedir. Yine üretim kavramının her ne kadar öz düşüncesiyle ilişki kurularak oluşturulmuş olsa da, objektivist bir yaklaşımdaki öz düşüncesinden farklı bir kavramsallaştırmanın ürünü olduğunu vurgulamak gerekir. Üretim kavramı düşüncesi; tezin kuramsal yapısını temellendiren deneyimsel gerçekçilik ve kognitif semantik prensipler üzerine kurulan kognitif teorilerden çıkılarak, oyunun gerçek bir dünyayı işaret eden bir yansıma değil, ama bu dünyanın da anlamlandırılmasında, mevcut şekliyle görünmesinde ve duyumsanmasında etkili olan aynı kognitif süreçlerin kullanılmasıyla meydana getirilmiş kurgusal bir alan olduğu değerlendirilmesiyle ortaya çıkarılmıştır. Dolayısıyla bu kavramın dünyaya yönelik referanssal bir gerçekliği işaret etmediği, aksine oyunun reel gerçekliği, bu gerçekliğin ilişkide olduğu kültürel konvansiyonlar, bunların etkilediği ve etkilendiği kognitif süreçler üzerinden yapılan kurgusal bir modelleme olduğu ifade edilebilir. İlerleyen bölümlerde oyunların analizleri neticesinde üretim kavramı olarak karar verilen kavramlar barındırdıkları idealizeleşmiş kognitif modeller sayesinde oyunların bütünselliğini kapsayan en yakın anlam çerçevesini sundukları düşünüldüğü için seçilecektir. Kurgusal olan bu seçimler oyunların bütünsel olarak anlamlandırılmasına ve nihayetinde tezin amaçları doğrultusunda tasarlanmasına katkı sağlayan kavramsal araçlar olarak görülebilir. Dolayısıyla, bu seçimleri ortaya koymak adına oyunlar üzerine yapılan çalışmalarda tasarımcının, yönetmenin ya da yazarın bilinç veya bilinçdışı düzeyinde işleyen karmaşık kognitif süreçlerinin tamamının gösterildiği iddia edilmemektedir. Hal böyle olmasına rağmen, çalışmalarda izlenen ölçek, oyunların tasarlanmasında etkin olan kavramsallaştırma süreçlerinin bilinç düzeyinde algılanmasına ve akabinde işletilmesine olanak sağlayacak seviyede tutulmaya çalışılmıştır. Bu sayede geliştirilmeye çalışılan kognitif modellemenin yönetmenin oyunlarını tasarlariken bilinçli bir edim içinde kullanabileceği bir alet çantası olacağı değerlendirilmiştir.

Konvansiyonel olarak tiyatro oyunu ÜSLUP, KONU, ÖYKÜ, TEMA, ÖZ, KARAKTER, OLAY DİZİSİ vb. kavramsal kategoriler üzerinden anlamlandırılmakta ve tasarım süreçleri de objektivist bir yönelimle tanımlanan bu kategorilerin izleğinde açıklanmaktadır. Tez ile öne sürülen üretim kavramı ve metaforik bütünsellik düşüncesi dayandığı kuramsal temel açısından objektivist tanımlamalardan ayrıştığı için analiz ve tasarım sürecinde bu tip tanımlamaların çağrıştırılmaması adına ilgili

kavramların kullanımı tercih edilmemiştir. İlgili kavramlar; oyunun farklı boyutlarının odak yapılması ile oluşturulmuş kurgusal ve soyut paternler olarak anlamlandırıldığında onun daha detaylı bir şekilde deneyimlenmesine yardımcı olabilecekken, objektivist bir yanılısama ile kendilerine içkin, insanın kavramsallaştırma ediminden bağımsız sabit entiteler olarak anlamlandırıldığında ise bu kavramların oyun deneyiminin bütünsel olarak kavranmasını zorlaştıran ayrıştırmalar haline geldikleri değerlendirilmektedir. Dolayısıyla üretim kavramı ve bütünsellik fikri ortaya koyulmaya çalışılırken, bir yandan da objektivist bir yönelimle bütünü katı sınırlara sahip alt kategorilere ayırıp, sonrasında bu sınırların katılığını aşarak bütüne tekrar ulaşma çabasına girmeme düşüncesi gözetilmiştir. Yine bu yönde dikkate alınan başka bir düşünce olarak da; eğer öne sürüldüğü şekilde üretim kavramından çıkılarak bütünlüklü bir oyun tasarlanabiliyorsa, bu oyunun belli boyutlarının bütünden soyutlanıp kavramsallaştırılması ile meydana getirilen ÜSLUP, ÖYKÜ, KONU vb. kavramların da üretim kavramına bağlı olacağı gösterilebilir.

Tezin ilerleyen kısımlarında Şahika Tekand hakkında kısaca bilgi verildikten sonra, tez ile öne sürülen sav yönetmenin Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io oyunları üzerinden irdelenecektir. Bu irdelemede ana hedef ilgili oyun gösterimlerinin incelenmesi sonucu bu oyunlara yeni bir yorum getirmek değil, oyunu oluşturan unsurların kognitif düzlemde nasıl kavramsallaştırıldığını, yine bu düzlemde ilgili unsurların oyunların barındırdığı üretim kavramını ne şekilde meydana getirdiğini bulgulamak ve nihayetinde yukarıda tarifi yapılmaya çalışılan yaklaşımın ilgili oyunlar nezdinde nasıl gerçekleştiğini göstermek olacaktır. Bu yönde oyun metni de oluşturucu unsurlardan biri olarak değerlendirilecek ve içerdiği kavramlara üretim kavramıyla bağlantılandırılarak bakılacaktır.

## **B. Şahika Tekand**

Bu bölümde tezin hipotezinin üzerlerinde sınındığı ve yapılandırıldığı Karanlık Korkusu, On Adımda Unutma (Anti-Prometheus) ve Io oyunlarının yazarı ve yönetmeni olan Şahika Tekand hakkında kısaca bilgi verilecektir. Şahika Tekand Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk Dalı'ndan mezun olmuş ve aynı dalda doktora yapmıştır. 1984' yılında tiyatro ve sinema oyunculugu ile başlayan sanat yaşamında, 1988'de Studio adı altında oyunculuk stüdyosunu, 1990'da da kendi

tiyatro topluluğu olan Studio Oyuncularını kurduğu görülmektedir (studiooyuncuları.com; 2021). Halen kendi stüdyosunda ve üniversitelerde oyunculuk dersleri veren Tekand yurtiçi ve yurtdışında birçok uluslararası festivalde gösterimleri yapılan oyunlara bazen yazar ve yönetmen, bazen de sadece yönetmen olarak imza atmıştır. Tekand'ın yönettiği oyunlar:

- Mutlu Günler (1992) - Yazan: S. Beckett
- Beş Kısa Oyun (1993) - Yazan: S. Beckett
- Gergedanlaşma (1994) - Yazan: Ş. Tekand
- Oyun Sonu (1998) - Yazan: S. Beckett
- Git Gel Dolap (1998) - Yazan: H. Pinter
- Oyun(cu) (2000) - Yazan: Ş. Tekand
- Oidipus Nerde? (2002) - Yazan: Ş. Tekand
- Oidipus Sürgünde (2004) - Yazan: Ş. Tekand
- Evridike'nin Çılgılığı (2006) - Yazan: Ş. Tekand
- Karanlık Korkusu (2008) - Yazan: Ş. Tekand
- On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) (2010)- Yazan: Ş. Tekand
- Oyun (2012) - Yazan: S. Beckett
- Gergedanlaşma 2.014 (2014) - Yazan: Ş. Tekand
- Godot'yu Beklerken (2016) - Yazan: S. Beckett
- İo (2019) - Yazan: Ş. Tekand

Tekand'ın yönettiği oyunlarla katıldığı festivaller arasında 5. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali, 6. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali, 8. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali, 24. MOT Uluslararası Tiyatro Festivali, 6. Balkan Genç Tiyatro Festivali, 7. Balkan Genç Tiyatro Festivali, 6. Ankara Tiyatro Festivali, , Mladi Levi Uluslararası Tiyatro Festivali, 13. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali, 11. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması (Tiyatro Olimpiyatları), Shizuoka Tiyatro Festivali, 14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali, 12. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması, Brüksel Güzel Sanatlar Merkezi'nin düzenlediği Türkiye Festivali, EX PONTO Festivali, 15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali, Toga 2006 Yaz Festivali, MESS Uluslararası Yaz Festivali, Bonn Bienali, Culturescapes, MELEZ Festival Der Kulturen, Saison de la Turquie en France, Atina & Epidarus Festivali,

Sao Paulo MITsp Mostra Internacional de Teatro 2014, 20. İstanbul Tiyatro Festivali, 20. İstanbul Tiyatro Festivali sayılabilmektedir (studiooyuncuları.com; 2021).

Tezin ilerleyen bölümünde Tekand'ın seçilen oyunları tez hipotezi üzerinden incelenecektir.

## **C. Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve Io oyunlarında Metaforik Bağlantısallık**

### **1. Karanlık Korkusu**

#### **a. Oyunun künyesi**

Yazan ve Yöneten: Şahika Tekand

Dekor / Kostüm / Işık ve Ses Konsepti Tasarımı: Şahika Tekand

Dekor ve Işık Uygulama: Esat Tekand

Oyuncular: Selen Kartay, Cem Bender, Arda Kurşunoğlu, Şahika Tekand, Ahmet Sarıcan

Sahne Arkası Oyuncuları: Nihat Maça, Nazlı Deniz Korkmaz, Mehmet Okuroğlu

Müzik / Işık / Sinyal Oyuncuları: Nilgün Kurtar, Verda Habif, Nesli Kayalı

Gösterim Yılı: 2015

Gösterim Yeri: Studio Oyuncuları Sahnesi

#### **b. Oyun üzerine kognitif bir okuma**

##### **i. Genel görünüm**

Oyun sahne üstünde yer alan beş oyuncu ve en az onlar kadar etkin, sahnedeki oyuncularla eş zamanlı etkileşim halinde olan ışık ve sesi kontrol eden oyuncular ve sadece sesleri duyulan sahne arkası oyuncular tarafından gerçekleştirilmektedir. Sahne üstündeki oyuncuların rollerinin herhangi bir adları bulunmamaktadır. Oyunda dekor olarak oyuncuların devamlı ilişki içinde oldukları beş sandalye dışında bir nesne yoktur. Aksesuar olarak erkek rol kişileri ceketlerini, kadın rol kişileri ise hırkalarını kullanmaktadır. Oyun herhangi bir tarihsel zamana spesifik bir referans vermemesine rağmen, rol kişilerinin repliklerinin içerdiği konudan ve takım elbise kategorisinde değerlendirilebilecek kıyafetlerinden, oyunun günümüzde geçtiği söylenebilir.

Oyunun geçtiği mekan da, tıpkı zaman gibi, reel dünyayla doğrudan referanssal bir ilişki içinde değildir. Ayrıca Karanlık Korkusu'nun oyunu oluşturan dekor, müzik, ışık, oyunculuk vb. unsurların oyun dışındaki bir dünyaya ait unsurların kendileriymiş gibi gösterilmeye çalışılmadıkları ve oyunun kurmaca olduğunu saklamayan bir yapıda olduğu da ifade edilebilir.

Karanlık Korkusu için genel bir kanava çizmek gerekirse; tek perdeden oluşan oyunun sandalyelerde oturan beş rol kişinin kendilerini aydınlatan lokal ışıkları yandığı sürece devam ettirme gayretinde oldukları kendileri ve hayata dair hem tekil olarak hem de birbirleriyle bağlantılandırılarak anlamlandırılacak monolog biçimindeki konuşmalarından oluştuğu ifade edilebilir. Oyun sürecinde rol kişilerinin aydınlanıp konuşmalarını gerçekleştirdikleri sırada üstlerinde bedensel jestleri simgeleyen figürlerin yandığı ve onlara eşlik eden sinyal seslerinin duyulduğu görülür. Oyunun başlarında rol kişilerin ne olduğu anlaşılamayan bu figürler ve seslerin, ilerleyen süreçte rol kişilerinin lokal aydınlatmalarının sönmemesi adına yapmaları gereken jestlerin direktifleri olduğu ve bu direktiflerin ise rol kişilerinin daha önceden yaptıkları gayri ihtiyari jestlerden türediği ortaya çıkmaktadır. Rol kişileri figürler vasıtasıyla gelen jestsel taleplere cevap verdikçe, bu figürlere yenileri eklenir ve figürler zamanla rol kişileri tarafından baskısı daha fazla hissedilen manipülatif araçlara dönüşür. Figürler ve rol kişileri arasındaki bu etkileşim hali iki kere bütün sahnenin kararmasıyla kesintiye uğrar. Genel oyunun kesildiği bu ara sahnelerde problemi çözmeye çalışan sahne işçilerinin gülüşmeleri ve bir şeylerin devrilmesi olarak anlaşılan sesler duyulmaktadır. İkinci arada bu seslere ıslıkla çalınan Enternasyonel marşı da eklenmektedir. Oyun elektrik ile ilgili olduğu anlaşılan sorunun çözülmesiyle kaldığı yerden devam etmektedir. Oyunun başlarında kendilerine güvenen ve buldukları konuma değer atfeden bir mizaçta olan rol kişilerinin yanan figürler dolayısıyla üzerlerindeki baskı arttıkça kendilerinden ve buldukları koşullardan kuşku duyar hale geldikleri ifade edilebilir. Oyunun sonunda rol kişilerinin, artık konuşmaktan da vazgeçmiş bir halde, itaatkar tavırlar içerisinde üstlerinde bir figür yanmamasına rağmen önceki figürlerin talep ettiği jestleri yaptıkları görülür.

Yukarıda genel kanavasını çizilmeye çalışılan gösterim, ilerleyen bölümde kendi zamansal dizgesi izlenerek eş zamanlı metinsel, görsel, işitsel vb. bütün unsurları üzerinden kognitif bir incelemeye tabi tutulacaktır. Buradaki amaç oyun unsurlarınca

yaratılan kavramların belirlenip, bu kavramların birbirlerinin bilgi alanlarıyla ilişkilerinin sorgulanması ve bu ilişkilerin oluşmasında etkin olan idealizeleşmiş kognitif model, metafor, metonomi gibi kognitif araçların bulgulanmasıdır. Bu sayede oyunun tutarlı bir bütün olarak algılanmasındaki etkin kavramsal yapı ortaya çıkarılarak, bu yapının anbean inşa ettiği, dolayısıyla kavramsal düzlemde bu yapıyı kategorize edebilecek üretim kavramı tespit edilmeye çalışılacaktır. Bunu gerçekleştirebilmek adına gösterimin zamansal dizgesi geri dönüşlere ve genel çıkarımlara imkan tanınarak izlenip, belli bir perspektifsel alanda kalınmasına rağmen odak, dikkat ve detaylandırma süreçlerinde zaman zaman ufak ölçeksel değişiklikler yapılacaktır. Daha sonraki süreçte ise yapılan analiz bir bilgi alanı veya onu yapılandıran kavramsal metafor üzerinden daha geniş bir kavramsal düzlemde anlamlandırılmaya çalışılıp, bu düzlemin perspektifinden hem oyunun kavramsal bütünlüğü kognitif süreçler vasıtasıyla biraz daha görünür kılınacak, hem de üretim kavramının bu bütünlüğe etkisi belirginleştirilmeye çalışılacaktır.

Gösterimde özel adları geçmeyen rol kişileri sahneden bir bakışla soldan başlayan sırada Oyuncu 1, Oyuncu 2, Oyuncu 3, Oyuncu 4, Oyuncu 5 olarak nitelendirilmiştir. Dolayısıyla bu nitelendirmeyi yansıtmak adına çözümleme boyunca rol kişileri O1, O2, O3, O4, O5 şeklinde kodlanacaklardır.

## **ii. Performansın kavramsal öyküsü**

Oyun sandalyede oturan ve belirgin herhangi bir jest içinde olmayan bir oyuncunun (O1) lokal olarak aydınlatılmasıyla başlamaktadır. O1'in ilk repliği "Sanırım bu başlaman gerektiği anlamına geliyor..." (Tekand, 2015)'dur. Teatral bir gösteri izlemeye biraz aşina olan her seyirci, oyun başlamadan önce kendi ışıklarının karartılacağını ve hemen akabinde sahne ışıkları ile oyunun başlayacağını bilmektedir. Dolayısıyla bu bilgi öyküsel bir kurmaca bilgisi değil de, HAYAT anlam çerçevesinde anlamlandırılan GERÇEKLİK kavramının işaret ettiği referanssal bir bilgidir. Bu bilginin kurmaca rol kişinin repliği ile iletilmesi, oyunun başlaması üzerinden seyirci ve rol kişilerinin ZAMANI aynı şekilde algıladıkları bilgisini doğurmakta ve onların bu yönde eşleştirilmesine imkan tanımaktadır. Kurmaca ve referanssal bilginin bu tip bir eşleştirilmesi de genel manada KURMACA/TEATRAL OYUN ile DIŞ DÜNYA/HAYAT bilgi alanlarının metaforik olarak eşleştirilmesine alan açmaktadır (HAYAT BİR OYUNDUR). O1'in konuşmasının devamında ZAMAN bilgi alanı; bir



tarafından zamanın değerli bir şey olması, değerlendirilmesi, kime ait olduğu gibi ifadelerle ZAMAN DEĞERLİ BİR NESNEDİR kavramsal metaforuyla (O1'in ilgili sözleri sarfederken, iki elini avuçları yukarı bakacak şekilde açıp ellerindeki şeylerin ağırlığını kontrol eder gibi bir jest yapıyor olması metaforun jestsel modaliteye de yansıdığını göstermektedir.), diğer taraftan zamanın dışında kalmak, zamanın ışıksız olması, zamanın nesnesi olup olmadığı gibi ifadeler vasıtasıyla da ZAMAN BİR KONTEYNERDİR kavramsal metaforuyla yapılandırılmaktadır. Zamanın üst üste birbirleriyle tutarsız iki farklı metaforla kavramsallaştırılması ve bu sırada replikte geçen “görecelik sorunu” ifadesi zaman kavramının ne olduğunun kestirilememesinden dolayı bir kararsızlık (KUŞKU<sup>xxxiv</sup>) yaratmaktadır. Daha sonra ise ZAMAN kavramı O1'in “İnsan kendini hayatın temposuna kaptırınca yaşadığını anlıyor.” (Tekand, 2015) sözlerinde, kendi anlam çerçevesine giren hız kavramı dolayısıyla HAYAT bilgi alanıyla bağlantılandırılmıştır. Rol kişinin ZAMAN kavramı üzerine söylediklerinin net olmaması, sonrasında hayatın temposunu yakalamanın pozitif değerine işaret ederek değişimin safında yer aldığını belirtmesine rağmen akabinde kalıtsal yeteneklerinden bahsedip kendisine DEĞER atfettiğinde ise kalıcılığı desteklemesi, rol kişisine dair KUŞKU doğurmaktadır. Bu sayede oyunun başında rol kişisiyle kendisinin reel düzlemini ZAMAN kavramı üzerinden eşleştiren seyircinin bu düzlemine yönelik de bir KUŞKU uyandırılmış olmaktadır. Rol kişisi kendisinin pozitif niteliklerinden bahsederek kendisini DEĞER kavramsal kategorisinde görmenin etkisiyle rahatlayıp, bacak bacak üstüne atma eğiliminde olduğunda onu aydınlatan ışık söner ve aynı anda diğer rol kişisi (O5) lokal ışıkla aydınlatılır. Ama o da ne yapacağını bilemez bir halde bacak bacak üstüne atma jestini yapınca ışığı söner. Oyun boyunca görülen bu tip bir durum, yani rol kişilerinin hiçbir kötü niyet beslemeyen edimlerinin onlardan sözün alınmasına gerekçe olması, böylece bir nevi cezalandırılmaları TDK Güncel Türkçe Sözlük'ün KUŞKU kavramı için belirttiği “Başkalarının iyi niyet ve davranışlarını kötüye yorarak işkillenme” tanımı üzerinden düşünüldüğünde bu durumu gerçekleştiren iradeye karşı KUŞKU duyulmasına neden olmaktadır.

---

<sup>xxxiv</sup> TDK Güncel Türkçe Sözlük'te Kuşku; “Bir olguyla ilgili gerçeğin ne olduğunu kestirememekten doğan kararsızlık, kuruntu, işkil, şüphe, acaba, şek” ve “Başkalarının iyi niyet ve davranışlarını kötüye yorarak işkillenme” olarak tanımlanmaktadır (sozluk.gov.tr, 2020). Bu tanım değerlendirildiğinde deneyimlenen kararsızlığın KUŞKU bilgi alanında kavramsallaştırıldığı belirtilebilir.

Oyunun başında görsel ve dilsel modaliteler ile oluşturulan HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun; rol kişilerinin sözlerinin kesilerek bir anda kaybolup tekrar belirmelerine tanık olmuş ve ne olduğunu anlamaya çalışan seyircinin oyunu keşfetme çabası ile eşleşen, O1 ve O5’den sonra ışığı yanan O3’ün “Heyecanlı bir keşif gibi” (Tekand, 2015) şeklindeki ilk sözlerini de yapılandırdığı görülmektedir. O3’ün ondan önce yanan O5’in lafa girememesine (uyum sağlayamamasına) karşılık görece akıcı bir konuşma yapabiliyor olması, yani bir anda aydınlatılma durumuna bir şekilde uyum sağlıyor olması, hem sözlerine yansıdığı şekliyle kendisini diğerlerinden üstün göyerek DEĞERLİ hissetmesine (rol kişisi mental alanı) hem de seyircinin ona DEĞER atfetmesine (birleşim alanı) neden olmaktadır Dilsel ve görsel modalitelerin kullanımıyla oluşturulan DEĞER bilgi alanının rol kişinin mental alanında DEĞERLENDİRMEK MUKAYESE ETMEKTİR, gösterim birleşim alanında ise DEĞERLİ OLAN UYUM SAĞLAYANDIR kavramsal metaforlarıyla yapılandırıldığı belirtilebilir. Rol kişinin repliklerine ve sahne kurgusuna bağlam oluşturan DEĞER bilgi alanı aynı zamanda önceki rol kişinin zamanı değer üzerinden kavramsallaştırması ile de ilişkilendirilmektedir. O3 konuştuğu sırada, oyuncuların üzerinde bulunan alanda bacak bacak üstüne atmayı simgeleyen bir figür yanar (BB) ve onunla eş zamanlı bir sinyal sesi gelir<sup>xxxv</sup>. Bu sinyal sesinin ve daha sonra gelecek sinyal seslerinin eşlik ettikleri figürlerle kavramsal düzlemde metaforik bir ilişki içerisinde oldukları ifade edilebilir (Örneğin bacak bacak üstüne atma figürü iki parçalı olduğu için sinyal sesi de iki parçalıdır, yana dön figürü yere paralel ince bir ok şeklindekiyken ona eşlik eden sinyal de değişmeyen bir perdeden, tiz ve incedir, kompakt bir şekilde elleri bağla figürünün sinyal sesi de kompakt bir noktasallıktadır, ya da tek ayak üstüne kalkmayı işaret eden figürün sinyal sesi yükselen bir yapıdadır, aynı şekilde diz üstüne çökmeyi belirten ÜÇ figürü pesleşen bir tonda yapılanmıştır vb.). O sırada mental alanında kendini DEĞER kategorisinde gören rol kişinin BB figürü karşısında afallaması rol kişisine karşı KUŞKU duyulmasına neden olur. Ayrıca BB figürünün ilk iki rol kişinin gayri ihtiyari şekilde yaptıkları bacak bacak üstüne atma jestinin sonrasında yanıyor olması, fiziksel olan ile simgesel olanın eşleştirilmesine imkan tanımaktadır. Bu eşleştirmenin GERÇEKLİK ve

---

<sup>xxxv</sup> Oyun boyunca her bir figür görüldüğünde aynı anda ona özgü bir sinyal sesinin de duyulmasından dolayı, farklı bir durum olmadıkça ilerleyen kısımlarda sadece figürün yandığı belirtilecektir. Figürü simgeleyen harflerin sinyal sesini de işaret ettiği düşünülmelidir.

KURGU anlam çerçeveleri bağlamında HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerekçelerinde olduğu ifade edilebilir. O3 BB karşısında ne yapacağını bilemeyince ışığı söner ve O4 aydınlatılır.

O4'ün ışığı yandığında, DEĞER bilgi alanının metaforik olarak UYUM SAĞLAMA bilgi alanıyla eşleştirilmesinin; O4'ün o ana kadar rol kişilerinin bilfiil gerçekleştirdiği monoloğa alışık olmadığını belirtmesi, aynı zamanda diğer rol kişileri gibi bulunduğu koşulları anlama çabasında olması üzerinden görsel ve dilsel modalitelerde onun tavır ve davranışlarını yapılandığı görülmektedir. O4'ün ardından O3'ün koşullara uyum sağlayabilmek adına dile getirdiği soru-cevap talebi üzerinden UYUM SAĞLAMA bilgi alanı İLETİŞİM bilgi alanıyla ilişkilendirilmektedir. Bu durumun İLETİŞİM anlam çerçevesinde yer alan iki tarafın varlığı kavramsallaştırmasını vurgulaması, ve bu vurgunun da rol kişilerinin yaptığı monologlarla tutarsızlık yaratması gösterim birleşim alanında KUŞKU anlam çerçevesinin doğmasına neden olmaktadır. Bu sırada üstünde beliren BB'ye karşılık olarak ne yapması gerektiğini bilemeyen O4'ün ışığı söner ve O2'nin ışığı yanar. İLETİŞİM bilgi alanının “Birden fazla kişinin ilişki kurması” idealizeleşmiş kognitif modeli ile anlamlandırılmasının O2'nin içinde bulunduğu tecrübeyi BULUŞMA olarak kavramsallaştırmasına yol açtığı ve O2'nin o tip buluşmalardaki deneyimleri üzerinden kendini DEĞERLİ kategorisinde değerlendirdiği görülmektedir. Bacak bacak üstüne atma eğilimi gösterdiğinde ışığının sönmeye başlaması rol kişisinin içinde bulunduğu tecrübenin koşullarına uyamadığını gösterince, bu durum o koşullara dair tecrübesinin olduğunu iddia eden O2'ye karşı KUŞKU duyulmasına neden olur.

Rol kişilerinin İLETİŞİM bilgi alanında oyun düzenine dahil olma çabaları ile oluşan UYUM SAĞLAMA edimleri bir süre onların konuşmalarını ve davranışlarını doğrudan bir şekilde yapılandırdıktan sonra, ışığı yanarak konuşma hakkı verilince O4 yaşadığı tecrübeyi anlamlandıramamasını bu tecrübenin yeni olmasına bağlar. UYUM SAĞLAMA ile YENİLENME/YENİLEME kavramlarının bu şekilde eşleştirilmesinin akabinde gelen O4'ün “ilerliyoruz” (Tekand, 2015) sözü YENİLENMEK/UYUM SAĞLAMAK İLERLEMektir kavramsal metaforunu oluşturur. Dilsel modalitedeki bu kavramsal metaforun O4'ün onu aydınlatan ışığın alışkanlıkla yaptığı jestlerden dolayı söndüğünü farkedip bu jestleri yapmamaya çalışmasını da yapılandığı görülmektedir. Kendini yenilik safında gören O4 SİSTEM'in de kendini yenilediğini belirtmekte ve böylece “Güçlü veya değerli olanla herhangi bir benzer özelliği

paylaşmak güçlü ve değerli olduğunu gösterir.” idealizeleşmiş kognitif modelinden yararlanıp kendi değerini kuvvetlendirmeye çalışmaktadır. Bu kavramsallaştırmanın da rol kişilerinin jestlerini simgesel figürlere dönüştürerek kendini yenileyen OYUN DÜZENİ ile SİSTEMİ eşleştiriyor olması bakımından HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerektirim sahasında olduğu belirtilebilir. Bu sayede de gösterim birleşim alanında sahnedeki oyuncuların oyunun gerektirimlerine uyum sağlama çalışmaları hayatta insanların sistemin kurallarına uyum sağlamaya çalışmalarını yapılandırmaktadır. UYUM SAĞLAMAK İLERLEMEKTİR kavramsal metaforunun aynı zamanda O4’ün mental alanında “ilerlemek başarıdır”, “baş dönmek başarısızlıktır”, “ilerlenen yol aydınlık ve muntazamdır”, “bu yolun dışında kalan yerler kaos ve karanlık içerir” gibi kavramsallaştırmalara yol açtığı görülmektedir. O4’ün kendini bu eşleştirmelerin pozitif kısmında görerek DEĞERLİ kategorisine koyması ise daha önceden tespit edilen DEĞERLİ OLAN UYUM SAĞLAMAKTIR kavramsal metaforunun aktif olduğunu göstermektedir.

Rol kişilerinin yaptıkları jest ile ışıklarının sönerken laflarının kesilmesi durumu O3’ün BB figürünün yandığını fark edip, bu figürün simgelediği bacak bacak üstüne atma jestini gerçekleştirmesine kadar bir süre devam eder. O3, onu aydınlatan ışığın sönmeye ve yanık figürün simgelediği kavram arasında ilişki kurup bunun yapılması gereken jest olduğunu fark ettiğinde, ilgili jesti yaparak “Oyunu kuralına göre oynamayı bilmek lazım” (Tekand, 2015) ifadesini kullanır. Böylece çoklumodalitede DEĞERLİ bilgi alanının KURALLARA UYMAK bilgi alanı üstünden yeni bir kavramsal sahası aydınlatılırken ışıkların sönmeye figürlerin de eklenmesiyle, rol kişilerinin mental alanlarındaki KONTROL EDİLME sahasının genişlediği gösterilmiştir. Hemen akabinde aynı rol kişisi mevcut şartlar ve kendi sözlerinin örtüşmesinden güven alarak “En iyi savunma saldırıdır” sözünü dile getirip BB yanmasına rağmen dirseğini sandalyenin arkasına koyduğu bir jest yaptığında ışığı söner. Bu durum UYUMSUZLUĞA ve KARŞI ÇIKIŞA, OYUN DÜZENİ ve onunla metaforik olarak eşleşen SİSTEM’in izin vermediği kavramsallaştırmasını çoklumodal bir yapıda oluşturmaktadır. Işık tekrar O3 üzerinde yandığında düşüncesinden geri adım atan rol kişisinin UYUM SAĞLAMA ediminde olduğu görülürken, öncesinde sarfettiği iddialı sözleri ise KUŞKU anlam çerçevesine girmektedir. UYUMSUZLUK ve KARŞI ÇIKIŞ üzerinden SİSTEM’in karşı safının kavramsallaştırılmasına bu süre

zarfında O2'nin beş kere araya girip elleri ile piramit şekli yaparak piramit ile başlayan bir cümleyi sarfetme gayreti ile HİYERARŞİ kavramı da dahil edilmektedir.

O3'ün BB'ye cevap vermesi sonrasında, kendisinin ve diğer rol kişilerinin BB ile olan başarısız ilişkilerini takiben ilk başarılı hamle O1'den gelir ve BB'yi dikkate alarak bacak bacak üstüne atar. Bir önceki rol kişisiyle açılan KURAL bilgi alanının KURALLAR DOĞAL OLGULARDIR kavramsal metaforuyla yapılandırılarak “Kurallar belli ki yaşamdan üretiliyor. Yaşamdan. Duruma uygun kurallar. Kendi ürettiklerimizin çerçevesindeyiz” (Tekand, 2015) sözlerini karakterize ettiği görülür. Kurallara uymanın getirisi olan DEĞER ise DEĞERLİ OLAN YÜKSEKTEDİR metaforuyla “Yükselmenin ortamı hazırlanıyor. Tabi önemli olan kural koyucu olabilmek. Bazıları sadece piyon” (Tekand, 2015) sözlerini yapılandırmaktadır. Bu kavramsallaştırma sürecinin aynı zamanda öncesinde açılan HİYERARŞİ ve KONTROL anlam çerçeveleriyle de ilişkilenerak SİSTEM bilgi alanını aydınlattığı belirtilebilir. HAYAT BİR OYUNDUR metaforunun gerektirim sahasında görülebilecek bu kavramsal bağlamda üste KURAL KOYUCU, aşağıya ise PİYON koyularak YÖNETİLENLER AŞAĞIDADIR, YÖNETENLER YUKARIDADIR, YÖNETİLENLER OYUN TAŞLARIDIR kavramsal metaforları oluşturulmaktadır. Ayrıca YÖNETENLER YUKARIDADIR kavramsal metaforunun rol kişilerinin hareketlerini kontrol eden figürlerin sahne tasarımında onların üstlerine yerleştirilmesinin kavramsal bağlamını sağladığı görülmektedir.

Rol kişilerinin üstlerinde yanan figürlerin onlardan talep edilen jestler olduğunu yavaş yavaş idrak edip, bu jestleri yapabilmeye başlamalarını biçimlendiren İLETİŞİM UYUM SAĞLAMAKTIR kavramsal metaforunun, İLETİŞİM bilgi alanının rol kişilerinin yanan figürlere uymak dışında başka seçeneği olmaması bağlamında tek taraflı bir edim olarak kavramsallaştırılmasını sağlayarak “Beklenti içine giriyor olsam dahi bunun üzerimde hayal kırıklığı yaratmaması için elimden gelen her şeyi yapmanın en iyi şey olduğunu artık öğrendim. İnsan ne yapması gerektiğini, nasıl yapması gerektiğini tam da orda ve tam da olması gerektiği şekilde cevap verebilmenin beklentileri karşılayabilmenin o andaki durum ve üstlendiği rol neyi gerektiriyorsa onu bütün becerilerini kullanarak yerine getirmenin yollarını mutlaka öğreniyor.”, “İletişim kurmanın uyum göstermenin bütün yolları denenmeli.” (Tekand, 2015) gibi sözleri yapılandırdığı görülmektedir. Bu kavramsallaştırma şeklinin RAHATSIZLIK kavramı ile anlamlandırılabilmesi; O5'in tekrar eden bir edim içerisinde kendi ışığının

yanmasını izleyen bir dizi figüre cevap vermeye çalışırken doğru jestleri yapamaması ve bu durumun onun üzerinde fiziksel rahatsızlık yaratıyor olması üzerinden fiziksel modalitede, O5'in "Bunun insan üzerindeki sonucu biraz yıpratıcı olabilir." (Tekand, 2015) sözleri üzerinden ise dilsel modalitede yapılandırılmıştır. Akabinde O5'in "Yönetişim ortamı. Yönetme değil yönetilme değil. İtişim zor bir oyun. İçinde bulunduğu durum insanı etkiliyor tabi. İnsan yalnız başınayken rahatlıkla yaptığı bir şeyi biri yapmasını istediğinde ya da mecbur hissettiğinde biraz beceriksizleşiyor tabi. Ama alışınca geçiyor. Alışınca geçiyor. Alışınca geçiyor." (Tekand, 2015) şeklindeki sözleri ile onun mental alanında UYUM SAĞLAMA anlam çerçevesi kapsamında RAHATSIZLIK'ın görmezden gelindiğini ortaya koymaktadır. O5'in görmezden gelme ediminin ışığının sönmek bilmemesiyle oluşturduğu tutarsız durumun KUŞKU anlam çerçevesini doğurduğu belirtilebilir. O5'in ardından O4'ün ışığı yandığında ise onun "İletişimin koşulu. İnsanın kendini karşısındakine anlatmayı çok iyi bilmesi lazım. Düşüncelerin projeksiyonu. Karşıdan gelenin yine karşıya yansıtılması yani. İletişmek. Zamanımızın en yüksek sanatı." (Tekand, 2015) sözleri üzerinden İLETİŞİM'in SANAT ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu ilişkilimenin de HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerektirim sahasının tezahürü olduğu ifade edilebilir. O4'ün sözleri cevap veremediği yeni bir figürün (X) yanması ile kesilir. Oyunda gelinen noktada, halen figürlere tam anlamıyla cevap veremeseler de rol kişilerinin onlarla ilişki kurmaları gerektiğini anlamalarına paralel, kollarını kavuşturma jestini simgeleyen yeni bir figür (KK) ve herhangi bir figürün talep ettiği jest rol kişilerince yapıldıktan sonra o jestten vazgeçilmesini talep eden çarpı işareti (X) mevcut figürlere eklenmiştir. Bu sayede bir anlamda, rol kişilerinin uyum sağlamak adına davranışlarında ve düşüncelerinde gösterdikleri değişimler ile katlandıkları rahatsızlıkların üstlerindeki tahakküm sahasını küçültmek yerine genişlettiği gösterilmiştir. Bu değerlendirmenin altında yatan kavramsal yapının metaforik olarak, eklenen yeni figürlerin oyuncuların üstlerindeki farklı alanlara yerleştirilme düşüncesini ve böylece tahakküm sahasının fiziksel olarak da genişlemesini yapılandırdığı belirtilebilir.

İlerleyen süreçte UYUM SAĞLAMA bilgi alanının doğal seçim teorisinin ortaya koyduğu idealizeleşmiş kognitif model üzerinden KALITSALLIK anlam çerçevesinde yer alan İYİ GENE SAHİP OLMAK kavramı ile metaforik olarak eşleştirilmesiyle O3'ün yanan bir dizi figüre cevap verebilmesinin ve "Ne için kime ihtiyaç var, asıl

soru bu. İnsan birlikte olacağı insanı bile böyle seçmiyor mu. Bir belgeselde görmüştüm. Bazen içgüdülerle oluyormuş bu seçim. İnsan en iyi geni seçiyormuş birleşmek için. Aslında mantıklı. En iyi gen yani mükemmel ırk gibi...” şeklindeki sözlerinin yapılandırıldığı görülmektedir. Dilsel ve fiziksel kontekstin sağladığı rasyonalite ile kendini DEĞERLİ kategorisine koyarak diğerlerinden ayıran rol kişisi yanan yana dönmeyi simgeleyen yeni bir figüre (YD) cevap veremeyip ışığı söndüğünde ise, o ana kadar yaratılan kavramsal düzlem kuşkulu hale getirilmiş olmaktadır. Işığı yanan O2 de aynı figüre cevap veremezken ışığı sönmeden önce ancak “eşitlik” (Tekand, 2015) sözünü söyleyecek kadar bir zaman bulabilir. Yanan figürlere cevap verebilmesi neticesinde kendisini diğerlerinden farklı gören O3’ün YD’ye cevap verememesi, aynı şekilde YD’ye cevap veremeyip daha ilk elden başarısız bir görünüm sergileyen O2 ile onu aynı düzleme getirmekte ve eşitlemektedir. Böylece kavramsal düzlemde sahnenin kontekst boyutu ve eşitlik sözünün dilsel boyutu eşleştirilmiş olmakta ve rol kişinin mental alanındaki DEĞERLİ anlam çerçevesinin yarattığı FARKLILIK kavramı, gösterim birleşim alanında oluşturulan EŞİTLİK kavramı tarafından gerçekliğinden şüphe edilir hale getirilmektedir.

Gösterimin devamında O1’in yanan bir sıra figüre karşılık olarak doğru jestler sergilemeyi berecebilmesiyle yaratılan DEĞERLİ anlam çerçevesinin, sözlerinde KAZANMAK KAYBEDENE ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAKTIR, KAZANMAK RİSK ALMAKTIR, KAZANMAK BEDEL ÖDEMEKTİR gibi kavramsal metaforlarla yapılandırıldığı ve insanların KAZANANLAR ve KAYBEDENLER şeklinde kategorize edildiği görülmektedir. Herhangi bir figür yanmazken yaptığı jest dolayısıyla O1’in ışığı sönmüş kendisinin zannettiği gibi KAZANANLAR kategorisinde olmadığı bilgisinin doğmasıyla rol kişinin mental alanına KUŞKU düşürülmektedir. O1’in ardından sırasıyla O5 ve O2’nin ışıkları yanar ve onlara tek kelime söyleyebilecek kadar zaman verip söner. Bu sırada O2’den ‘Demokrasi’ sözcüğü duyulur. Tekrar ışığı yandığında O1’in “sürecin başlangıcının onun sonunu belirlediği” idealizeleşmiş kognitif modelinden çıkarak insanın yaşam serüveninin başlangıcı olan çocukluk dönemiyle bağlantı kurup, bu sefer de insanları yanlış ve doğru yetiştirilenler olarak kategorize etmesi üzerinden DEĞERLİ bilgi alanı KALITSALLIK bilgi alanıyla eşleştirilmiştir. Bu sırada sözleri birkaç defa YD’ye cevap verememesinin sonucunda ışığının sönmüşlüğü ile kesilir. Sonunda YD’ye uygun biçimde yana döner ama bu sefer

de ne yapacağını bilemediği kare şeklinde bir figür (K) yanar. O1'in sözlerinde geçen baş ve son ilişkisi, onun YD'ye ilk başta cevap verememesi ama sonrasında bunu öğrenebilmesi, bilginin sonradan kazanılabilir olduğu düşüncesini ortaya çıkarmakta ve rol kişinin mental alanında yapılanan KALITSALLIK anlam çerçevesine KUŞKU duyulmasına neden olmaktadır.

O1'in peşine O2'nin ışığı yanar ve yine sadece DEMOKRASİ kavramını uyandıracak 'Demokrasi' sözcüğünü söyleyebileceği bir an kadar yanık kalıp YD'ye cevap verememesi neticesinde söner. Bu durum birkaç defa üst üste tekrarlanır. Daha önceden eşitlik, şimdi ise demokrasi kavramlarının OYUN DÜZENİ (SİSTEM) tarafından hızlıca kesiliyor olması bu düzenin (SİSTEMİN) ilgili kavramların karşı safında yer aldığı düşüncesini uyandırmaktadır. Ayrıca bu kavramsal sahanın rol kişinin sözlerinin fiziksel olarak başka bir yöne dönmesini dikte eden YD figürü ile kesiliyor oluşunun yarattığı FARKLI FİKİRDE OLMAK FARKLI YÖNE BAKMAKTIR metaforuyla da beslendiği ifade edilebilir. O1'in ışığı tekrar yandığında insanların durmadan şikayet etmeleri ve sadece kendilerinin konuşmak istemeleri nedeniyle onları yerdiği ve kendinden ayırarak kategorize ettiği görülür. Ama yerdiği özellikler o ana kadar kendisinin de sergilediği davranış özelliklerine karşılık geldiği için, bu durum onun sözlerine karşı KUŞKU yaratır.

O1'in ardından O3'ün ışığı yandığında, sözleri ve YD, K gibi yeni figürlere cevap verebilmesi üzerinden DEĞER anlam çerçevesiyle ilişkilenen GELİŞME bilgi alanının GELİŞMEK KOMUTLARA CEVAP VERMEKTİR kavramsal metaforuyla yapılandırıldığı görülmektedir. Yine O3'ün YD figürü doğrultusunda yana döndüğü sırada estetik ve bakış açısı değişiminden bahsetmesi neticesinde doğan ESTETİK YETİ FARKLI AÇIDAN BAKMAKTIR kavramsal metaforu rol kişinin mental alanında GELİŞME anlam çerçevesine SANAT anlam çerçevesinin dahil edildiğini göstermektedir. Konuşmasının devamında ise SANAT bilgi alanıyla HAYAT bilgi alanını yapılandığı görülmektedir. Bu sırada yanan TYD (ters yöne dön) figürüne rol kişisi cevap veremediğinde ise yaptığı kavramsallaştırmaya KUŞKU düşmektedir.

O1'in ışığı yeniden yandığında onun "Evet ortam insanı kışkırtıyor.." (Tekand, 2015) sözleriyle başlayan repliğinde KALITSALLIK düşüncesinden vazgeçip BARINDIRDIĞI KOŞULLAR İÇİN ORTAM (PARÇA İÇİN BÜTÜN) metonomisi ve NEDEN KUVVETTİR konvansiyonel metaforu kavramsallaştırmalarıyla, ortamın insanın davranışlarını yönlendirdiğini ifade ettiği görülür. Böylece önceki rol kişisi ile



açılan GELİŞİM bilgi alanı kışkırtmanın yarattığı kuvvetin getireceği gelişim ile bağlantılandırılmıştır. O yönde bir figürün yanmamasına rağmen O1 bacak bacak üstüne atınca (ortamın koşullarına uygun olmayan hareket) ışığı söner. Söyledikleri ve yaptıklarının çeliştiği bu durum da onun yaptığı kavramsallaştırmaya karşı KUŞKU duyulmasına neden olmaktadır. Peşine ışığı yanan O4'ün aynı anlam çerçevesinde bulunduğu koşulları sorgulaması ve akabinde tek ayak üstünde durmanın göstergesi olan yeni bir figürün (TA) yanması gösterim birleşim alanında bulunan koşulların gelişim getirmesine yönelik oluşan KUŞKU'nun perçinlenmesini sağlamaktadır.

Işığı yanan O2'nin, ORTAM KOŞULLARI ve TOLUMSAL DÜZEN bilgi alanları arasında metaforik bir bağ kurup, TOPLUMSAL DÜZEN FIRSATLARIN EŞİT DAĞILIMIDIR kavramsal metaforu üzerinden içinde bulunduğu mevcut HİYERARŞİK koşulları sorguladığı görülür. Elleri ile pimarit şeklini gösteren bir jest yaptığında ise ışığı söner. O2'nin nasıl bir toplumsal yapının içinde olduğunu anlamaya yönelik sözleri, kendisinin ve diğer rol kişilerinin oyun katmanında onları yöneten figürle ilişkilenerken içinde buldukları kurguyu anlama çabaları ile metaforik olarak eşleşmektedir. KUŞKU kavramının anlam çerçevesinde yer alan “gerçeğin ne olduğunu kestirememekten doğan kararsızlık” tanımı (sozluk.gov.tr, 2020) değerlendirildiğinde, O2 ve diğer rol kişilerinin bahsi geçen sorgulamalarının KUŞKU anlam çerçevesinde yer aldığı belirtilebilir. O3'ün ışığı yandığında ise dile getirdiği “Şahsen kendime yaptığım yatırımlarla gurur duyarım...” (Tekand, 2015) sözlerinde GELİŞİM bilgi alanının EKONOMİK YATIRIM ile yapılandırılarak TOPLUMSAL DÜZENİN EKONOMİK yönünün aydınlatıldığı görülmektedir. Bu kavramsallaştırmanın oyun kontekstinde sorgulanan EŞİTLİK bilgi alanının hemen peşine gelmesi, ekonomik gelişimin EŞİTSİZLİK üzerinden sorgulanmasına neden olmaktadır.

Işığı yanan O2 mevcut koşullarda herkes peş peşe ve durmaksızın konuştuğu için kendi sesini duyamamaktan yakındığında “Öfke beklentilerin karşılanamamasından doğar.” idealizeleşmiş kognitif modeli ile ÖFKE bilgi alanıyla EŞİTSİZLİK'ten doğan huzursuzluğun ilişkilendirildiği görülmektedir. O2'nin ardından O3 ÖFKE BASINÇTIR (ÖFKE BİR KAP İÇİNDEKİ SICAK SIVIDIR) metaforuyla yapılandığı öfkenin etkilerini katıldığı bir seminer sayesinde kontrol altına aldığını belirtir. Buradaki seminer kavramı NEDEN İÇİN ETKİ ve BÜTÜN İÇİN PARÇA metonomileriyle düşünüldüğünde insanın kendisini geliştirmesine olanak

tanıyan SİSTEM ile ilişkilenecekken, bu ilişkileneceği neticesinde de SİSTEM'in DUYGULAR üzerinde kurduğu TAHAKKÜM görülür kılınmaktadır.

O2'nin ışığı yandığında sarfettiği “Çare arıyorsun, çıkış arıyorsun. Hadi diyorsun bir tatsızlık çıkmasın kurcalama işte. Ama böyle hep kendi kendine bir monolog halinde gidiyor, bir monolog haline geliyorsun...” (Tekand, 2015) sözleri ile KİŞİSEL RAHATSIZLIK KONTEYNERDİR kavramsal metaforu üzerinden İLETİŞİM bilgi alanının tek taraflı kurulma biçiminin sorgulandığı görülmektedir. Bu kavramsal sahada rol kişisi çıkış aradığı bir KONTEYNER içinde yalnızdır. Dolayısıyla burada yaptığı konuşmalar monolog haline gelmektedir. Yapılandırılan KONTEYNER imge şeması hem rol kişinin repliklerinde dilsel modaliteyi, hem de rol kişisini aydınlatan lokal ışığın onun çevresinde yarattığı sınırlar üzerinden görsel modaliteyi karakterize etmektedir. Gösterimin yarattığı mental alanda doğan MONOLOG kavramının bir oyuncunun kendi kendine konuşmasının monolog olarak anlamlandırılmasını yapılandıran idealizeleşmiş kognitif model vasıtasıyla HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerektirim sahasını aydınlattığı belirtilebilir. Daha sonra RAHATSIZLIK anlam çerçevesinin NEDEN İÇİN ETKİ metonomisi ile ÖFKE bilgi alanıyla ilişkilendirildiği ve oyuna O2'nin onun öfkelenmesine neden olan koşullara kızmak yerine kendisine kızdığından yakınması şeklinde yansıdığı görülür. Rol kişinin kendisine bu şekilde dışardan bakması ÖTEKİ kavramını, ÖTEKİ'nin varlığı ise BİZ kavramını doğurur. MONOLOG kavramının tek yönlü yapısı ile karşıtlık ilişkisi kuran bu kavramsallaştırmanın da, o an O2'nin karşısında olan seyircinin BİZ kavramının anlam çerçevesine girmesi neticesinde HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerektirim sahasında olduğu ifade edilebilir.

Yukarıdaki bölümden sonra rol kişilerinin ortamın koşullarının onlar üzerinde bıraktığı etki çerçevesinde konuştukları görülmektedir. Bu etki genel manada ÖFKE anlam çerçevesi bağlamındadır. Bu süreçte yer alan O3 ve O2'nin konuşmaları arasında iki kere O5'in ışığı yanar, fakat O5 o sırada öksürdüğü için bu ışık söner. Bu kontekste; dürtüsel olanın bir etkiye karşılık yapılan bilinçsiz bir tepki olması ile duygusal olanın bilinçsiz olduğunun kavramsallaştırılmasını sağlayan idealizeleşmiş kognitif modeller üzerinden DUYGULAR DÜRTÜLERDİR kavramsal metaforunun yapılandırıldığı ve bu kavramsallaştırmanın da insanın duygusunun kendi iradesi dışında ortamın koşullarınca baskılandığı bilgisine yol açtığı ifade edilebilir.

Işığın yandığında O4'ün sözlerinde İLETİŞİM bilgi alanı hem konuşmak, beden dili vb. her hareketin girdiği bir kavramsal kategori olarak, hem de İLETİŞİM KONUŞABİLMEKTİR, YOK OLMAK SUSMAKTIR kavramsal metaforlarıyla yapılandırılmaktadır. Bu kavramsallaştırmanın rol kişinin içinde bulunduğu ortamlarla olan iletişimine dair sorgu sahası (KUŞKU) açtığı belirtilebilir. O4 konuşması boyunca yanan birkaç figüre yerinde cevap vermesine karşın, “yaptığımız her şeyden kuşku duyarsınız” (Tekand, 2015) dediğinde figürlerle iletişimini bırakıp yanan figürden farklı bir jest yapınca ışığı söner. Bu sayede de kavramsal alanda yaratılan KUŞKU kavramı dilsel modalitede de kendini direkt olarak göstermiştir. Aynı zamanda iletişimde bedensel hareketlerin önemini anlatmasına rağmen O4'ün kendisinin böyle bir zaaf göstermesi sözlerine KUŞKU duyulmasına neden olmaktadır. Işığın yanıp öksüren O5'in ardından ışığı yanan O1'in KUŞKU KONTROL EDİLEMEYEN KUVVETTİR kavramsal metaforuyla yapılandırılmış “Kontrolü hiç elden bırakmamak gerekir. Elden kaçabilir, o zaman sorular gelmeye başlar aklına. Sorgulamaya başlarsın. Kuşku nerelere götürür insanı. Neyi getirir, neyi götürür hiç elden bırakmamak gerek.” (Tekand, 2015) sözleri KUŞKU anlam çerçevesinin İRADİ KONTROL ile ilişkilmesini sağlamaktadır.

O1'in yanan figüre cevap verememesinin ardından ışığın sönmüş O2'ninki yandığında, KONTROL bilgi alanının “Tam da bu sebeple bir yere girdiğim zaman biriyle karşılaştığım zaman kontrollü konuşmaya çalışırım hala, hata yapmayacağım açık vermeyeceğim diye. O zaman da insan baston yutmuş gibi bir hal alıyor.” (Tekand, 2015) sözlerinde KONTROL HAREKETİN KISITLANMASIDIR kavramsal metaforuyla yapılandırılıp HATA kavramıyla ilişkilendirildiği, bu sayede de onun insan üzerindeki olumsuz etkisinin gösterildiği görülmektedir. O2 konuşmasının devamında “Hatası kusuru insanın cezası haline gelmeye...” (Tekand, 2015) sözlerini sarfederken hareketlerini kontrol etme ediminde olan bir figürün gerektirdiği jesti gerçekleştiremeyerek hata yapar ve ışığın söndürülmesi ile cezalandırılır. Burada da fiziksel modalite ve dilsel modalitenin kavram düzleminde eşleştirildiği ve bu eşleştirmeden de CEZALANDIRMAK IŞIĞIN SÖNDÜRÜLMESİDİR/SÖZ HAKKININ ALINMASIDIR, KONTROL ARAÇLARI YANAN FIGÜRLERDİR/SİSTEMİN TALEPLERİDİR kavramsal metaforlarının doğduğu belirtilebilir. Daha sonra KONTROL bilgi alanında yaratılan kavramsal sahaya O5'in büyükannesini üzerinden KONTROL ETMEK ODAKLANMAKTIR, GEÇMİŞ DEĞER ÖLÇÜTÜDÜR

metaforlarının dahil edildiği ve bu kavramsallaştırmanın O5'ten sonra O2'nin de “Eskiden yani gençken tabi şimdi ihtiyar olduğumu söylemiyorum çocukluğumda yani. Hiçbir yaptığımı beğendiremezdim özellikle de anneme. Ona bir şey anlatmak öyle zordu ki. İnsanın bir şey söyleyip de susmak zorunda kalması, ya da susturulması nasıl sinir bozucu bir şeydir tahmin edemezsiniz” (Tekand, 2015) şeklindeki sözlerini biçimlendirdiği görülmektedir.

O3'ün ışığı yanıp “İşin sırrı nefes kontrolü. Yüz ve ağız kaslarının çalıştırılması.” (Tekand, 2015) sözlerinde KONTROL bilgi alanı DUYGU bilgi alanıyla ilişkilendirilmektedir. NEDEN ETKİDİR kavramsal metaforunun tezahürü olan bu kavramsallaştırma “Ortamın etkisi olan duyguları yani etkiyi kontrol etmenin, rahatsızlık veren ortamı yani nedeni kontrol etmeye yarayacağı” idealizeleşmiş kognitif modeline dayanmaktadır. Böylece bir şeyi çözmek adına onun asıl nedenine değil de görünürdeki yansımalarına yönelen rol kişinin davranışının irrasyonel olduğu gösterilmektedir.

Yanan figüre O3'ten cevap gelmeyip diğerlerinin ışığı yandığında, önce O4'ün “İletişim kurmayınca kimseden bir şey öğrenemezsiniz. Kimseye bir şey soramazsınız ki.” (Tekand, 2015), sonrasında O2'nin “Hele de karşınızdaki ilişkiyi adeta çekilmez hale getirmek için özel bir gayret içine...” (Tekand, 2015) şeklindeki sözleri üzerinden KANAL METAFORU<sup>xxxvi</sup> ile İLETİŞİM bilgi alanı yapılandırılmaktadır. Bu kavramsallaştırmada kanalın bir tarafındaki kişi kanalın diğer tarafındaki kişinin bilgiyi almasını onu çekilmez hale getirerek zorlaştırmaktadır. O2'nin peşine ışığı yanınca O1 de aynı kavramsallaştırmanın etkisiyle bu durumdan kurtulmak için insanın elinin kuvvetli olması gerektiği önermesini yapar (Eli kuvvetli olan insan karşısındakinin çekilmez hale getirdiği bilgiyi kendi elinin kuvvetiyle çekebilecektir.). Bu arada O3'ün ışığının yanması ve “kural bu” (Tekand, 2015) sözünün duyulması işleri zorlaştıran tarafla OYUN DÜZENİ'nin eşleşmesini sağlamaktadır. Kuralları koyan OYUN DÜZENİ'nin dahil olduğu KONTROL bilgi alanı ve bu alanla ilişkilendirilmiş olan GÜÇ kavramının O2'nin tekrar ışığı yandığında FIRSATI YAKALAMAK GÜCÜ ELE GEÇİRMEKTİR kavramsal metaforuyla yapılandırılan “İnsan bir sürü ayıbı görmezden geliyor. Yalnız fırsatı ele geçirenin de karşısındakinin

---

<sup>xxxvi</sup> Tezin önceki bölümlerinde incelenen metaforun temel eşleştirmelerinden birisi İLETİŞİM BİR KOTEYNER ZİHİNDEN DİĞERİNE KANALLA/DİLSEL EKSPRESYONLARLA BİLGİ AKTARMAKTIR'dır.

haklarına biraz saygılı olmasını bekliyor doğrusu bekliyor da ha bir yere kadar” (Tekand, 2015) sözlerinin de anlamlandırma sahasını belirlediği görülmektedir.

O4 ışığı yandığında İLETİŞİM UYUM SAĞLAMAKTIR, UYUM KARŞIDAKİNİN HAREKETİNİN TAKLİDİDİR kavramsal metaforlarıyla yapılandırılmış bilgiler barındıran bir kitaptan bahseder. İÇİNDE YAŞANILAN SİSTEM İÇİN KİTAP (ÜRETİM KOŞULLARI İÇİN ÜRÜN) metonomisi ile kitabın önermeleri sistemin önermeleri/kontrol araçları olarak okunabilmektedir. O sırada O4’ün yukarıda yanan figürlerin simgelediği hareketleri başarıyla taklit etmesi aynı kavramsal metaforların sahnelemeyi de şekillendirdiğini göstermektedir. O4 anlattıklarına bir örnek vermek için yanan figürden bağımsız ellerini yukarıya kaldırma jesti yapınca ışığı söner. Işığı tekrar yandığında ellerini yukarı kaldırma jesti ona yönelik bir talebe dönüşen yeni bir figür (EY) olmuştur. Daha sonra EY, O3 ve O2 için ardı ardına yanar. O3 bu figüre yanlış bir jestle cevap verirken, O2 ellerini yukarıya kaldırarak talebi karşılamıştır. Talebi karşılasa bile bunun talep eden için yeterli olmadığından yakınrken, cevap veremediği TA figürü dolayısıyla ışığı söner.

Önce O4, peşine O2 aydınlatıldığında rol kişilerinin yanan figürlere cevap verirken zorlanıyor oluşlarını ve bu sırada sarf ettikleri sözlerini GÜÇ bilgi alanıyla metaforik olarak ilişkilendirilen İLETİŞİM bilgi alanı yapılandırmaktadır. Bu kavramsal saha ile figürlerin O2 üzerinde oluşturduğu baskının ilişkilmesini sağlayan ÖFKE KONTEYNER İÇİNDEKİ SICAK SIVIDIR kavramsal metaforunun O2’nin hem dilsel modalitedeki “Sabrımın sınırlarının sınıandığına kanaat getirdiğim vakit / içimde yükselen duyguları nereye kadar tutarım / nerde patlarım / bunu hiç kimse bilemez / bunu ben de bilemem / neyse ki şu ana kadar böyle bir şeyi hiç yapmadım ama bu yapmayacağım / bu yapmayacağım / bu yapmayacağım / bu yapmayacağım anlamına gelmez.” (Tekand, 2015) sözlerini (“/” işareti yanan figürle konuşmasının kesilen yerlerini göstermektedir.), hem de beden dilini (sesi yükselerek üst perdeden çıkması, yüzünün kızarması, bedeninde gerginlik olması vb.) biçimlendirdiği görülmektedir. O2 iyice hararetlendiğinde bir anda sistemin gücü kesilerek sahne kararır. Bir anlamda O2’nin üstündeki kontrole itaat etmeyip onun kontrolünün dışında başka bir eylem gerçekleştirme ihtimali sistemde arıza oluşmasına neden olmuştur. Bu süreçte konuşmalarından ve kullandıkları aletlerin sesinden sahne işçileri olduğu düşünülen bir takım kişilerin sakarlık ve ciddiyetsizlik içerisinde bu sorunu çözmeye çalıştıkları duyulur. Bu kişilerin gülüşmeleri sonrasında O5’in

ışığının yanmasıyla sahne üstündeki oyun tekrar başlar. Yaşanan arıza o ana kadar rol kişileri üzerinde mutlak güce sahip SİSTEM'in sağlamlığına KUŞKU düşürürken, aynı zamanda onun tekrar çalışmasına çabalayan işçilerin sakar ve lakayıt tavırları da bu işçilere KUŞKU'yla bakılmasına neden olmaktadır.

O5'in ışığı yandığında ilk sözünün "geçti" (Tekand, 2015) olması oyunda önceki bölümün geçmesini deneyimleyen seyirci ile kurmaca rol kişisini HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerektirim sahasında eşleştirmektedir. Daha sonra ise O5'in sabırlı olma tavsiyesini kayıtsız kaldıkları bir durumun kendiliğinden geçmiş olması deneyiminden doğan SABIR EYLEMSİZLİKTİR çoklumodalite kavramsal metaforunun biçimlendirdiği görülmektedir. İlerleyen süreçte kontrolün dışına çıkma ihtimalinin sonrasında yaşanan karanlıkta kalma durumunu O2 ve O5'in CEZA olarak kavramsallaştırdığı görülür. Kendilerini tahakküm altında tutan sistemde yaşanan bir arızanın rol kişileri tarafından kendilerinin yararına değil de bu şekilde anlamlandırılması, yapılan EYLEMSİZLİK önermesine KUŞKU düşürmektedir.

O5 yanan bir figüre cevap veremeyince O2 aydınlanır. Bunaldığını söyleyen O2 ceketini çıkarmayı denerken ışığı söner. Daha sonra ise ardı ardına üç rol kişisinden yeni eklenen bir figürle (ÜÇ) üstlerindeki ceket veya hırkalarını çıkarmaları talep edilmektedir. Rol kişilerinin jestlerinden yeni bir figür yaratılması oyun boyunca kurulan metonomik ve metaforik yapılarla beraber değerlendirildiğinde, sistemin insanların kendi tavır ve düşüncelerini yine kendilerinin aleyhine kullandığı bilgisini doğurmaktadır. O2'nin ışığı tekrar yandığında sistem arızası sırasındaki karanlıkta kalma deneyiminin rol kişisinin mental alanında KONTEYNER imge şemasıyla biçimlendirilip KORKU İÇİN KARANLIK metonomisiyle "Korktuğum başıma geldi. Burada söylemem ne kadar doğru bilmem ama ben karanlıktan pek hoşlanmam. Yani böyle durduk yerde. Sevmem / Karanlık hayatları, karanlık sokakları, Karanlık manzaraları, karanlık yatak altlarını, karanlık kapı arkalarını, karanlık merdiven altlarını, karanlık otoparkları, tatsız sürprizleri ..." (Tekand, 2015) şeklindeki sözlerinin ve karanlıkta kalmamak adına gayret ve tedirginlik içerisinde yanan figürlere karşılık verdiği tavırlarının yapılandırılması sağlanmıştır. Bu kavramsallaştırmanın ürünü olarak doğan KARANLIK bilgi alanı ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforu üzerinden rol kişisinin "Etrafta olup biteni görememek, yok olup gitmek, en çok da görülmeme, görünmeme tehlikesi, görmezden gelinmek, sanki hiç yokmuşsun, hiç olmamışsın gibi. Tabi her zaman değil, görünür

ve işitilir olmak istediğimde.” (Tekand, 2015) sözlerini de yapılandırmaktadır. Bu kavramsal saha ise O2'nin figürlere cevap vererek yok olmamaya, kaale alınıp anlaşılmaya çalışması ile rol kişinin mental alanında yine KORKU kavramı ile eşleşmektedir. Rol kişinin mental alanını anlamlandıran kavramsal alan rol kişinin sözlerinin sonunda ilgili tavırlarını kendi isteği ile gerçekleştirdiğini ve dolayısıyla bunları kontrol edebildiğini iddia etmesi ile çelişince rol kişisine KUŞKU duyulmasına neden olmaktadır.

O4'ün ışığı ile beraber üst üste birkaç figür de yanınca, O4 bunlara cevap veremeyip panikler ve ışığı söner. Peşine tekrar O4'ün ışığı yanınca, bu sefer yanan figürlerin gösterdiği jestleri yaparken, KANAL metaforuyla yapılanan İLETİŞİM bilgi alanına UNUTMAK kavramının da dahil edilmesi ile üretilen UNUTMAK ZİHİNDEKİ BİLGİLERİN BLOKE OLMASIDIR kavramsal metaforu “Aslında soğukkanlı biriyimdir, öyle kolay kolay paniklemem diye düşünürüm kendimi ama işte böyle yeni bir ortam içinde yeni yeni bilgiler hızlı hızlı üstüme gelince yavaşlıyorum biraz. Paniksiz, sakin ve tecrübeli biri olduğumu hatırlamakta zorluk çekiyorum. Sanki bir çeşit amnezi gibi bir şey. Kafamın içinde ne varsa bütün bilgiler bir yerde bloke oluyor sanki aslında unutkanlık, bunama, Alzheimer hep korktuğum şeylerdir ama işte insan da makine değil, beklenmedik sürprizleri yani bir anlık kontrolsüzlük tabi çok insani bir şey ama bir anlık” (Tekand, 2015) şeklindeki sözlerini karakterize etmektedir. Burada rol kişinin mental alanında UNUTMAK ZİHİNDEKİ BİLGİLERİN BLOKE OLMASIDIR gerektirim sahasından yararlanarak UNUTMAK ve KONTROLSÜZLÜK bilgi alanlarının ilişkilendirildiği<sup>xxxvii</sup>, bu sayede UNUTMAK anlam çerçevesinin insanın kontrolünün olmadığı edimler kategorisine sokulduğu ve İNSAN BİR MAKİNE DİR kavramsal metaforunun sorgulandığı bir gerektirim sahasından da UNUTMA'nın rasyonalize edildiği görülmektedir. O4'ün ışığın sönmesine neden olan ÜÇ'ye cevap verememesinin de, yanan figüre karşı yapılacak jesti unutmak, bedeni bu yönde kontrol edememek olarak aynı kavramsallaştırmanın ürünü olduğu belirtilebilir. BEDENİ KONTROL EDEMEME kavramsallaştırması O4'ten sonra O1'in yanan ışığına eşlik eden ÜÇ figürüne üstündeki hırkayı çıkararak cevap verirken, bu bedensel

---

<sup>xxxvii</sup> UNUTMAK ZİHİNDEKİ BİLGİLERİN BLOKE OLMASIDIR kavramsal metaforunun açtığı anlamlandırma sahasında; insanın kafasının içinde bloke olmuş bilgiler üzerinde kontrolünü kaybetmesi onları kafasının içinden dışarıya çıkartamamasına neden olmaktadır ve bilgilerin bu şekilde ulaşamaz olması da unutmaktır gibi kavramsallaştırmalar yapılmaktadır.

hareketini vücut ısısının yükselmesinden dolayı kendi iradesiyle yaptığını belirtmesini de yapılandırmaktadır. ÜÇ'nin peşine gelen X'e cevap veremediğinde ise onun ışığı söner ve O3'ün ışığı yanar.

O3'ün NEDEN KUVVETTİR, ANLAMAK GÖRMEKTİR, İNSANİ HALLER KONTEYNERLERDİR konvansiyonel kavramsal metaforlarından üretilmiş KORKMAK BİLİNMEYEN YERDE BULUNMAKTIR kavramsal metaforuyla yapılandırılan “Nerde olduğumu anlayamadığımda korkuya kapılıyorum. Yönümü kaybetmek, sınırlarımı görmek isterim. Ama neyse ki etrafta hatırlatacak çok şey var. İnsanı güvende hissettiren tanıdık şeyler. Tanıdık sesler, tanıdık şeyler, bir takım tanıdık işaretler insanı kaybolmaktan kurtarıyor.” (Tekand, 2015) sözlerinde, “Tanıdık olan şey sık görülendir” idealizeleşmiş kognitif modeliyle O3'ü tahakküm altında tutan figürler TANIDIK kategorisine koyularak rasyonalize edilmektedir. Dolayısıyla rol kişinin mental alanında kaçınmak istediği KORKU'nun asıl yaratıcısını görmezden geldiği kavramsallaştırması yapılmaktadır. O3'ten sonra O5'in ışığı yandığında TANIDIK anlam çerçevesinde yapılandırılan GÜVENLİ OLAN TANIDIK OLANDIR, GÜVENLİ OLAN ESKİ OLANDIR, KAYBOLMAK TANIDIK ŞEYLERİN GÖRÜLEMESİDİR/KARANLIKTA KALMAKTIR kavramsal metaforlarla onun “...Bir keresinde sokakta kaldım, kendimi tamamen kaybolmuş hissettim. Tamamen karanlıkta. Durdum. Eskiden büyükannem de yoktu. Hiç tanımadığım tanımak istemeyeceğim bir ses, bir gölge, bir an nerde olduğumu hatırlatacak hiçbir şey yokmuş gibi geldi.” (Tekand, 2015) şeklindeki sözleri biçimlendirilmektedir. Tanıyamadığı ÜÇ figürü karşısında durup kaldığında ise ışığı söner. O5'ten sonra O2'nin sözlerinin GÜVENLİ OLMAMA bilgi alanıyla ilişkilenen KORKU bilgi alanında oluşturulan KORKU BASINÇTIR<sup>xxxviii</sup> kavramsal metaforuyla karakterize edildiği görülür. BASINÇ anlam çerçevesinin, ÜÇ figürüne eşlik eden sinyal sesinin baskılayıcı hissinin, UNUTMAK ZİHİNDEKİ BİLGİLERİN BLOKE OLMASIDIR kavramsal metaforuyla biraraya getilmesi neticesinde doğan UNUTMAK/KONTROLÜ KAYBETMEK ZİHİNDEKİ BİLGİLERİN SIKIŞMASIDIR kavramsal metaforu O5 ve O2'nin peşine ışığı yanan O4'ün “İnsanın kafasının içinde ne varsa bir yere sıkışıyor sanki. Önem

---

<sup>xxxviii</sup> Bu metaforun ÖFKE KAPALI BİR KAPTAKİ SICAK SIVIDIR/ÖFKE BASINÇTIR kavramsal metaforunun metonomik bir ilişkiyle DUYGU İÇİN DUYGU kullanarak genişletilmesiyle oluşturulduğu belirtilebilir.



sırası, öncelikler kayboluyor. Sırası karışıyor.” (Tekand, 2015) sözlerini yapılandırmaktadır.

O4'ün ardından aydınlatılan O1'in DIŞARIYA GÖSTERİLEN TEPKİLER BASKILANMAMIŞ TEPKİLERDİR kavramsal metaforunun temellendirdiği sözlerini, yine bu metaforun genişletilmesiyle ÖZGÜR EYLEM SINIRLANDIRILMAYAN FİZİKSEL TEPKİLERDİR metaforuna bağladığında, TA yanar ve O1 bu komuta uyararak tek ayak üstünde durur. Bu metaforun O1'in konuşmasında ÖZGÜRLÜK kavramını anlamlandırıyor olmasına rağmen, O1'in yanan komuta birebir itaat eden davranışlar sergilemesi onun sözlerine yönelik KUŞKU doğmasına neden olmaktadır. Bu sayede ortaya çıkan O1'in aslında ÖZGÜR OLMADIĞI bilgisi ile de BASKI ve ÖZGÜRLÜK anlam çerçeveleri birbirleriyle ilişkilendirilmektedir. O1 rol kişisi üzerinden yaratılan kavramsal saha aynı zamanda O3'ün annesi ile ilişkisi üzerinden isteklerinin ve arzularının nasıl sınırlandırıldığını anlattığı sözlerini yapılandırır. O3 sözleriyle kendini olumsuz bir kategoriye koyduğunu fark ettiğinde ise düşünsel odağını isteklerinin karşılanmamasından onların var olmasına kaydırıp, bu sefer de kendini nitelikleri çocukluğunda temellenmiş olan ÖZGÜR bir kişi kategorisinde anlamlandırır. Düşüncesindeki bu ani değişim ona dair KUŞKU duyulmasına neden olurken, aynı zamanda kullanılan Dikkat anlamlandırma süreci insanın bazı şeyleri nasıl görmezden geldiğini göstermekte ve insanın kendi deneyimlerini anlamlandırırken dahi bu anlamlandırmaya dair KUŞKU beslemesi gerektiği çıkarımını yaratmaktadır. O3'ün “Benim gibi özgür uçuşkan ruhları istemedikleri bir yerde istemedikleri bir durumda tutmak kolay değildir. Dar mekanları hiç sevmem. Kapalı karanlık yerlerde göğsümde bir basınç oluşur. Nefes alamam.” (Tekand, 2015) sözleri ile ÖZGÜRLÜĞÜN KISITLANMASI kavramı ile görsel modalitedeki karanlık ve figürlerin baskılayıcı nitelikleri eşleşmektedir. O3'ün kendini tarif ederken kullandığı “uçuşkan ruhlar” tabirinin, tespiti yapılan metaforu da kapsayan ÖZGÜR OLAN YUKARIDADIR konvansiyonel kavramsal metaforunun tezahürü olduğu belirtilebilirken, bu metaforun açtığı anlamlandırma sahası görsel modalitede rol kişilerinin özgürlüklerini kısıtlayan figürlerin altında yer almaları ile değerlendirildiğinde O3'ün kendini koyduğu kategoriye KUŞKU ile bakılmaktadır. Konuşmasının sonunda yukarıdaki bütün figürlerin aynı anda yanması ve buna özgü şiddetli bir sinyal sesinin duyulması, NİTEL OLAN NİCEL OLANDIR konvansiyonel metaforu sayesinde yine görsel ve işitsel modalitelerin BASKI bilgi

alanına dahil edilmesine neden olur. BASKI bilgi alanının O3'ten sonra ışığı yanan O5, O5'ten sonra da O2'nin konuşmalarını yapılandığı görülmektedir. O2'nin konuşmasında BASKI kavramsal kategorisine prototipik olmayan, çerperlerdeki üyeler dahil edilerek hayatın her alanındaki insanın davranışlarının baskı unsuru olabileceği gösterilmektedir. Bu sırada O2'nin yanan her figüre tedirginlik içinde cevap veriyor olması ise görsel modalitedeki YANAN FİGÜRLER BASKI ARAÇLARIDIR kavramsal metaforunun açtığı kavramsal sahanın, dilsel modaliteden gelen İNSANIN KONTROL ARZUSU ve İSTEKLERİ ile metaforik olarak ilişkilmesini sağlamaktadır. Böylece dilsel modalitede geçen aile kavramı gibi insanın konvansiyonel olarak şüphe duymayacağı kavramlar BASKI anlam çerçevesine sokulmakta ve hayattaki bu tip kavramlara kuşkuyla bakılmasının önü açılmaktadır.

O2'nin ardından kısa bir süre aydınlatılan rol kişilerinden “bunun çaresi”, “unutmak” (Tekand, 2015) sözleri duyulur. UNUTMAK kavramının ÇARE kavramıyla peş peşe gelmesi, rol kişilerinin ışıklarının yanıp sönmeleriyle oyun boyunca aktif olan ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforuyla beraber değerlendirildiğinde, baskı altındaki rol kişilerinin çareyi GÖRMEZDEN GELMEK'te aradıkları düşüncesi doğmaktadır. O3'ün, ışığı yandığında tedirginlik içinde yanan figürleri cevaplarken “Birinci kural; korktuğumuz şeyi aklımıza getirmemeye çalışmak. İkinci kural eğer korkuyorsak korkmuyormuşuz gibi yapmak. Üçüncü kural ...” (Tekand, 2015) şeklinde sarfettiği sözlerinde GÖRMEZDEN GELMEK kavramının rol kişilerinin tabi oldukları kurallar üzerinden OYUN DÜZENİ ile ilişkilendirildiği görülmektedir.

Sırasıyla aydınlatıldıklarında O5 ve O1'in figürlere cevap verirken sergiledikleri gerilim içindeki tavırlarının ve sözlerinin BASKI anlam çerçevesinde metaforik olarak ilişkilendirilen KORKU ve KONTROL bilgi alanlarınca yapılandırıldığı ifade edilebilir. Yine BASKI bilgi alanının BASKIYI GÖRMEZDEN GELMEK KONTROLÜ DIŞARIYA BIRAKMAKTIR kavramsal metaforu üzerinden birbiri ardına yanan YD ve TYD figürlerine bir sağ bir sola dönerek cevap veren O3'ün hareketlerini ve sahenin görsel ve işitsel diğer unsurlarını karakterize ettiği belirtilebilir. Aynı kavramsal saha O3'ün ardından ışığı yanan O1'in figürlere itinayla cevap verip, konuşmasında da sistemin başarılı olan kendisini görmesini talep ediyor oluşunu da biçimlendirmektedir.

Işığı yandığında O1 gibi büyük titizlikle yanan figürlere cevap veren O2, “Aklın bütün boşluklarını doldurup düşüncenin hareket yollarını tıkayan öfkeler, korkular,

özgürleştirdiğimizi, zorlukların baskısından kurtulduğumuzu, hayatın kolay ve eğlenceli olduğunu düşündüğümüz zamanlarda ele geçiriyor bizi. Mesela büyük bir kolaylıkla yaşanır hale geldiğine inanılan gündelik hayatın içerisinde insan ‘burdan kesiniz’ yazısını gördüğünde süt kutusunu büyük bir güvenle tam da ordan kestiğinde...” (Tekand, 2015) şeklindeki sözlerinde ise BASKI bilgi alanı bu sefer de HAYATA KOLAYLIK GETİREN DİREKTİFLER DÜŞÜNCENİN ÖNÜNDEKİ ENGELLERDİR/BASKILARDIR kavramsal metaforuyla yapılandırılmaktadır. Bu sırada figürlerin rol kişinin yaptığı jestleri kontrol ediyor olması kavramsal metaforunda yer alan DİREKTİFLER kavramıyla yanan figürler’in eşleşmesini sağlamaktadır. O2’nin figürleri hatasız şekilde cevaplaması sisteme yönelik eleştirel konuşmasını sürdürmesine olanak tanımışken, karşılık veremeyeceği BF figürü gelince ışığı söner. SİSTEM düşüncesine engel olmuştur. O2’nin ardından O3 de aynı saptamayı yaptığında dizlerinin üstüne çökmesini işaret eden yeni bir figür’ün (DÜ) yanması, BOYUN EĞMEK DİZ ÇÖKMEKTİR kavramsal metaforunun tezahür ettiğini göstermektedir.

Sisteme yönelik eleştirel düşünce O4 ile de devam etmektedir. O4 yanan ışıkla beraber insanın KORKU kategorisine giren deneyimlerini saymaya başlar. Yanan figürlere cevap verip kategori üyelerini sıraladıkça konuşması gelen figürlere tepki niteliğine bürünür ve bu figürler kategori üyelerinin kaynağı gibi alımlandırılır (KORKU UNSURLARI YANAN FİGÜRLERDİR). O2 aydınlatıldığında KORKU anlam çerçevesinde KORKU İÇİN HAYALET (ETKİ İÇİN NEDEN) metonomisiyle ilişkilendirilen “Neyin hayaletiydi o Avrupa’da dolaşan?” (Tekand, 2015) sorusunu dile getirir. Bu sözün Komünist Parti Manifestosu’nun ilk satırlarında yer alan “Avrupa’da bir heyula dolaşıyor – komünizm heyulası.” (Marx ve Engels, 2018) sözü ile aynı anlam çerçevesini paylaşmasından dolayı, BÜTÜN İÇİN PARÇA metonomisinde HAYALET kavramından KOMÜNİZM kavramına ulaşılmaktadır. Sonrasında gelen O1’in “Aslında hala asıl korku bu soruda gizli.” (Tekand, 2015) sözü ise KOMÜNİZM kavramını alternatif olduğu mevcut sistemle ilişkilendirerek onun OYUN DÜZENİ mental alanında KORKU kavramsal kategorisindeki bir tehdit olarak anımlandırıldığını göstermektedir.

O3 kendisinin ışığı yandığında doğru düşüncesinden gelen egzersizlerle gevşenebildiğinde atılacak her adımın doğru olacağını savunur. ZİHİNSEL ESNEKLİK BEDENSEL ESNEKLİKTİR kavramsal metaforuyla yapılanan sözleri ile ondan önce

açılan SİSTEM bilgi alanının hemen peşine DOĞU DÜŞÜNCESİ bilgi alanının dahil edilmesi sayesinde mevcut sisteme alternatif başka sistemlerin olabileceği düşüncesine imkan tanınırken, O3'ün bu düşünceye gevşeme kategorisinden yaklaşıyor oluşu ise yine sorunların nedenlerine yönelmek yerine etkileri ile uğraştığı için sorunları GÖRMEZDEN GELDİĞİ'ni göstermektedir. Konuşmasını yaparken önce DÜ ile diz çöktürülmesi ve sonrasında da BF ile baskılanması, ZİHİNSEL BASKI FİZİKSEL BASKIDIR metaforunun görsel ve işitsel modalitede doğmasını ve böylece rol kişisi üzerindeki baskının somut olarak görünür kılınmasını sağlamaktadır.

O1 ışığı yanınca O3'ün öncesinde dile getirdiği “Her adımın doğru olacağı” (Tekand, 2015) düşüncesini BİREYSELLİK anlam çerçevesiyle ilişkilendirip “Herkesin kendi doğrusunu bulması” (Tekand, 2015) sözleri ile DOĞRUSUNU BULANLAR kategorisini yapılandırarak BERABERLİK kavramına varmaktadır. Bu beraberlikle ne yapabileceğini söylerken ışığı söner. Ardından aydınlatılan O2 de BERABERLİK ile ilgili konuşmak ister ama ne diyeceğini hatırlayamaz. Daha önce ceketini çıkarmış olduğundan, cereyandan şikayet edip ceketini giymeye meylettiğinde ışığı söner. O2'nin beraberce yapılacak şeyi hatırlayamaması ve cereyanın kapalı bir odadaki iki pencere arasında, başka bir ifadeyle sağlam duvarlardaki boşluklar, açıklıklar arasında gerçekleşiyor olması metaforik olarak beraberlik ile duvarın, unutmak ile duvardaki açıklığın eşleştirilmesini sağlayarak bahsedilen beraberliğe kuşkuyla bakılması sonucunu doğurur. O2'den sonra ışıkları yanan iki rol kişinin ve arkalarından tekrar O2'nin “Beraberce ne yapılacağını” (Tekand, 2015) hatırlamaya çalıştıkları görülür. Bu arada O2'ye beş kere DÜ ile diz çöktürülmeye çalışılır, O2 bunlara karşılık vermez ve yine sistemi besleyen güç kesilerek sahne kararır.

Mevcut sistemin arızalanması ona karşı kuşkuyla bakılmasına neden olmaktadır. Ayrıca bu arızanın hemen öncesinde CEREYAN anlam çerçevesinde yapılandırılan ARALIK kavramının ana oyuna, yani hakim düzene verilen ara ile metaforik olarak eşleştiği de görülmektedir. Karanlıkta sahnenin dışındaki sahne işçilerinden enternasyonal marşını andıran bir ıslık, çay kaşığı ile bir bardağın karıştırılması, bir şeyleri devirme ve gülüşme sesleri gelmektedir. Oyuna (sisteme) verilen bu ARA(LIK)'tan başka bir sisteme dair bir şeylerin sızdığı görülürken, mevcut sistemi devirecek olanların içinde buldukları lakayt tavır ve arızalanan sistemin hizmetinde

olmaları ise onların yapabileceklerine karşı KUŞKU ile bakılması sonucunu doğurmaktadır.

Ana oyuna tekrar dönüldüğünde ardı ardına yanan figürlerle rol kişilerinin baskılandığı görülmektedir. Rol kişileri bu baskıyı sahne karardığında oluşan KOMÜNİZM kavramıyla metaforik olarak eşleşen NOSTALJİ'yi fazla kaçırmalarının neticesi olarak anlamlandırırılar. Figürlerin yanma hızı normale döndüğünde aydınlatılmış olan O2'nin bunlara cevap verebildiği ve bu sırada da tasarım nesnesi olarak nitelendirdiği kendi oturduğu sandalye üzerinden günümüzdeki sandalyeler ve insanın onlarla olan uyumsuzluğundan yakındığı görülür. Oyunun o ana kadarki kavramsal yapısı düşünüldüğünde buradaki sandalye, insanın hizmetinde olması gerekirken ona rahatsızlık veren ama rahatsızlıkları tasarımsal ambalajlarla saklanmış hayattaki bütün unsurlarla metaforik olarak eşleşmektedir. Konuşmasında NEDEN ETKİDİR kavramsal metaforunun yarattığı rasyonalite ile sandalyenin kıcıını üşüttüğünü, kıcı üşüdüğünde ayaklarının üşüdüğünü, ayakları üşüdüğünde kafasının çalışmadığını ve düşünemediğini belirtir. Burada ÜRETİCİ İÇİN ÜRÜN metonomisi ve sandalyenin sistemin tasarımsal bir ürünü olması değerlendirildiğinde SİSTEMİN ÜRÜNÜ OLAN UNSURLAR DÜŞÜNCENİN ÖNÜNDEKİ ENGELLERDİR kavramsal metaforunun tezahür ettiği ifade edilebilir. Bu kavramsal metafor ve onun gerektirim sahasından doğan RAHATSIZLIK bilgi alanının rol kişilerinin konuşmalarını ve davranışlarını bir süre daha şekillendirdiği görülür.

O4 ışığıyla beraber yanan BF figürüne “Anlamak çok zor.” (Tekand, 2015) sözleri ile tepki gösterdiğinde, bütün figürler yandığında rol kişinin ne cevap verebileceğini bilemeyen seyirci ile rol kişisi eşleştirilmiştir. Yine bu eşleşmeyi sağlayan HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun yapılandığı O4'ün “Etrafta bir sürü şey oluyormuş gibi oluyor. İnsan bunları anlamak şöyle dursun bunların gerçekten olup olmadığını bile anlayamıyor. İnsanın anlayıp bilemediği gerçekten olup olmadığından bile emin olamadığı bir durumu sürdürmesi ne kadar” (Tekand, 2015) sözleri ile HAYAT kavramının ANLAŞILMAZLIK boyutu aydınlatılmaktadır. Buradaki ANLAŞILAMAZ kavramının bir şeyin gerçekliğinden emin olamamak bağlamında KUŞKU bilgi alanında olduğu ifade edilebilir. O4 HAYAT bilgi alanında anlaşılabilir bir durumu sürdürmenin zorluğundan bahsederken, figürlerin ondan diz çökmek ve bacak bacak üstüne atmak jestlerini aynı anda talep etmesi ANLAŞILAMAZ ve SÜRDÜRÜLEMEZ kavramlarının sahne kurgusunu da

yapılandırıldığını göstermektedir. Ayrıca sözlerinde geçen etrafta gerçekleşen bir sürü olayla bilfiil sahnede yanan birçok figürün metaforik olarak eşleştiği de belirtilebilir.

Bir süre rol kişileri birbirleri ardına KUŞKU anlam çerçevesinde oluşturulmuş KENDİNİ ALDATMAK KENDİNİ MOTİVE ETMEKTİR kavramsal metaforunun anlamlandığı yakınmalarını sürdürürken sözleri BF ile kesilir. Işığı yanan O4 çevresinin yaşanan rahatsızlığı duyumsamayan, kuşkusuz bir şekilde hayatlarına devam eden kişilerle sarılmış olmasının onun kendi duygularından ve bütün gerçeklikten KUŞKU duymasına neden olduğunu belirtir. İlerleyen süreçte yukarıdaki metafordan doğan MOTİVE EDİLMEK/ YÖNLENDİRİLMEK KONTROL EDİLMEKTİR kavramsal metaforu sayesinde İRADESEL DAVRANIŞ üzerine KUŞKU düşürülmüştür. Ortaya koyulan kavramsal temelde irade dışı davranılan bir hayatın bilgi alanından yararlanarak HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforu sorgulanmış ve insanın bu oyundaki oyuncu değil de OYNATILAN TAŞ/PIYON olduğu öne sürülmüştür. O2'nin sözlerinde yakındığı HAYAT bilgi alanındaki rahatsızlıkların moda adı altında rahatsızlık verici yeni bir şey olarak sunulması ve insanlar tarafından bunun takdir görüyor olması, OYUN bilgi alanında oyuncuların kendi jestlerinin onlara yapmaları gereken figür olarak sunulması ve oyuncuların uyum sağlamak adına bunları kabul etmeleri ile eşleşmektedir. Böyle olunca da yanan figürler hayatta insanı manipüle eden araçlar olarak algılanmaktadır. O2 yakındığı her şeyin ona yeni bir nesne olarak sunuluyor olmasının, söylediklerinden ve bütün hislerinden KUŞKU duymasına neden olduğunu ifade eder. Daha sonra ışığı yanan O3, EYLEM HİSLERİ KARŞILAMAKTIR kavramsal metaforundan yararlanıp insan hislerinden EMİN OLAMAZSA/KUŞKU duyarsa bunları karşılayacak eyleme geçemez çıkarımını yapmaktadır. Artık KUŞKU kavramsal kategorisine insanın davranışlarına ek olarak hisleri de eklenmiştir.

KUŞKU anlam çerçevesinin RAHATSIZLIK anlam çerçevesiyle ilişkisi SOMUT OLAN GÜVENİLİRDİR (SOYUT OLAN ŞÜPHELİDİR) metaforu üzerinden O2'nin mental alanında, deneyimlediği rahatsızlığın somut olmaması dolayısıyla somut olan sandalye veya kışından değil de onların ilişkilerinden doğması gerektiği rasyonalitesi yapılandırılmaktadır. Daha sonra, NEDEN ETKİDİR kavramsal metaforu nedenin (ilişkinin) değişmesinin etkiyi (rahatsızlığı) değiştireceği çıkarımına olanak tanıdığı ve EYLEM DEĞİŞTİRİCİ GÜÇTÜR kavramsal metaforuyla rahatsızlıktan kurtulabilmek için eyleme geçmek gerektiği değerlendirildiğinde bu kavramsallaştırma rol kişilerinin o ana kadarki genel yaklaşımlarının aksine

rahatsızlığı gidermek için etkiye değil de nedene yönelmelerini sağlamaktadır. O2'nin eylem önerisi "sandalyeden kalkmak"tır. Sandalyeden kalkar fakat bu hareket yanan bir figüre karşılık gelmediği için ışığı söner. O2'den sonra aydınlatılan rol kişilerinin ortaya çıkan yeni kavramsal düzlemde EYLEM DEĞİŞTİRİCİ GÜÇTÜR metaforunun etkisiyle o ana kadarki tedirginliklerinden sıyrılıp, yeni bir motivasyonla DEĞİŞİM bilgi alanı çerçevesinde konuştukları ve yanan figürlere bu biçimde cevap verdikleri görülür. Bu süreç içinde arada rol kişilerinin ışıkları aynı anda yanar ve aynı figüre cevap verirler, ya da aynı anda yanan ışıkları dolayısıyla aynı replikleri eş zamanlı söylerler. Böyle olunca, sergilenen değişim motivasyonunun da OYUN DÜZENİNİN (SİSTEMİN) kontrol aracına dönüştüğü belirtilebilir. Daha sonra O1 ve O3'ün ışıkları aynı anda yandığında yer değiştirmeyi gösteren yeni bir figürün (D) yanması DEĞİŞMEK bilgi alanının görsel modaliteyi yapılandırıldığını göstermektedir. O1 ve O3'ün bu figüre uyup yerlerini değiştirdikten sonra eş zamanlı aynı replikleri söyledikleri görülür. D figürü ilerleyen süreçte ikili, beşli, üçlü, dörtlü gibi farklı sayılardaki rol kişilerinin yerlerini değiştirmelerini sağlarken, bir süre sonra rol kişilerine yer değiştirdikleri sırada onlara bir de jest yaptıran bir figürün de yanıyor olması mevcut kontekste eklenir. Bu durum gerçekleşirken O4'ün, O3'ün yerine oturduğu ve herkesin aydınlandığı bir sırada "Oyun haline dönüşmeyecek bir değişiklik yok mu acaba!" (Tekand, 2015) sözleri, yine O2'nin "Fiiliyatın bir başka yolu olsa gerek." (Tekand, 2015) sözleri oyun kontekstiyle beraber dilsel modalitenin de DEĞİŞİM anlam çerçevesinde yapılandırıldığını göstermektedir. Daha sonra DEĞİŞİM bilgi alanının YENİYE DİRENMEK DEĞİŞİME DİRENMEKTİR, DEĞİŞİME DİRENMEK ESKİYE SAPLANIP KALMAKTIR kavramsal metaforuyla karakterize olarak O2'nin sözlerini biçimlendirmeye devam ettiği ve kendisini "geçmişten gelen bir hayalet" (Tekand, 2015) olarak nitelendirmesini sağladığı görülür. DÜ'ye cevap veremediğinde sönen ışığı dolayısıyla söz O4'e gelir ve "Neyin hayaletiydi o?" (Tekand, 2015) replikleri duyulur. İki rol kişinin sözlerindeki HAYALET kavramlarının KOMÜNİZM ile ilişkilенmesinin DEĞİŞİM bilgi alanında değerlendirilmesiyle mevcut sistemin değişimini kapsayan bir önermenin oluşturulduğu ifade edilebilir.

O4'ün ışığı aniden sönüp ardından aydınlatılan rol kişilerinin hafif telaşlı bir şekilde yanan figürlere cevap vermesi ile beraber konuşmalarının FARK ETMEK GÖRMEKTİR, YOK SAYMAK GÖRMEZDEN GELMEKTİR kavramsal metaforlarıyla

şekillenmesi, insanların kendilerini korumak için izlediği GÖRMEZDEN GELİNER ŞEY YOKTUR savının eleştirisini oluşturmaktadır. “Bir kurtulabilsem”, “Hiç umut yok” (Tekand, 2015) sözleri duyulurken rol kişilerinin yanarı figürlere gayretle cevap vermeye çalışmaları, onları dilsel modaliteden gelen hayata kendini kaptıran, bir şeylere yetişmeye çalışan ama diđer taraftan da hiçbir şey yapmaya zaman bulamamaktan yakınan insanlarla metaforik olarak eşleştirerek, bir şeyleri deđiştirmenin zor olduđunun görsel modalitede de sađlamasını yapıyor niteliktedir. Rol kişileri iyice hızlanmış figürlere cevap verirken, yorulmuş ve bir çıkış aramaktadırlar. Hayaletin çağrıştırdığı şeyi hatırlamak isterler ama hatırlayamazlar. Bir yol olmalı diye haykırırlar ama figürleri takip etmekten başka bir yol da bulamazlar. Bir anda sahne kararır. Oyun kişileri tekrar aydınlatılmaya başladıklarında yanarı figürlere artık hiç konuşmadan itaatkar bir biçimde uymaktadırlar. Bir süre sonra herhangi bir figür veya ona eşlik eden sinyal sesi gelmemesine rağmen aydınlatılan rol kişilerinin itaatkar bir sessizlik içinde oyunda geçen jestleri yaptıkları görülür. Bu durum da bir süre devam ettikten sonra O3 tek başına aydınlanır ve yanarı DÜ ile dizlerinin üstüne çöker. Sahne tekrar karardığında, seyirci bir süre karanlıkta bekler ve oyun sona erer.

Yukarıda yapılan kavramsal analiz ile gösterimi oluşturan metin, oyuncular, dekor, görsel ve işitsel bütün unsurlarının altında yatan bilgi alanları ve onları anbean yapılandırır kavramsal süreçler bulgulanmıştır. Bilgi alanlarının onları yapılandırır süreçler sayesinde bazı kısımlarının aydınlatılıp bazı kısımlarının saklanarak birbirleriyle ilişkilenelemlerinin sađlandığı görülmektedir. Gösterim dahilindeki bilgi alanlarının kavramsal düzlemde kurdukları bu metaforik örgünün gösterimin tutarlı bir bütün olarak anlamlandırılmasında etkin olduđu ifade edilebilir. Ortaya çıkarılan kognitif döküm, gösterimin neden sonuç ilişkisindeki basit bir lineer düzlemin aksine, rasyonelitesini kavramsal süreçlerden alan, bütün unsurlarının birbirleriyle ilişkilendiđi çok boyutlu bir ađ şeklinde kavramsallaştırıldığını göstermektedir. Bu şekilde görünür hale getirilen kavramsal bütünlüğün, rasyonel bir temelde anlamlandırılmasını kolaylaştıracak düşüncenin karşılığı olarak öne sürülen üretim kavramının Karanlık Korkusu oyunu için KUŞKU olduđu belirtilebilir. KUŞKU kavramının; performansın öyküsü üzerinden yapılan kognitif analizin ölçeğinde hem oyunun bütün unsurlarınca anbean yaratılan bilgi alanlarının yine bu unsurlarca KUŞKU kavramsal kategorisine sokulması ile hem de KUŞKU anlam çerçevesinin



oyun kontekstince doğrudan yaratılması ile oyunun her parçasına sirayet edecek bir şekilde ortaya çıktığı ifade edilebilir.

Bu aşamadan sonra izlenen kavramsal ölçek değiştirilip, oyuna biraz daha geniş bir kognitif perspektiften bakılarak, analizde oyunu yapılandıran temel metafor olarak öne çıkan HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun ne tür alt kavramsal metaforlar ve idealizeleşmiş kognitif modeller ile oyunun ortaya koyduğu birleşim alanlarını biraraya getirdiği ve bu biraraya gelişlerin oyunun bütünselliğini ne şekilde oluşturup üretim kavramı olarak nitelendirilen KUŞKU kavramını beslediği incelenecektir.

### **iii. Genel perspektiften bütünsel görünüm**

Gösterim dizgesi üzerinden yapılan kognitif analizin ortaya koyduğu üzere; seyirci ve rol kişilerinin aynı anda deneyimlediği koşullar (karanlıkta kalmak, yanan figürler, duyulan sinyal sesleri gibi) ve oyunun ilk anında oluşturulmaya başlanan kavramsal metaforlar vasıtasıyla en geniş perspektiften oyun dünyası ile mevcut dış dünyanın metaforik olarak eşleştirildiği ifade edilebilir. Bu eşleştirmeye de HAYAT KOMPLEKS BİR SİSTEMDİR ve OYUN KOMPLEKS BİR SİSTEMDİR konvansiyonel kavramsal metaforlarının imkan tanıdığı ve Karanlık Korkusu oyununun HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunu kullandığı belirtilebilir. Fakat ilgili metaforun etkisiyle gösterimin sadece HAYAT bilgi alanının OYUN bilgi alanı tarafından aydınlatılmasından ibaret olmadığı, gösterimde bu iki bilgi alanının girdi alan olarak kullanılarak birleşim mental alanının oluşturulduğu ve bu birleşim alanının yeni bilgiler üretilmesini sağladığı görülmektedir.

Çizelge 1’de HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforu üzerinden perspektif genişletilip, KUŞKU kavramının üretim kavramı yaklaşımı kapsamında oyunun bütünselliği üzerindeki etkisi biraz daha görünür kılınmaya çalışılacaktır. Bu çizelgede; gösterimin birleşim alanında OYUN bilgi alanıyla HAYAT bilgi alanının eşleştirilmesine imkan tanıyan veya üst metaforun bizatihi kendisinin gerektirimleri ile eşleştirilmiş idealizeleşmiş kognitif modeller, bu kognitif modelleri birbirleriyle ilişkilendiren konvansiyonel veya konvansiyon dışı kavramsal metaforlar ve alt birleşim alanları gösterilmeye çalışılmıştır.

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu

O: Oyun Girdi Alanında Yer Alan İdealizeleşmiş Kognitif Model

H: Hayat Girdi Alanında Yer Alan İdealizeleşmiş Kognitif Model

O-H KM: Girdi Alan Unsurlarının Eşleştirilmesini Sağlayan Kavramsal Metafor

KK: Karanlık Korkusu

NO	OYUN GİRDİ ALANI (KAYNAK ALAN)		HAYAT GİRDİ ALANI (HEDEF ALAN)	
1	O	Oyun belirli bir zamanda oynanır.	H	Hayat belirli bir zamanda yaşanır.
	O-H KM	HAYAT ZAMANI OYUN ZAMANIDIR.		
	KK Birleşim Alanı: Hayattaki zaman belirli değil, görecelidir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
2	O	Oyunu oyuncular oynar. Dolayısıyla oyun oyuncularla ve oyuncular için vardır.	H	Hayatı insanlar yaşar. Dolayısıyla hayat insanlarla ve insanlar için vardır.
	O-H KM	HAYATTAKİ İNSANLAR OYUNDAKİ OYUNCULARDIR		
	KK Birleşim Alanı: İnsanlar artık hayatın ana unsuru değildir. Yönetilen piyonları haline getirilmişlerdir. İNSANLAR PİYONLARDIR. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
3	O	Sahne üstündeki oyunun bir başlangıcı ve sonu vardır. Bu başlangıç ve sonun ötesinde oyun mevcut değildir.	H	Hayatın düzenini sağlayan mevcut sistem kalıcıdır. HAYAT İÇİN (onun düzenini sağlayan) SİSTEM (BÜTÜN İÇİN PARÇA) metonomisi
	O-H KM	Konvansiyonel eşleşme olmayan idealizeleşmiş kognitif modeller		
	KK Birleşim Alanı: Mevcut sistemin bir başlangıcı vardır ve bu başlangıcın öncesinde onun olmadığı bir dönem vardır. Dolayısıyla bir sonu da olabilir. Konvansiyonel olarak eşleşmeyen bilgiler ana metafor dolayısıyla eşleştirilip, hedefteki kavramın konvansiyonel algısına kuşku düşürülmüştür.			
4	O	Oyunda oyuncuların uyması gereken kurallar vardır.	H	Hayatta insanların izlemesi gereken normlar vardır.
	O-H KM	HAYATTAKİ NORMLAR OYUNDAKİ KURALLARDIR		
	KK Birleşim Alanı: Kavramsal metafor aynı şekilde kullanılmıştır. Yeni anlamlar üretmek için ilgili kavramsal metafor gerektirim sahasından yararlanılmıştır.			

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu

Devam

5	O	Oyunun kuralları oyun süresince sabittir.	H	Hayatın normları ömür boyunca sabittir.
	O-H KM	HAYATTAKİ NORMLAR OYUNDAKİ KURALLARDIR kavramsal metaforunun gerektirimi		
	KK Birleşim Alanı: Bu normlara insanların kontrol altına alınabilmeleri için yenileri eklenmektedir. Bunlar insanlara rahatsızlık veriyorlarsa insanlar tarafından değiştirilebilir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
6	O	Oyunun kuralları oyunu kurgulayanlar tarafından koyulmuştur.	H	Hayatın normları hayatın dinamiklerince kendiliğinden oluşmuştur.
	O-H KM	Eşleşme olmayan idealizeleşmiş kognitif modeller		
	KK Birleşim Alanı: SİSTEM OYUN DÜZENİDİR Hayatın normları onu yöneten sistem tarafından koyulmaktadır. Konvansiyonel olarak eşleşmeyen bilgiler ana metafor dolayısıyla eşleştirilip, hedefteki kavramın konvansiyonel algısına kuşku düşürülmüştür.			
7	O	Oyunun kurallarına uyum sağlamak onu oynamak isteyen oyuncuların kendi çıkarıdır.	H	Hayatın normlarına uyum sağlamak insanların kendi çıkarıdır.
	O-H KM	DEĞERLİ OLAN UYUM SAĞLAYANDIR (HAYATTAKİ NORMLAR OYUNDAKİ KURALLARDIR kavramsal metaforunun gerektiriminden doğmuş kavramsal metafor)		
	KK Birleşim Alanı: UYUM SAĞLAMAK KONTROL EDİLMEKTİR. Dolayısıyla insanların değil sistemin çıkarıdır. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
8	O	Oyunun kuralları oyunun doğru bir şekilde oynanabilmesini sağlar.	H	Hayatın normları onun düzenli bir şekilde yaşanabilmesini sağlar.
	O-H KM	HAYATI DÜZENLEYEN NORMLAR OYUNUN DOĞRU OYNANMASINI SAĞLAYAN KURALLARDIR, DEĞERLİ OLAN KURALLARA UYANDIR		
	KK Birleşim Alanı: Bu kurallar sistemin devamlılığı adına insanların kontrol edilmesini sağlar. Yaşamın doğruluğu ile ilgi değildir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu

Devam

9	O	Kurallara uymayan oyuncular oyun dışı bırakılabilirler. Bu durum oyuncuları motive edip, daha istekli oynamalarını sağladığı için oyuncuların yararınadır.	H	Normlara uymayan insanlar sosyal hayatın dışında bırakılabilirler. Bu durum hayatın daha düzenli işlemlerini sağladığı için insanların yararınadır.
	O-H KM	DEĞERLİ OLAN UYUM SAĞLAYANDIR (HAYATTAKİ NORMLAR OYUNDAKİ KURALLARDIR kavramsal metaforunun gerektiriminden doğmuş kavramsal metafor)		
	KK Birleşim Alanı: Bu durum insanları korkutup düşünce yetilerini kullanamamalarına neden olur. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
10	O	Oyunun kuralları ve o kuralların işletilmesini sağlayan komutlar oyunun heyecanlı ve çekici olmasını sağlar.	H	Hayattaki normlar ve bu normların işletilmesini sağlayan talimatlar hayatı kolaylaştırır ve onun daha özgürce yaşanmasını sağlar.
	O-H KM	DEĞERLİ OLAN UYUM SAĞLAYANDIR (HAYATTAKİ NORMLAR OYUNDAKİ KURALLARDIR kavramsal metaforunun gerektiriminden doğmuş kavramsal metafor)		
	KK Birleşim Alanı: Hayattaki normlar sistemin devamlılığı için insanların özgürlüğünü kısıtlayan baskı aracı olarak kullanılmaktadır. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
11	O	Oyunda oyuncuların hareketlerini biçimlendiren komutlar kendilerini açık bir şekilde gösterir ve bu komutlar hep dışarıdan gelir.	H	Hayatta insanların özgürlüklerini kısıtlayan koşullar dışarıdan geleceği için kendilerini açık bir şekilde gösterirler.
	O-H KM	GERÇEK DOĞRUDAN ALGINANDIR (ANLAMAK GÖRMEKTİR)		
	KK Birleşim Alanı: Hayattaki baskı araçları kendisini olduğu gibi göstermeyebilirken, insanın kendi arzuları, duyguları dahi manipüle edilerek onun davranışlarını yöneten baskı aracı olarak kullanılabilir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu

Devam

12	O	Oyunda ortaya çıkan yeni unsurlar heyecan yaratır ve oyunu güzelleştirip anlamlandırır.	H	Hayatta insanlara sunulan yeni ürünler heyecan yaratır ve hayatı güzelleştirip anlamlandırarak onu daha değerli kılarlar.
	O-H KM	HAYATTAKİ UNSURLAR OYUNDAKİ UNSURLARDIR		
KK Birleşim Alanı: İnsanlara sunulan yeni ürünler onların sisteme dair rahatsızlıklarını görmezden gelmelerini sağlayan araçlardır. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.				
13	O	Oyunda diğerlerinin önüne geçmek başarıdır. Bunun için oyuncular sürekli bir çaba içerisinde olmalıdır.	H	Hayatta diğerlerinin önüne geçmek başarıdır. Bu amaçla insanlar diğerleriyle sürekli mücadele ederken, kendilerini de geliştirme hedefinde olmalıdırlar.
	O-H KM	BAŞARMAK (DEĞERLİ OLMAK) DİĞERLERİNDEN ÜSTÜN OLMAKTIR		
KK Birleşim Alanı: Diğerlerinden daha iyi olma arzusu insanların biraraya gelmelerini engellediği için, onları sistem tarafından daha kontrol edilebilir hale getirir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.				
14	O	Oyundaki oyuncular oyunun koşullarınca biçimlenmiş rollerinin gereği olan davranış özelliklerini gösterirler.	H	Hayattaki insanlar çocukluklarındaki yetiştirilme tarzları, karakterleri ve yetenekleriyle biçimlenmiş davranış özellikleri gösterirler.
	O-H KM	İNSANIN KARAKTERİ OYUNCUNUN ROLÜDÜR		
KK Birleşim Alanı: İnsanlar düşünme ve öğrenme yetileri sayesinde yerleşmiş davranış kalıplarını değiştirebilirler. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.				

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu  
Devam

15	O	Oyun hiyerarşiktir. Yönetmen veya tasarımcı oyun üstünde söz sahibidir. Oyunun üretim sürecinde bu yapının değişmemesi bütünsellik açısından onun yararınadır.	H	Hayat hiyerarşiktir. Yönetenler ve yönetilenler vardır. Genel konjonktürün belirlediği bu yapının değişmemesi sosyal yaşamın yararınadır.
	O-H KM	HAYATTAKİ SOSYAL YAPI OYUNDAKİ GÖREV DAĞILIMIDIR		
	KK Birleşim Alanı: Eğer insanlara rahatsızlık veriyorsa, hayattaki konjonktürel yapının değişmemesi insanların zararınadır. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.			
16	O	Oyundaki başarı kendi değerinin izleyenlere iletimidir.	H	Hayatta başarılı olmak başarılı olarak algılanmaktadır.
		İLETİŞİM KENDİ DEĞERİNİ GÖSTERMEKTİR, KANAL Metaforu		
	KK Birleşim Alanı: Mevcut sistemde iletişim, kendi değerinin tek taraflı sergilenmesi olarak anlamlandırıldığı için insanlar birbirleriyle iletişim kuramaz hale gelmektedirler. Bu durum da onları kontrol edilebilir kılmaktadır.			
17	O	Oyunu tasarlayan vardır.	H	Hayat kendi dinamiklerince oluşur.
		Konvansiyonel eşleşme olmayan idealizeleşmiş kognitif modeller		
	KK Birleşim Alanı: Hayatın mevcut unsurları insanları tahakküm altına alan sistemce tasarlanmaktadır. Konvansiyonel olarak eşleşmeyen bilgiler ana metafor dolayısıyla eşleştirilip, hedefteki kavramın konvansiyonel algısına kuşku düşürülmüştür.			
18	O	Oyun daha önceden tasarlanmış bir kurguya göre gerçekleşir.	H	Hayat kurguya göre değil, insanların özgür idarelerine göre biçimlenir.
		Konvansiyonel eşleşme olmayan idealizeleşmiş kognitif modeller		
	KK Birleşim Alanı: Sistem kendi devamlılığı için insanların davranışlarını, duygularını, düşüncelerini manipüle etmektedir. Konvansiyonel olarak eşleşmeyen bilgiler ana metafor dolayısıyla eşleştirilip, hedefteki kavramın konvansiyonel algısına kuşku düşürülmüştür.			

Çizelge 1 Karanlık Korkusu Birleşim Alanı / HAYAT BİR OYUNDUR Kavramsal Metaforu  
Devam

19	O	Oyunun sorunlarını çözen ve sürmesini sağlayan sahne işçileri oyunun arka planında kaldıkları için görülmezler.	H	Hayattaki işlevlerin devamını sağlayanlar işçiler sosyal hayat içerisinde arka plandadırlar.
HAYATTAKİ İŞÇİLER SAHNE İŞÇİLERİDİR				
KK Birleşim Alanı: İşçi sınıfı kendi lakaytlığı yüzünden kendisini arka plana atan sistemin devamlılığını sağlayarak onun diğer insanları sömürmesine hizmet etmektedir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.				
20	O	Oyun her unsurunun planlandığı bütünlüklü bir yapıdır.	H	Hayatın işleyen düzeni ve bu düzenin devamlılığını sağlayan mevcut sistem onun her unsurunun işlenmesini sağlayan değişmez ve sağlam bir yapıdır.
O-H KM		SİSTEMİN SAĞLAMLIĞI OYUNSA BÜTÜNLÜKTÜR		
KK Birleşim Alanı: Sistem her ne kadar onları saklamaya çalışsa da, bütünlüğünü sekteye uğratan çatlaklar barındırmakta ve devamlılığında sorun yaşayabilmektedir. Konvansiyonel metafordan yararlanarak hedefteki konvansiyonel anlamlandırmaya kuşku düşürülmüştür.				

Yukarıdaki tablodan da görüleceği üzere HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforu hayata ve oyuna dair bir takım kavramların konvansiyonel olarak eşleşmesini sağlamaktadır. Karanlık Korkusu oyununun yarattığı birleşim alanında ise, HAYAT bilgi alanındaki konvansiyonel anlamlandırmalara ya mevcut eşleştirmelerin sorgulanması ile ya da konvansiyonel olarak eşleşmeyen unsurların eşleştirilmesi ile KUŞKU duyulmasının sağlandığı ve böylece HAYAT bilgi alanının OYUN bilgi alanıyla konvansiyonel olarak anlamlandırılmasının sorgulanır hale getirildiği ifade edilebilir. Bu tespitle beraber bu tespitin doğmasına olanak tanıyan, önceki bölümde yapılmış olan kavramsal inceleme de göz önünde bulundurulduğunda oyun süresince gerek dilsel modaliteyi, gerek görsel ve işitsel modaliteleri yapılandıran kavramsal metaforların, diğer kognitif araçların ve bunların oluşturduğu daha geniş sistemlerin hem semantik olarak hem de pragmatik olarak KUŞKU bilgi alanını yarattıkları ya da tersinden bir ifadeyle bu alanın etkisiyle oyunun bağlamını meydana getirdikleri ifade edilebilir. Böylece KUŞKU bilgi alanının sadece oyunun bütünsel değerlendirilmesinden çıkarılan soyut bir kavram olmadığı, oyunun başından sonuna adım adım inşa edilen veya oyunun inşa edilmesini sağlayan, oyunun her anında da

kendini gösteren veya onu göstermek adına oyunun bütün unsurlarının biçimlendirildiği bir üretim kavramı olduğu daha net bir şekilde belirtilebilir.

İlerleyen bölümde tezin hipotezinin ana hedefini biraz daha görünür kılmak adına, şu ana kadarki süreç tersten işletilerek bulguların üretim kavramının gösteriminin bütün unsurlarının inşa edilmesine imkan tanıyan bir kavram olup olmadığı incelenecektir. Yani belli bir ölçek dahilinde hayali bir yönetmenin kafasındaki bir izlek üzerinden, KUŞKU bilgi alanından çıkarak tezin ortaya koyduğu kuramsal yaklaşımlar ışığında Karanlık Korkusu oyununun tasarlanmasının kavramsal olanağı değerlendirilecektir. Bu amaç doğrultusunda, ilk etapta KUŞKU bilgi alanı vasıtasıyla metnin ve gösterimin altında yatan kavramlar ile bu kavramların ilişkilmesine neden olan kavramsal metafor sistemlerine ulaşma yolu aranacakken, sonrasında ise bu kavramsal yapının kendini doğuran KUŞKU bilgi alanını da kullanarak gösterimin bütün unsurlarını nasıl biçimlendirdiği gösterilmeye çalışılacaktır.

### **c. Tasarım aracı olarak üretim kavramı**

Bu bölümde KUŞKU bilgi alanı ve Karanlık Korkusu oyunu üzerinden, üretim kavramından çıkılarak tezin kuramsal altyapısını oluşturan kognitif süreçlerden yararlanılmak suretiyle bir gösterimin tasarlanabileceğine yönelik bir modelleme sunulacaktır. Bu noktada sunulan modellemenin, üretim kavramı ile tasarlanan gösterimi gerekli ve yeterli koşulları içeren katı bir objektivist ilişki çerçevesinde bağlamadığı, dolayısıyla KUŞKU kavramından sadece Karanlık Korkusu oyununun tasarlanacağını iddia edilmediği belirtilebilir. Aksine oluşturulmaya çalışılan modellemeyle deneysel gerçekçilik ve kognitif semantik prensipler perspektifinden üretim kavramı ve gösterim arasında kavramsal bir bağ kurulabilmesinin olanaklı olduğunun, başka bir ifadeyle KUŞKU kavramının tez ile tarif edilen üretim kavramı olarak değerlendirilmesinin, kuramsal bölümde ortaya koyulan kognitif süreçlerden yararlanarak Karanlık Korkusu gibi bir oyunun tasarlanmasında bir yol olarak kullanılabileceğinin gösterilmesi amaçlanmaktadır.

Üretim kavramı olarak seçilen KUŞKU bilgi alanı ele alındığında öncelik olarak onun merkezinde yer alan idealizeleşmiş kognitif modele bakılabilir. Bu model sanatçı ve sesleneceği seyircinin ortak kültürel konjonktürünün ürünü olduğunda, ilgili modelin buradan başlayarak kurgulanmasının planlanan oyun ile hedef seyirci arasında ister istemez bir bağ kurulmasını sağlayacağı değerlendirilebilir. KUŞKU



kavramının merkezinde “Bir olguyla ilgili gerçeğin ne olduğunu kestirememekten doğan kararsızlık” (sozluk.gov.tr, 2020) idealizeleşmiş kognitif modeli olduğu ifade edilebilir. Bu merkezin yakın çevresine ise yine TDK Güncel Türkçe Sözlük’ten yararlanıp “kuruntu, işkil, şüphe, acaba, şek” gibi kavramlar ve “başkalarının iyi niyet ve davranışlarını kötüye yorarak işkillenme duygusu” idealizeleşmiş kognitif modeli yerleştirilebilir (sozluk.gov.tr, 2020). Böylece KUŞKU bilgi alanı, merkezde idealizeleşmiş bir kognitif model, çeperlerde ise başka bir idealizeleşmiş kognitif model ve kavramlar bulunan basit bir radyal kategori görünümü kazanmıştır.

Tasarım sürecine geçmeden önce, yukarıda sade bir modeli çizilen KUŞKU bilgi alanının gösterim sürecinde yaratılmasının olanakları üzerine düşünülebilir. Bu noktada bu bilgi alanının yaratılması için izlenebilecek yollardan birisinin, mevcut deneyimlerin anlamlandırılmasında konvansiyonel olarak kullanılan kavramların aslında o deneyimlerin negatif unsurlarını örttüğünün gösterilmesi, böylece de deneyimlerin konvansiyondan farklı olarak kavramsallaştırılmasının sağlanması olduğu ifade edilebilir. Bu yönde bir kavramın konvansiyonel olarak anlamlandırılmasını sağlayan kavramsal metafor tespit edilip, bu metaforun sorgulanması veya kavramın bu metaforun sakladığı kısımlarını aydınlatan başka bir kavramsal metafor ile anlamlandırılması gerçekleştirilebilir. İzlenecek yollardan bir diğeri, gösterimi oluşturan bilgi alanlarını yaratan koşulların üzerine şüphe düşürülmesi olabilir. Başka bir ifadeyle bir bilgi alanını destekleyen veya oluşturan o anki gösterim zemini irrasyonel bir edim içerisinde gösterildiğinde, ilgili bilgi alanına da kuşku duyulmasının önü açılabilir. Bunu sağlamak için dilsel modalitede anlamlandırılan bir kavram, görsel ve işitsel modalitede oluşturulan anlamlandırma süreçleri ile çelişkili hale getirilebilir. Böylece soyut ve somut ayrımı yapıp, bunların çelişmesinde somut olana güvenen, soyut olanı mental olanla ve onu da dilsellikle, aynı şekilde somut olanı da fizikselleştirerek eşleştiren idealizeleşmiş kognitif modelden yararlanarak, ikisi arasında ortaya çıkan çelişki üzerinden dilsel modalitede oluşturulmuş kavrama kuşku duyulması sağlanabilir. Bu duruma bir örnek olarak, rol kişilerinin savundukları kavramsal değer ve fiziksel davranışları arasında uyumsuzluk yaratılarak onların savundukları kavrama dair kuşku uyandırılabilceği gösterilebilir. Gösterimde KUŞKU kavramının yaratımındaki yollardan başka bir diğeri ise dilsel modalitede bu kavramı veya kavramsal kategoriye çağrıştıran ifadelerin kullanılmasıdır. Bu yolun düz bir objektivist bakış açısından ilgili kavramın

yaratılması için en doğrudan yol olduğu ifade edilebilecekken, tezin kuramsal temelinden bakıldığında ise dilsel modalitenin diğer modalitelerle beslenmedikçe kavramın yalnızca genel konvansiyona bağlı bir bölümünün aydınlatılmasına imkan tanıdığı, dolayısıyla onun konvansiyon dışıyla beraber hissel, değersel, ilişkisel vb. boyutlarının çoğu zaman görünmemesine neden olduğu belirtilebilir. Bu tespitler göz önünde bulundurularak oyunun tasarlanmasına devam edilecektir.

KUŞKU üretim kavramından çıkıp oyunu tasarlamak için ilk adım olarak, kavramsal kategori biçiminde anlamlandırılan KUŞKU anlam çerçevesinin merkezindeki idealizeleşmiş kognitif modele bakıldığında, oyunun GERÇEK kavramının veya gerçek olarak kavramsallaştırılarak GERÇEK kavramsal kategorisinde anlamlandırılan kavramların veya bu kavramlarla ilişkili deneyimlerin üzerinde kararsızlık yaratılması, bunların netliğinin bozulması veya sorgulanması ile ilgili olabileceği saptaması yapılabilir. Konvansiyonel bir eğilim olarak bedensel ve mental insani deneyimlerin ve bu deneyimlerin ilişkilendiği kavramların GERÇEK kavramsal kategorisinde anlamlandırıldığı belirtilebilir. Bu kategorinin içinde ilgili deneyim ve kavramları hem kapsayan hem de onların daha net anlamlandırılmasını sağlayan alt kavramsal kategorinin ise HAYAT bilgi alanı olduğu ifade edilebilir. Böylece HAYAT bilgi alanıyla BÜTÜN İÇİN PARÇA metonomisiyle ilişki içinde ve güncel olan kavramların seçilerek onların üzerine gölge düşürülmesinin, HAYAT bilgi alanının KUŞKU kategorisinde değerlendirilmesini sağlayacağı saptaması yapılabilir. Belirlenen HAYAT bilgi alanı ile en geniş metonomik ilişki, onu her alanda yapılandıran ve işlemlerini sağlayan normlar, genel bir ifadeyle de SİSTEM arasında kurulabilir. Günümüzde SİSTEM kavramsal kategorisini en iyi ifade eden bilgi alanının KAPİTALİZM olduğu belirtilebilirken, bu sistemi KUŞKU bilgi alanına bağlayacak en etkin kavramın ise tarihsel perspektifte muadili olarak nitelendirilebilecek KOMÜNİZM olduğu ifade edilebilir. Kapitalist sistemin muadiliyle karşılaştırıldığında öne sürdüğü en dominant bilgi alanları arasında GELİŞİM, BİREYSELLİK, ÖZGÜRLÜK, KAZANÇ vb. sayılabilir. Bu kavramlar anlam çerçeveleri ve kavramsal kategoriler olarak anlamlandırıldığında; GELİŞİM'in YENİLİK ve DEĞİŞİM kavramlarıyla ilişkilmesi, BİREYSELLİK'in kendini diğerlerinden AYIRMA'yı, bireysel DEĞER'i, GÖRÜNÜR OLMA'yı doğurması, ÖZGÜRLÜK'ün KONTROLÜN KENDİ ELİNDE OLMASI'nı vaat etmesi, ÖZGÜR HAREKET, MENTAL ÖZGÜRLÜK, ÖZGÜR İLETİŞİM gibi kategori üyelerini içermesi,

KAZANÇ'ın KAZANMAK kavramı üzerinden insan edimlerinde temel motivasyon kaynağı olması gibi günümüz hayatının kavramsallaştırılmasında temel olan diğer kavramlara ve idealizeleşmiş kognitif modellere rasyonel bir izlekle ulaşma şansı ortaya çıkmaktadır. Bu kavramların konvansiyonel olarak anlamlandırılmasında ve birbirleriyle ilişkilmesinde kullanılan KAZANMAK GÖRÜNÜR OLMAKTIR, GÖRÜNÜR OLMAK DEĞERLİDİR, DEĞERLİ OLMAK DİĞERLERİNDEN FARKLI OLMAKTIR/ÜSTÜN OLMAKTIR, GELİŞMEK DEĞİŞEME UYUM SAĞLAMAKTIR, ÖZGÜRLÜK GELİŞMEKTİR vb. kavramsal metaforlar tespit edilebilir. Oyunun KUŞKU üretim kavramı ile tasarlanmasından gelen genel amacın bu kavramlar üzerine şüphe düşürmek olmasından dolayı, önce insanların bu bilgi alanlarını bütün olarak kavramsallaştırıp onlara pozitif değer atfetmesine ve onlara karşı güven duymasına olanak tanıyan kavramsal yapının, başka bir ifadeyle onların tek bir payede gerekçelendirilmesine imkan tanıyacak, HAYAT kavramıyla karşılaştırıldığında daha somut olan konvansiyonel kavramın ne olduğunun bulgulanması gerekecektir. Bu açıdan bakıldığında, insanın kendi yalnızlığına değer atfederek onu olumlu bir şey olarak değerlendirmesini sağlayacak, kendini sürekli yenileyip geliştirmek zorunda kaldığı bireysel mücadelesini anlamlı kılacak, vaat edilen özgürlük kavramından yoksun kalması ile beraber verdiği mücadelenin yarattığı rahatsızlıkları da görmezden gelebilmesini sağlayacak bütünsel bilgi alanının OYUN olduğu, başka bir ifadeyle insanın ilgili kavramlara ikna olmasını ve o kavramların çerçevesinde eylemde bulunmasını sağlayan kavramsal yapının, HAYAT'ın metaforik olarak OYUN bilgi alanıyla kavramsallaştırılmasının olduğu değerlendirilebilmektedir. Dolayısıyla HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun açtığı konvansiyonel sahaya şüphe düşürülmesi, gösterimin yaratacağı birleşim alanının KUŞKU kavramsal kategorisi ile anlamlandırılmasını sağlayacağı ifade edilebilir. Bu noktada tekrara düşmemek adına HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun daha önceden Çizelge 1'de gösterilmiş olan alt metaforlarının ve idealizeleşmiş kognitif modellerinin bu aşamada tespit edilebileceği belirtilebilir. Daha sonra konvansiyonel olarak eşleşmemiş idealizeleşmiş kognitif modellerinin eşleştirilmesi ve konvansiyonel kavramsal metaforlarının sorgulama kavramsal sürecine tabi tutulması ile oluşturulabilecek alt birleşim alanlarında GELİŞİM'in yarar değil RAHATSIZLIK yarattığı, BİREYSELLİK düşüncesinin ÖZGÜRLÜK'ü engellediği, ÖZGÜR sanılan eylemlerin aslında TAHAKKÜM ve KONTROL altında olduğu vb. anlamlandırmalarla, mevcut hayatın ve

ondan ulařılmış mevcut sistemin dayandıđı kavramlar KUŐKU kavramsal kategorisine sokulabilir.

Oluřturulan kavramsal yapıyı desteklemek adına insanın KUŐKU kavramsal kategorisinde deđerlendirdiđi veya metonomik ve metaforik kavramsal iliřkiler kurarak bu kategoride deđerlendirebileceđi deneyimleri ile bu deneyimlerle iliřkili kavramlar belirlenebilir. Bu noktada insanın anlayamadıđı bir Őeyden KUŐKU duyduđu tespitini yapmak olasıdır. ANLAMAK GÖRMEKTİR konvansiyonel kavramsal metaforu ile bu tespit beraber düşünöldüđünde insanın göremediđi Őeyler bu kategoriye sokulabilir. Görmek için ıřıđa ihtiyaç duyulduđu idealizeleřmiř kognitif modelinden yararlanarak da insanın karanlıkta kalan Őeylerden KUŐKU duyacađı kavramsal çıkarımı yapılabilmektedir. Dolayısıyla KARANLIK kavramı ve onun kavramsal kategorisine giren deneyimler oyunun bir parçası olarak deđerlendirildiđinde, KARANLIK'ın üretim kavramından çıkan ve aynı zamanda üretim kavramını oyunun içinde inřa eden bir kavram olacađı belirtilebilir. Konvansiyonel olarak idealizeleřmiř bilgi sahasında KARANLIK kavramı KORKU kavramı ile yakın iliřkidedir. Bařka bir ifadeyle, konvansiyonel olarak KARANLIK bilgi alanının KUŐKU kavramı gibi KORKU kavramını da dođurduđu ifade edilebilir. Bu kabulün gerektirimi olarak PARÇA İÇİN PARÇA, KUŐKU İÇİN KORKU kavramsal metonomisi ile KORKU kavramı da üretim kavramıyla yakın iliřkili bir kavram olarak düşünölebilmektedir. Hal böyle olunca KARANLIK kavramı gibi, KORKU kavramının da kendisinin ve kavramsal kategori üyelerinin oyun kapsamına dahil edilmesi oyunun tutarlılıđını ve bütönlüđünü besleyecektir. Bu kavramların yukarıda HAYAT kavramı üzerinden tespit edilen kavramlarla iliřkisini kurmak adına GELİŐMEK AYDINLANMAKTIR, GELİŐEMEMEK KARANLIKTA KALMAKTIR, BAŐARI BİREYSEL AYDINLANMADIR, KAYBETMEK KARANLIKTA KALMAKTIR, ÖZGÖRLÖK AYDINLIKTIR, İLETİŐİMSİZLİK KARANLIKTA KALMAKTIR, GELİŐMEK YENİLİKLERDEN KORKMAMAKTIR, BAŐARMAK KORKUYU GÖRMEZDEN GELMEKTİR vb. kavramsal metaforlar yaratılan düşünsel sahaya eklenebilir. Bu sayede KUŐKU üretim kavramından çıkılarak, üzerine kuřku düşörülecek kognitif süreçlerle oluřturulmuř bir kavramsal yapı ve bu yapıyla metaforik ve metonomik iliřkiler içinde olup onu besleyecek KUŐKU kavramsal kategorisine giren kavramlar ve onlarla bađlantılı deneyimler tespit edilerek tutarlı bir bütönlüđe sahip kavramsal bir ađ modelinin meydana getirilebileceđi gösterilmiřtir.

Tezin bu bölümünde nihayetinde bitmiş ve tamamlanmış bir oyun kurgusal olarak yeniden tasarlandığı için, oluşturulan modelin tezin önermelerinin görünür kılınmasına imkan tanıyacak detayda olması tercih edilmiş ve ana amacın dahilinde olmayan içerik kapsam dışında tutulmuştur. İlerleyen süreçte de bu ölçek dahilinde kalınıp, ortaya çıkarılmış kavramsal zeminden yararlanarak gösterimin unsurlarının tasarlanmasına yönelinecek ve üretim kavramının bu alandaki olası etkisi incelenecektir.

Getirilen yaklaşımda objektivist yapısalcı bir bakışın konu, karakter, olay dizisi vb. kavramlarından yararlanılması tercih edilmemiş olsa da, üretim kavramının bu kavramların anlam çerçeveleriyle ilişkilendiğini gösterebilmek adına, Karanlık Korkusu oyununda bu kavramların arasında belki de dış dünyayla referanssal bağının gevşekliğinden dolayı objektivist açıdan en zor tanımlanabilen kavram olan ÜSLUP'un KUŞKU üretim kavramıyla ilişkisi incelenecektir. En genel ve klasik haliyle tiyatro oyunlarında ÜSLUP kavramsal kategorisinin; merkezinde “oyunun oyun olduğunu saklamayan kurgusal yapısının görünmesi” idealizeleşmiş kognitif modeli bulunan GÖSTERMECİ ve merkezinde “oyunun ilüzyon yaratarak referanssal dünya yanılması yaratması” idealizeleşmiş kognitif modelinin bulunduğu BENZETMECİ alt kavramsal kategorilere ayrıldığı belirtilebilir. KUŞKU üretim kavramı üzerinde çalışıldığı düşünüldüğünde oyunun amaçlarından birisinin gerçek olan, yani yalan olmayan<sup>xxxix</sup> (sozluk.gov.tr; 2020) olarak kavramsallaştırılmış olguların kararsızlığa düşürülmesi olduğu hatırlanacaktır. Bu kavramsal not, KUŞKU'nun yaratılması adına yukarıda sayılan yollardan birisi olan mental olan ve fiziksel olanın çelişkisi üzerinden değerlendirildiğinde konvansiyonel yaygınlığından dolayı gerçek olarak kavramsallaştırılan mental bir kavram ile oyunun fizikselliği arasında çelişki yaratılarak KUŞKU bilgi alanının oluşturulabileceği ifade edilebilir. Dolayısıyla oyunun yalan olmayan bir gerçeklikte, fiziksel kurgusunu saklamayan bir yapıda olması tercih sebebi olabilecektir. Yapılan çıkarımın dayandığı kavramsal yaklaşımın ışığında da göstermeci bir üslup seçiminin üretim kavramına daha çok hizmet edeceği ifade edilebilir. Bu üslubun anlam çerçevesinde oyuncuların öyküsel karakterler değil de seyircilerle aynı zamanı ve aynı fiziksel koşulları paylaşan, belki isimleri dahi olmayan rol kişileri olarak gösterilmesi tercihi yapılabilir. Böylece ortak deneyim

---

<sup>xxxix</sup> TDK Güncel Türkçe Sözlük gerçek sözcüğünü “Yalan olmayan, doğru olan şey, hakikat” şeklinde tanımlamaktadır (sozluk.gov.tr; 2020)

açısından seyirciler ile eşleşme ihtimali doğan rol kişilerinin üzerlerine düşürülecek KUŞKU, seyircilerin de kendilerini bu yönde kavramsallaştırmalarının önünü açacaktır. Hal böyle olunca da KUŞKU üretim kavramının gösterimin üslubunun seçiminden, bu üslubun kurgusal yansımalarına değin etkin olabileceği ifade edilebilmekteyken, aynı zamanda da kognitif semantik bir yaklaşımla yapılandırılan üretim kavramının oyuna gerekli bütünselliği kazandırdığından daha dar bir anlamlandırılmayla başka bir bütünsel görüş amaçlanıp oyunun tekrar bölünmesinin gereği olmadığı değerlendirilmektedir.

Oyunun genel kurgusuna gelindiğinde HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun hem kendisinden hem de alt metaforlarından yararlanılabilir. HAYATTAKİ NORMLAR OYUN KURALLARIDIR kavramsal metaforu ele alındığında, gösterim rol kişilerinin belli kurallar dahilinde davranmaları gereken bir oyun düzeni olarak tasarlanıp, bu kuralların vaat edilen ÖZGÜRLÜK, DEĞER gibi kavramların yaratımının aksine tahakküm ve kontrol getirdiği gösterilebilir. Bu sayede metonomik bir kavramsallaştırmayla bu kuralları barındıran sistem üzerine KUŞKU düşürülmesi sağlanabilir. Bu noktada EYLEM HAREKETTİR kavramsal metaforundan yararlanıp oyunun kuralları dolayısıyla rol kişilerinin hareketlerinin kontrol edilmesi ile eylemleri üzerinde de kontrol sahibi olduğu gösterilebilir. Bu durum yine DÜŞÜNCE İÇİN EYLEM kavramsal metonomisi ile düşünsel faaliyetin kontrolünü de barındıracaktır. Yukarıda tespit edilen KAZANMAK GÖRÜNÜR OLMAKTIR kavramsal metaforu da işin içine katılarak rol kişilerine bu yönde bir motivasyon kaynağı atfedilebilir. Bu sayede rol kişilerinin yapmaları gereken hareketlerin olduğu, bunların yapılamaması durumunda ise karanlıkta kalmak gibi kaçınmak isteyecekleri bir sonuçla karşılaştıkları bir oyun düzeninin kurgulanması olasıdır. Hareketlerin eylemlerle kurması istenen metaforik bağ bu hareketleri gerekçelendiren direktiflerin jestleri simgeleyen figürler olarak tasarlanması ve rol kişilerinin zorunlu hareketlerinin bedensel jestler olması ile görünür olacaktır. Rol kişilerine, gündelik hayatta insanların pek dikkat etmeyip düşünmeden yaptıkları jestleri koşul olarak dayatmak, metonomik bir ilişkiyle düşünmeden yapılan diğer insani faaliyetlerin de tahakküm altında olma ihtimaline yönelik bir KUŞKU sahası açacaktır. KONTROL EDEN YUKARIDADIR kavramsal metaforu da tasarım düşüncesine eklendiğinde, rol kişilerini kontrol etmek için kullanılan figürlerin sahnede onların üstünde bir yere yerleştirilmesinin anlatım konvansiyonunu güçlendireceği ifade edilebilir. Figürlerin seyirci üzerindeki etkisi

onlara eklenecek ses efektleri ile arttırılabilir. Yine bu efektlerin kavramsal düzlemde figür görselleri ve onların ilişkilendiği jestlerle metaforik bir ilişkide olması anlatım bütünlüğüne katkı sağlayacaktır.

HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun alt metaforlarından birisi de HAYATTAKİ İNSANLAR OYUNDAKİ OYUNCULARDIR kavramsal metaforudur. Bu metafor üzerinden ana metaforu kuşkulu hale getirmek adına, HAYATTAKİ İNSANLAR hedef bilgi alanını kavramsal kategori olarak değerlendirip oyunun ana rol kişilerini; HAYATTAKİ İNSANLAR kategorisinin üyeleri arasından kendilerini sistemin görece olanaklarına erişmiş veya erişmeye en yakın kişiler olarak gören ve belki de bu yüzden sistemden en az kuşku duyduğu ifade edilebilecek BEYAZ YAKALI sınıfından seçmek yararlı olacaktır. Belirtilen idealizeleşmiş kognitif modellerden dolayı KAPİTALİZM ve BEYAZ YAKALILAR arasında oluşan metonomik ilişkinin bir benzerinin de KOMÜNİZM ve İŞÇİLER arasında olduğu belirtilebilir. BEYAZ YAKALI anlam çerçevesi düşünüldüğünde, BÜTÜN İÇİN PARÇA metonomisi ile rol kişilerinin kıyafetlerini takım elbise olarak belirlemek tutarlı bir seçim olacaktır. Daha önceden SİSTEM anlam çerçevesi dahilinde belirlenen BİREYSELLİK bilgi alanı metaforik bir ilişkiyle, rol kişilerinin tekil performans sergilemeleri üzerinden yapılandırılacaktır. Yine bu yapıyı metaforik olarak desteklemek için tercih edilebilecek rol kişilerini kendi kendilerine konuşurma edimi (monolog), aynı zamanda İLETİŞİM ve BİREYSELLİK bilgi alanlarının arasında tutarsızlık yaratılmasını da sağlayacaktır. KUŞKU üretim kavramı çerçevesinde rol kişilerinin genel motivasyonları, bu rol kişilerinin kendilerini DEĞERLİ olarak kategorize etmeleri ile oyundaki beceriksizlikleri arasındaki tutarsızlık üzerinden kurgulanıp, onların kendilerinden ve içinde buldukları koşullardan kuşku duymalarına doğru bir yönelim biçiminde tasarlanabilir. Figürler dolayısıyla rol kişilerinin oyunun gerektirimlerini yerine getirdikleri sırada bu durumla metaforik bağ içerisindeki monologları üzerinden kendilerine değer biçmeleri sağlanıp, bu durumun hemen akabinde figürlere cevap veremedikleri aksiyonların kurgulanması ile ortaya koyulmuş olan DEĞER'e kuşku duyulması sağlanabilecektir. Beyaz yakalı sınıfının buldukları konumun kendilerine ÖZGÜRLÜK getirdiği düşüncesine gölge düşürmek adına, EYLEM HAREKETTİR kavramsal metaforu kullanılarak rol kişilerinin eylemsiz kalmalarına neden olacak oturma pozisyonunda olmaları, hareket kabiliyeti daha fazla olan bir pozisyonda olmaları yerine tercih edilebilir. Bu durumu RAHATSIZLIK bilgi

alanıyla besleyebilmek için de oturma eyleminin rahat bir koltukta değil de, sandalye üzerinde gerçekleşmesi sağlanabilir. Yine BİREYSELLİK bilgi alanı değerlendirildiğinde, rol kişilerinin bireysel performanslarını sergilerken kendi kişisel alanlarını gösterebilecek şekilde aydınlatılmalarının ve oturdukları sandalyelerin de görece mesafeli olmalarının bu bilgi alanıyla kurulacak metaforik bağa katkı sağlayacağı belirtilebilir. Rol kişilerinin, planlanan genel motivasyonları dahilinde, kendilerinden ve içinde bulunduğu koşullardan kuşku duymaları üstlerindeki figürlerin daha yüksek bir ritimde veya birkaç figürün beraber olarak yanıtlanması zor bir şekilde yanması üzerinden görselleştirilebilir. Bu durum aynı zamanda ÖZGÜRLÜK'e kuşku düşürecek TAHAKKÜM'ün metaforik olarak görünmesine de katkı sağlayacaktır.

Mevcut sisteme içerdiği ve beslendiği kavramlar üzerinden kuşku duyulmasının sağlanması kadar bu KUŞKU, SİSTEM ile kurulan doğrudan bir ilişki ile de sağlanabilir. HAYATTAKİ SİSTEM OYUN DÜZENİDİR kavramsal metaforu ile SİSTEM ve OYUNUN İŞLEYİŞİ/ DÜZENİ eşleştirilmiştir. Bu metaforun gerektirimi olarak oyun düzeninde oluşacak bir arıza metaforik olarak hayat alanında sistemin işleyişinin sorgulandığı krizler ile eşleşecektir. Dolayısıyla oyun için kurgulanan düzende arızalar tasarlanarak SİSTEM üzerine kuşku uyandırılabilir. SİSTEM'e doğrudan KUŞKU duyulmasının başka bir yolu olarak onun alternatifini kavramsal olarak gösterime yerleştirmek gösterilebilir. Bu kavramsal yerleştirmenin arızanın öncesine veya arıza sırasına denk getirilmesinin KUŞKU'nun etkisini arttıracığı ifade edilebilir. Alternatif sistemin kavramsal yerleşimi ya doğrudan onu çağrıştıracak kavramsal sözcükler ya da onunla metonomik ilişkide olan enternasyonel gibi marşlar, onunla ilgi bilindik sözler, işçi sınıfı gibi unsurlar vb. üzerinden gerçekleştirilebilir. Üretim kavramını daha görünür kılmak adına sisteme alternatif olarak sunulan kavram da KUŞKU bilgi alanıyla ilişkilendirilebilir. Bunu sağlamak adına izlenecek yollardan birisi konvansiyonel olarak onun gerçekleşmesini sağlayacağı düşünülen işçi sınıfının HAYATTAKİ İŞÇİLER SAHNE İŞÇİLERİDİR kavramsal metaforu ile anlamlandırılması üzerinden, oyundaki sahne işçilerinin lakayt ve beceriksiz niteliklerde tasarlanması olacaktır.

Yukarıda tezin kapsamı açısından yeterli görülen bir detayda oluşturulmuş modellemeyle, KUŞKU kavramının tezin dayandığı kuramsal temel üzerine kurulan hipotez dahilinde üretim kavramı olarak anlamlandırılarak, Karanlık Korkusu gibi bir



oyunun bütün unsurlarının tutarlı bir bütünsellik içerisinde oluşmasına imkan sağladığı gösterilmiştir. Başka bir ifadeyle kurgulanan modelleme ile tezin öne sürdüğü hipotezin seçilen örneklem üzerinde işlediği belirtilebilir. Bu yaklaşım tiyatro gösteriminin anlam çerçevesindeki idealizeleşmiş kognitif modeller ve kavramsal metaforlarla yapılandırılan aktörlük, ritm, tartım, vurgu, ses ve görüntü estetiği vb. konvansiyonel bilgilerin de üretim kavramıyla ilişkilendirilerek tasarım sürecine eklenmesiyle bir gösterimin anbean oluşturulmasına kadar genişletilebilir. Geline nokta da tez ile öne sürülen savın Karanlık Korkusu oyunu üzerinde işlediği belirtilebilse de, ortaya koyulan düşünsel zemini hem biraz daha somutlaştırabilmek hem de farklı kontektlerden beslenerek yapılandırılmasına devam etmek adına ilerleyen bölümlerde Şahika Tekand'ın seçilen diğer oyunları incelenecektir.

## **2. On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus)**

### **a. Oyunun künyesi**

Yazan ve Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand

Oyuncular: Jaki Baruh, Onur Berk Arslanoğlu, Cem Bender, Mehmet Okuroğlu, Ahmet Sarıcan, Selen Kartay

Işık ve Komut Masası Oyuncuları: Selen Kartay, Özgür Özcan, Nagihan Gürkan

Gösterim Yılı: 2014

Gösterim Yeri: Enka İbrahim Betil Oditoryumu

### **b. Oyun üzerine kognitif bir okuma**

#### **i. Genel Görünüm**

Tek perde olan On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun sahnenin kararmasıyla birbirinden ayrılan dört bölümden oluştuğu ifade edilebilir. Oyunda öykünün zamanının ve mekanının, gösterimin gerçekleştiği zaman ve mekanla eşleştiği görülmektedir. Oyuncu 1, Oyuncu 2 vb. şeklinde adlandırılan rol kişilerinin davranışlarının ve repliklerinin ışık, dekor gibi sahne unsurlarının gerektirdiği koşullar ve oyunun öyküsünün eş zamanlı ilişkisi ile yapılandırıldığı ifade edilebilir. Oyun kendisini saran koşullara müdahale etmek yerine onun mahkumu olan, bir yandan da

küçük kazanımlar dolayısıyla içinde bulunduğu mahkumiyetin mahkumiyet olduğunu dahi görmezden gelen çağdaş insanın trajik hikayesini anlatmaktadır. Sahne üstünde ortamın koşullarınca yönetilen beş rol kişisi erkeklerden oluşurken, oyunun sonunda bu koşullarla ilişkilenemeyen ve çıkış arayan diğer bir rol kişisi ise kadın olarak seçilmiştir. Erkekler siyah pantolon ve t-shirt, kadın rol kişisi ise elbise giymektedir. Oyunda oyunun başında rol kişilerinin sırtlarında taşıdıkları sandalye kuleleri ve ilerleyen süreçte kendilerini bağladıkları sandalyeler dışında dekor kullanılmamıştır. Işık sahne üstünde hem aydınlatma hem de sahne koşullarını yaratan bir unsur olarak yer almaktadır. Işık gibi mekanik bir dış ses vasıtasıyla da rol kişilerinin hem mental durumlarının hem de bedensel hareketlerinin koşullandığı görülmektedir.

Oyunun başında sahne arkasında yanan loş bir ışık hattı boyunca ancak silüetleri görülebilen birtakım sahne işçileri sırtlarındaki sandalye kulelerini bir taraftan diğer tarafa taşımaktadırlar. Bir süre sonra sahne üstünde kare şeklindeki ışıkların aralıklarla yanıp sönmeye başlamesi dikkatlerini çeker ve onlara bakmak için sahne arkasındaki ışık hattında dizilirler. Ne olduklarını anlamak için karelerin bulunduğu tarafa doğru yaklaştıklarında, yanıp sönen karelerin yandığı anda rol kişilerinin bazı karelerin içinde kaldıkları görülür. Genel olarak içinde buldukları durumun ne olduğunu anlamaya çalışmakta olsalar da, her zaman arkasında kaldıkları oyun alanının içinde olduklarını fark ettiklerinde, orada görülür ve iştilir bir şekilde bulunmaktan memnuniyet duyarlar. Aynı anda yan yana bir dizi kare yandığında bunların sahne üstündeki varlıklarını sürdürebilmek için izlemeleri gereken yollar olduğunu değerlendirip o yolların üstünde ilerlerler. Zaman geçtikçe bir yandan sırtlarındaki sandalyelerin verdiği rahatsızlık artmakta, bir yandan da kareler beklenmedik şekillerde yanarak onları zorlamaktadır. Yanan kareleri takip etmenin verdiği rahatsızlığın artmasına, sırtlarındaki sandalyeyi indirme taleplerinin karşılık bulmamasına rağmen, görülür ve iştilir olabildikleri yeni statülerini kaybetmemek adına bu sıkıntıları görmezden gelmeyi tercih ederler. Oyunla beraber başlayan bölüm bir rol kişinin sırtındakileri indirme talebi kabul gördüğü noktada sahnenin tamamen kararmasıyla tamamlanır.

İkinci bölümde rol kişileri halen görülür ve iştilir oldukları oyun alanında olmalarıyla beraber sırtlarındaki sandalyelerden de kurtulmuşlardır. Yeni duruma dair memnuniyetlerini ifade ettikleri sırada “Bir” diye mekanik bir ses duyulur. Ne olduğunu anlamadıkları bu sese refleksif tepkiler verirler. Daha sonra bu sesin

verdikleri tepkilerden biri olan dizlerin büküldüğü bir pozisyon almalarını dikte eden bir komut olduğunu anlarlar. İlerleyen süreçte bu komuta ve daha önceki bölümde de koşul olan yandıklarında üzerlerinde yürümeleri gereken bir yol sunan karelere ek olarak dokuza kadar olan sayıların seslendirilmesiyle yeni komutlar eklenir. Rol kişileri ilgili rakamların hangi hareketlere karşılık gelen komutlar olduğunu bulmaları üzerinden kendilerine değer atfetmektedirler. Komutlar şiddetlenip rol kişileri gittikçe yorulmaya başladıklarında hissettikleri rahatsızlık artsa da, bu rahatsızlığa neden olan komutlara başka anlamlar yükleyerek rahatsızlıklarını görmezden gelme gayreti içerisindeydirler. Sahnenin kararmasıyla bölüm sonlanır.

Sahne aydınlandığında rol kişileri yanmakta olan karelerin ortasına yerleştirilmiş sandalyelerin arkasında ayakta durmaktadırlar. Vakit kaybetmeden bu sandalyelere oturup kendilerini onlara bağlarlar. Rahatlamış bir haldedirler. Buldukları konforlu alan daha önceden önemsemedikleri üstlerindeki tozlara dikkat etmelerine neden olur. Tozları elleriyle silkelediklerinde daha da rahatlar ve yavaş yavaş şiddetlenecek şekilde gülüşmeye başlarlar. Gülüşmeler yüksek bir noktaya ulaştığında önceki bölümde de duyulan dış ses vasıtasıyla ardı ardına komutlar gelmeye başlar. Rol kişileri şaşkınlık içerisinde bu komutlara karşılık verirler. Önceki bölümde dokuza kadar rakamlarla ifade edilen komutlara bağlı oldukları sandalyede oturmayı işaret eden on sayısının da eklendiği görülür. Sandalyeye bağlı olmaları nedeniyle verilen komutları yerine getirirken önceki bölüme kıyasla biraz daha fazla rahatsızlık duyuyor olsalar da, o ana kadar ki kazanımlarını kaybetmemek adına bu yeni koşullara değer atfetmeyi sürdürürler. Komutlar hızlanıp içinde buldukları koşullar zorlaştıkça atfettikleri değerlere karşı kuşkuları oluşmaya başlar. En sonunda bütün kareler yanıp dış ses üzerinden hiçbir komut gelmediği halde, bütün rol kişilerinin eş zamanlı olarak önceki komutların dikte ettiği hareketleri yapıp bir kareden diğerine daha önceden izledikleri hatlara benzer şekilde ilerledikleri ve bir yandan da eş zamanlı olarak konuştukları görülür. Sahne karardığında, oyunun başındakine benzer bir aydınlatmada o ana kadar görülmemiş kadın bir rol kişinin sahne arkasında bir taraftan diğer tarafa yürüdüğü görülür. Bu sırada sahne üstünde oyunun başındakine benzer şekilde kareler yanıp söner. Bu kareler rol kişinin dikkatini çektiğinde onlara doğru ilerler. Ama devamında oyunun başındaki rol kişilerinden farklı olarak karelerin üzerinden geçip sahne önüne yaklaştığı görülür. Sahne önüne geldiğinde seyirci tarafına doğru “Orda bir çıkış var mı?” diye sorar. Hemen akabinde dönüp yine sahne

arkasında bir tarafa gidip görünemeyeceği bir pozisyondan yine aynı sözü sarfettiği duyulur. O sırada sahne üstünde bir kare yanık kalmıştır. Kare bir süre bu şekilde kaldıktan sonra söner ve oyun sonlanır.

## ii. Performansın kavramsal öyküsü

On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununda üretim kavramı Karanlık Korkusu'nda olduğu gibi görece dolaylı kavramsal süreçler neticesinde değil de daha doğrudan kendini gösterdiği için bu bölümde izlenecek yol da biraz farklılaştırılacaktır. Karanlık Korkusu'nun üretim kavramını ifade etmek için seçilen KUŞKU kavramı dilsel modalitede doğrudan belirtilmesi haricinde genellikle rol kişilerinin ve sahenin diğer unsurlarının yarattığı mental alanların birbirleriyle örtüşmemesi üzerinden oluşturulmaktaydı. On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununda ise üretim kavramı için seçilen bilgi alanının idealizeleşmiş kognitif modeller ve kavramsal metaforlarla daha doğrudan bir şekilde yapılandırıldığı görülmektedir. Dolayısıyla tezin bu bölümünde Karanlık Korkusu oyununda olduğu gibi oyunun performansının kavramsal bir düzlemde izlenerek üretim kavramı ve bütünselliğinin nasıl ortaya çıktığının gösterilmesi yerine, yine performansın öyküsü kavramsal düzeyde takip edilse de bu sefer hali hazırda tespit edilmiş üretim kavramından yararlanarak, bu kavramın hangi kavramsal araçlarla On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun bütünselliğine katkıda bulunduğu incelenmeye çalışılacaktır. Karanlık Korkusu'nda böyle bir yolun tercih edilmemesi; üretim kavramının oyun içinde yukarıda bahsedilen oluşma şekli nedeniyle olası böyle bir seçimin ara durumları göstermeden yapılan bilişsel bir sıçrama olarak değerlendirileceğinden yaklaşımın henüz belirginlik kazanmadığı ilk oyun analizinde bu şekilde bir kavramsal boşluk yaratmak istenmemesinden kaynaklanmaktadır. On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun incelemesi yapılırken, anlam öbekleri oluşturmaya hizmet etmesi adına oyunun zamansal dizgesi üzerinde geri dönüşler veya ileri atlamalara imkan tanınacaktır.

Oyunun bütün unsurlarının tasarlanmasında ve bütünsellik kazanmasında etkin olan üretim kavramının GELİŞME anlam çerçevesi olduğu ifade edilebilir. Bu anlam çerçevesi gösterim boyunca büyük ölçüde YOL, KONTEYNER imge şemaları ve bu şemaların KUVVET imge şemasıyla beslenmesi ile oluşturulan kavramsal metaforlar, bu metaforların genişletilmesi ve GELİŞME anlam çerçevesine giren kavramlar

vasıtasıyla yapılandırılmıştır. GELİŞME kavramı ilk önce oyunun başlığında yer alan ANTİ-PROMETHEUS ve UNUTMAK anlam çerçeveleri ile “On Adımda” ifadesinde kendini göstermektedir. Prometheus mitinin “İnsanların gelişmesini sağlayan ateşin onlara bir tanrı tarafından bahşedilmesi” şeklindeki idealizeleşmiş kognitif modeli, bu mitin GELİŞME anlam çerçevesini dış koşullar üzerinden aydınlattığını göstermektedir. Fakat başlıkta PROMETHEUS anlam çerçevesi ANTİ-PROMETHEUS şeklinde olumsuz bir bağlamda oluşturulduğundan, oyun ile GELİŞME’nin dış koşullarla bağlantılandırılan boyutunun sorgulanacağı bir birleşim alanı yaratılacağı çıkarımı yapılabilmektedir. Aynı İKM’nin kapsadığı GELİŞME anlam çerçevesine giren kavramlara bakıldığında bunların ATEŞ, TANRI ve BAHŞETMEK olduğu ifade edilebilir. Bu kavramların da metonomik bir ilişkiyle IŞIK, HÜKMETMEK, EDİLGEN OLMAK gibi kavramlarla doğrudan ilişkili olduğu ilk elden tespit edilebilir. Başlıktaki diğer bir ifade olan “On Adımda”nın günümüzde fazla çaba harcamadan elde edilmek istenen kazanımlar için bir kategorileştirme edimi olduğu belirtilebilir. Barsalou (1983)’nin “Ad hoc” olarak adlandırdığı özel bir amaç için kurulmuş geçici kategoriler şeklinde tarif edilebilecek bu tip kategorilere “On Adımda Dil Öğrenmek”, “On Adımda Kendini Pazarlamak” vb. örnek olarak verilebilir. Böylece KAZANÇ, ÇABASIZLIK, GEÇİCİLİK, KURMAK, AMAÇ gibi kavramları da kapsayan ifade GELİŞME anlam çerçevesinde değerlendirilebilmekteyken, aynı zamanda da oyun ile GELİŞME anlam çerçevesinin ANTİ-PROMETHEUS kavramında olduğu gibi konvansiyon dışı boyutlarının aydınlatılacağını göstermektedir. Başlıkta geçen diğer bir kavram olan UNUTMAK’ın GELİŞME anlam çerçevesiyle oyun sürecinde daha da belirginleşecek ilişkisini anlamak için GELİŞME bilgi alanının konvansiyonel olarak anlamlandırılmasında kullanılan GELİŞMEK İLERLEMEKTİR kavramsal metaforunun kaynak bilgi alanı olan İLERLEMEK kavramına bakılabilir. İLERLEMEK kavramı arkada bir şeylerin bırakıldığı düşüncesini doğurmaktadır. Arkada kalan şeyler doğrudan görülemeyeceği için onlarla ilişki kurmanın yolu onları hayal etmek, hatırlamaktır. Bu anlamlandırma ANTİ-PROMETHEUS anlam çerçevesinin yarattığı gibi tersinlendiğinde, yani arkada kalanlarla ilişki kesildiğinde ise UNUTMAK kavramı doğmaktadır. Aynı şekilde HAYAL ETMEK kavramının yönelimi arkaya değil de öne doğru çevrildiğinde ise bu sefer de UMUT kavramının oluşacağı ifade edilebilir. Yapılan tespitlerin ışığında kognitif semantik bir anlayışla konvansiyonel bir perspektifte kalarak On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun başlığının

incelenmesi neticesinde, başlığın IŞIK, HÜKMETMEK, ÇABA, KAZANÇ, GEÇİCİLİK, KURMAK, AMAÇ, İLERLEMEK, ARKADA KALANLAR, UNUTMAK, HATIRLAMAK, UMUT gibi kavramsal boyutlarını aydınlatarak GELİŞME anlam çerçevesini yapılandırdığı, bu tip bir kavramsal yapının ise oyunun birleşim alanında GELİŞME anlam çerçevesinin konvansiyon dışı bir şekilde anlamlandırılacağını gösterdiği belirtilebilir. Bu genel çıkarımlardan sonra performansın öyküsünün kavramsal incelemesine geçilebilir.

Oyunun başında rol kişilerinin sahne arkasında loş bir ışıkla aydınlatılan bir hat üzerinde sırtlarındaki sandalye kulelerini sahnenin bir tarafından diğer tarafına tekrar eden bir şekilde taşıdıkları görülmektedir. Bu durumun sandalyelerin bir konteyner alandan diğerine bir yol üzerinde taşınması şeklinde YOL imge şemasının (Başlangıç noktası, Yol, Varış noktası) KONTEYNER imge şeması (Dış, Sınır, İç) ile üst üste binmesinin bir tezahürü olduğu ifade edilebilir. Sahnedeki aksiyonu biçimlendiren YOL imge şeması aynı zamanda İLERLEMEK kavramını yapılandırmaktadır. Fakat görsel modalitedeki aksiyonun tekrar eden yapısı İLERLEMEK kavramının metaforik bir şekilde konvansiyonel olarak aydınlattığı GELİŞMEK bilgi alanına bir yere varmayan DÖNGÜSELLİK boyutunu kazandırmaktadır. Başka bir ifadeyle sahne üstünde bir yerden bir yere yürünmesi ile bir ilerleme oluşması üzerinden GELİŞMEK anlam çerçevesi yaratılıyorsa da, rol kişilerinin aynı yoldan tekrar tekrar geçtiği gösterildiğinden GELİŞMEK bilgi alanı DÖNGÜSEL İLERLEMEK ile eşleşmektedir.

Sahne üstünde yanıp sönen kareler ile rol kişilerinin dikkatlerinin çekilip, karelere yönelmeleri sağlandığında yine YOL ve KONTEYNER imge şemalarının üst üste getirilmesi ile yeni bir kavramsal düzlem yaratılmıştır. Bu düzlemde sahne arkasındaki loş hat ve ulaşılan kareler KONTEYNER şeması ile anlamlandırılan sırasıyla başlangıç ve varış noktaları, bu iki nokta arasında oluşan kısım ise yol olmuştur. HEDEFLER VARIŞ NOKTALARIDIR kavramsal metaforunun tezahürü olarak rol kişilerinin sandalyeleri bırakacakları yeni yerin orası olup olmadığını sorgulamaları da aynı kavramsal yapının diğer sahne unsurları gibi tekst ve oyuncuların motivasyonlarını da yapılandırdığını göstermektedir. Rol kişileri görünür ve işitilir bir şekilde sahne üstünde bulduklarını kavradıklarında bu durumu yeni bir statü olarak değerlendirirler. Rol kişilerinin replikleriyle ve tavırlarıyla dilsel ve görsel modalitelerde ortaya koyulan bu anlamlandırma, onların görmezden geldikleri sahne arkasındaki konumlarından görünür ve işitilir oldukları sahne üstüne gelmeleriyle

beraber düşünülduğünde bütün sürecin GELİŞMEK İLERLEMEKTİR kavramsal metaforuyla yapılandırıldığı görülmektedir. Ayrıca rol kişilerinin işitilir ve görünür oldukları yeni konumlarını kaybetmekten korktukları bir STATÜ olarak anlamlandırmalarının altında, DEĞERLİ BİR STATÜ SAHİBİ OLMAK GÖRÜNÜR OLMAKTIR kavramsal metaforunun yattığı ifade edilebilir. Bu açıdan bakıldığında ise GELİŞMEK anlam çerçevesinin oyun unsurları ile aydınlatılan başka bir kısmının; GELİŞMEK DEĞİŞMEKTİR konvansiyonel metaforunun alt metaforları olan GELİŞMEK STATÜYÜ DEĞİŞTİRMEKTİR, STATÜYÜ DEĞİŞTİRMEK YER DEĞİŞTİRMEKTİR kavramsal metaforlarının yarattığı kavramsal saha olduğu belirtilebilir.

Rol kişilerinin yeni konumlarında ne yapacaklarını bilemedikleri süre zarfında, Oyuncu 1'in "Genellikle burası... burada olması gereken..", Oyuncu 5'in "burada olması gereken..", Oyuncu 2'nin "...orada olması gerekenleri", Oyuncu 1'in "...ne yapılması gerektiğini bilemiyorum burada" (Tekand, 2014) sözlerine bakıldığında davranışlarını kendi iradeleri dışında bir gerektirimin, kuvvetin etkisiyle yaptıklarının vurgulandığı görülmektedir. Dolayısıyla rol kişilerini içinde bulunmaktan memnun oldukları yeni konumlarına getiren ışık tasarımının KUVVET imge şemasıyla yapılandırıldığı belirtilebilir. KUVVET imge şemasının rol kişilerinin dışındaki unsurları anlamlandırıyor olması, rol kişilerinin yorgunluk belirten nidalarına rağmen "şükretmek" ifadesini tekrar eden bir şekilde kullanmaları ile MİNNET anlam çerçevesinin oluşturulması ve bu anlam çerçevesinin içerdiği EDİLGENLİK kavramı YOL imge şeması ile beraber düşünülduğünde, GELİŞİM bilgi alanına YÖNLENDİRİLMEK anlam çerçevesinin dahil edildiği, başka bir ifadeyle de gösterim birleşim alanında GELİŞMEK YÖNLENDİRİLMEKTİR kavramsal metaforunun oluşturulduğu ifade edilebilir. YÖNLENDİRİLMEK anlam çerçevesinin yapı taşı olan KUVVET imge şeması sırtta taşınan sandalyelerin rol kişilerine aşağı doğru yön vermesinde de kendini göstermektedir. Görsel modalitede oluşturulan bu tip bir aşağı yönlendirmenin rol kişileri üzerinde yarattığı rahatsızlık dolayısıyla da YÖNLENDİRMEK ve SIKINTI anlam çerçevelerinin eşleşmesi sağlanmaktadır. Ayrıca rol kişilerinin sandalyelerin verdiği rahatsızlıktan yakınmaları ama bir yandan da onları bırakabilmek için izin beklemeleri, aynı zamanda sandalyelerin onlara ait olmaması onları yönlendiren kuvvetin kendi iradeleri dışında olduğunu vurgulayan unsurlar olarak görülmektedir. Rol kişilerinin deneyimledikleri rahatsızlık ile baş

etmenin yolu olarak GÖRMEZDEN GELME'yi seçtikleri belirtilebilir. GÖRMEZDEN GELMEK anlam çerçevesi; Oyuncu 3'ün "...ya da görmezden gelmenin daha kazançlı sonuçlar doğuracağı yönünde bir inanç varsa... var olan durum... bedenın sıkıntı içinde olması..." (Tekand, 2014), "direnirse yanılır insan. Hata eder. Bu da bir yere varacak herhalde. Herşey gibi...bir şekilde...bitecek. Şükretmeyi bilmek gerek." (Tekand, 2014), Oyuncu 1'in "Yanlıř yapmayı göze alamayacağım bir yer bu. Kaybetmekten korkacağım bir şey... insanın kaybecek bir şeyinin olması...biraz ürkütücü... alışık olmadığım bir şey... ama itiraf edeyim..." (Tekand, 2014) şeklindeki sözlerini yapılandırmaktadır. GÖRMEZDEN GELMEK anlam çerçevesinin içerdiği aktif aksiyon oyuncuların yeni koşulların gerektirimlerini bulma çabaları ve dilsel modalitede geçen "uyum sağlamak" ifadesi üzerinden UYUM SAĞLAMAK bilgi alanıyla ilişkilendirilmektedir.

Oyunda bir süre sonra iki ve daha fazla kare yan yana yanıp rol kişilerine izlenebilecek yeni bir yol göstermektedir. Rol kişilerinin bu yolu mevcut sıkıntılarında kurtulabilecekleri bir başlangıç olarak anlamlandırmaları UMUT anlam çerçevesinde değerlendirilebilecek değişim beklentisini ve sahne üstünde farklı bir şey olmasıyla yaratılan değişim ile de GELİŞMEK bilgi alanını yapılandırmaktadır. Bu yapının da geçen süreçte rol kişilerinin tavır ve söylemleriyle yaratılmaya devam eden MİNNET anlam çerçevesi, sahne üstünde yaratılan değişimde rol kişilerinin etkisi olmaması üzerinden DIŞ KOŞULLAR ve YÖNLENDİRİLMEK bilgi alanlarıyla ilişkilendiği belirtilebilir. Rol kişilerinin yanan yeni yolları sırtlarındaki sandalyelerle izledikleri süreçte; yanan karelerin ancak sahne üstünde ilerleyebilmelerini sağlayan hatlar oluşturması (İLERLEMEK KAPALI BİR KONTEYNER İÇİNDE BİR YERDEN BİR YERE GİTMEKTİR), aynı hat üzerinde rol kişilerini götürüp getirmesi (İLERLEMEK AYNI YOLLARDAN TEKRAR GEÇMEKTİR), karelerin rol kişilerinin ulaşamayacağı mesafede veya hızda yanması (DIŞARIDAN GELEN TALEPLER ULAŞILAMAYAN YERLERDİR), karelerin rol kişilerinin konuşmalarının ortasında sönmesiyle karanlıkta kalmaları (SAHİP OLUNANLARI KAYBETMEK GÖRÜNEMEMEKTİR) gibi görsel modalitede oluşan kavramsal metaforların biçimlendirdiği konfigürasyonlar görülmektedir. Sahne unsurlarının gösterimin birleşim alanında oluşturduğu bu konfigürasyonların GELİŞMEK İLERLEMEKTİR konvansiyonel kavramsal metaforu üzerinden GELİŞMEK bilgi alanını konvansiyon dışı bir şekilde yapılandırdığı ifade edilebilir. Aynı kavramsal metaforların Oyuncu



4'ün "...çıkışı olmayan bir delikte çıkışsız bir oyun... çıkışsızlık oyunu...", "Oyuncu 1'in "bu bir yol gösterme ya da ne bileyim belki bir oyun..." (Tekand, 2014) (İLERLEMEK KAPALI BİR KONTEYNER İÇİNDE BİR YERDEN BİR YERE GİTMEKTİR), Oyuncu 3'ün "böyle... gidip gelerek...", Oyuncu 1'in "Babadan oğula geçen bir çeşit lanet gibi...", Oyuncu 4'ün "üstelik taşıdığın... sana ait bile değildir... senin değildir... bir yerden başka bir yere... Tekrarlanır... her gün tekrarlanır... kaç kez olduğunu hatırlayamayacağın kadar çok..." (Tekand, 2014) (İLERLEMEK AYNI YOLLARDAN TEKRAR GEÇMEKTİR), Oyuncu 1'in "Yükün altında eğile büküle... beklenen alışıldık bir sona doğru adım adım yaklaşıyor. Ya da uzaklaşıyor.", "beklenmeyen gelişmeler... olunca aniden ...", Oyuncu 5'in "Ya da tabii bir fırsat yaratabilse idim... Daha iyisi olabilirdi diye düşünürüm..." (Tekand, 2014) (DIŞARDAN GELEN TALEPLER ULAŞILAMAYAN YERLERDİR), Oyuncu 2'nin "Burada... benim durumumda ... Kim olduğunu bilmenin önemi yok... birinin seni gördüğünü farketmek... farkedilmek demek istiyorum... dikkate değer olmak... dikkate değermişsin gibi olması...", Oyuncu 3'ün "İnsan anladığında... bildiğinde, anlaması gereken bilgiyi ele geçirdiğinde demek istiyorum, ona sahip olmayı başardığında demek istiyorum yani, bir çeşit güç ya da...bir çeşit güç paylaşımı... ya da aydınlanma...ışığı ele geçirmek ya da ışığa kavuşmak.." (Tekand, 2014) (VAR OLANLARI KAYBETMEK GÖRÜNEMEMEKTİR) gibi sözlerine bakıldığında dilsel modaliteyi de yapılandığı görülebilmektedir.

Bu süreçte UNUTMAK İSTENMEYEN ŞEYLERDEN KURTULMAKTIR/ONLARI GÖRMEMEKTİR kavramsal metaforuyla yapılandırılan UNUTMAK bilgi alanının, Oyuncu 2'nin babasının onu görmezden geldiği zamanları, darbe zamanı işkence görüp ölmüş amcasını, amcasının ülkeden kaçmak zorunda kalan karısını hatırlayıp onları unutmak istemesi, Oyuncu 1'in ümit etmeyi unutmak istemesi şeklinde dilsel modalitedeki repliklerini biçimlendirdiği görülmektedir. Rol kişileri oyun sürecinde görsel unsurlarca yaratılan kontekstte görmezden gelindikleri bir yerden görünür oldukları bir statüye kavuştukları için aslında görünmedikleri zamanı görmezden gelmeye, unutmaya çalışmaktadırlar. UNUTMAK anlam çerçevesiyle ilişkilenen GEÇMİŞ kavramı ve DEĞERSİZ OLAN AŞAĞIDADIR kavramsal metaforuyla yapılandırılmış Oyuncu 2'nin babasının kömür madeni işçisi olması konteksti, rol kişilerinin oyunun başında aşağı statüde olmalarını biraz daha görünür kılarken mevcut statülerinin daha yüksek anlamlandırılmasına katkı sağlamakta ve statü

değişimi üzerinden de GELİŞMEK anlam çerçevesini beslemektedir. Ayrıca kömür madeninin karanlık olması, kömürün kara olması da karanlıkta kaldıklarında görünemeyen ve değer verdikleri statülerini kaybeden rol kişileri üzerinden dilsel ve görsel modalitelerin aynı kavramsal düzlemde örtüşmelerini sağlamaktadır. Yine darbeye işkence görmüş amcayla, her ne kadar kendileri görmezden gelmeye çalışsa da sırtlarından bir türlü indiremedikleri sandalyelerin verdiği rahatsızlık içinde yanan karelerin peşinden koşan rol kişilerinin durumunun aynı kavramsal düzlemde eşleştiği görülmektedir. Dilsel modalitede yaratılan amcanın karısının ülkeden kaçışı hem Oyuncu 1'in yine dilsel modalitede dünyadan çıkılarak aya gidilmesini metaforik olarak bağlantılandığı İo figürüyle, hem de görsel modalitede rol kişilerinin içinden çıkamadıkları bir oyun alanında debelenmeleriyle ilişkilendirilmektedir. Rol kişilerinin deneyimlemekte oldukları sıkıntıların sürmesinin nedeni aslında onları hiçbir yere götürmeyen yolları her seferinde bir değişime neden olacağı umuduyla izlemelerinden kaynaklanmaktadır. UMUT, İLERLEME ve DEĞİŞME anlam çerçevelerinin yarattığı metaforik bağlam dolayısıyla GELİŞME umududur. İlerlemenin sadece rol kişilerinin mental alanında kalması, koşulların değişmesine karşın rol kişilerinin sırtlarındaki yükün mevcudiyetini koruması gösterimin birleşim alanındaki GELİŞME'ye kavramsal düzlemde gerçek olmayan, KURGUSAL bir boyut eklemektedir. Dolayısıyla UMUT kavramı GELİŞME anlam çerçevesi dahilinde KURGU kavramıyla eşleşmektedir (UMUT ETMEK GERÇEKLERİ KURGULAMAKTIR). Oyuncu 1'in repliklerinde geçen ÜMİT ETMEYİ UNUTMA kavramsal ifadesi de bu bağlamda GERÇEĞE ULAŞMA şeklinde anlamlandırılabilir.

İlerleyen süreçte yanan karelerin yarattığı sıkıntılı koşullar devam ederken, Oyuncu 4 on maddede sırtındaki ağırlığın bedeninde nasıl ilerlediğini anlatır. Bu anlatımı yapılandıran İLERLEMEK SIKINTILARIN ARTMASIDIR kavramsal metaforunun hem görsel modalitede yanan yollarda ilerleme gayreti içinde sıkıntı yaşayan rol kişileri ve onları çevreleyen sahne unsurlarında tezahür ettiği, hem de GELİŞMEK İLERLEMektir konvansiyonel kavramsal metaforu vasıtasıyla GELİŞME bilgi alanının SIKINTI bilgi alanıyla eşleştirilmesine neden olduğu belirtilebilir. Oyuncu 4'ün yaptığı on maddede "ad hoc" kategorisi oluşturma kavramsallaştırmasının Oyuncu 1'in çantada taşınabilecek, ihtiyaç duyulan malzemeleri saydığı repliklerini de yapılandırdığı görülmektedir. Burada dilsel modalitede rol kişisinin mental alanında anlık ihtiyaçları karşılandığında hayatında bir

gelişim olabileceğinin değerlendirilmesi, rol kişilerinin sırtlarını ağrıtan sandalyeleri indirmeleri ve rahatsızlık veren hareketlerden sonra birer sandalyeye oturmaları gibi kontekstlerle sağlanan geçici konfor alanları ile eşleşmektedir. Aynı metaforik bağlamın rol kişilerinin ilerlemelerini ve görünmelerini sağlayan ışık tasarımının yanıp sönmesindeki geçici nitelik de ilişkilendiği belirtilebilir.

Yanan ışıkların Oyuncu 3'ün önünde ilerleyebileceği bir yol oluşturması ve bu sırada sarf ettiği "Hayalleri olmalı insanın. Doğru hayalleri. Varmak isteyebileceği bir varış çizgisi. Bir ip göğüslendi mi, diğeri görünmeli yolun ucunda..." (Tekand, 2014) şeklindeki sözler HAYALLER HEDEFLERDİR/VARIŞ NOKTALARIDIR kavramsal metaforunun hem dilsel hem de görsel modaliteleri yapılandırdığını göstermektedir. Bu kavramsal yapının da yine GELİŞMEK İLERLEMEKTİR metaforu üzerinden GELİŞMEK ve HAYAL anlam çerçevelerini birbirleriyle ilişkilendirdiği belirtilebilir. Yine GELİŞMEK İLERLEMEKTİR metaforunun gerektirim sahasından üretilen DIŞARDAN GELEN TALEPLER HAYATTAKİ ENGELLERDİR kavramsal metaforunun (DIŞARDAN GELEN TALEPLER ULAŞILAMAYAN YERLERDİR ve HAYATTAKİ ENGELLER ULAŞILAMAYAN YERLERDİR metaforlarının birleştirilmesiyle oluşturulmuştur.) Oyuncu 4'ün gerçekleştirilmesi imkansız görünen bir aydınlatmayla karşılaşmasını ve bu sırada sarfettiği "Duvar çıktı karşıma... duvara çarptım sanki... kaçırdım... fırsatı... Gerçekleşebilecek bir şeydi oysa...Nerede yanlış yaptığımı hala bilmiyorum... bir şeyi yanlış yapmış olmalıyım...", "değiştirmeye çalıştığım da oldu... denedim... nedense olmadı bir türlü... hele son denememde neredeyse becerebilecekken..." (Tekand, 2014) sözlerini yapılandırdığı görülmektedir.

Rol kişilerinin içinde buldukları durumu birden fazla defa OYUN ve LABİRENT kavramlarıyla nitelendirmesi, Oyuncu 4'ün "...diyelim ki içinde olmaman gereken birşeyin içindesin... ya da olmaman gereken bir yerde... ait olmadığı bir yerde... korku... öfke... acı... hepsi en uç noktada iken... dünyada olup biten ilgilendirmez oluyor insanı." (Tekand, 2014) sözleri oyunun anlamlandırma sahasının çıkışı olmayan bir kurgusal konteyner üzerinden yapılandırıldığını göstermektedir. Bu kavramsal sahaya oyun alanında yanıp sönen yollarla rol kişilerinin bir yere varamıyor olmaları da eklendiğinde bu bölümdeki dilsel ve görsel oyun kontekstini GELİŞMEK LABİRENTTE İLERLEMEKTİR kavramsal metaforunun yapılandırdığı ifade edilebilir.

Rol kişileri sahne üstüne gelip onları görünür kılan ışıkları takip ettikleri süreçte, kendilerine verdiği rahatsızlıktan dolayı birçok defa sırtlarındaki sandalyeleri indirmek istemişlerdir. Fakat bu anlarda onları aydınlatan ışık söndüğünden, sandalyeleri indirme taleplerinin onları yönlendiren koşullarca uygun karşılanmadığı dilsel ve görsel modalitelerin oluşturduğu çoklumodalite üzerinden anlamlandırılmıştır. Bir rol kişisi tarafından gelen yine böyle bir talep sonrasında bu sefer rol kişisini aydınlatan ışığın sönmemesi talebin kabul gördüğünü göstermiştir. Bunun üzerine rol kişinin MİNNET anlam çerçevesinde yapılanan sözleriyle beraber sahnenin kararması oyunun başlangıcıyla açılan bölümü sonlandırmaktadır.

Sahne tekrar aydınlatıldığında artık rol kişilerinin sırtlarında sandalyeler yoktur. Üstlerindeki ağırlıklardan kurtulup dik durabildikleri pozisyona kavuşmaktan memnuniyet duymaktadırlar. Konuşmalarını görsel modalitedeki dik pozisyonlarının imgesi ve bu görsel imgenin anlamlandırılmasını sağlayan GELİŞMEK/DEĞİŞMEK BİR YERDEN BAŞKA BİR YERE GELMEKTİR kavramsal metaforunun biçimlendirdiği görülmektedir. Rol kişileri beklemedikleri bir anda mekanik bir dış ses olarak “BİR” komutu duyduklarında dizlerini bükerek irkilirler. Her ne kadar sırtlarındaki sandalyeden kurtulmuş olsalar da yanan yolları izlemeye başladıklarında, önceki bölümde olduğu gibi mevcut koşullar da sırtlarının ağrmasına yol açar. Bu durum da rol kişilerinin mental alanında yapılanan GELİŞME'nin aslında onlar üzerinde bir iyileşme sağlamadığını göstermektedir.

Takip eden süreçte her biri rol kişilerinin farklı pozisyonlara girmelerini dikte eden dokuza kadar olan rakamların dış ses üzerinden verilmesi ile sahne kontekstine yeni komutlar eklenmektedir. Rol kişileri bu rakamların dikte ettiği pozisyonları keşfettikçe, bu keşifleri kendi kişisel GELİŞİM'leri olarak anlamlandırır. Bu süre zarfında görsel ve işitsel sahne unsurları üzerinden komutların ritminin artırılıp koşulların rol kişilerini gittikçe daha fazla zorladığı gösterilirken, sahne unsurlarını yapılandıran kavramsal yapının bir dizi kavramsal metafor, anlam çerçevesi ve idealize kognitif modelle eş zamanlı olarak rol kişilerinin repliklerini de yapılandığı ifade edilebilir. Aşağıda, sahnenin tekrar kararmasına kadar geçen süreçten oluşan bu bölümü yapılandıran kavramsal yapılar incelenmeye çalışılmıştır.

Oyuncu 2'nin “...diyelim ki itiraz ettin, uyum göstermedin, karşı çıktın... ne olur? Durursun. Öylece durup kalırsın. Olduğun yerde. Sen durursun, hayat önünden

akıp gider...seyirci gibi. Dışarıda kalırsın. Hah... Koskoca tarih bile bunlarla dolu... inat edenlerle... inat edip yenilenlerle... karşı çıkıp çıkıp kaybedenlerle...”, Oyuncu 3’ün “...eğer ne kadar kararlı, ne kadar istekli, ne kadar hazır olduğunu kendisi de inanarak ortaya koyabilirse insan... en önemlisi buna kendisi inanırsa ki benim şimdi yaptığım, yapmaya çalıştığım tam da bu – bunun görmesi gerekenler tarafından görüleceği inancını da ayakta tutabilir.”, Oyuncu 2’nin “Kıskıvrak bağlanmak... insan sıkılabilir...bir tepki oluşabilir... öylece durmak... seyirci gibi. Dışarda kalmak. Kaybedeceklerimi düşününce bu hiç akıllıca değil. Hiç akıllıca olmaz.” (Tekand, 2014) sözleri üzerinden yaratılan mental alanın GELİŞMEK YÖNLENDİRİLMEYE DİRENMEMEKTİR kavramsal metaforunun gerektirim sahasında yer alan UYUM GÖSTERMEK KOŞULLARIN YÖNLENDİRDİĞİ ŞEKİLDE HAREKET ETMEKTİR, YÖNLENDİRİLMEK YÖNLENDİREN GÜCÜN PARÇASI OLMAKTIR, GÜCÜN PARÇASI OLMAK BAHŞETTİĞİ KAZANIMLARI KORUMAKTIR kavramsal metaforlarınca yapılandırıldığı ifade edilebilir. Aynı metaforların görsel modalitede rol kişilerinin gelen komutların yönlendirmesine uyum göstermeleri sonrasında sandalyelerden kurtulmak gibi bir konfor alanına ulaşmış olmalarını da karakterize ettiği belirtilebilir. Rol kişilerinin sandalyesiz hallerinin ise onların mental alanında ÖZGÜRLÜK ÜSTÜNDE YÜK OLMADAN HAREKET ETMEKTİR kavramsal metaforuyla anlamlandırılıp, Oyuncu 2’nin “İnsan bundan çok daha azına razıyken hareket edebilmek... özgürce... yük olmadan... hafiflemiş...” ve “Ya hiç hareket edemeseydim ... kısılıp kalmak...en büyük ceza... amcam gibi...bunu düşünmek bile..” (Tekand, 2014) sözlerini biçimlendirdiği görülmektedir. Fakat yeni komutların da rol kişilerine öncekiler gibi rahatsızlık veriyor olması konteksti ise mental alanda yapılan anlamlandırmaya gösterimin birleşim alanında ÖZGÜRLÜĞÜN KISITLANMASI HAREKETLERİN YÖNLENDİRİLMESİDİR kavramsal metaforunun perpektifinden bakılmasını sağlamaktadır. Yine rol kişilerinin taşımaktan kurtuldukları sandalyelerin YÜK olarak kavramsallaştırılması UNUTMAK anlam çerçevesiyle ilişkilendirilerek UNUTULMAK İSTENEN MENTAL DENEYİMLER TAŞINAN YÜKLERDİR kavramsal metaforunun oluşturulduğu, bu metaforun da Oyuncu 2’nin “...bende olmasını istemediğim ne kadar şey varsa, hafızamdan silip atmam istediğim anılar, gereksiz bilgiler, kuşkular, ümitsizlikler, güvensizlikler, çekingenlikler... korkular...işte. Bende olmasını istemediğim ne kadar şey varsa silinip gidiyor sanki.” (Tekand, 2014) sözlerini yapılandırdığı görülmektedir.

Rol kişilerinin yeni gelişmelerin yarattığı sıkıntıları görmez gelme şeklindeki tekrar eden edimleri gösterimin birleşim alanında ALIŞMAK GÖRMEZDEN GELMEKTİR kavramsal metaforunu yaratmaktadır. Bu metafor rol kişilerinin mental alanına ise GELİŞMEK ALIŞMAKTIR biçiminde yansırken, hem onların birbiri ardına gelen komutlara aşına olup bu komutlara daha hızlı cevap verebilmeleri üzerinden görsel sahne kotekstini, hem de Oyuncu 3'ün "Evet... hissediyorum. Alışıyorum. Giderek daha çok... Bir şeyi izleyebilecek bir başka şeye ait olasılıklar içinde en doğru olanı ayıklayabilmek için gerekli olan sezgiyi zamanla geliştiriyor insan.", "...zamanla o kadar alternatifin içinden o an için en doğru olanı seçmeye alışmak gerek...", Oyuncu 4'ün "Alışkanlık hayatı kolaylaştırır ama alışana kadar geçen zaman öyle hiç de kolay geçmez. Zordur. Bir dizi engel vardır aşılması gereken. Hem de aşana kadar aşıp aşmadığından hiç emin olamadığın engeller." (Tekand, 2014) şeklindeki sözlerini biçimlendirerek dilsel modaliteyi yapılandırmaktadır.

Rol kişilerinin hareketlerini ve zihinsel çıkarımlarını manipüle eden görsel ve işitsel sahne unsurlarının onların mental alanında DIŞ KUVVETLERE UYUM SAĞLAMAK/DİRENMEMEK kavramsallaştırmasıyla anlamlandırıldığı ve bu anlamlandırma sahasının da dilsel modaliteyi de karakterize eden bir dizi metaforla yapılandırıldığı görülmektedir. Bu doğrultuda DIŞ KUVVETLERE DİRENMEMEK İÇİNDE BULUNDUĞUN KABIN ŞEKLİNİ ALMAKTIR kavramsal metaforu Oyuncu 4'ün "...kuşkudan, sorulardan arınan zihin... bedeni salıverir gitsin. Olanca hafifliğiyle... İçine aktığı kabın şeklini alan sıvı gibi.." (Tekand, 2014) sözlerini, DIŞ KUVVETLERE DİRENMEMEK KENDİNİ AKINTIYA BIRAKMAKTIR metaforu Oyuncu 4'ün "Artık yapacağın bir tek şey kalır: akıntıya kendini bırakıvermek." (Tekand, 2014) sözlerini, AKILLI OLMAK DIŞ KUVVETLERE DİRENMEMEKTİR metaforu Oyuncu 4'ün "Evet... ne olursa olsun akıllı olmak gerek... aklı kullanmak... kaybedileceği baştan belli bir savaşa girmenin, bir de bunun böyle olduğunu göre göre inat etmenin kimseye bir faydası yok..." (Tekand, 2014) sözlerini, KAZANIMLARI KORUMAK DIŞ KUVVETLERE DİRENMEMEKTİR metaforu Oyuncu 4'ün "...üstelik kaybedilebilecek bunca şey varken... belki henüz tamam değil, ama hala elde edebilme ihtimali, şurda, ileride görünmekteyken... Bırak kendini..." (Tekand, 2014) sözlerini, DIŞ KUVVETLERE DİRENMEMEK GÜCÜN PARÇASI OLMAKTIR metaforu Oyuncu 5'in "...doğrudan kuvvetle yüzleşmek gibi, güçle... şimdi... bedende... zihinde... benlikte... doğrudan... işleyen, işlemekte olana, bir çeşit ortaklık...

ortak olma... ortaklaşma... bir çeşit aidiyet... kabul edilme, içeri alınma... içeriden biri olmak... ötekilikten... kurtulmak... değişmek... Değişiyorum.” (Tekand, 2014) sözlerini, KENDİNİ ADAMAK DIŞ KUVVETLERE DİRENMEMEKTİR, DİRENMEMEK İLERLEMEKTİR metaforları Oyuncu 5’in “...yoksa çok daha sadık, herşeyiyle ilerlemek herşeyiyle...evet herşeyiyle ilerlemek ve değişmek için bekleyen ve sanıldığından çok daha fazla kendini adamaya hazır birini gözden kaçırma tehlikesi gözden kaçabilir mi acaba?..” (Tekand, 2014) sözlerini yapılandırmaktadır. Böyle olunca da konvansiyonel olarak GELİŞMEK anlam çerçevesinde yer alan AKIL, KAZANÇ, GÜÇ, İLERLEMEK, DEĞİŞMEK kavramlarının TESLİMİYET kavramı ile ilişkilendirildiği ve GELİŞMEK anlam çerçevesinin konvansiyon dışı kısımlarının aydınlatıldığı ifade edilebilir.

Yine DIŞ KUVVETLERE DİRENMEME/KENDİNİ BIRAKMA kavramsallaştırması üzerinden YARATICILIK ve İRADE DIŞI kavramları arasında ilişki kurularak, Oyuncu 5’in “DÖRT” komutunun gerektirimi olan iki dizinin üstüne çökme pozisyonunu gayri ihtiyari bir şekilde yapmasına rağmen yaptığı hareketi YARATICILIK olarak anlamlandırması, yine onun “Bunu... kimse... benden... beklemezdi... Doğruyu söylemek gerekirse ben bile beklemezdim... fırsat verildiği takdirde kimin nasıl bir yaratıcılık gösterebileceğini kimse bilemez, bazan kendisi bile... sesini bile akılda tutamayacağınız kadar silik, görünmez, sessiz bir kişi bir bakarsınız kimsenin almaya cesaret edemeyeceği riskleri alıverir.” (Tekand, 2014) sözleri yapılandırılmıştır. Aynı kavramsal sahanın gerektirim sahasında oluşturulan TAMAMLANMAK SUNULAN YOLLARIN İZLENMESİDİR kavramsal metaforunun yanan bir dizi kare üzerinde ilerlediği sırada Oyuncu 1’in sarfettiği “...insan önünde açılan kapılardan bir bir geçerken... önceden kilitli olduklarına öfkeli olduğu ama onları açacak anahtara sahip olmayı hayal bile edemediği için...”, “...sadece birşeylerin eksik olduğunu bildiği ve fakat o birşeylerin ne olduğunu bir türlü bulamadığı zihin bulanıklığından kurtulup, tam da eksik olanın tam da kendisiyle yüzyüze geldiğinde tam da geçmesi gereken doğru kapıdan geçtiğini anlayabilmesi için...”, “Tamamlanıyor. evet... tamamlanıyor... tamamlanıyordum...” (Tekand, 2014) şeklindeki sözleri üzerinden dilsel ve görsel modaliteleri yapılandırdığı belirtilebilir.

GELİŞME anlam çerçevesinin BİREYSEL ve TOPLUMSAL boyutlarının “Tanımadığın insanlar için acıya katlanmak” kognitif modelini içeren PROMETHEUS anlam çerçevesi üzerinden kavramsallaştırılarak hem sahne unsurlarının yarattığı sanal

konfor alanlarını sürdürebilmek için mevcut acılarını görmezden gelen rol kişileri kontekstinin tasarlanmasında, hem de Oyuncu 2'nin "Sonunun böyle olacağını bile bile, üstelik hiç tanımadığı insanlar için... Değer mi? İnat aslında bu... anlamsız, boş bir inat... Seni bir yere kapatacaklar ya da bağlayacaklar... Aç, susuz, yara bere içinde, dişlerini sıkıp, acılar içinde, ölümü göze alacaksın. Anlamsız... boşuna... O tanrı Prometheus muydu?" (Tekand, 2014) sözlerinin biçimlendirilmesinde kullanıldığı görülmektedir. Prometheus mitinin belirtilen idealizeleşmiş kognitif modeline ek olarak içerdiği GELECEĞİ BİLMEK, GEÇMİŞİ HATIRLAMAK bilgi alanlarının rol kişilerinin mental alanında metaforik olarak UMUT ve UNUTMAK bilgi alanlarıyla ilişkilendirildiği ifade edilebilir. Bu kavramsal sahada oluşturulan UNUTMAK GEÇMİŞİ GÖRMEZDEN GELMEKTİR metaforu Oyuncu 2'nin "Ama şimdi bunları düşünmenin sırası değil. Üstelik bütün bunlar olurken... geçmiş unutturacak... geçmiş unutturacak kadar büyük şeyler... evet... düşünmemeli!" (Tekand, 2014) sözlerini, GEÇMİŞ ESKİDİR, UNUTMAK GEÇMİŞİ SİLMEKTİR metaforları yine aynı rol kişinin "Karanlık, köhne anıların yerini alan taptaze yeni anılar... yeni bilgiler... siliyor... eskilerini siliyor... kendimi silip yeniden yazmak gibi..." (Tekand, 2014) sözlerini, GELECEK İLERİDEDİR, UMUT ETMEK İLERİYE BAKMAKTIR metaforları Oyuncu 4'ün geçmişten kurtulma isteğini aktardığı "Sakın arkana bakma!" (Tekand, 2014) sözlerini biçimlendirmektedir. Dilsel modalitede rol kişilerince eski bilgilerden kurtulmaya çalışılırken yeni olana bu şekilde kucak açılmasıyla, diğer modalitedeki sahne unsurları üzerinden yaratılan yeni gelişmelerin oyuncuların mevcut sıkıntılarının sürmesine ve hatta artmasına neden olmasının gösterimin birleşim alanında üst üste geldiği görülmektedir. Bu durumun da GELİŞMEK anlam çerçevesinin konvansiyonel olarak içerdiği YENİ kavramının POZİTİF kavramsal kategorisinde anlamlandırılmasını sorgulanır hale getirdiği ifade edilebilir. Oyuncu 2'nin gelen komutlara cevap verme uğraşı sırasında unutmak istediği anıları sayıklamasıyla sahne kararı ilgili bölüm sonlanır.

Işık tekrar yandığında rol kişileri yan yana yanan karelerin ortasında yer alan sandalyelere sakin bir şekilde oturup, kendilerini onlara bağlarlar. İçinde buldukları duruma dair memnuniyetlerini "Hep hissediyordum, bir yere varacaktı.", "Burada... böyle... otururken... arkaya bakmak mümkün değil.", "Garip... herşey hep böyleymiş gibi", "Tamamlanıyor... tamamlanıyorum..." (Tekand, 2014) gibi ifadelerle dışavurduklarında daha önceki bölümlerin yapılandırılmasında da etkin olan



HAYALLER VARİŞ NOKTALARIDIR, GELİŞMEK HAYALLERE KAVUŞMAKTIR, GEÇMİŞ ARKADADIR, GEÇMİŞİ UNUTMAK ARKAYA BAKMAMAKTIR, GELİŞMEK GEÇMİŞİ UNUTMAKTIR, GELİŞMEK TAMAMLANMAKTIR gibi kavramsal metforlar dilsel ve görsel modalitede sahne kontekstini oluşturmaktadır. Yaratılan sahne konteksti rol kişilerinin konfor alanında oldukları anlamlandırmasına olanak tanısa da, rol kişilerinin gittikçe şiddetlenen bir biçimde üstlerini silkelemeleri bu konforun da SIKINTI anlam çerçevesiyle ilişkilendirileceğini göstermektedir. Silkelenmeleri bittiğinde rol kişilerinin hafiften başlayıp gittikçe artan bir biçimde güldükleri görülür. Gülüşmeler iyice arttığında önceki bölümde de yer alan dış ses vasıtasıyla komutları işaret eden rakamlar ardı ardına duyulur ve rol kişileri panik içinde rakamların işaret ettiği direktifleri gerçekleştirmeye başlar. Bu sırada önceki bölümde dokuza kadar numaralanmış komutlara on numaranın da eklendiği ve onun da rol kişilerinin mental alanında konfor alanı olarak anlamlandırılan, rol kişilerinin bağlı oldukları sandalyede oturmalarına karşılık geldiği anlaşılır. Yani rol kişilerinin mental alanındaki KONFOR ile DIŞ YÖNLENDİRMELER'in verdiği SIKINTI eşleşmektedir. Böylece bir kez daha konfor alanının sağladığı düşünülen yeni gelişmenin mevcut sıkıntıların katlanarak sürmesine neden olduğunun görsel, işitsel ve dilsel modalitelerin oluşturduğu birleşim alanında kavramsallaştırıldığı belirtilebilir.

Ortaya çıkan SIKINTI anlam çerçevesi rol kişilerinin mental alanında GÖRMEZDEN GELMEK anlam çerçevesiyle yapılandırılan UMUT ETMEK GERÇEKLERİ GÖRMEZDEN GELMEKTİR kavramsal metaforuyla bertaraf edilmeye çalışılmaktadır. Bu kavramsal sahanın Oyuncu 4'ün "Hep olduğu gibi... Zor olsa da... Evet hep olduğu gibi... Belli bir alışma sürecinden sonra... buna hiçbir şeye olmadığı kadar çabuk alışabilirim.", Oyuncu 1'in "Belki de gerçekten şimdi başlıyor. Değişecektir herhalde. Bunca şeyden sonra. Böyle devam etmeyecektir. Biliyordum.", Oyuncu 3'ün "Bir yere varacaktır yine. Hep olduğu gibi. Bunun da bir amacı vardır. Mutlaka bir amacı vardır.", Oyuncu 5'in "İlerliyorum. Buradayım. Ne olursa olsun buradayım. Ne olursa olsun hala buradayım." (Tekand, 2014) şeklindeki sözlerini karakterize ettiği görülmektedir. İlerleyen süreçte komutların rol kişilerinin üzerindeki etkisinin iyice artması mental alanlarında yavaş yavaş GÖRMEZDEN GELMEK anlam çerçevesinin ortadan kalkıp SIKINTI anlam çerçevesinin görünür olmasını sağlamaktadır. Bu durum dilsel modaliteye de Oyuncu 1'in "Bir şeye sahip olunca. Ya

da bir yere. Bu benim denebilecek herhangi bir şeye bunun bir çeşit yüke dönüşmesi... ya da bir çeşit ağırlık yaratması diyelim normal.”, Oyuncu 5’in “Daha ne kadar... Daha ne kadar böyle... bütün bunlar, böyle... Aslında bunları düşünmek istemiyorum.”, yine Oyuncu 1’in “Tam düzelmişken, birdenbire, ani gelen değişiklikler...” (Tekand, 2014) sözleri üstünden yansımaktadır.

Daha önceki bölümlerde gerek dilsel modalitede gerekse de sahnenin kurgusal yapısının saklanmaması dolayısıyla diğer sahne unsurlarınca yaratılan OYUN anlam çerçevesi; Oyuncu 1’in “Neden hala kim olduğumu soruyorum kendime? Birşey var artık, sahip olduğum bir şey... Benim diyebileceğim bir şey, bana ait diyebileceğim. Yoksa yok mu ? Kim olmak istediğim değil miydim ben? Hatta ne... Biri olamadım mı daha? Kurgu mu bu sadece...”, “Kurgu mu bütün bunlar?.. kafamın içindeki... yalnızca bir kurgu mu? Bazan bu ikisi... gerçek ve kurgu... Yoruldum... Zihnimde... Çatışıyor ben istemeden... Sadece zihnimde...” (Tekand, 2014) repliklerini yapılandırarak, GELİŞMEK’in SIKINTI boyutunun oyun boyunca GÖRMEZDEN GELMEK, UMUT ETMEK, MİNNET DUYMAK gibi kavramlar üzerinden saklanması ediminin KURGUSAL OLAN, GERÇEK OLMAYAN kavramsal kategorileri dahilinde anlamlandırılmasını sağlamaktadır. Bölüm görsel modalitede bütün karelerin yanarak rol kişilerinin sesli komutlar gelmezken daha önceki komutların direktiflerine uygun hareketler içinde olması üzerinden rol kişilerinin sınırlı oyun alanına (KONTEYNER imge şeması) sıkışmış olduğu düşüncesinin kavramsallaştırılması sonrasında sahnenin kararmasıyla sonlanır.

Bir süre sonra oyunun başındakine benzer şekilde sahne arkasında aydınlatılmış loş hatta, o ana kadar oyunu gerçekleştiren rol kişilerinden farklı, kadın bir rol kişinin sahnenin bir tarafından diğerine geçtiği görülür. Bu sırada sahne üstünde yanıp sönmeye başlayan kareler onun dikkatini çeker. Bu rol kişisi sahne üstünde yanık kalan bir kareye doğru gelir ama onun üstünde durmayıp sahne önüne yaklaşarak “Buradan bir çıkış var mı?” (Tekand, 2014) sözlerini sarfeder. Sonrasında sahne arkasında seyirciye göre sol tarafa giderek yine aynı sözleri söyler. Sahnede yanan karenin bir süre daha yanık kaldıktan sonra sönmesiyle oyun sonlanır. Buradaki rol kişinin kadın olması ve yarattığı ÇIKMAK anlam çerçevesi, onu dilsel modalitede yaratılmış diğer kadın figürler olan amcanın ülkeden kaçan karısı ve Io ile eşleştirmektedir. Bu eşleştirmenin anlam sahasında yer alan KADIN kavramının, gerek bütün oyunun erkekler tarafından oynanmış olması, gerek Io ve amcanın karısı gibi figürlerin oyunda

çok küçük bir yer kaplaması gibi metaforik kavramsallaştırmalar üzerinden konvansiyon dışı sahayı anlamlandırıldığı ifade edilebilir. Yapılan anlamlandırma edimi, içinde bulunan kontekst ile beraber düşünüldüğünde GELİŞMEK KONVANSİYONUN YÖNLENDİRDİĞİ KOŞULLARIN DIŞINA ÇIKMAKTIR kavramsal metaforunun doğduğu belirtilebilir.

Üretim kavramı olarak tespit edilen GELİŞMEK anlam çerçevesinin kognitif semantik yaklaşımdan türetilmiş kavramsal yapılardan yararlanarak On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun bütünsel olarak anlamlandırılmasındaki etkinliği incelenmiştir. Bu incelemeye bakıldığında GELİŞMEK anlam çerçevesinin gerek doğrudan bir şekilde kavramsal metaforlarla yapılandırılması gerekse de anlam sahasındaki kavramların kendi aralarında ve GELİŞMEK bilgi alanıyla kurdukları metaforik ilişki sayesinde oyunun bütünsellik kazandığı belirtilebilir.

### **iii. Genel perspektiften bütünsel görünüm**

Bu bölümde, önceki bölümde gösterimin zamansal izleği üzerinden tespit edilmiş kavramsal düzlemden yararlanarak oyuna biraz daha genişletilmiş bir perspektiften bakılacak ve gösterimi oluşturan kavramsal yapıların görünürlüğü artırılmaya çalışılacaktır. Daha önceden tespit edildiği üzere On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun genel manada YOL, KONTEYNER ve KUVVET imge şemalarının yapılandığı kavramsal metaforlar ve anlam çerçeveleri üzerine temellendiği ifade edilebilir. Bu temelde etkin olan ve diğer metaforlara gerektirim sahası oluşturan kavramsal metaforun ise GELİŞMEK İLERLEMektir olduğu belirtilebilir. Bu oyunda da Karanlık Korkusu oyununda olduğu gibi ana kavramsal metaforun yarattığı konvansiyonel sahadan yararlanarak gösterim birleşim alanında konvansiyon dışı anlamlandırmaların oluşturulduğu görülmektedir. Bu bağlam üzerinden okunduğunda oyunun kavramsal yapısı en özet şekilde; GELİŞMEK İLERLEMektir kavramsal metaforuyla başlanıp, bu kavramsal metaforun gerektirimindeki kavramsal yapılardan beslenerek GELİŞMEK KONVANSİYONUN YÖNLENDİRDİĞİ KOŞULLARIN DIŞINA ÇIKMAKTIR kavramsal metaforunun yapılanmasından oluştuğu şeklinde ifade edilebilir. Dolayısıyla bu bölümde bir anlamda oyun boyunca bu iki metafor arasındaki süreçte doğan kavramsal yapılar daha genel bir bakıştan serimlenmeye çalışılacaktır.

GELİŞMEK İLERLEMEKTİR konvansiyonel kavramsal metaforuna bakıldığında GELİŞMEK bilgi alanı, İLERLEMEK kavramının öne ve arkası olan bir entitenin skalar olarak değerlendirilebilen bir hat üzerinde öne doğru yaptığı hareket şeklinde kognitif olarak modellenmesiyle eşleştirilmektir. Bu modelin oluşmasında hareketin yönünden dolayı ÖN-ARKA imge şemasının, SKALAR şemayla anlamlandırılan hattın değer ölçütünü yapılandıran (YUKARIDA OLAN DEĞERLİDİR) YUKARI-AŞAĞI, (ÇOK OLAN DEĞERLİDİR) AZ-ÇOK imge şemalarının, hareketi konvansiyonel olarak yapılandıran YOL imge şemasının, hareket öncesinde ve sonrasında bulunulan yerler düşünüldüğünde de KONTEYNER imge şemasının aktif olduğu görülmektedir. Bu perspektife harekete geçmeye etken olması bağlamında KUVVET imge şeması da eklenebilir. YOL şemasına bakıldığında başlangıç noktası, yol ve varış noktasından oluşmaktadır. YOL şeması, GELİŞMEK İLERLEMEKTİR metaforu üzerinden SKALAR imge şeması ile beraber düşünüldüğünde ise varış noktasının başlangıç noktasına göre her zaman daha fazla değeri olması gerektiği belirtilebilir. Dolayısıyla GELİŞMEK bir entitenin bir KONTEYNER (iç, dış, sınır) alandan ondan daha değerli başka bir KONTEYNER alana doğru yaptığı hareketten meydana gelmektedir. Bu hareket KUVVET imge şeması ile değerlendirildiğinde ya dış ya da iç kuvvetlerle yönlendirilebileceği ifade edilebilir. Dış kuvvet entitenin içinde bulunduğu koşulları, iç kuvvet ise kendi istençli davranışına karşılık gelebilmektedir. SKALAR imge şeması değerlendirildiğinde gösterimin birleşim alanını oluşturan mental alanlar arasında değer konusunda tutarsızlıklar olduğu tespiti yapılabilmektedir. Oyunun büyük bölümünde rol kişilerinin mental alanı konvansiyonel değer ölçütünü barındırırken, sahnenin görsel ve işitsel diğer unsurlarınca oluşturulan mental alanda ise değer ölçütü bir anlamda ters yönde işletilmektedir. Yani rol kişilerinin mental alanında daha değerli bir noktaya gelindiği anlamlandırması yapılırken, diğer sahne unsurlarınca yaratılan mental alan ise geleneksel noktanın içerdiği sıkıntıları gösterdiğinden birleşim alanında bu değere gölge düşmektedir.

GELİŞMEK İLERLEMEKTİR kavramsal metaforunun kavramsal rasyonalitesini yapılandıran imge şemaları ve onun yarattığı konvansiyonlar basitçe gösterildikten sonra, bu kavramsal sahanın üstüne inşa edilen gösterimin birleşim alanında GELİŞMEK İLERLEMEKTİR kavramsal metaforunun hangi gerektirimlerinden yararlanılarak ne tür anlamlandırmalar ve kavramsal metaforlar oluşturulduğu incelenecektir. Bu doğrultuda Çizelge 2'de GELİŞMEK ve İLERLEMEK bilgi

alanlarının içerdiği idealizeleşmiş kognitif modeller, bu modellerin eşleşmesini sağlayan kavramsal metaforlar, bu metaforlarından yararlanarak gösterimin birleşim alanında oluşturulan kognitif modeller ve/veya kavramsal metaforlar gösterilmeye çalışılmıştır.

Çizelge 2 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Birleşim Alanı / GELİŞMEK İLERLEMektİR Kavramsal Metaforu

G: GELİŞMEK Girdi Alanında Yer Alan İdealizeleşmiş Kognitif Model

İ: İLERLEMektİR Girdi Alanında Yer Alan İdealizeleşmiş Kognitif Model

G-İ KM: GELİŞMEK ve İLERLEMektİR Girdi Alan Unsurlarının Eşleştirilmesini Sağlayan Kavramsal Metafor

OU BA: On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Gösterim Birleşim Alanı

NO	GELİŞMEK GİRDİ ALANI (HEDEF ALAN)		İLERLEMektİR GİRDİ ALANI (KAYNAK ALAN)	
1	G	Gelişme sırasında belli bir zaman geçmektedir.	İ	İlerleme deneyiminde yol boyunca çevredeki nesnelerin önden gelip arkaya gittiği görülür.
	G-İ KM	ZAMAN DOĞRUSAL BİR HAT ÜZERİNDE HAREKET EDEN BİR NESNEDİR. Nesne bu hat üzerinde gelecekte şimdiden yaklaşmış ve daha sonra ise geçmişe doğru uzaklaşır.		
	OU BA	İlerleme sırasında izlenen yolların dönüp dolaşıp aynı yere gelmeleri ve bu süreçte rol kişilerinin tekrar eden hareketler içinde olmaları gibi durumlar metafora DÖNGÜSELLİK kavramını ekleyip onu GELİŞMEK DÖNGÜSEL İLERLEMektİR şeklinde genişletmektedir.		
2	G	Ulaşılmak istenen gelişmiş durum gelecektedir.	İ	Varılmak istenen nokta yolun ilerindedir.
	G-İ KM	HEDEFLER VARIŞ NOKTALARIDIR		
	OU BA	Hedefler insanın kendi iradesinin dışındaki konvansiyonlar tarafından belirleniyorsa hiçbir zaman varılmayacak yerlerdir.		
3	G	Gelişmek mevcut durumun değişmesidir.	İ	İlerlemek mevcut konumu değiştirmektir.
	G-İ KM	GELİŞMEK DEĞİŞMEKTİR		
	OU BA	Değişim rahatlık getirdiği kadar rahatsızlık da getirmektedir. Dolayısıyla değişimin bazı boyutları gelişime hizmet etse de bazıları etmez.		

Çizelge 2 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Birleşim Alanı / GELİŞMEK İLERLEMEKTİR Kavramsal Metaforu Devam

4	G	İnsanın içinde bulunduğu durum onun sahip olduğu statüdür. Gelişmek daha değerli bir statüye geçmektir.	İ	İlerlemek varış noktasına biraz daha yaklaşmak anlamına geldiği için bu yolda gelinen her nokta öncekinden daha değerlidir.
	G-İ KM	STATÜ DEĞİŞTİRMEK YER DEĞİŞTİRMEKTİR, SAHİP OLUNAN STATÜNÜN DEĞERİNİN ARTMASI İLERLEMEKTİR		
	OU BA	Statü artışının ilk başta kazanç getirdiği görünse de, bu artış negatif yan etkileri de barındırmaktadır.		
5	G	Bir statünün değerli olduğunu onun başkaları tarafından da öyle değerlendiriliyor olması gösterir.	İ	Bir yolda yeterince ilerlendiği başka gözlemciler tarafından görünmesiyle tasdik edilir.
	G-İ KM	DEĞERLİ BİR STATÜ SAHİBİ OLMAK GÖRÜNÜR OLMAKTIR		
	OU BA	GELİŞMEK için tek ölçütün görünür olmak olması bu süreçteki bazı deneyimlerin görmezden gelinmesine neden olabilir.		
6	G	Dış koşullar davranış ve tutumları etkileyerek ne kadar gelişme sağlanacağını belirler.	İ	Yolun izlediği hat ve içinde bulunan araçlar hangi yöne ne kadar ilerleneceğini belirler.
	G-İ KM	GELİŞMEK YÖNLENDİRİLMEKTİR		
	OU BA	İnsan kendini iradesi dışındaki koşulların yönlendirmesine bırakırsa yaşayacağı değişim onda beklenmedik sıkıntılar yaratabilir.		
7	G	Gelişme düşüncesi insanın gelecekteki daha iyi durumlarını düşünmesini sağladığı için onu mutlu kılar. Umut etmek de gelecekteki daha iyi koşulları düşünmek olduğu için insana olumlu etki yapar.	İ	İlerleme düşüncesi varış noktasına daha yakın noktalara bakmayı sağladığı için insanı mutlu kılar. İleriye bakmak insanın gideceği yolları görmesini sağladığı için ona olumlu etki yapar.
	G-İ KM	DÜŞÜNMEK BAKMAKTIR, UMUT ETMEK İLERİYE BAKMAKTIR, MUTLU OLMAK HEDEFLERE ULAŞMAKTIR		
	OU BA	İnsan devamlı ileriye baktığında içinde bulunduğu sorunları göremez. Dolayısıyla onları değiştirmek için bir eylemde bulunmaz. UMUT ETMEK MEVCUT SIKINTILARI GÖRMEZDEN GELMEKTİR.		

Çizelge 2 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Birleşim Alanı / GELİŞMEK İLERLEMEKTİR Kavramsal Metaforu Devam

8	G	Gelişebilmek için mevcut koşullara uyum sağlamak gerekir.	İ	İlerleyebilmek için yolun koşullarına uygun kıyafetler giyilmeli, araçlar kullanılmalıdır.
	G-İ KM	GELİŞMEK DIŞ KOŞULLARA UYUM SAĞLAMAKTIR		
	OU BA	Körü körüne uyum sağlamak insanın onu çevreleyen koşullar üzerinde etkin olmasını engeller. Bu durum da onların yaratacağı olası sıkıntıları değiştirme potansiyelini insanın elinden alır. UYUM SAĞLAMAK KONTROLÜ KAYBETMEKTİR		
9	G	Gelişmek değişen dış koşulları izlemektir.	İ	İlerlemek öndeki yolları takip etmektir.
	G-İ KM	DIŞ KOŞULLAR YOLLARDIR, GELİŞMEK ÖNÜNDEKİ YOLLARI TAKİP ETMEKTİR		
	OU BA	İnsanın takip ettiği yollar bazen aynı yerlerden tekrar tekrar geçer ve onu yeni yerlere götürmez. GELİŞMEK MEVCUT YOLLARDAN SAPMAKTIR		
10	G	Bazen insanın mevcut potansiyeli gelişmesi için karşısına çıkan fırsatları gerçekleştirmeye yetmeyebilir.	İ	İleride bir yer görünmesine rağmen eğer oraya giden yol yoksa oraya ulaşamaz.
	G-İ KM	FIRSATLAR GÖRÜNEN YERLERDİR, FIRSATLARI YAKALAMAK GÖRÜNEN YERLERE ULAŞMAKTIR, GELİŞMEK FIRSATLARI YAKALAMAKTIR		
	OU BA	Ortaya çıkan bir şey fırsat olarak görünse dahi, gerçekleştirilmesi imkansızsa GELİŞMEK'e hizmet etmez.		
11	G	Her gelişim durumu insana yeni avantajlar kazandırır. İnsan bunlara sahip olduğu sürece gelişmiş durumdadır.	İ	Bir yolculuk sırasında ulaşılan yerlerden oraya özgü yeni eşyalar alınabilir. Bu eşyaların görünür olması o yerlere gidildiğini gösterir.
	G-İ KM	KAZANIMLAR GÖRÜNEN NESNELERDİR, GELİŞMİŞ OLMAK SAHİP OLUNAN KAZANIMLARI GÖRMEKTİR		
	OU BA	Sadece gelişmenin getirdiği kazanımlara odaklanmak, onun getirdiği sıkıntıları görememeye neden olabilir.		
12	G	Gelişmek için geçmişi unutup geleceğe doğru yönelinmelidir.	İ	İlerlemek için arkaya bakmak yerine öne doğru yönelinmelidir.
	G-İ KM	UNUTMAK ARKADA KALANLARI GÖRMEMEKTİR, GELİŞMEK ÖNE YÖNELMEKTİR		
	OU BA	Sadece öne bakmak geçmiş tecrübelerden yararlanılmasını engeller ve insanın koşulsuz bir biçimde, ona sıkıntı getirebilecek koşullara tabi olmasına neden olur.		

Çizelge 2 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Birleşim Alanı / GELİŞMEK İLERLEMektİR Kavramsal Metaforu Devam

13	G	Gelişmek karşılaşılan sorunların üstesinden gelmektir. Gelişmeye götüren koşullar mevcut sorunların çözülmesini sağlar.	İ	İlerlemek insanın önüne çıkan engellerin aşılmasıdır. İlerlemeyi sağlayan araçlar bu engellerin aşılmasını sağlar.
	G-İ KM	HAYATTAKİ SORUNLAR YOLDAKİ ENGELLERDİR, DIŞ KOŞULLAR İLERLEMeyİ SAĞLAYAN ARAÇLARDIR, GELİŞMEK DIŞ KOŞULLAR İLE ENGELLERİ AŞMAKTIR		
	OU BA	İlerlemeyi sağlayan yol ve araçlar ortaya çıkan sorunların da kaynağıdır. Gelişmeyi sağladığı düşünülen koşullar aynı zamanda karşılaşılan sorunların da sebebidir. HAYATTAKİ DIŞ KONVANSİYONLAR YOL BOYUNCA ORTAYA ÇIKAN ENGELLERDİR		
14	G	Hayaller sahip olunmak istenen durumlardır.	İ	İlerdeki yerler varılmak istenen noktalardır.
	G-İ KM	HAYALLER VARIŞ NOKTALARIDIR, GELİŞMEK HAYALLERE ULAŞMAKTIR		
	OU BA	DIŞ KOŞULLARIN YARATTIĞI HAYALLERE ULAŞMAK BİR LABİRENTİN ÇIKMAZ YOLLARINDA İLERLEMektİR		
15	G	Gelişmek gelişme getiren koşullardan kendini ayrı görmemektir.	İ	İlerlemek için ilerlemeyi sağlayan araçlardan inilmemesi gerekir.
	G-İ KM	GELİŞMEK GELİŞMEYİ SAĞLAYAN GÜCÜN PARÇASI OLMAKTIR		
	OU BA	İnsanın gelişmesini sağlayan güç kendisinden gelmiyorsa gelişim için her zaman bir dış güce bağımlı olur. DIŞ BİR GÜCÜN GETİRDİĞİ GELİŞİM O GÜCÜN KONTROLÜ ALTINA GİRMEKTİR		
16	G	Özgürlük insanın üzerindeki baskılardan kurtulmayı sağladığı için gelişmeyi kolaylaştırır.	İ	İnsanın taşıdığı yüklerden kurtulması serbestçe hareket edebilmesini sağladığı için ilerlemesini kolaylaştırır.
	G-İ KM	ÖZGÜRLÜK SERBESTÇE HAREKET ETMEKTİR, GELİŞMEK İNSANI AĞIRLAŞTIRAN YÜKLERDEN KURTULMAKTIR		
	OU BA	İnsan üzerinde baskı oluşturan sıkıntıların sadece somut şeylerden geldiğini düşünürse, somut sorunları kaldıran koşulların hükmüne girerek bu koşulların yarattığı diğer sıkıntıları görmezden gelir. ÖZGÜRLÜĞÜN KISITLANMASI HAREKETLERİN YÖNLENDİRİLMESİDİR, DIŞ KOŞULLARCA SAĞLANAN KONFOR ALANLARI İNSANIN KONTROLÜNÜ DIŞ KUVVETLERE TESLİM ETTİĞİ YERLERDİR		



Çizelge 2 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) Birleşim Alanı / GELİŞMEK İLERLEMektİR Kavramsal Metaforu Devam

17	G	Dış konvansiyonların rasyonalitesine alıştığında insan kendini daha iyi hisseder.	İ	İnsan yolculuğun gerektirdiği şartlar karşısında ne yapması gerektiğini anladıkça yolculuktan alacağı keyif artar.
	G-İ KM	ALIŞMAK DIŞ KOŞULLARIN YÖNLENDİRMELERİNE GÖRE HAREKET ETMEKTİR, GELİŞMEK DIŞ KUVVETLERİN BİÇİMLENDİRMESİNE DİRENMEMEKTİR, GELİŞMEK KENDİNİ AKINTIYA BIRAKMAKTIR, AKILLI OLMAK DIŞ KUVVETLERE KENDİNİ BIRAKMAKTIR		
	OU BA	Gelişim uğruna kontrolün dışarıya verilmesi alışkanlık haline geldiğinde, onun boyunduruğu altında olmaktan ve vereceği sıkıntılardan kurtulmak daha da zorlaşacaktır. ALIŞKANLIK GÖRMEZDEN GELMEKTİR		
18	G	Gelişim ortaya çıkan fırsatlara tam zamanında karşılık verildiğinde daha da kolaylaşır.	İ	İlerleyiş kısa yollara görüldükleri anda sapıldığında daha da hızlanır.
	G-İ KM	GELİŞİMİ KOLAYLAŞTIRAN FIRSATLAR İLERLEYİŞİ HIZLANDIRAN KISA YOLLARDIR		
	OU BA	Düşünmeden takip edilen fırsatlar konvansiyonların kontrolüne daha fazla girilmesine neden olur.		
19	G	Gelişmek insanın mental olarak eksiklerinin giderilmesidir.	İ	İlerlemek gidilecek yolun peyderpey tamamlanmasıdır.
	G-İ KM	TAMAMLANMAK YOLLARIN İZLENMESİDİR, GELİŞMEK TAMAMLANMAKTIR		
	OU BA	İnsan iradesini dış konvansiyonlara teslim edip sadece gösterilen yolları izlediğinde, her zaman yeni yolların beklentisi içinde olacağından hiçbir zaman tamamlanamaz.		
20	G	Gelişme ekonomi, bilim vb. alanların kendi içinde değerlendirilmesi ile belirlenebilmektedir.	İ	İlerleme belli sınırları olan bir alan (ülke toprakları veya bir bölge) içinde yol alınması üzerinden değerlendirilir.
	G-İ KM	GELİŞMEK BELİRLİ BİR ALAN İÇİNDE İLERLEMektİR		
	OU BA	İlerlenen yollar sadece kapalı bir alan içinde bulunuyorsa aynı yerlerde dolaşmak dışında bir yere gidilemeyecektir. GELİŞMEK KONVANSİYONUN YÖNLENDİRDİĞİ KOŞULLARIN DIŞINA ÇIKMAKTIR.		

Çizelge 2 üzerinden oyunun performansın öyküsü bölümünde tespit edilen kavramsal sahasına daha genel bir perpektiften bakılarak tezin kuramsal altyapısının oyunun bütüncül olarak anlamlandırılmasına etkisi biraz daha görünür kılınmaya çalışılmıştır. Bu perspektiften On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun birleşim alanını oluşturan sürecin Karanlık Korkusu oyunundan farklılaştığı görülebilmektedir. Karanlık Korkusu'nun birleşim alanlarında kavramsal

metaforların sorgulandığı ve üretim kavramı olan KUŞKU'nun bu sorgulama süreci üzerinden yapılandırıldığı tespit edilmişti. Burada ise tercih edilen sürecin genel olarak kavramsal metaforların genişletilmesi ve birleştirilmesi olduğu ifade edilebilir. Bu tercihin de TDK Güncel Türkçe Sözlük'te GELİŞMEK anlam çerçevesinin içinde gösterilen GENİŞLEMEK kavramıyla örtüşmesinden dolayı yine üretim kavramını yapılandırdığı belirtilebilir (sozluk.gov.tr; 2020).

### c. Tasarım aracı olarak üretim kavramı

Bu bölümde önceki bölümde yapılan tespitlerin fazla tekrarına girmeden GELİŞİM anlam çerçevesinin, tezin açtığı düşünsel sahada üretim kavramı olarak anlamlandırılmasından faydalanarak hayali bir yönetmenin olası kognitif izleği üzerinden On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun tüm unsurlarının bir bütünlük içerisinde tasarlanabileceğinin gösterilmesi hedeflenmiştir. TDK Güncel Türkçe Sözlük'e bakıldığında; GELİŞMEK anlam çerçevesinin merkezinde BÜYÜYÜP BOY ATMAK ve İLERLEMEK kavramlarının, çevresinde OLGUNLAŞMAK ve GENİŞLEMEK kavramlarının yer aldığı radyal bir kategori olduğu ifade edilebilmektedir (sozluk.gov.tr; 2020). Dolayısıyla GELİŞMEK kavramının doğrudan bir anlamlandırma ile konvansiyonel olarak GELİŞMEK BÜYÜYÜP BOY ATMAKTIR, GELİŞMEK İLERLEMEKTİR, GELİŞMEK OLGUNLAŞMAKTIR, GELİŞMEK GENİŞLEMEKTİR kavramsal metaforlarıyla yapılandırılabilir.

GELİŞMEK kavramının tiyatro oyununun tasarlanmasını sağlayacak üretim kavramı olarak seçildiği düşünüldüğünde, GELİŞMEK kavramsal kategorisinde yer alan kavramlar arasından İLERLEMEK'in GELİŞMEK'in toplumsal boyutunu daha çok aydınlatması bakımından diğerlerinden bir adım öne çıktığı ifade edilebilir. Dolayısıyla oyun tasarımının kavramsal sahasının yaratılması adına ilk olarak İLERLEMEK anlam çerçevesine bakıldığında, merkezinde “Bulunduğu yerden daha ileriye gitmek, yol almak” idealizeleşmiş kognitif modelinin, çeperlerde de “Daha güçlü, daha etkili duruma gelmek”, “Daha iyi, daha yüksek bir düzeye, aşamaya erişmek, terfi etmek” gibi idealizeleşmiş kognitif modeller ve kavramların olduğu görülmektedir (sozluk.gov.tr; 2020). Merkezi anlamlandıran idealizeleşmiş kognitif modelin YOL (Başlangıç noktası, Yol, Varış noktası), KONTEYNER (İç, Dış, Sınır), ÖN-ARKA imge şemalarıyla oluşturulduğu tespit edildiğinde GELİŞMEK YÖNÜ BELLİ OLAN BİR HAT ÜSTÜNDE BİR KONTEYNER ALANDAN DAHA ÖNDEKİ BAŞKA BİR KONTEYNER ALANA YOL ALMAKTIR kavramsal metaforu

oluşturulabilir. Tiyatro oyununun nihayetinde insana sesleneceği değerlendirilip ilgili kavramsal metafor insanın ilerlemesi olarak düşünüldüğünde ise, metaforun kavramsal sahasına bir entite kavramı da eklenip metafor GELİŞMEK BİR ENTİTENİN YÖNÜ BELLİ OLAN BİR HAT ÜSTÜNDE BİR KONTEYNER ALANDAN DAHA ÖNDEKİ BAŞKA BİR KONTEYNER ALANA YOL ALMASIDIR biçiminde oluşturulabilecektir. Entitenin yol alması konvansiyonel olarak HAREKET kavramıyla anlamlandırıldığından, İLERLEMEK HAREKET ETMEKTİR kavramsal metaforunun İLERLEMEK’i yapılandıran birincil metaforlardan olduğu belirtilebilir. Oyunun rasyonalitesinin nedensellik boyutunun beslenmesi amaçlandığında, İLERLEMEK’i yapılandıracak HAREKET’in KUVVET imge şeması dahilinde gerçekleşmesi gerektiği tespiti yapılabilir. KUVVET imge şeması yine İNSAN anlam çerçevesi üzerinden düşünüldüğünde İÇ ve DIŞ olarak iki bağlama ayrılabilir. İÇ KUVVET insanın kendi kendisini harekete geçirmesi, İSTENÇ olarak anlamlandırıldığında, ilerlenen KONTEYNER ALAN, HEDEF/AMAÇ ile eşleşecektir (HEDEFLER/AMAÇLAR VARIŞ NOKTALARIDIR konvansiyonel kavramsal metaforunun tezahürü). Bu eşleşmenin anlam sahasında doğan “Bir amaç için harcanan iç kuvvet” kognitif modeli tespit edildiğinde, İÇ KUVVET anlam çerçevesinin TDK Güncel Türkçe Sözlük’te “İnsanın bilinçli olarak belli bir amaca ulaşmak için giriştiği hem doğal ve toplumsal çerçevesini hem de kendisini değiştiren çalışma süreci.” idealizeleşmiş kognitif modeliyle tanımlanan EMEK anlam çerçevesi ile ilişkilendiği belirtilebilir. Bu ilişkilendirmenin İÇ KUVVET anlam çerçevesine BİLİNÇ kavramını da dahil ettiği görülmektedir. İÇ KUVVET üzerinden açılan kavramsal sahanın gerektirimi olarak ilerlemeye neden olan DIŞ KUVVET ise EMEKSİZ, BİLİNÇSİZ, AMAÇSIZ anlam çerçeveleriyle değerlendirilebilmektedir. EMEKSİZ kavramının konvansiyonel olan anlam çerçevesi için yine TDK Güncel Türkçe Sözlük’e bakıldığında KOLAY ve ZAHMETSİZ kavramları görülmektedir (sozluk.gov.tr; 2020). Dolayısıyla dış bir kuvvet sayesinde gerçekleştirilecek olan ilerleme emek harcanmadan, bilinçsiz, amaçsız, kolay ve zahmetsiz olarak kavramsallaştırılabilecektir. İÇ KUVVET ve DIŞ KUVVET üzerinden yapılan kavramsallaştırma edimlerinin ikisinin de ilerleme sağlamasına rağmen GELİŞMEK bilgi alanının farklı boyutlarını aydınlatıyor olmalarının birbiriyle örtüşmeyen iki rasyonalite ortaya çıkardığı görülmektedir. Bu çelişkinin oyunun bütünlüğüne tutarsızlık olarak yansımaması adına mental alan teorisi üzerinden bu duruma çözüm aranabilir. Bu yönde, her kuvvetin yaratacağı

anlamlandırma için birbirinden farklı mental alanlar kurgulanırsa, farklı mental alanın farklı rasyonaliteye sahip olması oyunun genelinde bir tutarsızlık yaratılmasının önüne geçecektir. Örneğin; İÇ KUVVET ve DIŞ KUVVET'in yapılandıracağı gelişimlerin farklı rol kişilerinin mental alanlarında ve/veya gösterimin birleşim alanında anlamlandırılmaları tercih edilebilir. Dolayısıyla bir mental alanda DIŞ KUVVETLER üzerinden anlamlandırılan GELİŞMEK, başka bir mental alanda ve/veya birleşim alanında GELİŞMEK olarak görülmeyebilirken, oyunun genel kavramsal sahasında GELİŞMEK bilgi alanının farklı boyutlarının aydınlatıldığı bir bütünlük korunmuş olacaktır.

Tercih edilen rol kişilerinin mental alanlarında GELİŞMEK bilgi alanının DIŞ KUVVET ile yapılandırılmasının gerektirim sahasından; GELİŞMEK AKINTIYA KENDİNİ BIRAKMAKTIR, GELİŞMEK İNSANI YÖNLENDİREN GÜCÜN PARÇASI OLMAKTIR, GELİŞMEK YÖNLENDİRİLMEKTİR, GELİŞMEK İNSANI YÖNLENDİREN GÜCE DİRENMEMEKTİR gibi kavramsal metaforlar oluşturulabilir. Böylece DIŞ KUVVET'in gelişmeye neden olmasının rol kişilerince nasıl rasyonelleştirildiği gösterilebilir. GELİŞMEK'in İÇ KUVVET'ten gelen EMEK boyutunu ortaya çıkarmak adına ise farklı bir mental alanda DIŞ KUVVETLER tarafından yönlendirilip çaba harcamadan geliştiklerini düşünen rol kişilerinin aslında gelişim yaşamadıkları gösterilebilir. Bu durumu kavramsal olarak var edecek yollardan birisi rol kişilerine gelişim yaşadıklarını düşündüren değişimin onların önceki sıkıntılarını değiştirmedeğini ortaya koymak olabilir. Rol kişilerine geliştiklerini düşündürtebilmek adına Dikkat anlamlandırma süreci kullanılarak onların değişime odaklanması sağlanırken yaşadıkları sıkıntıları GÖRMEZDEN GELME'lerini kurgulamak gerekecektir. Bu noktada Perspektif anlamlandırma sürecinden de yararlanılabilir. Bunun için de rol kişilerinin perspektifinden İLERLEMEK anlam çerçevesinde görünen durumun daha uzak bir perspektiften öyle olmadığı gösterilebilir. Bunu sağlamak adına rol kişilerinin DIŞ KUVVETLER dolayısıyla İLERLEDİKLERİ, SIKINTI'larını GÖRMEZDEN GELDİKLERİ vb. bütün anlamlandırmalarını yaptıkları mental alan iç, dış ve sınırdan oluşan KONTEYNER imge şemasıyla kavramsallaştırılabilir. Böylece bu KONTEYNER, dışından bir perspektiften bütün İLERLEME'nin nihayetinde kapalı bir alandaki yer değiştirme olduğunu anlamlandırılabilir ve bu ilerleme GELİŞME olarak görülmeyecektir. Bu bakış açısından doğan GELİŞME'nin oluşması için bu alanın dışına çıkılması

düşüncesine, DIŞ KUVVET ile hayatta insanı dışardan bir etki ile yönlendiren KONVANSİYONLAR'ın eşleştirilmesi düşüncesi de eklendiğinde, GELİŞMEK KONVANSİYONUN YÖNLENDİRDİĞİ KOŞULLARIN DIŞINA ÇIKMAKTIR kavramsal metaforu oluşturulabilecektir. Ayrıca rol kişilerinin mental alanının KONTEYNER olarak anlamlandırılması ile, onların bütün rasyonalitesinin bu alan içinde gerçekleştiği ve bu rasyonalitenin bu alanın dışında geçersizleştiği düşüncesi bu mental alanın anlam çerçevesine KURGUSALLIK kavramının da dahil olmasını sağlamaktadır.

GELİŞMEK bilgi alanını yapılandırdığı tespit edilen ÖN-ARKA imge şemalarına bakıldığında, bu imge şemalarının hedef bilgi alanının ZAMAN boyutunu yapılandırdığı görülmektedir. Bu sayede de GELECEK ÖNDEDİR, GEÇMİŞ ARKADIR konvansiyonel kavramsal metaforlarından yararlanarak GELİNMEK İSTENEN/GELİŞMİŞ DURUM ÖNDEDİR, GELİŞİLMEMİŞ DAHA ÖNCEKİ DURUM ARKADADIR kavramsal metaforları oluşturulabilmektedir. GELECEK YENİDİR, GEÇMİŞ ESKİDİR kavramsal metaforları da düşünsel faaliyete dahil edildiğinde GELİŞMEK YENİLİĞE İLERLEMektir, GELİŞMEK GEÇMİŞİ TERK ETMEKTİR, GELİŞMEK ESKİ VE KÖHNE OLANI TERK ETMEKTİR gibi kavramsal metaforlar da ortaya çıkmaktadır. İnsanın fiziksel yapısından dolayı önde olan şeyler görülebilmekte, arkada olanlar ise görülememektedir. İnsanın görmediği şeyi bir süre sonra unuttuğu deneyimiyle korelasyonel bir ilişkiden kurulan UNUTMAK ARKAYA BAKMAMAKTIR/GÖRMEMEKTİR ve bu anlamlandırma istençli bir tercih olduğunda doğan UNUTMAK GÖRMEZDEN GELMEKTİR kavramsal metaforu yukarıdaki metaforlarla birlikte düşünüldüğünde, GELİŞMEK ARKAYA BAKMAMAKTIR, GELİŞMEK GEÇMİŞİ UNUTMAKTIR kavramsal metaforları yapılanmaktadır. Yine ÖN-ARKA imge şeması dahilinde ilerlenecek yerlerin insanın önünde gördüğü, ulaşmayı beklediği noktalar olması ve bu deneyimin gelecekte kavuşulması beklenen gelişmiş durumları kavramsal olarak yapılandırması, bu kavramsallaştırmanın TDK Güncel Türkçe Sözlük'te "Olması beklenen veya olacağı düşünülen şey" olarak tanımlanan UMUT anlam çerçevesi ile anlamlandırılmasına neden olmaktadır (sozluk.gov.tr, 2021). UMUT bilgi alanını UMUT ETMEK ULAŞILACAK YERLERE BAKMAKTIR kavramsal metaforuyla aydınlatan bahsi geçen kavramsallaştırma edimine gerçekleştiği mental alan dışından bakıldığında ise, kendi sıkıntılılarına bakmak yerine ulaşacağı konfor alanlarına bakan rol kişileri üzerinden UMUT İÇİNDE

BULUNULAN KOŞULLARIN GÖRMEZDEN GELİNMESİDİR kavramsal metaforunun yaratılabileceği ifade edilebilir. Aynı düşünsel izlek arkaya bakmayıp sadece bulunduğu noktayı görmesine rağmen bulunduğu noktayı GELİŞME anlam çerçevesinde değerlendiren rol kişisi bağlamında kurulduğunda UNUTMAK anlam çerçevesi için de oluşturulabilecek ve UNUTMAK İÇİNDE BULUNULAN KOŞULLARIN GÖRMEZDEN GELİNMESİDİR metaforunun doğmasına neden olacaktır.

İLERLEMEK anlam çerçevesinin merkezinden biraz çıkıldığında halen GELİŞMEK üretim kavramının konvansiyonel olarak anlamlandırılmasında kullanılabilecek “Daha güçlü daha etkili duruma gelmek” (sozluk.gov.tr; 2020) idealizeleşmiş kognitif modeli bulunmaktadır. Bu model dahilinde rol kişilerinin oyun içinde daha güçlü daha etkili duruma gelmesinin GELİŞMEK anlam çerçevesini besleyeceği ifade edilebilir.. İLERLEMEK anlam çerçevesini meydana getiren diğer “Daha iyi, daha yüksek bir düzeye, aşamaya erişmek” (sozluk.gov.tr; 2020) idealizeleşmiş kognitif modelinin İLERLEMEK YÜKSELMEKTİR kavramsal metaforuyla ilişkilendiği görülmektedir. GELİŞMEK anlam çerçevesinin merkezinde yer alan BÜYÜYÜP BOY ATMAK kavramı da gözetilerek, bu metafor sahnenin temel fiziksel unsurlarından olan oyuncu bedeni üzerinden anlamlandırıldığında GELİŞMEK DİKLEŞMEKTİR kavramsal metaforu oluşturulabilir. Böylece de DİKLEŞME'nin önündeki her engel GELİŞME için de engel olarak değerlendirilebilir.

GELİŞMEK anlam çerçevesinin üretim kavramı olarak değerlendirilmesi ile oluşturulan kavramsal alan oyun tasarımcısının/yönetmeninin bu konvansiyonları Çizelge 2’de gösterildiği şekilde genişletmesiyle halen bütünlüğünü korumasına rağmen daha da büyütülebilecektir. Geline noktada GELİŞMEK bilgi alanı çevresinde metaforik, metonomik, idealizeleşmiş kognitif modeller vb. kavramsal araçlarla oluşturulmuş bu kavramsal saha gösterimin unsurlarının yapılandırılması için kullanılabilir. Bu doğrultuda sahne unsurlarını tasarlarlarken, fizikseline ile daha yakın bağ kurmayı sağladıkları için GELİŞMEK bilgi alanını ve onun anlam çerçevesindeki soyut kavramları yapılandıran kavramsal meforların kaynak bilgi alanlarının ve imge şemalarının kullanılmasının seçilecek en etkin yol olduğu belirtilebilir. Böylece ışık, ses, oyuncular, dekor, aksesuar vb. unsurların İLERLEMEK, HAREKET ETMEK, ADIM ATMAK, GERİ DÖNMEK, DÖNMEK, YOL, KONTEYNER, DİKLEŞMEK, EĞİLMEK, EFOR HARCAMAK, YÜK TAŞIMAK, GÖRMEK, GÖRÜLMEK, BAKMAK,

YÖNLENDİRMEK vb. kavramlar üzerinden oluşturulabileceği ifade edilebilir. Kavramsal sahada tespit edilen rol kişilerinin dış kuvvetler tarafından hareket ettirilmesi düşüncesi hatırlandığında bu dış kuvvetlerin ışık, ses, dekor vb. unsurlar olacağına karar verilebilmektedir. Belirlenen kavramlarla bu tespit beraber değerlendirildiğinde ise sahenin; rol kişilerinin hareket edeceği yollar barındırması, rol kişilerinin bu yollarda ilerlemesi, bu sırada görünür olmaları, bunun kurgusal bir dış koşul olduğunun gösterilmesi, sahne üstünde rol kişilerinin görünür olma arzusuyla ulaşmak isteyeceği içi, dışı ve sınırı olan alanların bulunması, ulaşılacak istenen alanlara giden yollarda ilerlerken rol kişilerinin efor harcıyor olması şeklinde kurgulanması anlamlı olacaktır.

Oyuncuların oyun sürecindeki hareket tasarımları GELİŞMEK üretim kavramı açısından değerlendirildiğinde, onların oyuna daha kuvvetsiz bir ışık altında sahne arkasında başlatılması ve sonrasında daha görünür olmalarını sağlayan bir aydınlatma tasarımı ile sahne üstüne doğru hareket etmeleri kurgulanırsa hedef alandaki rol kişileri GELİŞMEK anlam çerçevesi bağlamında anlamlandırılabilir. Yine oyun sürecinde oyuncuların bedensel duruşlarındaki bir dikleşme de GELİŞMEK üretim kavramı dahilinde tasarımı kuvvetlendirebilecektir. GELİŞMEK KONVANSİYONUN YÖNLENDİRDİĞİ KAPALI KONTEYNER ALANDAN DIŞARI ÇIKMAKTIR kavramsal metaforu düşünüldüğünde rol kişilerinin sahne üstündeki davranışları sahne unsurlarının koşullamasına bağlı kılınabilir. Bu yönde dekor veya aksesuarlarla dikey düzlemdeki, önlerinde oluşturulacak ışıksal hatlarla da yatay düzlemdeki hareketleri yönlendirilebilir. Oyunculara rol kişilerinin mental alanlarını yukarıda belirlenen kavramsal sahaya tutarlı bir şekilde yaratabilmeleri adına GELİŞMEK İLERLEMEKTİR, GELİŞMEK YÖNLENDİRİLMEKTİR, GELİŞMEK RAHATSIZLIKLARI GÖRMEZDEN GELMEKTİR, GELİŞMEK ARKAYA BAKMAMAKTIR, GELİŞMEK SADECE BULUNDUĞUN ALANI GÖRMEKTİR gibi temel motivasyonlar verilebilir.

Rol kişilerinin hareketlerini koşullayan sahne unsurlarının çeşitliğinin GELİŞMEK GENİŞLEMEKTİR kavramsal metaforu bağlamında artırılması tasarlanabilir. Bu bağlamda ışıksal hatlarla yönlendirilen hareketlere, dış ses üzerinden yenileri eklenebilir. Her yeni komut türü gelmeden önce rol kişilerine ufak konfor alanları yaratılırken, yeni komutlarla onlar üzerindeki sıkıntılar çoğaltıldığında rol kişilerinin mental alanlarında oluşan GELİŞMEK bilgi alanının, dış bir alandan farklı

şekilde anlamlandırılması sağlanabilir. Dış koşullarca yaratılan konfor alanları sahne üstünde oyuncuların taşıdıkları yüklerin azaltılması, hareket kabiliyetlerinin artırılması, önce yorulup sonra dinlendirilmeleri vb. şeklinde tasarlanabilir. Bu tasarım düşüncesinin yaratacağı sahnesel kurguyu özetlemek gerekirse; oyuncular sırtlarında bir takım yüklerle loş ışıkla aydınlatılan sahne arkasında oyuna başlatılıp görünür oldukları sahne üstüne gelmeleri üzerinden onlara bir gelişim yaşatılabilir. Ardından ışık hatları ile belirlenen yollarda ilerlemeleri sağlanarak rol kişisi mental alanında gelişimin devam ettiği gösterilip, sırtlarındaki yüke rağmen hareket etmeye yönlendirilmeleri üzerinden ise rahatsızlık duymalarına neden olunabilir. Zamanla taşıdıkları yüklerden kurtulmalarının ardından oyunculara yeni bir konfor alanı sağlanıp, bu sefer de başka bir dış koşul olan ses üzerinden daha zorlayıcı hareketler yapmaya yönlendirilebilirler. Bu noktada onlardan istenen hareketlerin rol kişileri tarafından keşfedilmesi zamana yayıldığında, rol kişinin mental alanında oluşturulmaya çalışılan GELİŞMEK anlam çerçevesinin kuvvetleneceği belirtilebilir. Yine oyunculara yapmaya zorlandıkları hareketler sonrasında oturacakları sandalye gibi bir gereç verilmesi ile yaratılan konfor alanı sayesinde, rol kişilerinin yaşadıkları önceki rahatsızlıkları görmezden geldikleri bir durum oluşturulabilir. Bu konfor alanının rol kişilerinin mental alanındaki bir anlık anlamlandırma olmasından gelen geçici niteliğini sahne üstüne taşımak adına ise, oyuncuların sandalyelere bağlanmaları mizansenin üstünden oturma pozisyonuna sabitlenmeleri kurgulanıp, aynı zamanda da yine dış koşullarca harekete yönlendirilmeleriyle onlara başka bir rahatsızlık deneyimi yaşatılabilir. Oyunun başında oyuncuların taşıdığı yükler yine sandalye olarak seçilirse insanın kendisini bağladığı konfor alanları ve taşıdıkları yüklerin metaforik olarak eşleşmesi kuvvetlenecektir.

Rol kişilerinin yaratılan konfor alanları üzerinden kendilerini GELİŞMEK anlam çerçevesi bağlamında değerlendirmelerine rağmen, bütün bu gelişimin sadece onların mental alanında gerçekleştiği anlamlandırması oyun alanının ışıkla sınırlandırılmış kurgusal bir alan olarak gösterilmesiyle kuvvetlendirilebilir. Mental alanı yapılandıran sınırlandırılmış oyun alanı, yollar, rol kişilerini aydınlatan ışıklar gibi bütün aydınlatmaların oyun alanı içinde bulunarak görünür olmasının mental alanın kurgusal boyutunu besleyebileceği belirtilebilir. Aynı hedef doğrultusunda rol kişilerini yönlendiren dış sesin doğal bir ses yerine mekanik bir ses olması tercih edilebilir. GELİŞMEK üretim kavramının mental alan dışındaki bağlamının beslenmesine; dış ses



üzerinden rol kişilerinin aşağı yönlü hareketlere yönlendirilmesi, rol kişilerini ilerleten ışıksal hatların onlar üzerinde herhangi bir gelişim sağlamaması, ya da bu hatların onları aynı yollardan tekrar tekrar geçtikleri bir döngüye sokması yardımcı olacaktır. Yine ışık hatlarının kare, dikdörtgen gibi düz geometrik şekillerden oluşmasının onların KURGUSAL olarak anlamlandırılmalarını kolaylaştıracağı ifade edilebilir.

DIŞ KUVVET kavramı çerçevesinde oluşturulmuş sahne unsurları üzerinden yaratılan mental alanın dışında bir anlamlandırmayı kuvvetlendirmek adına oyunda İÇ KUVVET üzerinden yapılandırılan bir mental alanın da yaratılması tercih edilebilir. Bu yönde DIŞ KUVVET dahilinde oluşturulan mental alanla ilişkilenen rol kişilerinden farklı bir rol kişinin daha oyuna dahil edilmesi yerinde olacaktır. Bu rol kişinin sahne unsurlarının yönlendirilmesine kapılmaması ve o ana kadar yaratılmış mental alanın dışını işaret etmesi arzu edilen kavramsallaştırmanın hizmetinde olacaktır.

Gelinen noktada GELİŞMEK kavramının kognitif semantik bir bağlamda düşünüldüğünde On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) gibi bir oyunun mizansenlerinin, oyunculuk motivasyonlarının, dekor, ışık, ses gibi sahne unsurlarının tasarlanmasında yararlanılabilecek bir araç olduğu gösterilmiştir. Oyun tasarımında detaya girildikçe sanatçının öznel kognitif seçimleri arttığından ve nihayetinde oluşturulmuş oyunun tekrar kurgulanması anlamsız olacağından ortaya koyulan inceleme modeli yine belli bir konvansiyonel düşünce perspektifinde kalınarak bir yol gösterici olacak biçimde kurgulanmıştır. Dolayısıyla oyunun birleşim alanında yer alan Prometheus, İo vb. bazı kavramlar tasarıma dahil edilmemiştir. Diğer taraftan ise üretim kavramının çevresinde oluşturulan kavramsal zeminde gelişimin dış kuvvet tarafından DIŞ KOŞUL, KOLAYLIK, BAHŞEDİLME anlam çerçeveleri bağlamında elde edilmesi kavramsallaştırmasının tasarımcıyı PROMETHEUS kavramına, konvansiyonel yönlendirilmelerin tahakkümü altında olunan bir alandan çıkma düşüncesinin ise onu İO kavramına ulaştıracak jenerik alanı sağladığı da ifade edilebilir. Hal böyle olunca, gerek tezin bu bölümünde oluşturulan kurgusal yol gösterici hayali izlek, gerekse de önceki bölümlerdeki kognitif incelemelerin; tez ile öne sürülen hipotezin hem On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyununun bütünsellik içerisinde anlamlandırılmasını hem de tersten bir yönelimle tüm unsurlarının bütünsellik içerisinde tasarlanmasını sağlayabileceği gösterilmiştir. İlerleyen bölümlerde İo oyununun benzer bir şekilde incelenmesi ile önerilen yaklaşımın biraz daha belirginleştirilmesine çalışılacaktır.

### **3. İo**

#### **a. Oyunun künyesi**

Yazan ve Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand

Dramaturji: Verda Habif

Oyuncular: Gizem Bilgen (Bia), Deniz Karaoğlu (Kratos), Gökhan Küçük (Hermes), Yiğit Özşener (Prometheus), Şahika Tekand (İo)

Koro: Anıl Doğan Albayrak, Huriye Aliefendioğlu, Selinay Duman, Aren Fındık, Mehmet Bahattin Genç, Verda Habif, Altay İcimsoy, Bilal Yiğit İnal, Betül İngin, Seda Kandemir, Buket Koyun, Nilgün Kurtar, Gökhan Özcan, Can Özmen, Cihat Parıltı, Bulut B. Sezer, Burcu Bacanak Şahin, Onur Tanyeri, Gizem Tileylioğlu, Nazlı Deniz Mercan, Burak Zafer

Işık Masası Oyuncusu: Melika Durukan

Gösterim Yılı: 2019

Gösterim Yeri: Uniq Hall

#### **b. Oyun üzerine kognitif bir okuma**

##### **i. Genel görünüm**

İo oyunu genel manada Yunan mitolojisinde nehir tanrısı İnakhos'un kızı olan İo karakterini merkezine alan modern bir tregadyadır. Tek perdeden oluşan oyunda İo dışında Kratos, Bia, Hermes ve Prometheus karakterleri ve Koro bulunmaktadır. Oyun Zeus'un zoruyla onunla birleştiğinde yaşadığı topraklardan sürülen İo'nun acılı bir yolculuk sonunda tekrar kendi topraklarına dönmesiyle başlar. O zamana kadar İo hakkında Olimpos tarafından anlatılanlara inanan insanlar İo'yu kendi topraklarına kabul etmek istemezler. İnsanlar Zeus'un hakimiyetinin dışına çıkmayan bir düzen ve korku içinde yaşamaktadırlar. İo ısrar ederek gerçekleri anlattıkça daha önceden bildikleri ve yeni öğrendikleri arasında kalan insanların hem kafaları karışır hem de korkuları artar. Bu durumu sonlandırıp insanları tekrar düzene sokmak için Zeus önce Kratos ve Bia'yı, daha sonra da Hermes'i görevlendirir. Bia'nın Kratos'un yanında yer almasına karşın oyun boyunca hemen hemen hiç konuşmadığı görülür. Kratos sert

mizacıyla İo'yu tehdit ederek orayı terk etmesini sağlamaya çalışır. Bu tehditler İo'nun direncini kıramayınca onlara katılan Hermes ise Kratos'a göre biraz daha ağırbaşlı bir tavır içerisinde, kaba tehditlerde bulunmak yerine gerçekleri çarpıtarak İo'yu ikna etmeye çalışmaktadır. İo ona da inatla karşı çıkınca Hermes, sürgündeki yolculuğu boyunca düşünceleri İo'ya umut olan Prometheus'u onun karşısına çıkarır. Bu süreçte, yaşanan tartışmalara tanık olan Koro'nun kafasının iyiden iyiye karıştığı, isyan noktasına geldiği görülmektedir. İo Prometheus'u Olimpos temsilcilerinin tarafında görünce taraf değiştirdiğini düşünerek onu suçlar. Prometheus ilk başta konuşmak istemeyip İo'nun suçlamalarını geçiştirmeye çalışsa da, İo ısrarlı bir şekilde onu itham etmeyi sürdürünce dayanamayıp, bu durumu dışardan İo'nun anladığı gibi algılanması için Zeus'un planladığını belirtir. İo bu açıklamalardan tatmin olmayıp Prometheus'un eskisi gibi konuşması yönünde onu teşvik eder. Kratos ve Hermes de Prometheus'u kışkırtınca o da bu yönde konuşmaya başlar ve konuşmanın şevkiyle Zeus'un ondan o zamana kadar öğrenmek istediği akıbetini ağzından kaçıır. Bu akıbet kısaca, Zeus'un baskısına dayanamayan insanoğlunun sonunda isyan edeceği, rayından çıkan doğa olaylarının artık Zeus tarafından dizginlenemeyeceği ve bu olayların Zeus'un sonunu hazırlayacağı olarak özetlenebilir. Fakat oyunda Zeus'un İo ve Prometheus'u yok etmek yerine onlara işkence etmeyi tercih etmesinin nedeni Prometheus'un Zeus'un akıbetini bilmesi ve bunu İo'ya söyleme ihtimalidir. Zeus bunu öğrendiğinde başına geleceklere hazırlıklı olacak ve onlardan kurtulacaktır. Prometheus bu akıbeti açıklayınca, Zeus'un İo ve kendisini öldürmemesi için bir sebep kalmamıştır. Prometheus ve İo'nun kendi sonlarını hazırladığı oyun Koro'nun kafa karışıklığı içindeki görüntüleri ile son bulur.

## **ii. Performansın kavramsal öyküsü**

Oyun İo'nun oval bir ışıkla birkaç defa aydınlatılıp karartılmasıyla başlar. İo tekrar aydınlatıldığında bir yandan ışıktan yakınmakta, diğer yandan da nerde olduğunu anlamaya çalışmaktadır. Bu süreçte ANLAMAK anlam çerçevesinin hem dilsel hem de görsel modalitelerle yapılandırıldığı görülmektedir. Bu yönde ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforu ana kavramsallaştırma edimi olurken, bu metaforun dilsel modalitede ANLAMAK İŞİTMEKTİR, ANLAMAK KOKLAMAKTIR şeklinde genişletildiği ifade edilebilir. ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforunun gerektirim sahasından yararlanarak IŞIK'ın görmeyi sağlayan araç olması nedeniyle anlamayı sağlayan araç olarak kavramsallaştırılabilecek AKIL

ile eşleştirdiği belirtilebilir. Bu eşleştirme aynı zamanda oyunu ANLAMAK'a çalışan seyircinin oyuncuyu görmeye ve işitmeye ihtiyaç duyması ile aynı kavramsal temele oturarak oyunun kontekstini metaforik bir bağ ile seyirciyi de içine alan bir alana genişletmektedir. Yine bu kavramsallaştırmanın daha sonra Koro'nun bir görünüp bir kaybolduğu sırada İo'nun kim olduğunu anlama çabasını da yapılandığı ifade edilebilir. Ayrıca IŞIK'ın dilsel ve görsel modalitelerde İo ve Koro'nun arzusunun dışında davranıyor olması, disel modalitede SAHNE IŞIĞI GÜN IŞIĞIDIR kavramsal metaforunun yaratılması, oyun kontekstinde doğanın kontrolünün Zeus'un elinde olması, sahne fizikselitesinde sahne ışığının oyuncunun kontrolü dışında olması kavramsallaştırmaları çoklumodal bir yapıda metaforik olarak birbirleriyle eşleşerek IŞIK anlam çerçevesi ile KONTROL anlam çerçevesinin ilişkilmesini sağlamaktadır. Bu ilişkilme İo ve Koro'nun anlama çabalarını MÜCADELE bilgi alanıyla yapılandırılmasını sağlamaktadır. KONTROL anlam çerçevesinin aynı zamanda KONTROL ETMEK ZİNCİRLEMektir kavramsal metaforu üzerinden dilsel modalitede Aistos'un zincilerini dövmesini yapılandırırken, hala zincirlenecek birilerinin olması kavramsallaştırılması ile de UMUT anlam çerçevesiyle ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu ilişkilmeyle beraber UMUT anlam çerçevesinin Prometheus'un yendikçe kendini yenileyen ciğeri üzerinden de yapılandırılması onun EDİLGENLİK boyutunun görünür kılındığını göstermektedir.

İo'nun nerde olduğunu ANLAMA çabasını rasyonalleştiren memleketine dönme arzusunun ise HEDEFLER VARİŞ NOKTALARIDIR kavramsal metaforunun gerektirim sahasında meydana gelen ARZULAR/HAYALLER HEDEFLERDİR kavramsal metaforu ve HAYAL İÇİN RÜYA metonomisi ile yapılandırıldığı belirtilebilir. Oyunda İo bu kavramsallaştırmanın etkisiyle "Nereye vardı bu bahtsız yolculuk? Bu perişan halimle beni kabul edecek bir yere ulaştım mı?", "Ah ne güzel bir rüya" (Tekand, 2019) sözlerini söylediğinde ışığı söner. İo'nun daha önceki bir görünüp bir kaybolmaları bu durumla beraber değerlendirildiğinde sahne ışığının bu şekilde tasarlanmasının hayatın aksine hayallerin veya rüyaların kesintili görünümünü sunuyor olması ile metaforik bir ilişkide olduğu ifade edilebilir.

Koro'nun savuşturmaya çalıştığı, İo'nun nerde olduğunu öğrenme ısrarının Koro'nun mental alanında DURMAMAK olarak kavramsallaştırıldığı görülmektedir. EYLEMEK İSTENÇLİ HAREKET ETMEKTİR, DÜŞÜNMEK EYLEMEKTİR kavramsal metaforlarının gerektirim sahasında oluşturulan AKILLI OLMAK

EYLEMSİZLİKTİR/HAREKET ETMEMEKTİR metaforuyla yapılandırılan bu kavramsallaştırmanın aynı zamanda görsel modalitede İo'nun konuşurken bedensel jestleri kullanmasını, buna karşılık Koro'nun hareketsiz bir duruşta olmasını, işitsel modalitede İo'nun soruları karşısında Koro'nun sessiz kalmasını, dilsel modalitede Koro'nun "Kim bu durmayan durulmayan yabancı meczup kadın?", "Durmuyor çılgın çırpınışların, susmuyor çığlıkları anlamsız soruların. Keskin bir acı çınıyor kırık sözcüklerinde. Duyun der gibi beni kayıp gelgitlerimde." (Tekand, 2019) gibi sözlerini biçimlendirdiği görülmektedir. Koronun mental alanındaki AKILLI OLMAK EYLEMSİZLİKTİR kavramsal metaforunun karşısına İo'nun mental alanında KORKAKLIK EYLEMSİZLİKTİR kavramsal metaforunun koyulmakta ve böylece EYLEMSİZLİK'in HÜKÜM'ü yarattığı anlamlandırması yapılırken İo'nun "Hükmünü sürdürebilsin diye Zeus, gücünü görebilsin diye onların suskunluklarında." (Tekand, 2019) sözleri karakterize olmaktadır. Bu kavramsallaştırma ediminin KANAL metaforunun detaylandırılma, birleştirme, genişletme gibi kavramsal süreçler üzerinden ANLAM ve İLETİŞİM bilgi alanlarının ilişkilendirilmesini sağladığı ifade edilebilir. Konvansiyonel KANAL metaforunun eşleştirmelerinde DÜŞÜNCELER (ANLAMLAR) NESNELERDİR, LİNGUISTİK İFADELER TAŞIYICIDIR, İLETİŞİM GÖNDERİDİR/GÖNDERMEDİR kavramsal metaforları bulunmaktadır (Lakoff ve Johnson, 2015). Oyunda konvansiyonel KANAL metaforu; NESNELER'e kırılma, çınılama gibi niteliklerin eklenmesi ile detaylandırılmakta ve İNSANLAR DENİZLERDİR (SOSYAL ORGANİZASYONLAR BÜYÜK NESNELERDİR) kavramsal metaforuyla birleştirilerek, TAŞIYICILAR'ın DALGALAR İÇİN GELGİTLER (ETKİ İÇİN NEDEN) kavramsal metonomisi sayesinde DALGALAR ile eşleştiği bir kavramsallaştırmayla genişletilmektedir. Bu süre zarfında Koro'nun sarfettiği "Sorularla dayanıp kapımıza, sorularla geliyor, soruyor." (Tekand, 2019) şeklindeki sözlerini İLETİŞİM bilgi alanında yer alan TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforunun gerektirimlerinden SORULAR SAVAŞ ALETLERİDİR ve KONTEYNER (İç, Dış, Sınır) imge şemasıyla yapılandırılan YER kavramı üzerinden DURUMLAR BULUNULAN YERLERDİR kavramsal metaforları yapılandırmaktadır. Aynı kavramsal saha Koro ve İo'nun görsel modalitedeki aydınlatmayla sınırlandırılmış alanlarını ve dilsel modalitedeki birbirleriyle girdikleri mücadeleyi de metaforik bir ilişki içinden anlamlandırmaktadır.

İlerleyen süreçte İNSANLAR DENİZLERDİR ve AKILLI OLMAK EYLEMSİZLİKTİR kavramsal metaforlarının birleştirilmesinden oluşturulan HUZUR EYLEMSİZLİKTİR, HUZURSUZLUK DENİZİN DALGALANMASIDIR kavramsal metaforlarının dilsel modalitede Koro'nun "Duruyordu her şey durmaktan memnun dingin bir teslimiyetle huzurun kollarında. Kim bu dalgalandıran durgun sahilini öylece uysal sanılan huzur denizlerinin." (Tekand, 2019) gibi sözlerini yapılandırdığı görülmektedir. Burada HUZUR kavramının kişileştirilmesi üstünden onun TESLİMİYET ve İSTENÇLİ HAREKETSİZLİKLE ile ilişkilmesi sağlanmıştır. Bu kavramsallaştırmanın görsel modalitedeki tezahürü olarak bu süre zarfında Koro sahne üstündeki hareketsizliğini sürdürmektedir. Gelineen noktada oyun boyunca sık sık kullanılan İNSANLAR DENİZLERDİR/SU KÜTLELERİDİR kavramsal metaforunun oyuna başlığını veren ve oyundaki ana karakteri işaret eden İO kavramının mitolojide nehir tanrısının kızı olduğu idealizeleşmiş kognitif modeliyle ilişkilendiği belirtilebilir. Bu ilişkilenede HALK'ın daha büyük, görece hareketsiz ve durgun bir su kütlesi olması nedeniyle DENİZLER'le eşleşmesine karşın, İo'nun kendi yatağından taşma potansiyeli olan, taşıdığı önüne çıkan şeyleri yıkabilen veya kendiyile sürükleyebilen, denizlere karıştığında onları bulandırabilecek NEHİR ile eşleştiği görülmektedir.

Koro'nun İo'nun kim olduğunu öğrenip, onu kovma gayreti, buna karşılık İo'nun topraklarından ayrılmasına neden olan olayları anlattığı, bu anlatının Koro'nun kafasını karıştırdığı ve Kratos ile Bia'nın sahnede görünmesine kadar olan süreçte de ANLAMAK anlam çerçevesinin yukarıda tespit edilen kavramsal metaforlarla yapılandırıldığı görülmektedir. Bu süreçte İo'nun kimliğinin, onun adı üstünden anlamlandırılması, adının babası tarafından verilmiş olması, başına gelen laneti Zeus tarafından adına bulaştırılmış bir leke olarak nitelendirmesi KONVANSİYONEL ANLAM'ın genel konjonktüre hükmeden kuvvetler tarafından yapılandırıldığını göstermektedir. İo'nun onun hakkındaki gerçeklerin Koro'nun bildiklerinden farklı olduğunu savunması metaforik olarak KONVANSİYONEL ANLAM'a karşı verilen bir MÜCADELE ile eşleşmektedir. Konvansiyonel anlamın oyunda ZEUS ve BABA kavramlarıyla yapılandırılıyor oluşu KONVANSİYONEL ANLAM'ın ERİLLİK boyutunu da görünür kıldığı ayrıca ifade edilebilir. Büyük ölçüde sahenin genel kontekstiyle oluşturulan KONVANSİYONA KARŞI MÜCADELE kavramsallaştırmasının KONVANSİYON DIŞI OLMAK ÖLÇÜSÜZLÜKTÜR kavramsal

metaforuyla beraber dilsel modalitede İo'nun "Keşke izin verseniz biraz daha adsızlığıma.", "Her gittiğim yerde adımın sadece bununla anılmasının ne kadar aşağılayıcı ne kadar yaralayıcı olduğunu göremiyor musunuz?", Koro'nun "Kim bu dalgalandıran durgun sahilini öylece uysal sanılan huzur denizlerinin.", "Bir yanda korkusuz Zeus'un öfkesi...", "Dur, ölçüyü kaçırma.", "Dur yasak iş yapma." (Tekand, 2019) gibi sözlerini, işitsel modalitede ise İo'nun günlük vezin dışı konuşmasını yapılandığı görülmektedir.

KONVANİSYON'un HÜKMEDİCİ GÜÇ ile ilişkilendirilmesi ve "Hükmedilenin hükmedeni yarattığı" idealizeleşmiş kognitif modelinin Koro'nun Zeus'un tarafında olmayı seçmesi ve "Besbelli kendi hayaliydi bu sesler. Kendi taşkın arzusuydu onu baştan çıkarın. Kendi tasavvurlarıydı günahını sımayan." (Tekand, 2019) şeklindeki sözlerini, İo'nun "Ama olanları öğrenen Hera kıskançlıktan çıldırdı. Herkes bilir ama bilmezlikten gelir, kimseden korkmayan Zeus Hera'dan fazlasıyla çekinir. Çünkü Hera onun gücünün emniyetidir.", "Yoksa ürkek insan sesleri mi yine cevap vermeyen bana? Hükümünü sürdürebilsin diye Zeus, gücünü görebilsin diye onların suskunluklarında." (Tekand, 2019) sözlerini yapılandığı görülmektedir. Bu kavramsal saha ilerleyen bölümlerinde Prometheus'un efendiyi kölelerin yarattığına dair kavramsallaştırmasını, bu sahanın gerektirimi olarak üretilen KADIN ERKEĞİN GÜCÜNÜN EMNİYETİDİR kavramsal metaforuyla oyun boyunca Kratos ve Bia'nın sahne üstünde hep aynı anda ve birlikte konumlanmalarını da anlamlandırmaktadır.

Oyun kontekstinde bildiklerinden çok farklı şeyler anlatan İo'nun sözlerini duydukça Koro'nun konuşma ritminin değişmesine rağmen sözlerinin tekrar eden bir yapıda olması ve bu sırada hareketsizliğini koruması BİLDİK OLANIN, (KONVANİSYONEL BİLGİNİN) DEĞİŞMEZLİK (EYLEMSİZLİK) ile metaforik olarak ilişkilmesini sağlamaktadır. Bu durum da İo'nun konvansiyonun değişmezliğine bir TEHDİT olarak kavramsallaştırılmasına neden olmaktadır. KONVANİSYONEL anlam çerçevesinin aydınlatılan sahası İNSANLAR DENİZLERDİR/SU KÜTLELERİDİR kavramsal metaforuyla beraber kavramsal olarak birleştirildiğinde meydana gelen KONVANİSYONEL GÜÇ DOĞAL FELAKETLERDİR kavramsal metaforunun yine İo'nun "Lanetli bir kasırganın zavallı hayatımı nasıl alt üst ettiğini anlatmak en az kaderim kadar acı veriyor...", "...bu şehri ve herkesi felakete sürükleyen topraklarıma..." (Tekand, 2019) şeklindeki sözlerini yapılandığı görülmektedir.

İo ile Zeus'un arasındaki olaylar hakkında Koro'nun bildikleri ve İo'nun anlattıklarının uyuşmaması Koro'nun mental alanında DÜŞÜNCELERİN UYUMSUZLUĞU/TUTARSIZLIĞI anlam çerçevesi, İNSAN DENİZDİR kavramsal metaforu ve İNSAN İÇİN AKIL kavramsal metonomisinden yararlanarak AKLIN BULANMASI, AKLIN KARIŞMASI olarak kavramsallaştırılmaktadır. Bu kavramsallaştırmada KANAL metaforunun DÜŞÜNCELER NESNELERDİR alt metaforu DÜŞÜNCELER SIVI HALDEKİ NESNELERDİR şeklinde detaylandırılmıştır. Yapılan detaylandırma kavramsal süreci KANAL metaforunun başka bir alt metaforuyla birleştirildiğinde DÜŞÜNCE SIVILARI AKTARILDIKLARI AKIL KONTEYNER KABİNİN İÇİNDE ÖNCEDEN BULUNAN SIVILARLA KARIŞMAKTADIR/ONLARI BULANDIRMAKTADIR kavramsal yapısı oluşmaktadır. Yine bu süreçte DÜŞÜNCELERİN UYUMSUZLUĞU/TUTARSIZLIĞI anlam çerçevesinde, KANAL metaforunun ANLAMAK/BİLMEK İŞİTMEKTİR/GÖRMEKTİR ve TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforlarıyla birleştirilerek KONTEYNER AKIL'a yerleştirilen yeni DÜŞÜNCE NESNELERİNİN, orada mevcut bulunanların DÜŞMANI olarak kişileştirildiği ve onlarla ÇATIŞMA'ya girdiği kavramsallaştırmasından TUTARSIZ/UYUMSUZ DÜŞÜNCELER BİRBİRLERİNİN DÜŞMANIDIR kavramsal metaforunu oluşturulduğu, bu metaforla Koro'nun “Çatışıyor bildiklerimle işittiklerim. İnanmak mümkün değil.” (Tekand, 2019) sözlerinin yapılandırıldığı görülmektedir. Bu kavramsal sahanın gerektirim alanında mevcut düşüncelerin bulunduğu KONTEYNER alanın, sınırları, başka bir ifadeyle kapıları tutulması gereken bir kale olarak anlamlandırılmasının dilsel modalitede Koro'nun “Kapılarını zorluyor karanlık hafızamın.”, “Sorular dayandı kapımıza. Sorularla geliyor. Soruyor.”, “Sorular saldırıyor sakın suskunluğuma...”, “Sinsi sinsi sorular saldırıyor ruhuma..” (Tekand, 2019) gibi sözlerini, görsel modalitede de Koro ve İo'nun lokal aydınlatmalarla sınırlı alanlar içinde tasarlanmasını karakterize ettiği ifade edilebilir.

Oyunda İo'nun geçmişte Zeus ile zorunlu birleşmesini anlatmasıyla oluşturulan HAFIZA anlam çerçevesinin İo'nun mental alanında UNUTULAMAYAN ANILAR KENEDİR kavramsal metaforuyla yapılandırıldığı görülmektedir. İlerleyen süreçte de bu anlam çerçevesi “Geçmişin bilinmesi” idealizeleşmiş modeli ve AKIL ile metonomik ilişkisi üzerinden “Geleceği bilmek”, “İnsanlara akli vermek” idealizeleşmiş kognitif modelleri ile kavramsallaştırılan PROMETHEUS kavramıyla



bağlantılandırılmıştır. Bu bağlantılandırma ve İo'nun Koro ile çatışması sonucunda da Koro'nun mental alanında HAFIZASIZLIK anlam çerçevesi kapsamında Prometheus'u hatırlamama konteksti oluşturulmuştur. Bu kavramsal sahada üretilen HATIRLANAMAYAN ŞEY KARANLIKTIR kavramsal metaforunun dilsel modalitede Koro'nun "Kapılarını zorluyor karanlık hafızamın.", "Karanlıkta sürüyor huzursuzluk korkusu." (Tekand, 2019) gibi sözlerini, görsel modalitede de oyunun başında İo'nun Koro'yla iletişime geçene kadar Koro'nun karanlıkta olmasını yapılandırdığı belirtilebilir. Koronun hafızasını nitelendiren KARANLIK anlam çerçevesinin İo'dan öğrendikleri ile metaforik olarak aydınlanıyor olmasının ise dilsel modalitede Prometheus'un onlara verdiği ATEŞ ile, görsel modalitede ise sahne aydınlatmasının oyun kontekstinde anlama aracı olarak kullanılıyor olmasıyla ilişkilendiği görülmektedir. Oyunun bu bölümünde karanlıkları aydınlatan AKIL ile eşleşen ATEŞ bilgi alanı kaynak bilgi alanı olarak farklı metaforlar üzerinden İo'nun "Zeus yıldırımlarına gerek yok. Yalanların yetiyor gerçekleri yakmaya." (Tekand, 2019) YALANLAR GERÇEKLERİ YAKAN ATEŞTİR, "Zeus yanıp tutuşuyor senin için..." (Tekand, 2019) CİNSEL ARZU ATEŞTİR, "Bu utançtan, bu durduramadığım bu bir türlü soğutamadığım öfkeden er geç bir gün kurtulacağım." (Tekand, 2019) ÖFKE ATEŞTİR sözlerini yapılandırmaktadır. ATEŞ'in zarar veren boyutlarının metaforik anlamlandırma sahasını beslediği bu metaforlarla, AKIL'ın da zararlı boyutları olabileceği kavramsallaştırılmaktadır.

İo'nun anlattıkları sonrasında Koro bildiklerine dair şüphe duymaya başladığında sahnede Kratos ve Bia görülür. Yunan mitolojisinin idealizeleşmiş kognitif modeli üzerinden GÜÇ ve ŞİDDET kavramlarıyla anlamlandırılacak bu rol kişileri, hükmedenin bozulan düzeni ilgili kavramlar ile sağlama ediminde olduğunu göstermektedir. Kratos ve Bia, HÜKMEDEN/GÜÇLÜ OLAN YUKARIDADIR kavramsal metaforunun tezahürü olarak sahnede Koro ve İo'dan yukarıda konumlandırılmıştır. Bu kavramsal metaforun oyunun birkaç yerinde İo'nun kendi değerinin düşük görülmesini AŞAĞILANMA kavramı ile anlamlandırmasını da yapılandırdığı görülmektedir. Kratos ve Bia'nın aydınlatmalarının Koro ve İo'nun ışığının ovalliğine karşın dikdörtgen kesitte ve daha hacimli olmasının İNSANİ OLAN EĞRİSELDİR, GÜÇLÜ OLAN FİZİKSEL OLARAK BÜYÜKTÜR kavramsal metaforlarının yansması olduğu ifade edilebilir. Yine Kratos ve Bia ile eşleşen GÜÇ ve ŞİDDET kavramlarının oyunda Kratos rol kişisinin sert ve şiddetli bir şekilde

konuşma biçimini yapılandığı görülmektedir. Oyun başında oluşturulan GÜÇ ve ERİLLİK ilişkisi ve “Hükmedilenin hükmedeni yarattığı” idealizeleşmiş kognitif modeli EYLEMEK KONUŞMAKTIR kavramsal metaforuyla beraber dilsel modalitede İo’nun “Doğru kardeşinle seni ayırmak imkansızdır. Biriniz olmazsa öteki işe yaramaz.”, “Yıllarca kendimi bir kurban gibi gördüm. Sustum. Ne oldu? Acı ve ıstıraptan başka ne oldu?” (Tekand, 2019) sözlerini ve işitsel modalitede Bia rol kişinin oyun boyunca neredeyse hiç konuşmamasını karakterize etmektedir.

Hermes’in sahneye çıkmasına kadar olan bu bölümde genel manada Kratos’un İo’ya ve Koro’ya yönelik tehditleri ve İo’nun bu tehditlere verdiği karşılıklar üzerinden şekillenen bir TARTIŞMA görülmektedir. Bu süreçte o ana kadar hareketsizliğini bozmayan Koro bazen bireysel, bazen de topluca hareketlenmeye başlamıştır. Koro’nun kafa karışıklığıyla metaforik olarak eşleşen bu hareketlenmenin aynı zamanda Koro’nun “Durduramıyorum. Hiçbir şeyi durduramıyorum.” (Tekand, 2019) gibi sözleri üzerinden dilsel modaliteyi de yapılandığı belirtilebilir. Kratos’un Zeus’u temsilen geldiğini belirtmesi onu KONVANSİYONEL GÜÇ ile eşleştirirken, onun sert çıkışları sonrasında Koro’nun tekrar sessiz ve hareketsiz bir biçimde kalması KONVANSİYONEL DÜZEN EYLEMSİZLİKTİR kavramsal metaforunun tezahürü niteliğindedir. Bu kavramsal sahada sessizlik ve hareketsizlik içindeki koronun bir elemanın bir anda öne doğru adım atması metaforik olarak EYLEM kavramını doğurmakta ve Koro’nun eyleme geçme, konvansiyonel düzeni bozma ihtimaline dair bir anlamlandırmaya imkan tanımaktadır. Fakat konvansiyonel düzenin dışına çıkma durumu İo’nun aksine Koro’nun mental alanında genel manada KORKU ve TEREDDÜT kavramlarını ortaya çıkarmıştır. Bu kavramların da Koro’nun oyunun bu bölümüne kadar olan süreçten farklı olarak silüetler (karaltılar) olarak aydınlatılmaya başlanmasını metaforik olarak yapılandığı belirtilebilir. TOPLULUKTAN AYRILMA kavramsallaştırmasının İo’nun mental alanına ise İHANET TOPLULUKTAN AYRILMAKTIR kavramsal metaforuyla yansıdığı ve İo’nun Kratos ve Bia’ya yönelik “Titanlar ve Zeus savaşında siz anneniz Styx ile birlikte soyunuza karşı savaşarak Zeus’un yanında yer almasaydınız soyunuza ihanet etmeseydiniz şimdi olduğunuz yerde olabilir miydiniz?”, “Siz kendi refahınızı soyunuzun varlığına tercih ettiniz.” (Tekand, 2019) sözlerini biçimlendirdiği görülmektedir. Bu kavramsallaştırmanın açtığı saha aynı eylemin farklı sonuçlar doğurabileceğine dair bir anlamlandırma imkanı sağlamaktadır. Bu anlamlandırma ile metaforik bir ilişki

kurularak da, Koro'nun hareketlenmesine İo'nun etkisi olduğu kadar, Koro'nun mental alanında o sırada dominant olan KORKU kavramı değerlendirildiğinde onu hareketsiz kılan Zeus baskısının getirdiği KORKU'nun da etken olduğu çıkarımı yapılabilmektedir.

Kratos'un "Zeus bana sadece seni buradan edebinle gönderme emri verdi. Hala konuşabiliyorsan bunun içindir, sabrediyorsam Zeus'un emrine itaatsizlik etmemek içindir. Yoksa sen bu söylediklerinin bir tekini bile yüksek sesle dillendiremezdin.", İo'nun "Doğru o emretmeden siz hiçbir şey yapamazsınız." (Tekand, 2019) sözleri KONVANSİYONEL GÜÇ kavramını kurduğu tek yönlü ilişki üzerinden İRADE kavramıyla karşıtlık ilişkisine sokmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Koro'nun İo'nun sözlerinin etkisiyle kafası karışarak hareketlenmesi, Kratos'un tehditleri ile hareketsizleşmesi, bu iki durum arasında kalmaktan yakınırken benzer sözcükleri tekrar ediyor olması İRADESİZLİK anlam çerçevesinde değerlendirilebilmektedir. Ayrıca Koro'nun KONVANSİYONEL GÜÇ ve İRADE kavramları arasına sıkışmasının metaforik olarak Koro'nun görsel modalitedeki hareket biçiminin sınırlılığını da yapılandırdığı ifade edilebilir. Koro'nun İo'yu ANLAMA çabası ve Zeus'tan KORKMA arasında verdiği mücadelenin bir yansıması da onun mental alanında içinde bulunduğu durumu iki farklı metaforla anlamlandırmasında görülebilmektedir. Bu süreçte Koro tekrar eden bir edimle bazen KANAL metaforu ile TARTIŞMA SAVAŞTIR metaforunun gerektirim sahasında oluşturulmuş KİŞİSEL HALLER/DURUMLAR SAHİP OLUNAN NESNELERDİR kavramsal metaforuyla yapılandırılan "Çatışıyor çarpışıyor düşüncelerle korkular. Düşüncelerle korkular çarpışıyor kafamda." (Tekand, 2019) sözlerini, bazen de KİŞİSEL HALLER/DURUMLAR BULUNULAN YERLERDİR kavramsal metaforunun tezahürü olan "Korku kaplıyor karanlıkları. Keskin bir korku kaplıyor solduğum havayı. Sokuluyor, kaplıyor durduramıyorum." (Tekand, 2019) sözlerini sarfeder. Dilsel modalitede oluşturulan iki farklı kavramsallaştırma arada kalmışlığı, ANLAMA çabasını yaratmakla beraber, birinci ifadeye daha dikkatli bakıldığında Koro'nun kafasının içinde çarpışan seylerin DÜŞÜNCE ve DUYGU olduğu görülmektedir. Duygunun idealizeleşmiş kognitif modelinin "dış koşulların insanın içindeki izlenimi" (sozluk.gov.tr; 2020) olması dolayısıyla DUYGU kavramı İRADESİZLİK ve TESLİMİYET ile ilişkilenebilirken, DÜŞÜNCE ise yine merkezindeki idealizeleşmiş kognitif model üzerinden İSTENÇ ile eşleşebilmektedir.

Oyunun bu bölümünde de İNSANLAR DENİZLERDİR, YAŞAMI YÖNETEN YERLEŞİK GÜÇ DOĞA OLAYLARIDIR kavramsal metaforlarının ve bu metaforların gerektirim sahasının Kratos'un "Görüyor musun sesimizin rüzgarı bile nasıl her şeyi hizaya sokmaya yetiyor?", "Biz buraya senin taşkınlığına seyirci kalmak için gelmedik.", Koro'nun "Gittikçe yaklaşıyor belalı fırtınalar. Esiyor köpürüyor durduramıyorum.", "Fırtınalar yaklaşıyor puslu denizlerinde." (Tekand, 2019) gibi sözlerini, İo'ya benzer şekilde annelerinin nehir tanrıçası olması üzerinden Kratos ve Bia rol kişilerini yapılandırdığı görülmektedir. Bu kavramsal saha ayrıca İo'nun KONVASİYON DIŞI davranışlarını TAŞKINLIK olarak anlamlandırılmasını sağlamaktadır. İo'nun KONVASİYON DIŞI davranışları ANLAMAK anlam çerçevesinden AKIL ile değerlendirildiğinde ise ÇILGIN, MECZUP, YARIM AKILLI, ASİ gibi kavramlarla nitelendirildiği görülmektedir. Konvansiyonun konvansiyon dışı İo'ya olan müdahalesi, ANLAMAK GÖRMEKTİR/DUYMAKTIR, MENTAL YAKINLIK FİZİKSEL YAKINLIKTIR kavramsal metaforlarıyla yapılandırılarak, işitsel modalitede ışığının sönmesi ile onun susturulmasına, görsel modalitede Koro ve İo'nun birbirlerinden ayrı konumlandırılmasına ve hiçbir zaman aynı anda aydınlatılmamalarına, dilsel modalitede İo'nun "Zeus Tartaros karanlıklarına gömüp benden tamamen kurtulabilecekken bunu neden yapmıyor?", "Neden beni susturmak için bu kadar uğraşiyor?", "Neden beni bu insanlardan bu kadar uzak tutmaya çalışıyor?" (Tekand, 2019) gibi sözlerine yansımaktadır.

İo Kratos'un tehditleri karşısında geri adım atmayınca Kratos'un mevcut konumunda Hermes görünür. Kratos ise onunla aynı seviyede sahenin diğer tarafında konumlanmıştır. Hermes'in oyun kontekstinde Zeus'un habercisi olarak kavramsallaştırılmasının onun da HÜKMEDEN kavramsal kategorisinde anlamlandırılmasını sağladığı, dolayısıyla rol kişilerinin sahnedeki mevcut yerleşiminin daha önceden de tespiti yapılan HÜKMEDEN/GÜÇLÜ OLAN YUKARIDADIR kavramsal metaforunun tezahürü olduğu belirtilebilir. HÜKMETMEK BÜYÜLEMEKTİR/GERÇEKLERİ GİZLEMEKTİR kavramsal metaforunun etkisiyle Hermes'in İo tarafından kelimelerin büyücüsü olarak nitelendirildiği görülür. Bu metaforun aynı zamanda Kratos'un TEHDİT ETMEK motivasyonundan farklı olarak Hermes rol kişisinin ana motivasyonunu GERÇEKLERİ SAPTIRMAK şeklinde yapılandırdığı ve bu yapının da Hermes rol kişisinin Kratos'a göre daha yumuşak tonda olan konuşma biçimine etki ettiği ifade edilebilir. Hermes örnekler vererek İo'ya

karşı daha önceki davranışlarının İYİLİK anlam çerçevesinde olduğunu iddia ederken, İo da onun verdiği örneklerin gerçeğin sadece bir kısmı olduğunu savunarak onunla TARTIŞMA'ya girmektedir. Bu tartışmaya tanık olan Koro'nun bedensel jestler üzerinden gruptan ayrılan elemanlarının artması metaforik olarak kafa karışıklığının da arttığını göstermektedir.

Hermes ve Kratos Zeus'un emirlerine karşı çıkmamanın cezasını "Zeus'a karşı gelir gelmez Zeus amansız yıldırımlarıyla küle çeviriverdi onu." (Tekand, 2019) sözlerinde olduğu gibi DOĞA OLAYLARI ve ATEŞ kavramlarıyla ile metaforik ilişki kurarak anlatırken, İo'nun "Ama bil ki bir gün ateş selleri fişkıracak Tifon'un yığılıp devrildiği yerden. O seller azgın dişleriyle kemirecek toprağı.", "Zeus'un yıldırımlarıyla kömüre dönmüş Tifon, kızıl oklarla salacak kaynayan öfkesini.", "Demeter terk edecek bereket getirmeyi. Berrak suyu içilmez olacak Zeus'un günahlarının zehri yüzünden." (Tekand, 2019) sözlerinde aynı kavramsallaştırmayı ters edimde kullanması ile, bu kavramların daha önceden metaforik olarak eşleştiği KONVANSİYONEL GÜÇ ve AKIL kavramlarının el değiştirebileceğine dair bir anlamlandırma imkanı sunulmaktadır. Konvansiyonun değişmesine yönelik bu tip bir anlamlandırmanın yansımalarını işitsel modalitede Koro'nun sessizlikten başlayıp ritmi ve şiddeti yüksek bir ses düzenine, görsel modalitede düzenli bir hareketsizlikten, düzenli harekete, sonra da koro elemanlarının birbirinden ayrılmış hareketlere geçmelerinde görmek mümkündür. Oyunun devamında İo'nun gelecekte bahsetmesi, içerdiği idealizeleşmiş kognitif model üzerinden dilsel modalitede PROMETHEUS kavramının doğmasına neden olmuştur. Bu noktada Hermes ANLAMI çarpıtmak adına yine anlamlandırmadaki perspektifsel etkiden yararlanarak GELECEĞİ BİLMEK kavramını KEHANET kavramıyla anlamlandırmış, sonra KEHANET kavramının ESKİ kavramını çağrıştırması bağlamından ESKİ OLAN GERİDEDİR kavramsal metaforunu kullanarak onu geride kalmış olarak nitelendirmiştir. Bu kavramsallaştırma da onun mental alanında "İlerlemek, zamanın rüzgarına kendini bırakıp onun kanatlarına binip huzur içinde akıp gitmek varken bu eski bu unutulmuş bu isabetsiz olduğu apaçık ortaya çıkmış lanetli kehanetlere kim itibar eder artık?" (Tekand, 2019) sözlerini yapılandıran İLERLEMEK ZAMANIN RÜZGARINA KENDİNİ BIRAKMATIR/KONVANSİYONEL GÜÇLERE TESLİM OLMAKTIR kavramsal metaforuyla anlamlandırma yapılmasına imkan tanımıştır. Bu kavramsallaştırmanın açtığı sahadan bakıldığında oyunun başında Koro'nun mental alanında HUZUR TESLİMİYETTİR kavramsal metaforunun

yapılanmasının Koro'nun mental alanının KONVANSİYONEL GÜÇLER'in HÜKÜM'ünde olduğunu gösterdiği tespiti yapılabilir. Aynı bağlamdan, o sırada Hermes'in düzen dışı hareketlere geçen Koro'yu da DELİ kavramıyla nitelendirmesi, Koro'nun konvansiyondan çıkışına bir tepki olarak görülmektedir. Yine İo'nun Hermes ile olan tartışmasının Koro'nun mental alanında yarattığı KAFA KARIŞIKLIĞI anlam çerçevesinde doğan KUŞKU kavramının dilsel modalitede Koro'nun "Kara bir kuşku kaplıyor içimizi." (Tekand, 2019) gibi sözlerini, görsel modalitede ise karaltılar şeklinde görünmelerini yapılandığı belirtilebilir.

PROMETHEUS anlam çerçevesiyle ilişkili oluşturulan AKIL ATEŞTİR, AKIL DİLDİR, DİL HAFIZADIR kavramsal metaforlarının ve KİŞİSEL HALLER SAHİP OLUNAN NESNELERDİR kavramsal metaforunun İo'nun Prometheus'un insanlara verdiği ateşin, Zeus'un insanları kandırıp ellerinden almadan önce zaten onların olduğunu savunmasını ve sarf ettiği "O aptal dediğin akı verdi insanlara. Harfleri alfabeyi verdi hafızası olsun diye geçmişlerinin. Sizse hiç vakit kaybetmeden Pandora'nın kutusuna kilitleyip umudu dünyaya saldıgınız kötülüklerle evhamı korkuyu yerleştirdiniz onun yerine. Işıltılı oyuncaklar verdiniz insanlara. Sahip oldukça korksunlar, korktukça unutsunlar, silinsin hafıza izi kalmasın diye." (Tekand, 2019) sözlerini yapılandığı görülmektedir.

İo Hermes ile baş edebilmek için Erinniler'den yardım istediğinde onların da Zeus'un gücünün altına girdiğini öğrenir. Erinniler intikam tanrıçaları olarak mitin idealizeleşmiş kognitif modelinde ebedi ilkeler üzerinden adaleti sağlamaktadırlar. Dolayısıyla o anki konjonktürün aksine DEĞİŞMEZ İLKELER'in izlenmesi ile metaforik olarak eşleşmektedirler. Oyunun dilsel kontekstinde onlar da Athena tanrıçası ile eşleşen AKIL kavramıyla kandırılıp konvansiyonel gücün hükmüne girmişlerdir. İo'ya son darbeyi vurmak adına Hermes, artık fiziksel olarak kendi yanlarında bulunan, insanlar üzerindeki etkisini kaybetmesini BAŞARISIZ OLMAK SAVAŞTA YENİLMEKTİR kavramsal metaforuyla anlamlandırdığı Prometheus'u İo'nun karşısına çıkarır. Prometheus'un Hermes, Kratos ve Bia'nın siyah kostümlerinden farklı olarak sarımsak bir kostüm giydiği görülür. Bu kostüm seçiminin PROMETHEUS kavramının idealizeleşmiş kognitif modelindeki ATEŞ kavramıyla metonomik bir ilişkide olduğu belirtilebilir. Prometheus'un sahnede Hermes, Kratos ve Bia ile beraber yukarıda yer almasının İo'nun mental alanında MENTAL BAĞLILIK FİZİKSEL YAKINLIKTIR kavramsal metaforuyla anlamlandırıldığı görülmektedir. Bu

anlamlandırmanın etkisiyle İo Prometheus'un taraf deęiřtirdiđini dūřunūr. ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metforu ve İNSAN İÇİN YÜZÜ kavramsal metanomisinin yapılandırđı sahnemizanseninde İo'nun Prometheus'un niye orda olduđunu sorguladıđı sırada Prometheus'un yüzünü sakladıđı görölmektedir. Bu sırada Koro'nun mental alanında ise KUŐKU, KORKU ve İSYAN kavramları hem dilsel modalitede hem de Koro'nun karaltı olarak görünmesi, bütün elemanlarının ayrıřmıř jestler yapması řeklinde görsel modalitede oluşturulmaya devam etmektedir.

Oyunda gelinen noktada İo'nun Prometheus için konumlandırıldıđı yer üzerinden tek yönlü bir anlamlandırma yaparak onu suçlaması, Hermes'in insanları inandırmak adına gerçeklerin tek boyutunu görünür kılmalarıyla eşleşmektedir. Dolayısıyla İo'nun bu edimi ALDANMAK anlam çerçevesini yaratmaktadır. Bu durum da PROMETHEUS anlam çerçevesinin, içerdđi GELECEĐİ BİLMEK, GEÇMİŐ BİLMEK, AKIL gibi kavramlar üzerinden gerçeđin bütün boyutlarıyla bilinmesi olarak kavramsallařtırılmasının dıřında kalmaktadır. Prometheus bulunduđu durumun MENTAL BAĐLILIK FİZİKSEL YAKINLIKTIR kavramsal metaforunun aksine halen CEZA kategorisinde yer aldıđını anlamın çok yönlülüđu üzerinden gerekçelendirmektedir. Bařka bir ifadeyle, Prometheus dıřarıdan ceza çekmiyor gibi görünse de rol kiřisinin mental alanında çok acı çekmekte olduđundan, ciđerinin yendiđi zamanki gibi o an içinde bulunduđu durum da onun mental alanında ona yönelik bir CEZA olarak anlamlandırılmaktadır. Prometheus duyduđu mental acıyı Zeus tarafından tutulduđu konumdan insanlarla ancak tek taraflı iletişim kurabiliyor olmasında kavramsallařtırmaktadır. ANLAMAK GÖRMEKTİR/İŐİTMEKTİR ve KANAL metaforuyla yapılandırılan bu kavramsal sahada Prometheus'un tutulduđu yer insanları görmesine, iřitmesine izin verirken, diđer taraftan ise onlara eriřmesini engelleyecek kadar da insanlardan uzaktır. İletişimin bu řekilde tek taraflı kurulması ile mental acının eşleştiriliyor olması İLETİŐİM'in tek boyutlu yapılandırılmasının sorun teřkil ettiđini ortaya koymakta ve İLETİŐİM anlam çerçevesi ile iliřkilenen KONSANSİYONEL ANLAM'ın tek boyutluluđunun da bu řekilde anlamlandırılmasına olanak sađlamaktadır. Bu kavramsal saha, sahne üstünde Prometheus ve Koro rol kiřilerinin arasındaki uzaklıkta, Prometheus'un Koro'yu görmesine rađmen Koro'nun onu görememesine neden olan konumlandırılmalarında da metaforik olarak vücut bulmaktadır. İo insanların Olimpos tarafından göz ardı edilen acılar çekmesine rađmen Prometheus'u Olimpos'a teslim olup insanlara yardım etmemekle suçlamaktadır. Bu

düşüncenin oluşturulmasında yine ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforunun ve HÜKMEDEN İÇİN HÜKMEDİLEN YER kavramsal metonomisinin etkin olduğu belirtilebilirken, aynı zamanda İo'nun mental alanında insanların kurtuluşunun Zeus olmasa da yine başka bir dış güce bağımlı kılındığı görülmektedir. İo'nun karşısında durduğu TESLİMİYET kavramıyla örtüşen bu tip bir kavramsallaştırmayla “Yapayalnız tükettiğim şu sefil hayatta benim de dayanamayacağımı sandığım çok zaman oldu Prometheus. Böyle zamanlarda bana söylediklerini tekrar tekrar içimden geçirir, sesinin yankısını aklımda duymaya, güç bulmaya çalışırdım.” (Tekand, 2019) sözlerinde kendisini de anlamlandırdığı ifade edilebilir. Prometheus'un böyle bir kavramsallaştırmaya karşı çıktığı “Gücü ister Zeus'ta ister bende ister başka bir ölümsüzde arasın ölümlüler, bu yanlış İo!” (Tekand, 2019) sözlerinde görülmektedir. Bu yönden bakıldığında oyun kontekstinde yer alan İo'nun Zeus tarafından birleşmeye zorlanması, kendi topraklarından sürülmesi, vücudundaki kenenin verdiği acı vb. davranış ve deneyimleri de dış bir güç tarafından koşullanmaktadır -İo'nun, bulunduğu konum üzerinden Zeus'un planladığı anlamlandırmayı yaparak Prometheus'u suçlamasının da yine aynı kavramsallaştırmanın ürünü olması gibi-. Prometheus'un düşüncesi ise bu kavramsallaştırmanın aksine EYLEM İSTENÇLİ HAREKETTİR kavramsal metaforunda temellenmektedir.

İo “Bulduğun yerden yaşadığın yerden işitilebiliyor mu bilmem ama bilesin ki artık yeryüzünde bütün mabetler zaten yakarışlara kapalı. Yakarışlar eriyor, eriyip kayboluyor mabetlerin karanlık kuytularında. Yankısı bile erişemiyor Olimpos'un kapılarına ıstırap dolu çığlıkların. Söyle Prometheus, işitilmiyor mu bunlar Olimpos eteklerinden?”, “Bütün söylediklerin yalan mıydı bana? Bunca yıl kendime yalan mı söyledim ben?” (Tekand, 2019) şeklindeki sözlerle Prometheus'un bulunduğu konumu sorgulamayı sürdürmesi sonrasında Prometheus'un sakladığı düşüncelerini açığa vurmaya karar verdiği görülür. Görsel modalitede bu durum o ana kadar yüzünü saklayan Prometheus'un seyirciye dönmesi (FİKİR DEĞİŞTİRMEK YÖN DEĞİŞTİRMEKTİR) ve kollarını açmasında (DÜŞÜNCEYİ BEYAN ETMEK DÜŞÜNCE NESNESİNİ GÖSTERMEKTİR) metaforik olarak yapılanmaktadır. Bu kavramsallaştırmanın da KANAL ve ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforlarının gerektirim sahasında yapılandığı ifade edilebilir. Bu noktada İo insanların kaderini değiştirmesi için Prometheus'tan medet umarken (daha önceden tespit edildiği gibi mevcut konvansiyonel gücü başka bir güç ile değiştirmek



istemektedir.), Hermes kaderin deęişmezliğini savunmakta (KADER İNSANLARIN ÖNÜNDE İLERLEYECEKLERİ DEĞİŞMEZ YOLDUR), Prometheus ise kaderin akıl ile deęişebileceğini iddia etmektedir (AKIL İSTENÇ SAHİBİ OLMAKTIR, EYLEMEK İSTENÇLİ HAREKETTİR, İSTENÇLİ HAREKET KENDİ BELİRLEDİĞİN YOLDA YÜRÜMEKTEDİR). Mevcut durumunu Hermes gibi BAŞARISIZLIK YENİLGİDİR kavramsal metaforu üzerinden anlamlandıran Prometheus, Hermes'in aksine yenilgisinin nedenini Zeus'a deęil, insanlara bağlamıştır. İnsanların çektięi acıların kaynaęı olan ateş ile metaforik ilişkideki Zeus'un yıldırımları aynı zamanda Prometheus'un Zeus'tan alıp insanlara verdięi ama onların ise Zeus'a geri verdięi ateşle de eşleşmektedir. Oyun kontekstinde AKIL ile metaforik olarak eşleşen ATEŞ'in bu şekilde kavramsallaştırılması görsel ve işitsel modalitelerde Koro'nun oyun sürecindeki hareket ve ses tasarımıyla ilgili (hareketsizlik, harekete geçiş, sessizlik vb.) daha önce yapılan kavramsal tespitlerle de eşleşmektedir.

AKIL anlam çerçevesinin ATEŞİN BAŞKASINA TESLİM EDİLMESİ kavramsallaştırmasıyla genişletilmesine ek olarak, Prometheus'un "Ben dünyaları aydınlanacak sandım, onlarsa sadece yaktılar, yakıp yıktılar emeksiz sahip oldukları ateşi. Yürüyorlar ama bir yere gitmiyorlar. Koşuyorlar ama bir yere varmıyorlar. Yiyorlar içiyorlar bir türlü doymuyorlar. Yakıyorlar ateşi ama bir türlü ısınmıyorlar. Zeus'un oyuncakları gibi acz içinde çırpınıp duruyorlar. Ben akla bilgiye sığınacaklar sandım onlara ateşi verirken. Onlarsa sadece korktular, korkuya tutundular. Sahip olmaya sadece sahip olduklarını kaybetme korkusuna. Tıpkı Zeus gibi." (Tekand, 2019) sözleriyle YIKICILIK kavramının da bu AKIL anlam sahasına katıldığı görülmektedir. Daha sonra ise AKIL anlam çerçevesinin YIKICILIK boyutunun "Eh! Sen Zeus'un insanlara neler yaptığını deęil, insanların kendilerinin neler yaptığını izledin İo. İnsanların neler yapmayı seçtiklerini gördün. Onlar uzun zamandır ya her şeyi bırakıyor Olimpos'a tembelce ya da bir şeyler yapmak yerine acılara katlanıyorlar. İradelerini unutup buna da huzur diyorlar." (Tekand, 2019) sözleriyle İSTENÇSİZ HAREKET ile metaforik eşleştirilmesi yapılmıştır. Bu kavramsal yapının aynı zamanda oyun kontekstinde hareketsiz ve sessiz kalmaya bilfiil huzur diyen Koro'nun bu davranışıyla da metaforik bağlam kurduęu ifade edilebilir. Yine Prometheus'un İSTENÇSİZ HAREKET kavramı çerçevesinde "İyiliğin de kötülüğün de Zeus'tan Olimpos'tan geleceğini düşündün hep. Oysa iyilik de kötülük de senin olduęun yerde. Kaldır başını bak çevrene göreceksin." (Tekand, 2019) sözleriyle İo'nun yaptığı

anlamlandırmanın KONVANSİYONEL HÜKÜM'ün altında yer aldığını gösterdiği belirtilebilir. İo'nun Prometheus'a olan suçlamasına karşılık vermek adına Prometheus'un Zeus'un akıbetini anlattığı görülür. Prometheus'un bu eyleminin de amaçladığının aksine akıbetini öğrenmek isteyen Zeus'a, yani KONVANSİYONEL HÜKME hizmet ettiği ifade edilebilir. Bunun üzerine Hermes bu dünyanın eskisi gibi kalacağına dair hükmünü bildirdiğinde, bu hükmün metaforik olarak görsel modalitede Koro'nun oyunun başında olduğu gibi tek nizamda hareketsiz ve sessiz bir biçimde duruyor olması ile eşleştiği görülmektedir. Oyun İo'nun içine düştükleri durumdan yakınırken "Ama" sözcüğü ile yeni bir mental alan açtığı sırada ışığının sönmesi, ardından Koro elemanlarının birbirlerinden ayrılmış jestler içerisindeki görünümleri ile tamamlanır. Böyle olunca kontekstinin geldiği noktada konvansiyonel düzenin hakimiyetiyle bitecek gibi görünen oyun, bu düzenin akıbetinin hem dilsel hem de görsel modalitede belirsizliğe düşürülmesi ile konvansiyon dışı bir kavramsal alanla sonlandırılmıştır. Bu durum hem gösterim sürecinde oluşan mental alanda Prometheus ve İo rol kişilerinin konvansiyon dışı anlamlandırılmaları ile, hem de oyununun Koro, karakterler, kullandığı dil, öyküsü gibi genel yapısal özelliklerine bakıldığında Tragedya konvansiyonel kavramsal kategorisinde anlamlandırılacakken yapısal bir sonunun olmaması bakımından konvansiyon dışı kalması ile metaforik olarak eşleşmektedir. Bu eşleşmenin de oyun sürecinde ANLAM üzerine yapılan TARTIŞMA'nın KONVANSİYONEL anlam çerçevesine genişlemesine yardımcı olduğu belirtilebilir.

Yukarıda belli bir ölçek dahilinde yapılan oyunun kavramsal analizine bakıldığında, gösterimin tüm unsurlarının birbirleriyle ilişkilenecek şekilde birbirlerini anlamlandırdığı kavramsal bir ağ biçiminde olduğu görülmektedir. Bir yandan bu bütünlüklü yapıyı içeren en küçük kavramsal kategori oluştururken, bir yandan da bütün modalitelerde gösterimi meydana getiren unsurları teşkil edebilecek üretim kavramının TARTIŞMA olduğu değerlendirilmektedir. İlerleyen bölümlerde bu üretim kavramının analizde tespit edilen kavramsal sahaya nasıl kaynaklık ettiğine, unsurların tasarlanmasında ve birbirleriyle ilişkilenebilmesindeki etkinliğine farklı perspektiflerden bakılarak açıklık getirilmeye çalışılacaktır. Böylece hem bu oyun özelinde TARTIŞMA kavramının üretim kavramı olduğu değerlendirmesi kontrol edilmiş olacak, hem de tezin hipotezinin hedefleri doğrultusunda üretim kavramının yönetmenin oyunu bütünlüklü bir biçimde bütün unsurlarıyla tasarlamasında yol gösterici bir kavramsal

araç olabileceğinin İo oyunu üzerinden bir başka boyutu daha gösterilmeye çalışılacaktır.

### iii. Genel perspektiften bütünsel görünüm

Bu bölümde oyunun anlamlandırılmasındaki detalaylandırma ölçeği değiştirilip, oyuna biraz daha mesafeli bakılarak önceki bölümde serimi yapılan kavramsal sahanın seçilen üretim kavramıyla ilişkisi daha görünür kılınmaya çalışılacaktır. Bu yönde TARTIŞMA üretim kavramının özetle; TARTIŞMA bilgi alanını aydınlatan TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforunu ve gerektirim sahasını, TARTIŞMA anlam çerçevesindeki İLETİŞİM, ANLAMAK gibi temel kavramları, bu kavramları yapılandıran KANAL ve ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforlarını, onların gerektirim sahalarını içeren bir kavramsal yapı ile oyuna kaynaklık ettiği belirtilebilir. Bu oyunda incelenen diğer oyunlardan farklı olarak, üretim kavramıyla ilişkili kavramsal metaforlardan yararlanarak yaratılan konvansiyon dışı kavramsal metaforların baskın bir kavramsallaştırma süreci yerine detaylandırma, genişletme ve birleştirme gibi metaforik süreçlerin içe içe kullanılmasıyla yapılandırıldığı görülmektedir. Bu kavramsal işlem altında yatan konvansiyonel saha dolayısıyla halen oyunun bütünlüklü olarak anlamlandırılabilmesini besliyor olmasına rağmen, nihayetinde bu süreçlerin doğrusal olmayan bir ilişki içinde bilinç dışında gerçekleşiyor olması, onların bilinç düzeyine getirildiklerinde karmaşık bir yapı şeklinde görünmelerine neden olabilmektedir. Bu karmaşıklık bu bölümdeki çalışmaya; -diğer oyunlarda oyunu yapılandıran üretim kavramı tek kavramsal metafor ve onun gerektirim sahası üzerinden genellenebilmişken- üretim kavramının birkaç kavramsal metaforun gerektirim sahasının oluşturduğu çoklu hatlar ve bu hatların birleşmeleri üzerinden yapılandırılması biçiminde yansıyacaktır. Hal böyle olmasına rağmen, incelemede ana hedeflerin korunmasıyla beraber, yüksek lisans tezinin gerektirdiği ölçek dahilinde olabildiğince sade bir seviye izlenmeye çalışılacaktır.

Üretim kavramının oyuna zemin hazırlayan ana metaforun, oyunu yapılandıran diğer metaforların ve kavramların oluşmasına nasıl bağlam sağladığı diğer oyunlarda olduğu gibi tezin “Tasarım Aracı Olarak Üretim Kavramı” bölümünde anlatılacak olsa da, oyunun kavramsal düzlemini anlaşılabilir kılmak adına bu bölümde TARTIŞMA SAVAŞTIR ana metaforu ile KANAL ve ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforlarının ilişki kurdukları kavramsal saha kısaca özetlenecektir. Daha sonra ise

Çizelge 3'te ilgili metaforların dayandığı idealize kognitif modeller, bu modellerin eşleşmesini sağlayan kavramsal metaforlar ve bu metaforların gerektirim sahasından yararlanarak gösterimin birleşim alanında oluşturulan kavramsal modeller ve metaforlar gösterilmeye çalışılacaktır. TARTIŞMA SAVAŞTIR metaforunun Çizelge 3'te belirtileceğinden alt metaforuna, gerektirim sahasına vb. girmeden, birbirlerine üstünlük sağlayarak bir amaca ulaşmaya çalışan en az iki kutuplu bir yapının kavramsallaşmasını sağladığı ifade edilebilir. SAVAŞ kaynak alanından gelen birbirlerine üstünlük sağlama kavramsallaştırması çıkartıldığında geriye kalan kavramsal sahanın konvansiyonel olarak KANAL kavramsal metaforuyla yapılandırılan İLETİŞİM anlam çerçevesinde değerlendirilebileceği görülmektedir. Dolayısıyla bu anlam çerçevesinin üretim kavramını yapılandıran ana metafora temel oluşturduğu belirtilebilir. Yine TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforunun kurduğu kavramsal sahada, bir an için pasif kalan tarafın perspektifinden bakıldığında ANLAMAK GÖRMEKTİR kavramsal metaforunun yapılandığı bir alanın ortaya çıktığı belirtilebilir. Hal böyle olunca, oyunda TARTIŞMA üretim kavramının genel manada bu üç metafor tarafından yapılanmasının konvansiyonel temelleri görünür kılınmaktadır. Tezin diğer bölümlerinin inceleme sahasına daha fazla girmeden, Çizelge 3 üzerinde ilgili metaforların oyunda oluşturduğu kavramsal saha genel bir perspektiften gösterilmeye çalışılacaktır.

Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu

K: Kaynak Girdi Alanında Yer Alan İdealizeleşmiş Kognitif Model

H: Hedef Girdi Alanında Yer Alan İdealizeleşmiş Kognitif Model

H-K KM: Girdi Alan Unsurlarının Eşleştirilmesini Sağlayan Kavramsal Metafor

İO BA: İo Oyunu Gösterim Birleşim Alanı

NO	HEDEF GİRDİ ALANI		KAYNAK GİRDİ ALAMI	
1	H	Tartışma belli bir konu çerçevesinde yapılır. Taraflar hedeflerine ulaşmak için belirli stratejiler izlerken mücadele verirler.	K	Savaş belli bir alanda gerçekleşir. Taraflar hedeflerine ulaşmak için belirli stratejiler izlerken mücadele verirler.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR		
	İO BA	Gösterim bir manada dilsel ve görsel modalitelerde TARTIŞMA ve SAVAŞ kavramlarının metoforik olarak eşleşmesiyle örülmüştür. Zeus gücünü sağlama almak adına titanlarla savaşmıştır. İo sürgüne gönderilmiştir. İo kendisi hakkındaki gerçeklerin bilinmesi adına Koro ile başlayıp bütün rol kişileri ile tartışma içerisine girmiştir. Koro bu tartışmayı düşüncelerin çarpışması, soruların saldırıları vb. olarak nitelendirmektedir. Kratos, Hermes ve Bia Zeus'un düzeninin bozulmaması amacıyla korkutmak, tehdit etmek, aldatmak vb. stratejiler uygulamaktadırlar. Prometheus insanların kendi akıllarını kullanmalarını istemektedir. Bu amaçla ateşi Zeus'tan alıp onlara verme stratejisi geliştirmiştir. Tutsak düşmüştür. Zeus Erinniler gibi kontrolü dışında ve düzeninin karşısındaki grupları belli bir menfaat karşılığında yanına çekmiştir. Oyun boyunca yaşanan tartışmanın sonunda Prometheus ve İo'nun ölümlerine karar verilmiştir.		
2	H	Tartışma iki veya daha fazla grup arasında gerçekleşir.	K	Savaş iki veya daha fazla topluluk arasında gerçekleşir.
	H-K KM	TARTIŞAN KİŞİLER SAVAŞAN KİŞİLERDİR, MENTAL YAKINLIK FİZİKSEL YAKINLIKTIR		
	İO BA	Kavramsal metaforlar genişletilmiş, detaylandırılmış ve birleştirilmiştir. BİR KİŞİNİN FİKRİNE KATILMAK ONUNLA MÜTTEFİK OLMAKTIR, TARTIŞMA GRUPLARINDAN BİRİLERİNİN FİKİR DEĞİŞTİRMESİ MÜTTEFİKLERİNE İHANET ETMEKTİR. İo, Kratos ve Bia'nın Zeus'un tarafına geçerek soylarına ihanet ettiklerini savunmaktadır. İo Prometheus'u Hermes'in yanında görünce onun karşı tarafla işbirliği yaparak ihanet ettiğini düşünür. Koro, İo hakkında Zeus'tan gelen bilgiye inandığı için İo'yu karşı tarafta görür ve topraklarından kovmak ister.		

Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu Devam

3	H	Tartışmada taraflar birbirini eleştirerek etkisiz hale getirilebilir. Bunu önlemek için eleştirilere cevap verilir.	K	Savaşta saldırılarak karşı taraf etkisiz hale getirilebilir. Bunu önlemek için savunma yapılır. Saldırıya karşı savunma yapmak için tarafların güçlerine destek bulmaları gerekebilir.
	H-K KM	ELEŞTİRMEK SALDIRMAKTIR, ELEŞTİRİLERE CEVAP VERMEK SAVUNMAKTIR		
	İO BA	Kavramsal metaforun alt metaforları hem olduğu gibi hem de genişletilerek kullanılmıştır. DÜŞÜNCEYİ ÇÜRÜTMEK İÇİN KULLANILAN İDDİALAR SAVAŞ ARAÇLARIDIR. İo'nun hakkında bilinenlere karşı kendini metaforik olarak savunduğu, olayların o şekilde bilinmesinden Zeus'u sorumlu tutarak ona ve temsilcilerine metaforik olarak saldırdığı görülmektedir. Koro, İo hakkında bildiklerini onun ağzından duyduktan sonra, soruların saldırdığını, düşüncelerinin çarpıştığını belirtir. İo'nun Prometheus'u Zeus'un tarafında görünce ona saldırdığı, Prometheus'un da kendini savunduğu görülmektedir.		
4	H	Tartışanlar dışında tartışmayı izleyen, tarafsız ama bir yandan da tartışmadan etkilendiği için tartışma sonunda kazanan tarafın düşüncesine meyledebilecek bir grup daha vardır.	K	Savaşanlar dışında, savaşı takip eden, tarafsız ama savaşın sonunda galip tarafın kontrolü altına girecek başka topluluklar da vardır.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR		
	İO BA	Genel metaforun gerektirim sahası genişletilmiştir. TARTIŞMADA BAŞARISIZ OLMAK YENİLMEKTİR, TARTIŞMA İZLEYİCİSİ SAVAŞ SONRASI YÖNETİMİ EL DEĞİŞTİREN TOPLULUKLARDIR. Hermes Prometheus'u, Prometheus'un da kendisini insanlara yönelik amaçlarını başaramadığı için yenilmiş olarak anlamlandırmaktadır. Rol kişileri aralarında tartışırken, Koro'nun bu tartışmadan dilsel ve görsel modalitelerde etkilendiği görülmektedir.		
5	H	Tartışma konuşma ve dinleme ile gerçekleştirilir.	K	Savaş bedensel hareketlerle gerçekleştirilir.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, EYLEMEK İSTENÇLİ HAREKET ETMEKTİR		
	İO BA	Genel metaforun gerektirim sahası başka bir kavramsal metaforla birleştirilmiştir. KONUŞMAK/DİNLEMEK İSTENÇLİ HAREKET ETMEKTİR/EYLEMEKTİR. Bu kavramsal saha Koro'nun sessizliklerinde ve hareket tasarımında, İo'nun bedensel jestlerinin Koro'ya göre, Prometheus'un jestlerinin Kratos, Bia ve Hermes'e göre daha çeşitli olmasında etkili olmuştur.		

Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu Devam

6	H	Tartışmayı yönetenler genellikle yukarıda otururlar. (Duruşmada hakimin davanın taraflarından daha yukarıda oturması gibi)	K	Savaşı yönetenler savaş alanına hakim olabilmek adına yüksek bir alanda konuşlanırlar.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, YÖNETENLER YUKARIDADIR		
	İO BA	Ana metafor başka bir kavramsal metafor ile birleştirilmiştir. Zeus'un temsilcilerinin ve tanrılardan biri olan Prometheus'un Koro ve İo'ya göre sahnede daha yüksekte konumlandırılmaları.		
7	H	Tartışmada üstünlük sağlayan tarafın kendi düşüncesini karşı tarafa kabul ettirmesi, onun zihnini hakimiyetine aldığı gösterir.	K	Savaşta üstünlük sağlayan tarafın kendi gücünü karşı tarafa kabul ettirmesi, onun yönetimini ele geçirdiğini gösterir.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR		
	İO BA	Kavramsal metafor genişletilmiştir. DÜŞÜNCEYİ KABUL ETTİRMEK EGEMENLİK ALTINA ALMAKTIR Koro'nun bildiklerinin Zeus tarafından koşullanmış olması, onların Zeus'un hakimiyeti altında olduğunu göstermektedir. DÜŞÜNCEİN KONVANSİYONELLEŞMESİ EGEMENLİĞİN YAYILDĞI ALANIN GENİŞLEMESİDİR Zues'un zaman içinde farklı grupları yanına çekerek güçlendiği görülmektedir. KONVANSİYONEL DÜŞÜNCE DÜZENE HAKİM OLAN İDARİ GÜÇTÜR, MENTAL TUTSAKLİK HAREKET VE SESİN SINIRLANDIRILMASIDIR Koro'nun Zeus'un düşüncesini benimsediği zamanlarda hareketsiz ve sessiz kalması, İo'nun anlattıkları ile düzensiz bir harekete geçmesi, Kratos'un ve Hermes'in Koro'yu ve İo'yu tehdit ederek hareketsiz ve sessiz kılmaya çalışması.		
8	H	Tartışmayı kazanmak için düşünceler bir zihinden diğerine gönderilir.	K	Savaşı kazanmak için toplanan bir cepheden diğerine atılır.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, ZİHİN BİR KONTEYNERDİR, DÜŞÜNCELER ENTİTELERDİR/NESNELERDİR, İLETİŞİM BİR KONTEYNER ZİHİNDEN DİĞERİNE DÜŞÜNCE NESLERİNİN GÖNDERİLMESİDİR		
	İO BA	TARTIŞMA SAVAŞTIR ve KANAL metaforları birleştirilip oluşan kavramsal saha genişletilmiştir. Koro'nun mental alanında düşüncelerin birbiriyle çarpışması, aklının bentlerinin veya kapılarının zorlanması, soruların saldırması.		

Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu Devam

9	H	Tartışma sonrasında tarafların ve izleyicilerin düşünceleri değişebilir, birbirlerinden etkilenebilir.	K	Savaş sonrasında tarafların ve etkilenen toplulukların sahip oldukları şeyler değişebilir. Su içinde bulunduğu kaba göre şekil değiştirebilen bir entitedir.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, DÜŞÜNCELER KONTEYNER ZİHİNDEKİ ENTİTELERDİR		
	İO BA	Kavramsal metafor detaylandırılmıştır. DÜŞÜNCENİN DEĞİŞMESİ NESNENİN ŞEKİL DEĞİŞTİRMESİDİR, DÜŞÜNCELER SULARDIR, DÜŞÜNCE İÇİN İNSAN metonomisi, İNSANLAR SU KÜTLELERİDİR, İNSANLARIN HUZURSUZLUĞU DENİZLERİN DALGALANMASIDIR, İNSANIN DÜZENİN DIŞINA ÇIKMASI NEHRİN TAŞMASIDIR, İNSANİ FELAKETLER DOĞAL AFETLERDİR, DÜŞÜNSEL KARARSIZLIK AKLIN KARIŞMASIDIR/BULANMASIDIR İo'nun nehir tanrısının kızı olması, İo'nun davranışlarının taşkınlık olarak nitelendirilmesi, Koro'nun huzursuzluğunun dalgalar ile eşleştirilmesi vb.		
10	H	Tartışma taraflarca kabul edilen belli kurallar dahilinde yapılır.	K	Savaşta çiğnenmemesi gereken belli insani kurallar vardır.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, EYLEMLER İSTENÇLİ HAREKETLERDİR		
	İO BA	Kavramsal metafor gerektirim sahası genişletilmiştir. KONVANSİYONEL DÜŞÜNCE KABUL EDİLEN STANDARTLARDIR, BELLİ STANDARTLARIN KABUL EDİLMESİ EYLEMLERİN SINIRLANDIRILMASIDIR, KONVANSİYON DIŞI OLMAK STANDART DIŞI OLMAKTIR İo'nun konvansiyon dışı davranışlarının ölçsüzlük olarak nitelendirilmesi, İo'nun günlük vezin dışı konuşmaları, Koro'nun hareketsizliği, İo'dan etkilendikten sonra Koro'nun düzensiz hareketler yapmasına rağmen Zeus'un baskısının devam etmesi neticesinde bu hareketlerin sınırlı kalması, dilsel modalitede Koro'nun belli tekrarlar içerisinde kalması, oyunun tragedya konvansiyonunun dışında kalarak yapısal olarak bir sonunun olmaması vb.		
11	H	Tartışmada taraflar sadece kendi düşüncelerine odaklandıklarında karşı tarafın savlarını anlayamazlar.	K	Savaşta taraflar sadece kendi stratejilerine odaklandığında karşı tarafın arazideki yerleşim stratejisini göremezler.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, İLETİŞİM BİR KONTEYNER ZİHİNDEN DİĞERİNE DÜŞÜNCE NESNESİ GÖNDERMEKTİR, ANLAMAK GÖRMEKTİR		
	İO BA	Kavramsal metaforlar birleştirilmiştir. KARŞI TARAFA ANLAYAMAMAK ONUN KARANLIKTA KALMASIDIR, KENDİ DÜŞÜNCELERİNE ODAKLANMAK KONUŞURKEN KARŞI TARAFA GÖRMEMEKTİR Rol kişilerinin birbirleriyle tartışırken seyirciye dönük olmaları, bir rol kişisi konuşurken hitap ettiği diğer rol kişilerinin karanlıkta kalması.		



Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu Devam

12	H	Tartışılan konulardan bazıları netleşmemiş ve anlaşılammış olarak kalabilir.	K	Savaşın savaş alanının her bölgesinde ne olduğunu göremeyebilir.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, ANLAMAK GÖRMEKTİR		
	İO BA	Kavramsal metaforlar birleştirilmiştir. Prometheus'un tanınmak istemediği sırada yüzünü saklaması, Koro'nun yaşanan tartışmalar dolayısıyla kafa karışıklığı yaşadığı sıralarda karaltılar olarak görülmesi.		
13	H	Tartışmada pek çok düşünce ortaya koyulduğunda, tarafların bazı düşünceleri kabul edilirken bazı düşünceleri kabul edilmeyebilir. Dolayısıyla tartışmada kazanan ve kaybeden her zaman için net olmayabileceği gibi üretilen anlam da çok boyutludur.	K	Savaşta taraflar bazı cephelerde üstünlük sağlarken, bazılarına ise kaybetmiş olabilir. Aynı zamanda kazanılan bir cephede de çok kayıplar yaşanmış olabilir. Dolayısıyla savaşın sonuçları tek bir bakış açısıyla değerlendirilemez.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, DÜŞÜNCELER NESNELERDİR, ANLAMAK GÖRMEKTİR		
	İO BA	Kavramsal metaforlar genişletilmiş ve birleştirilmiştir. TARTIŞMA KONULARI SAVAŞTAKİ CEPHELERDİR, DÜŞÜNÇENİN FARKLI ANLAMLARA GELMESİ NESNENİN FARKLI AÇILARDAN GÖRÜNÜŞLERİDİR, DENEYİMİN İÇERDİĞİ BİR ANLAMI AÇIKLAMAK NESNENİN SADECE BİR YÖNÜNÜ GÖSTERMEKTİR, FİKİR DEĞİŞTİRMEK YÖN DEĞİŞTİRMEKTİR Hermes'in olayları anlamlandırması ile İo'nun farklılık göstermesi, İo'nun bulunduğu konumdan Prometheus'un Zeus'un tarafına geçmiş olarak anlamlandırılması, Prometheus'un olacağını açıklamaya karar verdiğinde yüzünü dönmesi vb.		
14	H	Tartışmada yerine göre tehditkar konuşmalar ile üstünlük sağlanabilirken, bazen de yumuşak bir anlatım ile karşı taraf ikna edilebilir.	K	Savaşta bazen kaba güç etkin olurken, bazen de diplomatik görüşmeler fayda sağlar.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, DİLSEL İFADELER DÜŞÜNCE NESNELERİNİN TAŞIYICILARIDIR		
	İO BA	Kavramsal metaforlar birleştirilmiş ve genişletilmiştir. KONUŞMAK EYLEMEKTİR, SESLER EYLEMLERDİR, TEHDİTKAR KONUŞMAK KABA GÜÇ KULLANMAKTIR, YUMUŞAK TONDA KONUŞMAK İKNA ETMEKTİR, HEYECANLI KONUŞMAK PARLAMAKTIR. Kratos'un, Hermes'in ve Prometheus'un konuşma biçimleri, oyunda "ç" ve "s" gibi seslerin bulunduğu kelimeler ile bu kelimelerin işaret ettiği olaylarda çıkacak seslerin metaforik olarak eşleşmesi (çatırtı, fısıltı vb.), İo'nun yine günlük vezin dışında konuşması, Koro'nun tekrar eden yapıdaki dilsel ifade ve hareket düzeni bu kavramsal sahanın yansımaları olarak değerlendirilebilir.		

Çizelge 3 İO Birleşim Alanı / TARTIŞMA SAVAŞTIR Kavramsal Metaforu Devam

15	H	Düşüncelerin anlaşılması için akıl gerekir. Tartışmadaki güç akıldır.	K	Neslerin görünmesi için ışık gerekir. Savaşdaki güç ateştir.
	H-K KM	ANLAMAK GÖRMEKTİR, AKIL IŞIKTIR, TARTIŞMA SAVAŞTIR		
	İO BA	Kavramsal metafor detaylandırılmış ve genişletilmiştir. IŞIK İÇİN ATEŞ metonomisi, AKIL ATEŞTİR. Prometheus'un ateşi Zeus'tan çalıp insanlara vermesi.		
16	H	Akıl insanların yararına da, zararına da kullanılabilir. Medeniyetleri kurabilir de, yıkabilir de.	K	Ateş insanların aydınlanması, ısınması, yemeklerinin pişmesi için kullanılabileceği gibi, yakıp yıkmak için de kullanılabilir.
	H-K KM	ANLAMAK GÖRMEKTİR, AKIL IŞIKTIR, TARTIŞMA SAVAŞTIR		
	İO BA	Kavramsal metafor detaylandırılmış ve genişletilmiştir. IŞIK İÇİN ATEŞ metonomisi, AKIL ATEŞTİR. İnsanların Prometheus'un verdiği ateşi kendilerine zarar veren faaliyetlerde kullanmaları.		
17	H	Konuların tartışılması onları anlaşılır kılabılırken, aynı zamanda da izleyicinin onları gündemine almasını sağlar. Dolayısıyla konuları seçen kişi izleyicinin ne hakkında düşüneceğini de seçmiş olur.	K	Nesnelerin aydınlatılması onları görünür kılarken, aynı zamanda da görülecek şeyin seçilmesidir. Nesnelere aydınlatacak ışığı kontrol eden kişi insanların ne göreceğini de kontrol etmektedir.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, ANLAMAK GÖRMEKTİR, DÜŞÜNCELER NESNELERDİR		
	İO BA	Kavramsal metafor birleştirilmiş ve genişletilmiştir. DÜŞÜNCEYİ KONTROL ETMEK IŞIĞI KONTROL ETMEKTİR, GÜNDEMDE OLAN DÜŞÜNCE SIK GÖRÜLEN NESNEDİR, UNUTULAN DÜŞÜNCE ARTIK GÖRÜLEMİYEN NESNEDİR, İNSAN İÇİN DÜŞÜNCE kavramsal metonomisi, İSTENMEYEN DÜŞÜNCELERİN UNUTULMASINI SAĞLAMAK ONLARI GÖRÜLEMİYECİLERİ YERLERE SÜRMEKTİR Oyunda ışığın kontrolüne sahip olan yönetmen, konvansiyonel güç ve Zeus ile eşleşmektedir. İo kurtulmak istediği ışıktan yakınmaktadır. Rol kişileri sahnede görünebilmek için aydınlatılmaya ihtiyaç duymaktadır. Zeus İo'ya yaptıklarının unutulması adına onu sürgüne göndermiştir.		
18	H	Tartışmada tarafların tartışma konusu hakkındaki bilgileri eşit olmayabilir.	K	Savaşan tarafların savaş güçleri eşit olmayabilir.
	H-K KM	TARTIŞMA SAVAŞTIR, MENTAL OLAN FİZİKSEL OLANDIR		
	İO BA	Kavramsal metafor genişletilmiştir. DENGE imge şeması, ADALET DENGEDİR kavramsal metaforu. İo ile Koro'nun kalabalıklığı, İo'nun Kratos, Bia ve Hermes ile bulunduğu seviye farkı, oyunun yapısal bir sonunun olmaması, Zeus'un gücüyle İo'nun gücü gibi durumlar oyunda dengesizlik yaratmaktadır.		

Çizelge 3'ün açtığı genel perspektifte de görüldüğü üzere gösterimin tüm unsurlarıyla TARTIŞMA üretim kavramı ve bu kavramı oluşturan kavramsal araçlarla yapılandırıldığı belirtilebilir. Bu yapılandırma bir yandan oyunun bütünlük içerisinde anlamlandırılmasını sağlarken, diğer taraftan ise anlamın konvansiyon dışına genişlemesine katkı yapmaktadır. Daha önce tespiti yapılan, İo oyununu yapılandıran TARTIŞMA SAVAŞTIR ana metaforunun detaylandırılıp genişletilmekle beraber, üretim kavramı anlam çerçevesindeki başka kavramsal metaforlar ile birleştirildiği Çizelge 3'te biraz daha görünür kılınmıştır. Tezin diğer bölümünde TARTIŞMA üretim kavramının İo gibi bir oyununun tasarlanmasında nasıl kullanılabilceğine dair düşünsel bir izlek kurulmaya çalışılacaktır.

### c. Tasarım aracı olarak üretim kavramı

TARTIŞMA kavramının anlam çerçevesini konvansiyonel bağlamda oluşturabilmek için izlenebilecek yollardan birisinin sözlükteki açıklamalarına bakmak olduğu belirtilebilir. Bu yönde TDK Türkçe Güncel Sözlük'e bakıldığında "birbirine karşıt düşünceleri karşılıklı savunma", "karşılıklı ağır sözler söyleyerek yapılan çekişme, atışma, ağız dalaşı, dil dalaşı, dil kavgası, ağız kavgası, münakaşa", "Bir sorun üzerine sözle veya yazılı olarak karşılıklı bazen de sertçe savunma." (sozluk.gov.tr; 2020) idealizeleşmiş kognitif modellerine rastlanmaktadır. Bu modellerin EYLEM İSTENÇLİ HAREKETTİR, KONUŞMAK/DİNLEMEK EYLEMEKTİR gibi öncül kavramsal metaforları barındırdığı görülmektedir. Bu metaforlar ve modellerde yer alan SAVUNMA, KAVGA, MÜNKAŞA gibi kavramlarla beraber TARTIŞMA anlam çerçevesinin dile yansımalarına; "İddiaların savunulamaz.", "Argümanımdaki her zayıf fikre saldırdı.", "Eleştirileri doğrudan hedefi buldu.", "Argümanını yerle bir ettim.", "Onunla asla bir tartışmada galip gelemedim.", "Kabul etmiyor musun? O zaman, ateş!", "Bu stratejiyi kullanırsan, o seni bitirecek.", "Argümanlarımın hepsini tahrip etti." (Lakoff ve Johnson; 2015) gibi ifadeler üzerinden bakıldığında, bu bilgi alanının yaygın olarak TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforuyla yapılandırıldığı tespit edilebilir. Bu metaforun gerektirimi sahasından da SALDIRMAK, SAVUNMAK, ATEŞ, HEDEFLER, ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAK, YENİLMEK, STRATEJİ, ZARAR VE FAYDANIN AYNI ANDA OLUŞTUĞU ÇOK BOYUTLULUK, KARŞIT TARAFLAR, MÜTTEFİKLER, İSYAN, TARAFLARIN DURUMU SADECE KENDİ CEPHELERİNDEN GÖRMELERİ, SINIRLAR, UZAKLIKLAR, TARAFSIZ TOPLULUKLAR, EGEMENLİK ALTINA

ALMAK, SÜRGÜN, KABA GÜÇ, HİLE, SINIRLARI ZORLAMAK vb. kavramlara ve bu kavramlar SAVAŞ ve TARTIŞMA bilgi alanlarının gerektirim sahasındaki karşılıkları ile eşleştirildiğinde de onları yapılandıran kavramsal metaforlara kolaylıkla ulaşılabilir. Çizelge 3'te gösterim birleşim alanında bu metaforların oyuna yansıyanları onlara rasyonel temel hazırlayan idealizeleşmiş kognitif modellerle beraber sunulduğundan burada tekrar belirtme gereği duyulmamıştır.

TARTIŞMA kavramının idealizeleşmiş kognitif modellerinin gösterdiği bir başka boyutunun ise DÜŞÜNCELER/ANLAMLAR'ın iletimi olduğu ifade edilebilir. Bu iletim kavramsallaştırmasını konvansiyonel olarak yapılandıran kavramsal metaforun ise ZİHİN KONTEYNERDİR, DÜŞÜNCELER (ANLAMLAR) NESNELERDİR (ENTİTELERDİR), DİLSEL İFADELER TAŞIYICILARDIR, İLETİŞİM BİR KONTEYNER ZİHİNDEN DİĞERİNE DÜŞÜNCE (ANLAM) ENTİTELERİNİN TAŞIYICILARLA GÖNDERİLMESİDİR kavramsal metaforlarından meydana gelen KANAL metaforu olduğu belirtilebilir. Bu metafor TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforunun gerektirim sahasıyla beraber düşünüldüğünde ise iletilen DÜŞÜNCELER'in karşı tarafın KONTEYNER ZİHİNLERİNE girmeye çalışması ve saldırması, tarafların KONTEYNER ZİHİNLERİNİN sınırlarını ve kapılarını koruması, KONTEYNER ZİHNE giren DÜŞÜNCELERİN oradaki MEVCUT DÜŞÜNCELERLE çarpışması, iletimin tek taraflı yapılmaya çalışılması gibi kavramsal modeller doğabilmektedir. Yine bu kavramsal birleşimin deneyimlenen iletimi ŞİDDET, TEHDİT, ALDATMA, HEYECAN, KORKU, HUZURSUZLUK vb. kavramlar ile nitelendireceği düşünülebilir. SAVAŞ anlam çerçevesinde tarafların birbirine üstünlük sağlama hedeflerinin iletimi, dolayısıyla DÜŞÜNCEYİ kararsız bir hale büründürdüğü çıkarımı yapılabilir. Bu çıkarım üzerinden DÜŞÜNCELER NESNELERDİR/ENTİTELERDİR kavramsal metaforu detaylandırılacak olursa DÜŞÜNCEYİ yapılandıran NESNENİN kararsız bir şekle sahip olan SU olarak seçilmesi olasıdır. Hal böyle olunca iletilen DÜŞÜNCEİNİN KONTEYNER ZİHİNDEKİ mevcut DÜŞÜNCEYLE karışacağı, onu bulandıracığı kavramsallaştırılabilir. Ayrıca bu düşünce biçimi DÜŞÜNCELER İÇİN İNSANLAR kavramsal metonomisi ile değerlendirildiğinde İNSANLAR SU KÜTLELERİDİR kavramsal metaforuna varılabilir. Bu metaforun gerektirim sahasında HUZURSUZLUK DALGALARLA, HUZURU BOZAN DIŞ OLAYLAR DOĞAL AFETLERLE, DÜZENDEN ÇIKMA NEHİR TAŞKINLARIYLA, AKLIN SINIRLARI SU BENTLERİYLE metaforik olarak

eşleşebilmektedir. Yine bu metaforun yarattığı KARARSIZ OLMA durumu tekrar TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforu üzerine yansıtıldığında savaşıyan gruplar arasında güç DENGESİZLİĞİ olabileceği kavramsallaştırması yaratılabilmektedir. DENGESİZLİK anlam çerçevesinde taraflardan birinin aşırı güçlü olması ona bütün savaş koşullarını belirleme, onlara hakim olma imkanı verecektir. Düşünsel düzlemde ise bu güç KONVANSİYONEL DÜŞÜNCE, HAKİM DÜZEN ile metaforik olarak eşleşecektir. Yine bu eşleşmenin kavramsal sahasında HAKİM GÜCE karşı çıkan kişi ve gruplar KONVANSİYONEL DÜŞÜNCE'ye karşı çıkmakla metaforik olarak ilişkilenecektir. İNSANLAR SU KÜTLELERİDİR kavramsal metaforu değerlendirildiğinde ise bu karşı çıkış SUYUN TAŞMASI, ÖLÇÜYÜ GEÇMESİ kavramları üzerinden TAŞKINLIK, ÖLÇÜSÜZLÜK olarak anlamlandırılabilir.

SAVAŞ bilgi alanında savaşımadan savaşı kazanma yollarından birisinin tarafların kendi GÜÇLERİNİ karşı tarafa göstererek onların TESLİM olmasını sağlamak olduğu ifade edilebilir. ANLAMAK GÖRMEKTİR birincil kavramsal metaforuyla temellenen bu kavramsal sahanın TARTIŞMA bilgi alanında savlar üzerine tartışmak yerine, DÜŞÜNCELER ENTİTELERDİR kavramsal metaforundan da yararlanarak bu savları onaylayan REFERANSLARIN gösterilmesiyle eşleştiği belirtilebilir. Yine TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforunun gerektirim sahasında savaş gücü olan ATEŞ'in tartışmadaki güç olan AKIL ile eşleştiği görülmektedir. Bu bağlamda da AKIL noksanlığı TESLİMİYET, EYLEMSİZLİK vb. kavramlarla, AKIL kullanımını ATEŞİN KONTROLÜ, ATEŞ İÇİN IŞIK metanomisiyle IŞIĞIN KONTROLÜ vb. kavramlarla metaforik olarak ilişkilenebilmektedir. AKIL bilgi alanını yapılandıran ATEŞ bilgi alanının gerektirim sahasına bakıldığında insanların hem faydasına hem de zararına kullanımları olduğu görülmektedir. Aklın zıtlık içerisinde anlamlandırılmasının getirdiği KARARSIZLIK, DENGESİZLİK kavramları tespit edilen önceki kavramlarla beraber düşünüldüğünde ise bu kavramsallaştırmanın IŞIĞIN KONTROLÜNE SAHİP OLANLAR ve OLMAYANLAR, YÖNETENLER ve YÖNETİLENLER, HAKİMİYETE TABİ OLANLAR ve ONA KARŞI ÇIKANLAR gibi kavramsal kategorilerin oluşturulmasına neden olabileceği belirtilebilir.

Oluşturulan kavramsal saha ilerletilip oyunun zamansal akışına yönelik bir kavramsallaştırmaya kadar götürülebilecekken, diğer oyunlarda yapıldığı gibi mevcut yönetmenin hali hazırda yaptığı öznel seçimlerini tekrarlamamak adına, bu saha belli bir ölçek dahilinde tutulmuştur. Bu ölçeğin dahi sahne unsurlarının tasarlanabilmesi

için bir yol göstereceği değerlendirilip bu noktadan bu unsurların tasarımına geçilecektir. TARTIŞMA üretim kavramı düşünüldüğünde gösterimde rol kişilerinin ortak aksiyonunun SAVAŞMAK bilgi alanıyla yapılandırılan TARTIŞMAK bilgi alanı olması gerektiğine karar verilebilir. Bu bağlamda rol kişileri tartışan taraflar ve onları izleyip bu tartışmadan etkilenen topluluklar olarak sınıflandırılabilir. Üretim kavramının kavramsal analizinde tespit edilen DENGESİZLİK anlam çerçevesi üzerinden TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforu düşünüldüğünde tartışan taraflardan birisi hakim düzenin temsilcileri, diğeri ise bu düzene karşı çıkanlar olarak yapılandırılabilir. Hakim düzenin temsilcilerinin ana eylemleri tehdit etmek, aldatmak, ikna etmek üzerinden kurulabilirken, karşı çıkanlarınki saldırmak, savunmak şeklinde olabilir. Tartışmaya tanık olan topluluğun temel motivasyonu için ise bağlanmak, direnmek, uzaklaştırmak, arada kalmak kavramları seçilebilir. Bu kavramlar üzerinden ilgili topluluğun hareket düzeni; hakim düzene bağlandığında düzenliliği yansıtacak bir hareketsizlik olabilirken, süreçte onu baskılayan düzen ve karşı çıkış arasında kaldığında halen sınırlandırılmış bir biçimde olsa da düzensizliğe doğru evriltilebilir. Yine hakim düzenle eşleşen rol kişilerinin jestleri daha büyük, geniş ve stabil olarak yapılandırılırken, karşı çıkan tarafın jestleri ise daha dinamik bir biçimde oluşturulabilir. TARTIŞMA üretim kavramının temel taşıyıcısının KONUŞMA edimi olduğu düşünüldüğünde karşı çıkan tarafta olan rol kişisine gündelik dışı bir vezinde konuşma yaptırılarak ÖLÇÜSÜZLÜK bilgi alanıyla metaforik bir eşleşme sağlanabilir.

Sahne yerleşiminde YÖNETENLER YUKARIDADIR kavramsal metaforu değerlendirildiğinde hakim düzenin temsilcilerinin diğerlerinden daha yüksekte konumlandırılmaları konvansiyonel anlamı besleyecektir. Düzene karşı çıkanlardan birinin TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforunun açtığı kavramsal sahada TUTSAK olmasına karar verildiğinde bu TUTSAK rol kişisinin de düzen temsilcileriyle aynı seviyede ama onlardan biraz daha mesafeli yerleşmesi uygun olacaktır. Yine aynı mesafe tartışan taraflar arasında kalan topluluk ve düzene karşı çıkan rol kişisi arasında da bulunmalıdır. Üretim kavramı çevresinde oluşturulan kavramsal sahada belirlenen iletişimin tek taraflılığı düşünüldüğünde rol kişilerinin seyirciye doğru konuşmaları tasarlanabilir.

Rol kişilerinin kostümleri düşünüldüğünde hakim düzene karşı çıkanların diğerlerinden daha renkli olması hareket tasarımındaki dinamizm ile metaforik bir ilişki kurabilecektir. BÜYÜK OLAN GÜÇLÜDÜR kavramsal metaforu ve IŞIĞA SAHİP

OLMA kavramsal sahası deęerlendirildięinde ise hakim dzen tarafındaki rol kiřilerinin daha geniř bir Őekilde ve ařaęıdan, dięer rol kiřilerinin ise daha dar bir Őekilde ve yukarıdan bir ıřıklandırmaıyla aydınlatılmaları tasarlanabilir. Rol kiřilerinin hitap ettięi kiřilerin aydınlatılmamasının hem rol kiřilerinin seyirciye dnk konuřmalarında olduęu gibi konuřan tarafın karřı tarafı dikkate almayan tek ynl bir bakıř aısı olduęunu gsterebilecek, hem de ancak ıřıęı yandıęında konuřma hakkı kazanıyor olmasıyla KONTROL ALTINDA OLMA anlam çerevesiyle iliřkilenebilecektir.

Oyunun genel yapısı hakim dzenle metaforik bir baęlam yaratabilecek Őekilde TRAGEDYA gibi konvansiyonel bir yapıda kurgulanabilir. Bu yapının eksik bırakılması ise rol kiřilerinin zerinden de tasarlanan hakim dzene karřı ıkıř kavramsallařtırması ile yine metaforik olarak eřleēecektir. Gelineen noktada İo oyununun TARTIřMA retim kavramı evresinde kognitif semantik bir bakıř aısıyla byk lde kavramsal metaforlar olmak zere kavramsal aralardan yararlanarak btnlkl bir baęlamda tasarlanabileceęi gsterilmiřtir.





## V. SONUÇ

Tiyatro üzerine yapılan kuramsal çalışmaların başlangıcının neredeyse tiyatro tarihiyle eş zamanlı olduğu ifade edilebilir. Başka bir açıdan ise, tarihte kuramsal dökümü yapılmayan tiyatro oyunlarının bilinemeyeceği üzerinden bilinen tiyatro tarihinin bu çalışmalarla kesiştiğini dile getirmek daha doğru olacaktır. Hal böyle olmasına rağmen, tarihsel sürece bakıldığında tiyatro ve diğer sanat alanlarında kuramsal ve sanatsal pratiğin bir şekilde uyuşmadığı veya birbirlerini yeterince besleyemediği görülmektedir. Tez çalışması ile hedeflenen yönetime anlamlı ve bütünlük bir oyun tasarlayabilmesi adına bir yol modeli sunma düşüncesi tespit edilen problemin tuzağına düşmemek, hatta düşünsel zemininde getirdiği alternatif yaklaşım ile bu problemin tezin kapsamı dışında kalan alanlardaki tezahürlerine de bir çözüm bulmak yönelimindedir. Bu doğrultuda ilerlerken çıkış noktası olarak ilgili problemin tarihsel süreçte ve halen düşünsel alanı domine etmekte olan, tez kapsamında objektivist ve subjektivist adları altında toplanan düşünsel teorilerin anlamlandırma biçimlerinin ürünü olduğu değerlendirilmiştir. Bu teorilerin anlamı genel manada değişmez ve katı sınırlar veya sınırsız bir değişkenlik ve yapısızlık çerçevelerindeki dikatomik ayrıştırmalar üzerinden tanımlıyor olmalarından farklı olarak, tezin kuramsal temeli anlama daha geniş ve bütünlüklü bir perspektif getiren Kognitif Semantik Bilimsel alandaki ampirik araştırmalar ve teoriler üzerine kurulmuştur.

Tezin kuramsal alanında kavram sisteminin insanın yaşadığı sosyal ve fiziksel çevre, bedeni ve beyninin fizyolojik yapısının etkileşiminin ürünü olduğu kabul edilerek, Kognitif Semantik Bilimsel yaklaşımların açtığı sahadan yararlanıp teatral anlamlandırmanın ve tasarının dayandığı kavram sisteminin organizasyonu incelenmiştir. Bu incelemede anlamın değişmez ve nötr bir olgu ya da herhangi bir yapıya sahip olmayan öznel bir durum olmasının aksine, kavram sisteminde yapılandırılan bir kavramsallaştırma süreci olduğu gösterilmeye çalışılmıştır. Bu yönde bir kavramın anlamının tecrübenin içerdiği farklı boyutlarla nasıl ilişkilendiğini gösteren anlam çerçevesi, bir kontekst dahilinde onun anlık olarak yaratılmasına dair bir perspektif sunan mental alanlar, anlamın yaratılmasında insanın kavramsallaştırma

ediminin etkinliđi üzerinden onun kurgusallıđını tartıřan anlamlandırma sreçleri, canlıdaki anlamın dođmasında bařat unsurlardan olan kategorizasyon, somut bedensel faaliyetlerin soyut ve kompleks kavramları nasıl yapılandırıldıđına aıklama getiren kavramsal metafor teorisi, kavramsal metanomiler, birleřim teorisi ve imge řemaları gibi teoriler tartıřılmıřtır. Bu sayede, tez ile oluřturulan kavramsal sahada anlama dair ampirik, tutarlı, semantik ve pragmatik boyutların kesintisiz bir řekilde iliřkilendiđi btncl bir teori oluřturulmuřtur.

Tezin kuramsal blmnde yapılandırılan btncl anlam teorisi, tiyatro dřnsel alanında bir oyunun btnlkl olarak anlamlandırılmasında kullanılan geleneksel z fikri üzerine projekte edilerek z kavramı klasik dřnceden farklı bir biimde tekrar yapılandırılmıřtır. Bu yapılandırılan dřncenin konvansiyonel anlamını ađrıřtırmaması amacıyla, ortaya srlen yeni kavram retim kavramı olarak adlandırılmıřtır. retim kavramı basit olarak kavramsal kategori olarak tarif edilebilirken, bu kategorinin objektivist gerekli ve yeterli kořullar üzerinden tanımlanan, katı sınırları ve deđiřmez elemanları olan bir konteynerin aksine, insanın deneyimlediđi tecrbe ve bu tecrbenin anlamlandırılmasında etkin olan kavramsallařtırma sreçleri ile karakterize edilen dinamik bir yapı olduđu belirtilebilir. Bu kavramın oyunların farklı modalitelerdeki unsurlarını yapılandırmak iin kullanılmasının, dolayısıyla bu edimin nihayetinde birbirinden ayrıřık yapıların iliřkilendirilmesini sađlıyor olmasının ve tezin kuramsal alanında nemli bir yer teřkil eden Kavramsal Metafor Teorisi'nin de etkisiyle ilgili tasarım faaliyeti metaforik btnsellik olarak nitelendirilmiřtir. retim kavramının tezin hipotezinin hedefleri dođrultusunda bir oyunun fiziksel ve imgesel tm unsurları ile beraber btnlkl ve anlamlı bir biimde tasarlanması iin kullanılabileceđi dřncesi řahika Tekand'ın Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) ve İo oyunları üzerinden hem sınanmıř, hem de nihayetinde kavramsal bir model olarak adlandırılabilcek retim kavramı bu oyunlar sayesinde belirgin ve yapısal bir grnme kavuřturulmaya alıřılmıřtır.

Tezin hipotezi dođrultusunda Karanlık Korkusu oyununun analizinde KUŐKU retim kavramının oyunu yapılandırdıđı bulgulanmıřtır. Bu kavramın merkezindeki idealizeleřmiř kognitif modelde yer alan GEREKLİK kavramı üzerinden HAYAT kavramı ile iliřkilendiđi tespiti yapılmıř ve oyunun btn unsurlarını yapılandıran ana bađlamın HAYAT kavramının konvansiyonel olarak anlamlandırılmasında kullanılan

HAYAT BİR OYUNDUR kavramsal metaforunun gerektirim sahasına KUŞKU düşürmek üzerine kurgulandığı değerlendirilmiştir. On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) oyunu incelendiğinde üretim kavramı olarak GELİŞMEK kavramsal kategorisi belirlenmiş ve genel manada GELİŞMEK İLERLEMEKTİR kavramsal metaforunun oyunun tasarlanmasında etkin bir kavramsal saha yarattığı görülmüştür. İo oyununda ise TARTIŞMA kavramsal kategorisinin üretim kavramı olarak değerlendirildiği ve bu kavramı yapılandıran genel kavramsal sürecin TARTIŞMA SAVAŞTIR kavramsal metaforu olduğu bulgulanmıştır.

İncelenen üç oyuna da bakıldığında tespit edilen üretim kavramlarının; onların konvansiyonel olarak anlamlandırılmasını sağlayan idealizeleşmiş kognitif modeller, doğrudan ilişkide oldukları anlam çerçeveleri, bu anlam çerçevelerini metaforik ve metonomik olarak yapılandıran kavramlar üzerinden oyunların kavramsal sahalarını belirledikleri görülmektedir. Bu durumun da oyunların kavramsal bütünlüğünü sağladığı ifade edilebilir. Bu kavramların anlamlandırılmasında ve işitsel, görsel gibi farklı modalitelerdeki unsurlarla ilişkilenmesinde ise kavramsal metaforların ve metonomilerin yer aldığı belirtilebilir. Bu metafor ve metonomilerin de konvansiyonel temellere dayanması bütünlüklü yapının anlamlı olarak algılanmasında etkin olmaktadır. Oyunlarda ortak olarak görülen başka bir unsur ise üretim kavramının merkezindeki idealize kognitif modelde geçen ana kavramı veya konvansiyonel olarak doğrudan üretim kavramını yapılandıran etkin bir kavramsal metaforun varlığıdır. Bu metaforun gerektirim sahasında oluşan alt metaforların oyunun kavramsal ana iskeletini oluştururken, bu alt metaforların kaynak bilgi alanları da, somut tecrübelere dayanıyor olmaları sayesinde, ışık, ses efekti, hareket düzeni, kostüm, dekor gibi oyunun görsel ve işitsel modalitelerdeki fiziksel unsurlarının doğrudan bir şekilde yapılandırılmasını sağlamaktadır.

Aksiyon sanatı olarak nitelendirilen tiyatro oyununda, yönetmenin yapması gereken en önemli edimlerden biri olan bütün rol kişilerinin eylemlerini bir bağlamda bütünleştiren ve motive eden ana aksiyonun belirlenmesinin üretim kavramını yapılandıran ana metaforun kaynak bilgi alanıyla yakın ilişkide olduğu ifade edilebilir. Bu yönde Karanlık Korkusu, On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus), İo oyunlarında sırasıyla belirlenen OYUN, İLERLEMEK, SAVAŞMAK bilgi alanlarının bazen İLERLEMEK gibi doğrudan kendilerinin, bazen de OYUN OYNAMAK, MÜCADELE ETMEK gibi bu kavramlardan ufak değişikliklerle üretilen yeni kavramların oyunların

ana aksiyonlarına karşılık geldiği görülmektedir. Kavramsal metaforlar sayesinde soyut kavramların bedensel tecrübeler ile daha doğrudan ilişkili kavramlar üzerinden karakterize oluşu, incelenen oyunlarda oyunun ana metaforu gibi bu metaforun gerektirim sahasındaki alt metaforların da oyuncuların her sahnedeki motivasyonlarının ve sahne mizansenlerinin oyun bütünlüğü içerisinde tasarlanmasında etkin olduğu belirtilebilir.

Konvansiyonel kavramsal metaforların incelenen oyunların tutarlı ve anlamlı bir şekilde anlamlandırılmasını her zaman doğrudan yapılandırmadığı görülmektedir. Bu noktada kavramsal metaforlarla oluşturulan konvansiyonel sahanın gösterim birleşim alanında detaylandırma, genişletme, sorgulama ve birleştirme gibi kavramsal süreçlerden yararlanılarak konvansiyon dışına çıkıldığı belirtilebilir. Hal böyle olmasına rağmen, bu konvansiyon dışı sahanın konvansiyonel sahanın işlenmesinin neticesinde üretiliyor olmasının oyun kontekstinin doğurduğu gösterimin birleşim alanında yaratılan anlamın halen bütünlüklü ve anlaşılır olarak anlamlandırılmasını sağladığı ifade edilebilir. Oyun incelemelerinde konvansiyonel sahanın genişletilmesi için kullanılan baskın kavramsal süreçlerin de yine üretim kavramının anlam çerçevesi ile ilişkili olduğu görülmüştür.

Tez ile oluşturulan kavramsal sahada bir anlamda oyunun konu, iletilen mesaj, öz gibi konvansiyonel bir alışkanlık dolayısıyla objektivist bir bakış üzerinden tanımlanan kavramsallaştırmalara başvurmadan da bütünsellik içinde anlamlandırılabilceğine, sahneleme unsurlarıyla oyunun genişletirken bütünselliğinin nasıl korunacağına dair de bir önerme getirilmiş olmaktadır. Bu noktada kavramsal metafor teorisinin bilgi alanları arasında kurduğu bağların sahenin bütün unsurlarının ortak bir edimde tasarlanmasına katkı sağladığı belirtilebilirken, aynı zamanda da kavramların metaforik, metonomik, idealizeleşmiş kognitif modeller vb. oluşturulan anlam çerçeveleri olarak anlamlandırılmasının getirdiği dinamik saha sayesinde de dilsel, görsel, işitsel bütün sahne unsurlarının birbirlerinin kuru tasvirleri olmak yerine oyunun üretim kavramını doğuran yapı elemanları olarak anlamlandırılmalarının önünün açıldığı ifade edilebilir. Ayrıca önerilen yaklaşımda; idealizeleşmiş kognitif model, kavramsal metonomi ve kavramsal metafor teorisinin birleşim teorisi ile ilişkilendirilmesi üzerinden, gösterim alanında mevcut konvansiyonlardan yararlanarak yeni anlamların doğmasına yönelik kavramsal bir model de sunulmuş olmaktadır. Bu model sayesinde sahne unsurlarının gösterim

sürecinde yarattığı anlık anlamlar ve kültürel perspektifte bulunan daha genel geçer anlamlar ilişkilendirilebilip tasarımın hizmetine alınabilmektedir.

Öne sürülen yaklaşım, tezin kuramsal temelini oluşturan kognitif işleyişlerden yararlanarak oyunun bütünsellik içinde tasarlanmasına ve anlamlandırılmasına rasyonel bir temel oluşturma uğraşındadır. Bu uğraş, ne sanatçının yetilerini veya tecrübelerini katı bir kurama indirgemeye çalışmakta, ne de kendisinin gösteriminin tasarlanması adına yararlanılabilecek tek yol olduğunu iddia etmektedir. Dolayısıyla ortaya koyulan yaklaşımın sanatçının bilinç ve bilinçdışı düzeyinde oluşan kognitif işleyişin tamamını barındırmasa da bu düzeylerdeki genel işleyişi tutarlı bir perspektiften bilinç düzeyinde görünür kıldığı ifade edilebilir. Bu yaklaşım tez dahilinde her ne kadar modelleme terimiyle nitelendirilmiş olsa da, bu modelleme katı bir objektivist görüşün işaret ettiği; insandan bağımsız, tarafsız ve değişmez bir anlamlandırmanın veya katı bir subjektivist yaklaşımın fiziksellikten uzaklaşıp bağımsızlaşan geniş yorum alanının çeperlerindeki değerlendirmelerinin aksine, bütün unsurlarıyla gösterimin, onun kavramsallaştırılmasının ve kültürel konvansiyonların birbirlerini etkiledikleri ve oluşturdukları dinamik bir görüş dahilinde tasarlanmıştır. Bu görüş açısından bakıldığında; gösterimin fizikselitesinden ve ilişkide olunan kültürden bağımsız bir yorum, herhangi bir kültürle ilişkili olmayan bir kavramlaştırmadan bağımsız algılanabilen bir fiziksel gösterim veya sanat pratiklerinin de dahil olduğu insani faaliyetler ve bu faaliyetlerin kavramsallaştırılmalarından bağımsız bir kültür bulunmadığı ifade edilebilir. Bu sayede öne sürülen savın sanat tarihindeki çalışmalarda karşılaşılan kuram ve pratik gibi dikatomilerin birbirlerini karşılamaması veya aşırı yorum gibi sorunsallardan uzak durabildiği belirtilebilir. Hal böyle olunca da ortaya koyulan yaklaşımın kuru ve dayatmacı bir biçim sunmak yerine, gösterimin bütün sanatsal ve estetik boyutlarının dahil edildiği bir bütünselliğe imkan tanıyacak tasarım sürecine bir kapı açmak ve yol çizmek ediminde olduğu görülebilmektedir.

Tezin kapsamı her ne kadar yönetmenin bir oyunun tasarlanmasındaki edimleriyle sınırlandırılmış olsa da, tez ile ortaya koyulan düşüncenin semantik ve pragmatik boyutlarının bir bütünlük içerisinde kavranmasını sağlayan mahiyetinin, teatral alanda oyunculuk eğitimi, oyun yazarlığı, dramaturgi çalışmaları, tiyatro eleştirmenliği gibi dallara yeni bakış açıları sunabileceği değerlendirilmektedir. Ayrıca tez ile açılan düşünsel alandan sanatın anlamla ilişkisi veya ilişkisizliği, metnin oyunun

merkezinde olup olmaması, tiyatro oyununun referanssal dış gerçeklikle kurduđu veya kurmadığı bağlam gibi günümüzde revaçta olan kavramsallaştırma sorunsallarına yönelik çözüm arayışlarında da faydalanılabileceđi düşünölmektedir.

## VI. KAYNAKÇA

### KİTAPLAR

- ARİSTOTELES (2008). **Poetika**, Çev. Yılmaz Onay, İstanbul, Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları.
- BRONE G. ve VANDAELE J. (2009). **Cognitive Poetics Goals Gains and Gaps**, Berlin, Mouton De Gruyter.
- CHAFE, W. (1994). **Discourse, Conciousness and Time: The Flow and Displacement of Concious Exprience in Speaking and Writing**, Chicago, University of Chicago Press.
- CIENKI, A. ve MÜLLER, C. (2008). **Metaphor and Gesture**, Amsterdam ve Philadelphia, John Benjamins Publishing Company.
- COULSON, S. (2001). **Semantic Leaps Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction**, San Diego, Cambridge University Press.
- CROFT, W. ve CRUSE, D. A. (2004). **Cognitive Linguistics**, New York, Cambridge University Presss.
- ESSLIN, M. (1996). **Dram Sanatının Alanı Dram Sanatının Göstergeleri Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratır**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Yapıkredi Yayınları.
- EVANS, V. ve GREEN, M. (2006). **Cognitive Linguistics An Introduction**, Edingburg, Edingburg University Press.
- FAUCONNIER, G. (1998). **Mental Spaces Aspects of Meaning Construction in Natural Language**, Cambridge, Cambridge University Press, 3.Baskı.
- FAUCONNIER, G. ve TURNER, M. (2002). **The Way We Think Conceptual Blending and The Mind's Hidden Complexities**, New York, Basic Books.

- FORCEVILLE, C. J. ve URIOS-APARISI, E. (2009). **Multimodal Metafor**, Berlin, Mouton De Gruyter.
- GEERAERTS, D. ve CUYCKENS, H. (2007). **Oxford Handbook of Cognitive Linguistics**, New York, Oxford University Press.
- GIBBS JR. R. W. (2005). **Embodiment and Cognitive Science**, Cambridge, Cambridge University Press.
- JOHNSON, M. (1987). **The body in The Mind The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reasoning**, Chicago, University of Chicago Press.
- JOHNSON, M. (2007). **The Meaning of The Body Aesthetics of Human Understanding**, Chicago, University of Chicago Press.
- JOHNSON, M. (2017). **Embodied Mind Meaning And Reason How Our Bodies Give Rise to Understanding**, Chicago, University of Chicago Press.
- KANIK, O. V. (2012). **Sakın Şaşırma**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 6.Baskı.
- KORUKÇU, M. M. (2016). **Oyun Analizi**, İstanbul, TEM Yapım Yayıncılık.
- KÖVECSES, Z. (2002). **Metaphor: A Practical Introduction**, Oxford, Oxford University Press.
- LAKOFF, G. (1987). **Women, Fire and Dangerous Things What Categories Reveal About The Mind**, Chicago, University of Chicago Press.
- LAKOFF, G ve JOHNSON, M. (1999). **Philosophy In The Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought**, New York, Basic Books.
- LAKOFF, G ve JOHNSON, M. (2015). **Metaforlar Hayat, Anlam ve Dil**, Çev. Gökhan Yavuz Demir, İstanbul, İthaki yayınları.
- LAKOFF, G ve TURNER, M. (1989). **More Than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor**, Chicago, University of Chicago Press.
- LANGACKER, R. W (1987). **Foundations of Cognitive Grammar Vol.1: Theoretical Prerequisites**, Stanford, Stanford University Press.
- LEHMANN, H. (2006). **Post Dramatic Theatre**, Çev. Karen Jürs-Munby, Oxon, Routledge.



- LEWIS, D. (2002). **Convention A philosophical Study**, Oxford, Blackwell Publishers, 2.Baskı.
- MARX, K. ve ENGELS, F. (2018). **Komünist Manifesto**, Çev. Tanıl Bora, İstanbul, İletişim Yayınları.
- MITCHEL, K. (2009). **The Director's Craft A Handbook For The Theatre**, London, Routledge.
- MULLER, C. (2008). **Metaphors Dead and Alive Sleeping and Waking A Dynamic View**, Chicago, University of Chicago Press.
- NUTKU, H. (2017). **Oyun Yazarlığı**. İstanbul, Eksik Parça Yayınlığı, 2.Baskı.
- NUTKU, Ö. (2001). **Dram Sanatı Tiyatroya Giriş**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 4.Baskı.
- NUTKU, Ö. (2017). **Tiyatro Yönetmeninin Çalışması**, İstanbul, Eksik Parça Yayınları, 3.Baskı.
- PAVIS, P. (2000). **Gösterimlerin Çözümlemesi Tiyatro Mim Dans Dans Tiyatrosu Sinema**, Çev. Şehsuvar Aktaş, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- SHAKESPEARE, W. (1996). **Size Nasıl Geliyorsa**, Çev. Bülent Bozkurt, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- SHAKESPEARE, W. (2004). **Kral III. Richard**, Çev. Ali H. Neyzi, İstanbul, Tem Yapım Yayıncılık.
- SHAKESPEARE, W. (2010). **Othello**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Remzi Kitabevi, 15.Baskı.
- SHAKESPEARE, W. (2011)a. **Romeo ve Juliet**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 4.Baskı.
- SHAKESPEARE, W. (2011)b. **Kral Lear**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 3.Baskı.
- SHAKESPEARE, W. (2011)c. **Hamlet**, Çev. Özdemir Nutku, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 6.Baskı.
- SHAKESPEARE, W. (2011)d. **Kral John'un Yaşamı ve Ölümü**, Çev. Hamit Çalışkan, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- STOCKWELL, P. (2002). **Cognitive Poetics An Introduction**, London, Routledge.
- TURNER, M. (1996). **The Literary Mind**, Oxford, Oxford University Press.
- TURNER, M. (2000). **Death Is The Mother of Beauty Mind Metaphor Criticism**, Christchurch, New Zealand, Cybereditions Corporation.
- TURNER, M. (2006). **The Artful Mind Cognitive Science and The Riddle of Human Creativity**, Oxford ve New York, Oxford University Press.
- VARELA, F. J., THOMPSON, E. ve Rosch, E. (1993). **The Embodied Mind Cognitive Science and Human Experience**, USA, MIT Press.
- WHITMORE, J. (1994). **Directing Postmodern Theater Shaping Signification in Performance**, USA, The University of Michigan Press.

#### **MAKALELER**

- AMSTRONG, S. L., GLEITMAN, L. R. ve GLEITMAN, H. (1983). “What some concepts might not be”, **Cognition**, Sayı 13, ss.263-308.
- BARSALOU, L.W. (1983). “Ad Hoc Categories”, **Memory and Cognition**, Cilt 11, Sayı 3, ss.211-227.
- BARSALOU, L.W. (1999). “Perceptual Symbol Systems”, **Behavioural and Brain Sciences**, Sayı 22, ss.577-660.
- CHUI, K. (2011). “Conceptual Metaphors in Gesture”, **Cognitive Linguistics**, Cilt 22, Sayı 3, ss. 437-458.
- CIENKI, A. (2007). “Frames, Idealized Cognitive Models and Domains”, **Oxford Handbook of Cognitive Linguistics**, New York, Oxford University Press, ss.170-187.
- CIENKI, A. (2008). “Why Study Metaphor and Gesture”, **Metaphor and Gesture**, Edt. Alain Cienki ve Cornelia Müller, Amsterdam, John Benjamin Publishing Company, ss. 5-25.
- DOĞAN, G. (2013). “Şiir Dili Bağmtı ve Zayıf Sezdirimler”, **Bilig**, Sayı 64, 23-50.
- EERDEN, B. (2009). “Anger in Asterix The Metaphorical Representation of Anger in Comics and Animated Films”, **Multi Modal Metaphor**, Edt. Charles J.

- Forceville ve Eduardo Urios-Aparisi, Berlin, Mouton De Gruyter, ss.243-264.
- FILLMORE, C. J. (1975). "An alternative to checklist theories of meaning", **Berkeley Linguistics Society**, Sayı 1, ss. 123–31.
- FILLMORE, C. J. (1982). "Towards A Descriptive Framework For Speatial Deixis, **Speech Place And Action: Studies in Deixis and Related Topics**, London: Wiley, ss. 39-51
- FILLMORE, C. J. (1982). "Frame Semantics", **Linguistic In The Morning Calm ed.**, The Liguistic Society of Koreo, Seul, Hanshin Publishing Company, ss. 111-137.
- FILLMORE, C. J. (1985). "Frames and The Semantics of Understanding", **Quaderni Di Semantica**, Cilt 6, Sayı 2, ss. 220-254.
- FAUCONNIER, G. (2007). "Mental Spaces", **Oxford Handbook of Cognitive Linguistics**, New York, Oxford University Press, ss.351-376.
- FAUCONNIER, G. ve TURNER, M. (1995). "Conceptual Integration and Formal Expression", **Metaphor and Symbolic Activity**, Cilt 10, Sayı 3, ss.183-203.
- FAUCONNIER, G. ve TURNER, M. (1998). "Conceptual Integration Networks", **Cognitive Science**, Cilt 22, Sayı 2, ss.133-187.
- FORCEVILLE, C. (1999). "The Metaphor COLIN IS A CHILD in Ian McEvan's, Harold Pinter's, and Paul Schraders The Comfort of Strangers", **Metaphor and Symbol**, Cilt 4, Sayı 3, ss.179-198.
- FORCEVILLE, C. (2005). "Visual Representations of The Idealized Cognitive Model of Anger in Asterix Album La Zizanie, **Journal of Pragmatics**, Cilt 37, Sayı 1, ss.69-88.
- FORCEVILLE, C. J. (2009). "The Role of Non-verbal Sound and Music in Multimodal Metaphor, **Multimodal Metaphor**, Edt. Charles J. Forceville ve Eduardo Urios-Aparisi, Berlin, Mouton De Gruyter, ss.383-400.
- FORCEVILLE, C. (2016). "Visual and Multimodal Metaphor in Film: Charting The Field", **Embodied Metaphors in Film, Television and Video Games:**

- Cognitive Approaches**, Edt. Kathrine Fahlenbrach, London, Routledge, ss.17-32.
- FREEMAN, D. C. (1995). "Catching The Nearest Way: Macbeth and Cognitive Metaphor", **Journal of Pragmatics**, Sayı 24, ss.689-708.
- FREEMAN, M. H. (2000). "Poetry and The Scope of Metaphor: Toward A Cognitive Theory of Literature", **Metaphor and Metonymy at The Crossroads: A Cognitive Perspective**, Edt. Antonio Barcelona, Berlin ve Newyork, Mouton De Gruyter, ss.253-281.
- GALLESE, V. ve LAKOFF, G. (2005). "The Brain's Concepts: The Role of The Sensory-Motor System In Conceptual Knowledge", **Cognitive Neuropsychology**, Cilt 21, ss. 455-479.
- GRADY, J. (2005). "Primary Metaphors as Inputs to Conceptual Integration", **Journal of Pragmatics**, Sayı 37, ss.1595-1614.
- GRADY, J. E., OAKLEY, T. ve COULSON, S. (1997). "Blending and Metaphor", **Metaphor in Cognitive Linguistics**, Edt. Raymond W. Gibbs ve Gerard J. Steen, John Benjamins Publishing Company, ss.420-440.
- KOLLER, V. (2009). "Brand Images: Multimodal Metaphor in Corporate Branding Messages", **Multi Modal Metaphor**, Edt. Charles J. Forceville ve Eduardo Urios-Aparisi, Berlin, Mouton De Gruyter, ss.45-71.
- LAKOFF, G. (1990). "The invariance Hypothesis: Is Abstract Reason Based On Image Schemas", **Cognitive Linguistics**, Cilt 1, Sayı 1, ss.39-74.
- LAKOFF, G. (1992). "The Contemporary Theory of Metaphor", **Metaphor and Thought**, Edt. Andrew Ortony, Cambridge, Cambridge University Press, 2.Baskı.
- LAURENCE, S. ve ERIC, M. (1999). "Concepts and Cognitive Science", **Concepts: Core Readings**, Stephen Laurence ve Eric Margolis (Edt), Cambridge, MIT Press, ss.3-81.
- MITTELBURG, I. (2018). "Gestures as Image Schemas and Force Gstalts: A Dynamic Systems Approach Augmented With Motion-Capture Data Analysis", **Cognitive Semiotics**, Cilt 11, Sayı 1, Makele No: 20180002, ss.1-21.

- MUSTAFI, D., ENGEL A. H., ve PALCSZEWSKI, K. (2009). "Structure of Cone Photoreceptors", **Progress in Retinal and Eye Research**, Sayı 28, ss. 289-302.
- RAFAIE, E. E. (2009). "Metaphor in Political Cartoons: Exploring Audiences Responses", **Multi Modal Metaphor**, Edt. Charles J. Forceville ve Eduardo Urios-Aparisi, Berlin, Mouton De Gruyter, ss.173-196.
- ROSCH, E. (1975). "Cognitive Representations of Semantic Categories", **Journal of Experimental Psychology**, Cilt 104, Sayı 3, ss.192-233
- ROSCH, E. (1978). "Principles of Categorization", **Cognition and Categorization**, Edt. Eleanor Rosch ve Barbara B. Lloyd, Cambridge, MIT Press, ss.27-48.
- ROSCH, E., MERVIS, C. B., GRAY, W. D., JOHNSON, D. M. ve BOYES-BREAM, P. (1976). "Basic Objects in Natural Categories", **Cognitive Psychology**, Sayı 8, ss.382-439.
- SANCHEZ, A. B. (1995). "Metaphorical Models of Romantic Love in Romeo and Juliet", **Journal of Pragmatics**, Sayı 24, ss.667-688.
- SMITH, L. B. ve LARISSA, K. B. (1997). "Perceiving and Remembering Category Stability, Variability and Development", **Knowledge, Concepts and Categories**, Ed. Kohen Lamberts ve David Shanks, Psychology Press, ss.161-195.
- TALMY, L. (2000). "Force Dynamics in Language and Cognition", **Toward A Cognitive Semantics**, Sayı 1, ss.409-470.
- TOVÉE, M. J. (1995). "Ultra-violet Photoreceptors in The Animal Kingdom: Their Distribution and Function", **Tree**, Cilt 10, Sayı 11, ss. 455-460.
- URIOS-APARISI, E. (2009). "Interaction of Multimodal Metaphor and Metonymy in TV Commercials: Four Cases", **Multi Modal Metaphor**, Edt. Charles J. Forceville ve Eduardo Urios-Aparisi, Berlin, Mouton De Gruyter, ss.95-117.
- VELASCO O. I. D. (2001). "Metaphor, Metonymy and Image-schemas: An Analysis of Conception Interaction Patterns", **Journal of English Studies**, Cilt 3, Sayı 2, ss.47-63.

VERHAGEN, A. (2007). “Construal and Perspectivization”, **Oxford Handbook of Cognitive Linguistics**, New York, Oxford University Press, ss.48-81.

YIN, X. (2012). “Conceptual Metaphor on Discoursal Organization A Case Study of The Book of Tao and Teh”, **Theory and Practice in Language Studies**, Cilt 2, Sayı 12, ss.2569-2577.

YIN, X. (2013). “Metaphor and Its Textual Functions”, **Journal of Language Teaching and Research**, Cilt 4, Sayı 5, ss.1117-1125.

### **ELEKTRONİK KAYNAKLAR**

URL-1 “Bekar sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 6 Eylül 2020)

URL-2 “Çap sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 10 Eylül 2020)

URL-3 “Anne sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 22 Eylül 2020)

URL-4 “Evhanımı sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 22 Eylül 2020)

URL-5 “Metafor ve mecaz sözcüklerinin tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 3 Ekim 2020)

URL-6 “Çiçeklenmek sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 14 Ekim 2020)

URL-7 “Şahika Tekand”, Studio Oyuncuları, studiooyuncuları.com/sahika-tekand/, (Erişim Tarihi: 3 Ocak 2021)

URL-8 “Studio Oyuncuları’nın Katıldığı Festivaller”, Studio Oyuncuları, studiooyuncuları.com/studio-oyuncuları-hakkında/, (Erişim Tarihi: 3 Ocak 2021)

URL-9 “Kuşku sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 2 Kasım 2020)

URL-10 “Gerçek sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 23 Kasım 2020)

- URL-11 “Gelişmek sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 29 Kasım 2020)
- URL-12 “İlerlemek sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 29 Kasım 2020)
- URL-13 “Emek sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 29 Kasım 2020)
- URL-14 “Emeksiz sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 29 Kasım 2020)
- URL-15 “Umut sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 29 Kasım 2020)
- URL-16 “Duygu sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 13 Aralık 2020)
- URL-17 “Tartışma sözcüğünün tanımı”, Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, sozluk.gov.tr, (Erişim Tarihi: 21 Aralık 2020)

## **TEZLER**

- GRADY, J. (1997). Foundations of Meaning Primary Metaphors and Primary Scenes, Doktora Tezi, Department of Linguistics, University of California, Berkeley.
- TOLOSA, B. R. (2004). A Cognitive Experientialist Approach To A Dramatic Text: King Lear’s Conceptual Universe, Doktora Tezi, Departamento De Filologia Inglesa, Universidad De Alicante.

## **DİĞER KAYNAKLAR**

- JANDAUCSH, A. (2012). Conceptual Metaphor Theory and The Conceptualization of Music, Proceedings of the 5<sup>th</sup> International Conference of Students of Systematic Musicology, Montreal, Canada, May 24-26, 2012.
- TEKAND, Ş. (2015). “Karanlık Korkusu”, Tiyatro Oyunu, Türkiye, 2015.
- TEKAND, Ş. (2014). “On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus)”, Tiyatro Oyunu, Türkiye, 2014.
- TEKAND, Ş. (2019). “İo”, Tiyatro Oyunu, Türkiye, 2019.





## ÖZGEÇMİŞ

**Ad-Soyad** : Özgür Özkurt

**Doğum Tarihi ve Yeri:** 10.04.1981 Samsun

**E-posta** : [ozzguroz@gmail.com](mailto:ozzguroz@gmail.com)

### ÖĞRENİM DURUMU

- **Yüksek Lisans** : 2019 - 2021, İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Yüksek Lisans Programı
- **Lisans** : 1999 - 2004, Boğaziçi Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, İnşaat Mühendisliği Bölümü

### MESLEKİ DENEYİM

#### Yönettiği Oyunlar

Tiyatro Taslağı 2 / Yazan: Samuel Beckett / 2020

#### Rol Aldığı Oyunlar

Karanlık Korkusu / Yazan ve Yöneten: Şahika Tekand / 2014

Gergedanlaşma 2.014 / Yazan ve Yöneten: Şahika Tekand / 2014