

**Ars Acustica: “Edebiyatın Araçsal Dönüşümü”**

Ars Acustica: “The Intermedial Transformation of Literature”

Cemal SAKALLI\*

**Öz**

Radyo oyunu resim sanatı hariç, geleneksel sanatların araçlarından yararlanır. Radyo oyununun temel aracı seslendirmedir. Radyo oyunu yazın metinlerini seslendirirken, müzik ve diğer doğal ve yapay seslerden yararlanır, söze ve seslendirmeye dayalı yeni bir metin oluşturur. Söze ve sese dayalı olan radyo oyunu iletim/aktarım araçlarının olanaklarıyla, araçlararası ve aynı zamanda bütüncül bir sanat türü niteliği taşır. Bu çalışmada ünlü Alman çocuk yazını yazarı Erich Kästner’in “Emil und die kleinen Detektive” (Küçük Hafiyeler) adlı yapıtının radyo oyununa uyarlanmış olan “Küçük Kahramanlar” örneğinde anlatıya eklenen ses ve müzik gibi araçların anlatıyı araçsal ve anlamsal olarak hangi yönlerde farklılaştırdığı, dolaylı olarak türün özgünlükleri saptanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın sonucunda şu bulgulara erişilmiştir. Radyo oyununda anlatı söze ve sese dayanır. Hikaye söz ile oluşurken ses ile zihinsel imgeler yaratılmaktadır. Radyo oyununda sesler sözlü anlatıyı destekler. Radyo oyununda söze eşlik eden ses anlatının zaman-mekan gibi görsel boyutunu biçimlendirir. Çalışmanın uygulama bölümünü oluşturan “Küçük Kahramanlar” adlı yapıt örneğinde özgün yapıtta epik-kurgusal anlatı teknikleri kullanılırken, radyo oyunu uyarlamasında söyleşime dayalı drama anlatı teknikleri ile ses efektlerine dayalı seslendirme sanatı teknikleri kullanılmıştır. Radyo oyunu metni anlatı metnine göre daha sade ve iletiye odaklıdır. Bu da her iki tür arasındaki araçsal ve türsel farklılığı oluşturan temel biçimler olarak belirlemektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Radyo oyunu, yazın, seslendirme, müzik, araçlararasılık (intermedialite), bütüncül sanat.

**Abstract**

The radio play utilizes the instruments of traditional arts, except for the art of painting. The primary medium of the radio play is voicing. When the radio play voices literary texts, it makes use of music and other natural and artificial sounds and composes a new text that depends on voicing. Based on words and sounds and using the facilities of transmission, the

\* Yrd. Doç. Dr., Mersin Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Çeviri Bölümü, csakalli@mersin.edu.tr

radio play is an integrated art form. This study examines the famous German writer of children's literature Erich Kästner's "Emil und die kleinen Detektive" (The Little Detectives), and attempts to point out the ways in which sound and music added on the narrative change it in terms of technique and meaning. This study has reached the following conclusions: In the radio play narrative depends on words and sounds. While the story is made up of words, sound creates mental images and sounds support the verbal narrative. Accompanying the words, sound shapes the visual dimension of the narrative, such as time and space. Whereas in the original work epic-fictional narrative techniques are used, in its adaptation to the radio play, dramatic techniques based on dialogue and voice effects are used. Radio play version is plainer than the narrative text and it is more focused on communication. This appears as the essential form that constitutes the difference between the two genres.

**Key Words:**The radio play, literature, voicing, music, intermedial, integrative art.

## **Giriş**

Metinlerarasılık kavramı, metinler arasındaki karşılıklı etkileşimi, bir metnin başka bir metne yansımaları ve metinler arasında kurulan ilişkileri içerir (Aktulum 1999). Bir metin salt başka bir metinde süreklileşmez; diğer sanat dallarında, kitle iletişim araçlarında, kısaca görsel/işitsel medyada da etkinleşir. Geleneksel sanatlardan yazının aracı söz, müzik sanatının ses, resim sanatının ise renktir. Söz, ses, renk gibi araçlar sanatları oluşturan, aynı zamanda sanatların aktarımını olanaklılaştıran araçlardır. Her sanatın kendi dili o sanatın oluşumsal aracı, aynı zamanda da aktarımsal aracıdır. Yazınsal sanatların oluşumsal aracı söz, aktarım aracı kağıt ya da kitaptaki sözdür. Müzik sanatının oluşumsal aracı ses, aktarım aracı ses ve müzik enstrümanlarındaki sestir. Resim sanatının oluşumsal aracı renk, aktarım aracı ise tuvaldeki renktir.

Metinsellik, sanatların ortak özelliğidir. Her sanat dalı metinselliği oluşturan araçları bakımından farklı özellik göstermesine karşın kendi içinde metin-anlamsal bütünlüğe sahiptir. Metin-anlamsal bütünlük iletim/aktarım araçlarının biçimi ve yapısıyla oluşur ve anlamlı bir bütünlük kazanır. Biçimin içeriği içeriğin de biçimi belirlediği gerçeğinden hareket edildiğinde, hem radyo oyunu hem de sinema ve televizyon filmi gibi görsel/işitsel sanatların özde geleneksel sanatlardan tamamen ayrı tutulamayacağı, iletim/aktarım araçlarının biçiminden kaynaklanan bir farklılığa sahip oldukları, bu farklılığın da kendi özgünlükleri olduğu söylenebilir.

Bir iletim/aktarım aracı olan radyo, sinema, televizyon geleneksel sanatların araçlarından yararlanmış, kendi araçsal olanaklarıyla film ve radyo oyunu gibi kendine özgü sanatlar oluşturmuştur. Bu türlerde sanatların yaratımını sağlayan geleneksel araçlar aynı olmasına rağmen, iletimini/aktarımını olanaklılaştıran araçlar temelinde farklılık vardır. Bu farklılık iletim/aktarım araçlarının biçimsel ve yapısal niteliğinden kaynaklanır. Gerek sinema ve televizyon filmi sanatında (görsel sanatlarda) gerekse radyo oyununda (işitsel sanatlarda) hayat bulan geleneksel sanatlar büyük ölçekli bir

farklılaşma yaşamamıştır; iletim/aktarım araçlarının değişmesiyle sadece iletim/aktarım boyutunda önemli bir başkalaşım gerçekleşmiştir. İletim/aktarım aracı boyutundaki farklılaşma doğal olarak geleneksel sanatların anlatım sınırlarını aşmış, yeni anlatım olanaklarını yaratmıştır.

Yazının, müzik ve resim sanatının kendi aralarında, ayrıca; radyo oyunu, sinema ve televizyon filmi gibi bütüncül sanatlar ile karşılıklı etkileşime dayanan ilişkileri vardır ve bu ilişkiler araçlararasılık (Intermedialität) (Helbig 1998) ilişkileri olarak adlandırılmıştır. Sanat türleri arasındaki araçlararasılık ilişkisi Wagner'in ayırmaştırdığı ve bütüncül sanatlar diye nitelendirdiği tiyatro ve opera gibi sanatların aksine, içeriği biçimlendiren iletim/aktarım araçlarına, bu araçlardan kaynaklanan dönüşümlere; daha doğrusu yeni bireşimlere vurgu yapar. Sanatlar arasında araçsal ilişkiden başka sanatlar arasında 'sanatlararasılık' (interarts) ilişkileri de vardır ve bu ilişki iletim/aktarım aracının zorunlu olarak dönüştürdüğü ve biçimlendirdiği içeriksel/anlamsal öğeleri, örneğin; izlekleri, temaları, motifleri, sanat-türsel biçimleri kapsar (Sakallı 2006). Bu yazıda bütüncül bir sanat dalı olan radyo oyununun yazından ve kendi iletim/aktarım aracı olan seslendirmeden yararlanarak nasıl bir araçlararasılık oluşturduğu ve bu araçlararasılığın niteliği irdelenmektedir.

### **Araçsal Dönüşümler ya da Yeni Sanat Türlerinin Kaynakları**

Matbaanın icadının ilk dönemlerinde yazılı kültürün en popüler olanı, hiç kuşkusuz bir iki sayfalık gazeteler, broşürler, el ilanlarıydı. Basım-yayının ilk örnekleri olan gazeteler, broşürler ticari içerikli özel mektupların kişiye özel bölümlerinin ilk ve son paragrafları çıkarılarak basılmış, yayımlanmıştır. İlgi olunca, bir iki sayfalık gerçek ya da uydurma doğa olaylarıyla, savaşlarla ilgili yazılan haber içerikli özel mektupların yayınlanmasında artış olur. Kişilerin kişilere özel ya da resmi olarak yazdığı ve matbaalarda çoğaltılan malumatlar, habere dönüşür, haber olarak sokaklarda, pazarlarda, panayırda satılmaya başlanır. Bilgiye, habere aç bir toplum için haberlerin değeri, özellikle de savaş, barış ve salgın hastalıklar söz konusu olduğu zamanlarda, parayla ölçülemez. Bilgiye, habere açlık ve egemen gücün kitleleri yönlendirme çabası uydurma, yalan haberlerin yayımlanmasında etkili olur. Başlangıçta ticari bilgilerle, savaş, barış, salgın hastalık, doğal afetlerle ilgili olan özel mektup matbaalarda basıldıktan sonra artık özel olma niteliğini kaybeder; çünkü bilgi "ileti" aracını değiştirir. El yazısıyla yazılan mektuplar baskı tekniğinin geliştirdiği "harflerle" ayrı bir tür olarak ve yeni biçimiyle, gazete olarak günümüze kadar gelen yolculuğuna başlar. Sırasıyla mektuptan mektup gazeteleri (Briefzeitungen) ve daha sonra gazeteler (Zeitungen) oluşur.

Biçimsel ve içeriksel olarak mektup formundan doğan gazete, bilgiyi, malumatı, haberi insana taşımaya başlar; yığına hitap eder. Bilgi kalelerin dar mekanlarından,

odalardan, koridorlardan sokağa, caddeye, pazar yerine; meydana çıkar; yayılır, bireysel olmaktan çıkar, kitleselleşir, yığınlaşır (Kleinpaul 1930). Mektubun içeriğinden, biçiminden yararlanarak oluşan gazete, gazete haberi, türsel/içeriksel açıdan melezdir (hybrid), ancak ileti aracı, yani, basım yayım tekniği bakımından yenidir, özgündür.

Nesir sanatının önemli türlerinden olan roman, hatta hikaye, Almanya'da, ilkin yukarıda çok kısa olarak betimlenen broşürlerde (Flugschriften/Flugblätter), ilk gazete örneklerinde (Neue Zeitungen) başlar (Sakallı 1996). Bazen 40 sayfaya varan broşürlerde haber/olay öylesine güçlü kurgulanır ki, giriş, gelişme ve sonuç bölümleri, figür tiplmeleri, diyaloglar, haberin/olayın gerilimini artıran öğeler olarak işlevselleşir. Roman türü biçimsel olarak destanlardan, söylencelerden esinlenilerek ortaya çıkmıştır savı, roman türünün oluşum tarihini tekilleştiren bir sav olmaktan öteye gidememiştir. Sosyolojik olarak kent kültürünün, yığın kültürünün sanatsal gereksinimden ortaya çıkan romanın ilk örnekleri, anılan broşürlerde/gazetelerde belirmeye başlar. Şaşırtıcı gelse de, günümüzün roman türü 16. ve 17. yüzyılın kitlesel/popüler kültürünün en önemli araçları olan el broşürlerinden, gazetelerinden, dolaylı olarak popüler kültürden doğmuştur, denebilir.

Romanın 'kitap' olarak yayınlanmaya başlaması, 18.yy.da gerçekleşir. 20.yy.da ise romanın gazetelerde tefrika halinde yayınlandığına tanık oluruz. Bir gazetede tefrika edilen romana "araçsal açıdan" melez (hybrid) bir tür denebilir. Çünkü, tefrika edilen romanla kitap olarak basılan roman belli ölçülerde birbirinden farklıdır. Romanın içeriği/biçimi tefrika olarak yayınlandığında kısmi ölçülerde değişir ve romandaki bu değişim romanı ileten aracın biçiminden kaynaklanır. Tefrika halinde yayınlanan romana genelde resimler, çizimler gibi görsel malzemeler eşlik eder. Genel bir ilke olarak şu varsayımda bulunulabilir. İletinin aracı değiştiğinde yeni bir türün doğması kaçınılmazdır. Çünkü, ne gazete artık bir mektuptur ne de tefrika olarak yayınlanan bir roman kitap olarak yayımlanan romandır.

Araçsal bir dönüşüm genel anlamda sanatın özel anlamda ise yazının sadece içeriğini/biçimini değiştirmekle kalmaz, yeni türsel biçimleri de yaratır. Buna en iyi örnek, Türkiye'de 50'li yıllardan itibaren oldukça popüler olan radyo oyunlarıdır. 'Arkası Yarın' kuşağında radyo oyununa uyarlanan romanlar, hikayeler, radyo için yazılan dramatize oyunlar, gazetelerde tefrika edilen romanın/hikayenin sadece araçsal olarak başka bir türüdür. Bu bağlamda şöyle bir genelleştirme yapılabilir. Bir sanat türü başka bir türün araçsal biçimine dönüştüğünde, kendi özgün biçiminden/içeriğinden uzaklaşır; dönüştüğü aracın özgünlüklerini alır; doğduğu teknolojinin araçları çerçevesinde biçimlenir. Ve her teknoloji var olan bir biçimi, sanatı kendi araçlarına uyarlayarak, kendi araçlarının özelliği çerçevesinde kendi özgün sanatını yaratır.

## Yöntem

Bu çalışmada bir yazınsal yapıtın (epik bir yapıtın) aracının bir başka sanatın (Radyo Oyunu) aracına dönüşmesi, o sanatın aracı bağlamında yeniden biçimlenmesi sorunu irdelenmiştir. Türlerarası ve sanatlararası ilişkiler alanından bakıldığında çalışma metinlerarası ve türlerarası geçişleri, etkileşimleri, oluşumları, alımlamaları irdeler. Metinlerarası ve türlerarası araştırma evreninde söz konusu olan, bir nesnenin ya da o nesneye ilişkin bilginin dönüşme, değişme sürecini, bir başka deyişle, süreklileşme-özerkleşme sürecini izlemektir. Bir bilginin nesnelere ya da öznelere arasında süreklileşmesini veya özerkleşmesini ortaya çıkaracak bilim dalı karşılaştırmalı yazınbilimdir; en uygun yöntem ise karşılaştırma yöntemidir.

Karşılaştırma yönteminin iki temel amacı vardır. Bunlar “genelleştirici” ve “özelleştirici” karşılaştırmalardır. “Genelleştirici/tümel karşılaştırma özeline özelle olan ilişkisinden ve bu ilişkinin genele yaptığı katkıdan hareket ederek geneli tanımlamaya çalışır. (...) Özelleştirici/tikel karşılaştırmalar ise, benzer görüngüler içinden farklı olanın dizgeselleştirilmesini olanaklılaştırır” (Sakallı 2006).

Bu ilkedeki hareketle, çalışma iki farklı sanat dalındaki aynı yapıttan hareket etmekte, böylece her iki sanat dalındaki bir yapıtın özel durumunu değil radyo oyununun araçsal özgünlüğünü, genel özelliğini ortaya koymak istemektedir. Anılan amacı gerçekleştirebilmek için çalışmada genelleştirici tümel karşılaştırma yöntemi uygulanmıştır. Yöntemi uygulamak için nesir türünde bir anlatı olan *Küçük Hafiyeler (Emil und die Dedektive)* onun radyo oyununa uyarlanmış biçimi olan *Küçük Kahramanlar* ile karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmada tematik ve içeriksel olandan öte sanatların özgünlüğünü oluşturan “araçlar” öne çıkarılmıştır ve anılan yapıt sanat türlerine özgü araçsal başkalaşmalar temelinde değerlendirilmiştir.

## Bulgular

Orhan Pamuk’un *Benim Adım Kırmızı* (1998) adlı yapıtı tematik olarak sanatı, biçimi, biçemi; yazılı ve sözlü olan (yazmalar, şehnameler, efsaneler vd.) her şeyin içeriksel olarak resme (nakş sanatına) yansıtılabilirliğini konulaştırır; sanat biçiminin ve bireysel biçimin ayırıcı özelliğine vurgu yapar. Romanın genel tematik örgülenişinde açıktan şu yargıya vurgu yapılmıştır. “Saf olan hiçbir şey yoktur. Sanat da melezdir”. Bu saptama, sanatlar arasındaki karşılıklı bir etkileşimin var olduğunu, bir sanatın yine başka bir sanatın hikayesinden, izleklerinden, temalarından, araçlarından yararlandığına gönderme yapar. Günümüzde melez (hybrid) sanatsal tür deyince, bir sanatın medya/kitle iletişim araçlarının birleşmesinden oluşan yeni sanatsal tür anlaşılır (Nünning 1998). Bu adlandırma, yeni oluşan sanatsal türün kaynak olarak kullandığı, esinlendiği sanat türüyle kıyaslanmasının sonucunda yapılmıştır. Bir başka deyişle; yeni olanı eskisinden hareketle tanımlamıştır. Bu bakış açısıyla opera ve sinema sanatını da “melez” olarak nitelemek gerekir. Çünkü, örneğin, opera sanatı drama, tiyatro ve

müziğin araçlarının birleşmesinden oluşmuştur. Sinema ise drama, tiyatro, müzik, fotoğraf, seslendirme vd. araçlardan yararlanmışır. Oysa yeni teknolojinin araçlarıyla oluşan sanatsal türler, oluştuğu araçlarla da tanımlanabilmelidir. Sinema olsun opera olsun kaynak türlerin araçları dikkate alındığında "melez" bir sanat olarak gözükür. Ancak anılan sanatlar değişik sanatların araçlarından yararlanarak, onların birleşiminden oluşmuştur ve araçlarının birinin eksik olması, o sanatın özgünlüğünü ortadan kaldırır. O nedenle, opera olsun sinema olsun, değişik sanatların yeni teknolojik araçlarla birleşiminden oluşan "bütüncül" sanatlardır. Radyo oyunu da.

### ***Radyo Oyunu ya da Ars Acustica***

Modern teknolojinin ürettiği sanatsal tür olan radyo oyunu Richard Hughes'un *A Comedy of Danger* piyesini 1924 yılında BBC radyosunda yayınlanmasının (Mediacultura com.) ardından başlar ve böylece yeni medya teknolojisinin bir ürünü, teknolojik bir sanat türü olarak başlangıç yapar. Gerçekte bu buluş, sinema sanatından esinlenilerek yapılmıştır. Bir fark vardır aralarında: O da; sinema sanatı göze, radyo oyunu kulağa hitap eder. O nedenle de örneğin sinema görsel ve işitsel, radyo oyunu ise işitsel bir sanat olarak sanatın "dönüşen" biçiminin tarihi içerisinde yerini alır.

Radyo oyununun kavramsal açılımını yapabilmek için bu kavramın değişik dillerdeki söyleyişlerini bilmek, radyo oyununun içeriksel ve biçimsel niteliğine ilişkin ipucu vermesi açısından önemlidir. Bizdeki "radyo oyunu", bir eserin, piyesin, hikayenin radyo (ses) aracılığıyla yayınlanmasına işaret eder. Radyo oyununun karşılığı olarak Almanca'da *Hörspiel* (Dinlenen Oyun), "Radiokunst" (Radyo Sanatı), Amerikan İngilizcesinde *Audio Art*, *Sound Art* kavramları kullanılır. Son yıllarda Avrupa Radyo Yayını Birliği yaygın olarak bir başka kavramı kullanmaktadır. *Ars Acustica* (Mediacultura com): *Ars Poetica* kavramından esinlenilerek oluşturulan bu kavram, kanımca radyo oyununun sadece yazın sanatıyla olan bağıntısını değil, öncelikle kendi teknolojik özgünlüğünü vurgulaması açısından son derece isabetli bir türetme gibi gözükmektedir. *Ars Acustica* ya da Akustik (Seslendirme) Sanatı. Akustik sanatı, radyo oyunu anlamına denk gelen bir kavramdan çok, (radyoda yayınlanan diğer konular, örneğin belgeseller düşünüldüğünde) bir üst kavramdır.

### ***Akustik Sanatın Gerçeklik Boyutu***

Radyo oyunu akustik bir sanattır; kaynağını hem yayın teknolojilerinden alır hem de diğer geleneksel sanatların araçlarından, içeriklerinden yararlanır. Radyo oyununda dilin ya da seslendirmenin dışında bir gerçeklik yoktur. Gerçeklik tamamen dilde, seste, seslendirmede yaratılır. Radyo oyunu deneyseldir; o nedenle de popüler anlatı biçimi olarak da adlandırılır (Vowinckel 1998). Her sanatsal tür ya da biçim, yukarıda da vurgulandığı gibi, kendinden önceki türün, biçimin araçlarından yararlanır. Bu anlamda seslendirmeye dayanan radyo oyunu, öncelikle akustik araç olan mikrofondan yararlanır.

Radyo oyunu, görselliği olmayan, görselliği işitsellikle oluşturmaya çalışan bir yayın sanatıdır. Bundan dolayı, içeriğinden önce teknolojik aracıyla, ses ile, “sesin anlamıyla” (Aytaç 2002) öne çıkar. Film sanatı gibi, radyo oyunu da zamansal bir sanattır. Akışkan ve hareketliliği seslendirmeyeyle sağlanır. Seslendirme, anlatıyı, oyunu zamanda ve mekanda canlandırmak zorundadır. Anlatı seslendirme aracıyla canlandırıldığı için, gerçekte oynanmayan bir oyun, ya da hikaye “sanki oyun”, moda deyimle, “sanal oyun” kurgusuna taşınır. Bu yönüyle radyo oyunu ‘gerçekliğin’ mekânını, zamanını değişik sesler yardımıyla oluşturur. Zamanla, mekânla ilgili olan her sesi bir araya getirir, birleştirir ve ortak, bütüncül bir yapı oluşturur. Sesli anlatı böylece mekansal bir gösterinin aracı olur. Bir başka deyişle; seslendirme anlatının temel aracıdır. Sadece sesler yardımıyla bir anlatı teatral bir oyuna, gösteriye dönüştürülür.

#### ***Radyo Oyunu yada Seslendirme Oyunu***

Radyo oyunu ya da akustik sanatı, metni, hikayeyi, sözü seslendirmeye, sözü sesle canlandırmaya dayanır. Ancak bunu ne söz sanatı ne de sadece sözü seslendirme sanatı olarak düşünebiliriz. Gerçekte ne bir nesir sanatı, ne tiyatro, ne de müziktir; anılan sanatların araçlarını içinde barındırır, onlardan yararlanır. Radyo oyunu söze/hikayeye dayanır, sözü sesle, mekânla bütünleştirir; müziği hem sözü hem mekânı ve zamanı betimleme aracına dönüştürür.

Radyo oyunu söze dayandığı için yazın, mekânla dayandığı için tiyatro, müziği ifadeye dönüştürdüğü için müzik sanatı olarak görülemez. Çünkü bu sanatın özünde, sözü, daha doğrusu, sözle ifade edilen hikayeyi, anlatıyı, haberi, mesajı seslendirme, sesi anlamlandırma, canlandırma vardır. Sanatların ve teknolojinin araçlarının birleşiminden oluşmuştur. Bu birleşim iç içe geçme, birbirinin araçları içerisinde erime biçiminde değildir; aksine araçların birbirleri için yan yana gelmesidir. Değişik sanatın araçları; söz, ses, müzik, ortaklaşa, kendi araçları dahilinde vardır ve akustik alanda birliktelik oluşturur. Anılan sanatların araçları akustik araç içerisinde buluşur ve yeni bir bütünlük oluştururlar. Bu bütünlük, işlevsel olarak gerçekleşen zorunlu bir yapıdır. Başka bir ifadeyle; bir sanatın ifade aracı zorunlu olarak bir başka sanatın ifade aracının içinde yerini alır. Bir sanatın ifade aracının başka bir sanatın ifade aracının yanında yerini alması, yeni sanatsal ortamdan kaynaklı teknik açıdan ‘zorunlu dönüşümdür’. Bu zorunlu dönüşüm, sanatların çağrışım gücüyle uyumlu bütünlüğe eklenir ve yeni sanat ortamında, sanatın yeni ortamında yeniden anlamılaşır.

Radyo oyununda zaman ve mekân, zaman ve mekânın canlandırımı oyuna gerçeklik boyutu kazandıran en önemli etkenlerin başında gelir. Oyuna kazandırılan zaman ve mekân gerçekliği müzik, ses efektleriyle sağlanır. O nedenle, radyo oyununda seslendirme öncelikli olarak teknik bir kurguya dayanır. Örneğin oyunun giriş ve final

bölümü için veya sahneler arasındaki geçişleri belirtmek, o geçişleri dinleyiciye bildirmek için kısa ara müzik efektleri kullanılır. Bu teknik müzik efektleri olay örgüsel anlatımı destekleyerek bütüncül anlamı oluştururlar. Oyundaki sevinç, üzüntü, bunalımları müzikle ifade etmek, ya da ifadeyi müzikle yoğunlaştırmak 'flaş müzik efektiyle' ya da yarıda kalan anlatımı sürdürmek ya da bir anlatının tekrarını betimlemek için müziğin hafiflemesi, hafifleyerek kaybolması efektiyle sağlanır (TRT Radyo Oyunu Kılavuzu). Bu tür müzik efektleri öncelikle tekniktir, ancak anlatıyı zamansal olarak yapılandırır. Müziğin bir hikayeyi sözü destekleyici nitelikte anlatabilmesi, müziğin zamansal bir sanat olmasından kaynaklanır.

Radyo oyununda diğer ses efektleri, mekanı betimlemek ve hikayeyi mekânla bütünleştirmek üzere kullanılır ve bu efektler yardımıyla hikaye gerçeklik boyutu kazanır. Bunun için doğadaki sesler, örneğin rüzgar sesi, kapı gıcirtısı, demirci ustasının demiri dövmesi gibi ses efektleri, doğadan ödünçlenir, anlatıya aktarılarak hikaye mekânlaştırılır. Bu açıdan bakıldığında radyo oyununda kullanılan müzik ve ses efektleri kendi bağlamlarına yabancılaşmış ancak kendi gerçekliklerinden kopmamışlardır. Gerçeğin doğadaki sesler yardımıyla hikayeye uyarlanarak yeniden kurgulanması sayesinde kendi gerçek bağlamlarına yabancılaşır ve yeni ortamda yeni anlamlar oluştururlar. Bir örnekle somutlaştırmak gerekirse "Efektle verilen bir vapur düdüğü, martı çığlıkları, tekneye vuran dalga sesleriyle başlayan diyaloglar, dinleyiciye hemen olayın gitmekte olan bir vapurda geçtiği duygusunu verecektir (TRT Radyo Oyunu Kılavuzu). Verilen bu duygu, gerçeğin kendisi değil, onun yansımasıdır ve dolaylı olarak bir yabancılaştırmadır. Diyaloglara eşlik eden ses ya da müzik efektleri kendi gerçeklik bağlamlarından koparlar ancak anlamsal bağlamlarından kopmazlar ve aynı anlamsal özelliklerini ve çağrışımlarını yeni ortamlarda yeni anlamlar yaratarak sürdürürler.

Ses efektlerinin bu olanaklarına karşın müzik sanatıyla, doğa sesleriyle görselleştirilemeyecek, canlandırılmayacak, dolaylı olarak anlatılamayacak bazı durumlar da örneğin dekor, kostüm, kişilerin, binaların fiziki yapıları gibi bazı özellikler de vardır. Müzik ve ses efektleri bu durumlarda etkisiz kalırlar. Bu durumda ise söz devreye girer. Örneğin bir apartman dairesini ve kişiyi anlatırken bu yöntem tercih edilir. "Manava bitişik sarı apartmanda oturuyorum. Balkonda oturan ak saçlı kadın da annem". Bunun gibi sözel anlatımlar figürün ve mekânın tarif edilmesinde, ses efektiyle betimlemenin olanaksız olduğu durumlarda devreye girer.

### ***Radyo Oyununda Anlatım Araçları Olarak Söz, Ses ve Müzik***

Yukarıda da değinildiği gibi, radyo oyununda anlatının müzik ve ses efektleriyle desteklenmesi öncelikle teknik, anlatı-araçsal bir işlemdir. Böylesi bir bireşim öncelikle teknik boyutludur, dolayısıyla araçların bir arada, aynı ortamda olmasının



gerçekleştirimidir. Anlatı araçlarının bir araya gelmesinin daha başka bir boyutu, anlamsaldır. Yeni bir anlam yaratmadıkça, yeni bir bağlam oluşturmadıkça, hiçbir sanat bir başka sanatın aracından yararlanmaz; yararlansa da ortak ve yeni bireşimsel bir anlam oluşturamaz.

Radyo oyunu tür açısından dramdır, çünkü söze, diyaloga dayanır. Radyo oyununda diyaloglara eşlik eden, onları tamamlayan ses ve müzik efektleri temel sesli anlatı birimlerindedir. Müzik her şeyden önce sahneye, özellikle de içerik ve zaman gibi değişmelere vurgu yapmak üzere kullanılabilir ya da içeriklerin atmosferinin rengini vermek üzere uyarlanabilir. Nursel Duruel'in (2004) de belirttiği gibi, "radyo oyunu zaman ve mekan sınırlarını kolaylıkla aşar". Sınırları aşmak ise, sesin ve müziğin anlamsal çeşitliliğiyle, onların imgesel bağlamıyla gerçekleşir. Örneğin, radyo oyununda müzik ya da ses efektleri gerçekte zihinsel olarak algılanabilen zamanı, görsel olarak algılanabilen mekanı, atmosferi işitsel-zihinsel olarak algılamaya dönüştüren bir araç niteliğindedir. Radyo oyunu hikayenin geçtiği yeri, zamanı ya da durumu, olayın gerilimini, kişilerin ruhsal durumlarını melodik tempo, değişik tonsal ritimle biçimlendirebilir. Müzik efektleri bir sahnenin temel yoğunluğunu veya bir oyunun bütününe verebilmekte, figürlerin, oyuncuların ruhsal durumunu, gerginliğini, neşesini, çılgınlığını, keyifliliğini canlandırabilmektedir. Böylece müzik radyo oyununda sözel bir ifadenin aracına dönüşmekte ve yeni sanatsal bağlamda varlığını işlevsel olarak sürdürmektedir.

Hikayenin zamanını ve mekânını belirtmesinden başka müziğin radyo oyununda farklı işlevleri olabilmektedir. Özakman bu işlevleri şu biçimde sıralamaktadır: Müzik konu ve tür ile uyumludur, tanıtmaya eşlik eder. Olayı destekler, olaya eşlik eder. Fon müziği olarak kullanılabilir. Bir duyguyu, çıkmazı, açmazı bildiren nokta müzik olarak kullanılabilir. Müzik bölümler veya sahneler arasında geçişi sağlar (Özakman 1998)

Müziğin çağrışımsal boyutu radyo oyununda özellikle devreye girer. Müzik sadece olay, mekân veya sahne ile ilgili olarak var olmaz. Zamanı betimleme aracı olarak da kullanılabilir. Örneğin radyo oyunu müzikle geçmişe yönelebilir, dinleyiciyi kişilerin geçmişine, anılarına, geçmişteki olaylara götürebilir. Bir kaval ile çalınan melodi dinleyeni apayrı bir zamana, mekana, geçmişe, dağlara, köylere; bir ney, kanun ayrı zamanlara, mekânlara götürürken, bir pop şarkısı, elektronik gitar, olayı şimdiki ya da dinleyiciye daha yakın zamana, mekana taşır. Bir yerde müzik, sadece doğal mekânlar değil, zamansal mekânlar da yaratır. Radyo oyunu bir olayı, yeri, durumu, kişiyi, zamanı müziğin seslerinde, enstrümanlarda, bestelerde simgeleştirerek yeni bir türsel biçim olarak var olur.

Teknik olanaklar üzerinden oyunun gerçekleştiği anda veya çekimi sırasında özgün ton, sesler yardımıyla oyunun atmosferi oluşturulurken, mekân yine sesler yardımıyla kurgulanır. Mekân hikayenin bağlamından ve konuşmanın biçiminden de oluşturulur.

Gerçekte radyo oyununda mekan yaratımı, oyunun mekanını temsil etme, değişik seslerle, tonlarla, gürültülerle olanaklılaşır. Buradaki temel nokta, radyo oyununda doğadaki her tür sestten yararlanılmasıdır. Ancak doğadaki her ses, bir mekan yaratmak üzere, teknik olanaklarla kendine yabancılaştırılır. Örneğin mekanların bile değişikliği, zamanın ya da yaşanan anın değişikliği, yine sesler yardımıyla, alışıldık, bilindik sesler yardımıyla gerçekleştirilir. Bu bağlamda figürün yürümesi, koşması, olay yerinden uzaklaşması, bir otomobilin hızlıca geçip gitmesi, figürün üzerine su sıçratması, seslerin bağlamsal anlamları kullanılarak ve "ekspresif" ifadelerin yardımıyla oluşturulur. Bütün bunlar sesler yardımıyla, ancak teknolojinin araçlarıyla, teknolojik olanaklarla gerçekleşen mekansal/durumsal canlandırmalardır.

Müzikte olduğu gibi mekan ve zaman değişik ses efektleri yardımıyla da yaratılabilir. Örneğin martı sesi, trafik uğultusu, saat vuruşu, horoz sesi, olayı destekleyen silah patlaması, yağmur sesi, sadece mekanı ve zamanı değil, oyunu geliştiren, sahneyi oluşturan sesler vardır. Bu sesler hikayenin atmosferini oluşturur, gerginlikleri, komiklikleri destekler ve hikayenin dinleyenler tarafından tasarılanmasına yardım eder.

Oyunun anlatı ve dilsel boyutunda, figürün eylemselleşmesinde vazgeçilmez olan gerçek konuşma, düşünsel konuşma, diyalog, monolog gibi figürle ilgili yazın sanatının bilindik tekniklerine eşlik eden teknolojik olanaklar, ses efektleri, radyo oyununun durumsal ve anlatı içeriğini destekler. Figürün çocukluğu, gençliği, yaşlılığı gibi zamansal birimler, yine teknolojinin araçlarıyla, donanımlarıyla sağlanabilmektedir. Radyo oyunu, örneklerde somutlaştığı gibi, hem geleneksel sanatların oluşumsal araçlarıyla hem de teknolojinin aktarımsal olanaklarıyla, teknik donanımlarla, sesin teknik olarak biçimlendirilmesiyle olanaklı olmuş araçlararası bir sanattır.

### ***Radyo Oyununda Yadırgatma***

Radyo oyunu, bir yerde epik tiyatro kuramının temel belirleyeni olan "yabancılaştırma" ya da "yadırgatma" ögesinin somutlaşmış bir örneği olarak da görülebilir. Bu açıdan bakıldığında örneğin, radyo oyununda gerilimin yaratılabilmesi için hikayenin eğri bir çizgide gelişmesi, epik tiyatro kuramının radyo oyununda bir ölçüde gerçekleştiğini kanıtlar. Bundan başka: Bir hikaye/olay/eylem seslendirmeye anlatıldığından seyirci yoktur, dinleyici vardır. Dinleyici ise hikayenin/oyunun/eylemin içinde değil, eylem dinleyicinin tasarımında canlanır. Bir başka deyişle; "Oyun, (izleyicinin) kendi zihninde yeniden ürettikleriyle varlık bulur"(Duruel 2004) Böylece oyun değil, daha çok dinleyicinin kendisi etkinleşir. Dinleyici sanatın içinde kaybolmaz, duygularıyla, yargılarıyla ne kadar mekanla bütünleşse de, mekanın olmadığı, olayın gerçek değil bir sanat olduğunun, daha doğrusu, kurgusal bir durum olduğunun, yanılısamının ayırındadır. Öncelikle dinleyici ile oyun arasındaki mesafe, oyundaki mekansal

donanımın gerçeksizliği, yorum ve düşünmeyi, bu yönüyle de sorgulamayı gerçekleştirme açısından dinleyene önemli kolaylıklar sağlar. Yanılsamanın ayırıcında olma, eleştirel izlemeyi sağlayan bir etmendir. Bu gerçek aynı zamanda dinleyicinin edilgen değil etkinleştiğini de gösterir ve dinleyici ile oyun arasında eşitleşme olanağını sağlar. Bu yönüyle radyo oyunu tiyatrunun yabancılaştırımıdır.

### ***Erich Kästner ve Anlatının Türsel Dönüştürümü***

Ünlü çocuk yazını yazarı Erich Kästner'in *Küçük Hafiyeler (Emil und die kleinen Dedektive)* adlı yapıtı İngilizceye radyo oyunu olarak uyarlanmış, söz konusu uyarlama ise İngilizceden Türkçeye *Küçük Kahramanlar* adıyla çevrilmiştir. Bu çalışmada yararlanılan *Küçük Kahramanlar* adlı radyo oyunu –çevirmenin de belirttiği gibi- hem bir çeviri hem de çevirinin teknik olarak radyo oyununa uyarlanmış biçimidir.

Beş bölümden oluşan radyo oyununun I. bölümü, Emil'in yolculuk hazırlığını, trene binmesini, trende yapılan yolculuğu, parasını çaldırıldığını fark edişini, varış yerindeki şehirlili çocuk çetesiyle tanışıp arkadaşlık kurmasını anlatır. Bölüm müzik efektiyle başlar. Diyaloglarla gelişen olaylar arasındaki bağlantı geçiş müziği efektleriyle sağlanır. Seyir halindeki tren efekti, cadde efekti, hareket halindeki bir otobüsün içi, otobüsün durması, bunlara ilaveten yönetmene, seslendirenlere bilgi veren duyu efektleri (merakla, hayretle, heyecanla v.b. uyarılar) mevcuttur. Tüm bunlar gerçekte rejî notlarıdır ve yapıtta anılan ses ve müzik efektlerinin biçimi, tematik yapısı tamamen yönetmence belirlenir. Yazılı olarak önümüzde duran radyo oyunu sadece diyaloglarla kurulu bir metinden ibarettir. Anılan metin yazın-türsel bir dönüştürmedir. Çünkü, nesir sanatından dram sanatına dönüştürülmüştür ve sadece sahneler arasında veya konuşma aralıklarında EFEKT vurgusu yapılarak bu bölümlerde ses veya müzikle destekleme yönünde yönetmene ipuçları verilmiştir. Bundan sonraki aşamada, diyesi, stüdyoda, stüdyo olanakları ve seslendiren sanatçıların performansı ile anılan metin radyo oyunu olarak biçimlenir. Bu tür uyarlamalarda ilk aşamada yazın-türsel dönüştürme, ikinci aşamada ise sanat-türsel, diğer bir deyişle araçsal dönüştürme gerçekleştirilir.

Radyo oyunu yazın-türsel olarak bakıldığında dramadır. Bir epik yapıtın, bir anlatının dram türüne uyarlanması dram ve dramaturji tür bilgisini gerektirir. Çünkü burada söz konusu olan epik türdeki bir yapıtın dram türünün yapısına, biçimine dönüştürülmesidir. Ancak bu dönüştürme, ya da uyarlama öncelikle aynı sanat türü içerisinde, yani söz sanatı çerçevesinde gerçekleşen türlerarası bir dönüştürmedir; dolayısıyla türlerarası dönüştürme sanatlararası veya araçlararası dönüştürmenin birinci aşamasını oluşturur. Sanatlararası dönüştürme metinsel aşamada bulunan radyo oyununun stüdyo uygulaması aşamasından, teknik seslendirmelerle yeniden üretme aşamasının gerçekleştirilmesinden sonra oluşur. Sonuç aşaması teknik anlamda müzik ve ses efektleriyle diyalogların sanatçılar tarafından başarıyla seslendirilmesiyle, bir yerde metnin oyunlaştırılmasıyla, metnin sessel canlandırılmasıyla gerçekleşir.

Türlerarası dönüştürmede, ya da epik yapının dram yapısına dönüştürmede ilkin hikayenin anlatıcısı, dolayısıyla anlatma yöntemi yok olur. Şu çıkarımda bulunulabilir. Türlerarası dönüştürmede her şeyden önce anlatıcı, dolayısıyla da anlatı, anlatı biçimi, anlatı tutumu, yöntemi ve teknikleri kaybolur. Anlatıcının yok olmasıyla hikayenin hem içeriksel hem de zamansal ve mekansal boyutu zorunlu olarak değişir. Bu zorunlu değişim, epik türdeki anlatının dramatik türe, dramatik türün biçim ve yapısına uyarlandıktan sonra gerçekleşir.

Her türlerarası dönüştürmede zorunlu olarak kayıplar yaşanır. Örneğin söz konusu epik yapının 'Emil Yol Hazırlığında' adlı ilk bölümünde şu bilgiler yer alır. Yapıtın kahramanı Emil'in annesi kuafördür ve komşuları olan fırıncının karısının saçını yıkamaktadır. Emil'in okulu tatile girmiştir ve Emil annesinin dükkanına geldiğinde, Berlin'e gideceğini, annesinin yol hazırlıklarını tamamladığını öğrenir. Komşuları açısından Berlin'e, büyük şehre gitmek bir şanstır. Annesi tatil zamanında daha fazla kazanmaktadır. Annesinin Berlin'e gitmesi o nedenle zordur. Emil artık yalnız başına yolculuk edebilecek kadar büyümüştür. Kuaförde müşteriler Berlin üzerine konuşurlar. Berlin büyük, kalabalık, gürültülü, ışıklı, pırıl pırıl, geceleri aydınlık bir şehirdir. Emil üstünü değiştirir, bayramlık elbiseler giyer, bu elbiselerden pek hoşlanmaz. Berlin'de giyilecek elbiseler bavula yerleştirilir, teyzeye verilecek güller, anneanneye verilecek para hazırdır. Yemeklerini yerler. Makarna, Emil'in en sevdiği yemektir. Varır varmaz postalaması için annesi Emil'e bir kartpostal verir. Bolca öğütler dinler Emil. Annesi kaygılıdır. Emil'in en önemli sorumluluğu, anneannesine para götürmektir. Annesi parayı zarfın içine koyar. Emil zarfı katlar ve ceketinin cebine yerleştirir. Emil'in babası ölmüştür. Emil'in annesi ise hastadır. Geçimlerini zor sağlamaktadırlar. Emil iyi, akıllı, çalışkan, sevecen, zeki, yaramaz, hareketli ancak annesini hiç üzmeyen bir çocuktur.

Dram türüne uyarlanmış olan hikayenin anılan bölümünün gelişmesine yardımcı olabilecek belli başlı ana ve yan anlam birimleri mevcuttur. Ancak bu bölümde hikayenin kahramanına ve hikayenin temasına, konusuna ilişkin bilgiler verilirken, dram türündeki yapıtta epik anlatıcıdan farklı tavırda bir anlatıcı kurgulanmıştır. Bu anlatıcı, hikayenin belli başlı yerlerini veya hikayenin anlatılamayan bölümlerini özetleyen, yorumlayan bir anlatıcıdır. Hikaye ile dinleyen arasında bir aracı gibidir. Bu aracı olayları, gelişmeleri yorumlayan sevecen bir masal anlatıcısıdır; Emil'i çok yakından tanır, hikayeyi her boyutuyla bilir, hikayenin gerçeklik boyutu olduğunu duyumsatan önemli bilgiler verir. Anlatıcı hikayenin gerçeklik boyutunu vurgulayan kurgusal bir kişidir. Buradaki anlatıcı hikayeyi masalsı formda anlatırken, hikaye sözlü bir anlatıymış gibi işlevselleşir. "Öykümüze dönelim yine" (Kästner 2004) diyerek uyarır dinleyeni ve yorumlarını bitirir.

Radyo oyunundaki dramatik anlatıcı sadece hikayeyi anlatmaz, dinleyenlerle, çocuklarla diyalog da kurar. Canlı bir anlatı kurgusuyla oluşturulan hikaye gerçekte

sadece hikaye anlatmaz, hikayenin nasıl anlatıldığını, anlatılması gerektiğini, anlatma tekniklerini, yöntemlerini de anlatır. Bu bakımdan anılan dramatik yapıt gerçekte çift yönlü, çift işlevli bir yapıta dönüşmüştür. Anlatıcı sadece anlatmaz, hikayeyi canlandırarak anlatır, canlandırmayı sadece metin içindeki diyaloglarla sağlamaz, metin ile okur arasında da tek yönlü bir diyalog kurar. ‘Anlatı Diyalogu’ diye adlandırabileceğimiz bu yöntem, hikayeyi canlandırmanın yanı sıra hikayeyi okuma odaklılık yerine dinleme odaklılığa yerleştirir. Metin artık okumaya değil, işitmeye yönelik olarak kurgulanmış bir metindir. Anlatının dinleyicinin zihinde canlandırılması, görselleşmesi, imgeleşmesi için gereken örneklendirmeli anlatma yöntemi kullanılmıştır.

Anılan epik türdeki yapıtın dram türüne uyarlanmasıyla şöyle bir sonuç ortaya çıkmıştır. Yukarıda epik yapıtın giriş bölümünde özetle anılan ana anlambilimler değil, fakat yan anlambilimler, motifler uyarlama metinde tamamen kayıptır. Uyarlamada sadece hikayenin ana temasını belirleyen temel bilgiler kalmıştır. Anlatı içerisinde dolaylı anlatıyla gerçekleşen hikayenin yan katmanları, motifleri yeni metinde yoktur. Yeni dramatik metinde sadece şu bilgiler vardır: Emil akıllı, zeki, girişken, işini bilen bir çocuktur. Berlin’e gidecektir, anneannesine para götürecektir. Emil yalnız seyahat edeceği için annesi oldukça kaygılıdır. Emil anneannesine vereceği para ve teyzesine götüreceği çiçeklerle yolculuğa çıkar.

Türsel dönüştürmeden sonra artık anlatı yoktur; diyaloglarla gelişen bir hikaye vardır; dolayısıyla hikaye diyalogların, sesin ve müziğin bütünlüğü içerisinde anlam kazanır. Hikayenin anlamsal bütünselliği ancak bölüm bittiğinde tamamlanmaktadır. Bu dönüştürmeyle epik olan yapıtta var olan içeriklerin bir çoğu yitse de dram türüne dönüşen ve seslendirme sanatının öğeleriyle bütünleşen yapıt yeni formatından dolayı okura yeni ödevler yükler. O ödev, diyalojik çabadır. Hikaye, tema, olay örgüsü, kişiler, yer, zaman gibi bilgiler dram formatından ve kişilerin konuşmalarından, seslerden ve müzik efektlerinden hareketle elde edilir. Burada tüm dikkat sözdedir, söylenededir, seslerdedir. Söylenen söz ve vurgu, ses ve müzik anlamın, dolayısıyla da anlatının asıl belirleyicidir. Anlam söyleyen, dinleyen, söylenen sözün belirleyiciliğiyle kurulur.

### **Tartışma**

Türsel dönüştürmeyi araçsal uyarlama izler. Araçsal uyarlamada, sessel canlandırmanın da yardımıyla zihinsel çağrışımları harekete geçirmek, zihinde görsel bir resim sağlamak çabası vardır. Hikayenin atmosferini oluşturmak, yer ve zaman imgesini yaratmak ya da canlandırmayı sağlayabilmek için anlatılan hikayenin zamansal ve mekansal kurgusunun, bir başka deyişle; hikayenin sessel anlambilimciklerinin oluşturulması gerekir. Radyo oyununda hikayeye, söze eşlik edecek, sözü anlamsal olarak destekleyecek seslerin yaratılması zorunluluktur. Bu ise, yukarıda da etraflıca

değincildiđi gibi, deđişik ses efektleri ve müzikle sağlanır. *Küçük Kahramanlar* adlı oyunda en önemli efektler trenin hareket halinde oluşu, kalkış düdüđü, çocukların koşmaları, ayak sesleri, sokak gürültüsü vs. hikayenin geçtiđi yerle ilgilidir.

Dođadan ya da yaşamdan elde edilen seslere ve müziđe eşlik edecek en önemli canlandırma öğelerinden biri de, diyaloglara eşlik eden konuşucuların sesleri, vurguları, oyunsu seslendirmeleridir. Diyalogları seslendiren kişiler, daha dođrusu sanatçılar, seslendirdikleri kişilerin rollerini yer ve zaman, durum ve olay bağlamında yeterli etkiyle seslendirirler. Bu süreç, radyo oyununda zamanı, mekanı kurgulayan dođa sesleri ve müzik ile, kişilerin konuşmalarıyla söylenen sözün ortak bir anlatıya dönüşmesini sağlar. Bundan sonraki aşama, radyo oyununu dinlemeyle başlar.

Özakman "Radyoda yalnız sessel ve sözel iletim araç ve yollarından yararlanılabilir" der ve radyo oyununda sözün ve söze eşlik eden sesin, müziđin ve efektlerin önemini şu biçimde vurgular: "Kulak belleđi ve dikkati, göz belleđi ve dikkatinden daha güçsüzdür. (...) Bu nedenle zor anımsanacak, çapraşık karışık ayrıntılara yer verilmez; olaylar örgüsü ilke olarak sadedir; ana olayı besleyen yan öyküler ya hiç yoktur ya da azdır" (Özakman 1989).

Yukarıda türlerarası dönüşürmede *Küçük Hafiyeler* göz önüne alındığında öncelikle hikayenin ve anlatının içeriđinde kayıplar gerçekleştiđi vurgulanmıştı. Türlerarası dönüşürmede anlatının içeriđinde karşılaşılan kayıplar sanatın türünden ve araçından kaynaklanan zorunlu kayıplardır. Bunda radyo oyununun dinlemeye ve kulak belleđine yönelik olması da bir rol oynamaktadır. Özakman'ın da belirttiđi gibi, kulak belleđi ve dikkatinin daha güçsüz olması, hikayenin daha düz, sade, belli ana noktaya vurgu yaparak gelişmesinde bir etkidir. Ancak ana etkenlerden birisi de, seslendirme ile ilgili araçların her anlatıyı istenilen ölçüde gerçekleştiremeyeceđidir. *Küçük Kahramanlar* adlı oyunun içeriđinin *Küçük Hafiyeler* anlatısına göre daha sade olması, radyo oyununun dinleyici odaklı olması ve belleđin olanaklarıyla belirlendiđi gibi, seslendirmenin sınırından da kaynaklanır. Sesin anlatım zenginliđinin sözün anlatım zenginliđiyle boy ölçüşemeyeceđi açıktır. Şu halde sanatlararası ilişkilerin boyutlanmasında hem sanat dalının araçsal olanakları hem de sanatı alımlayan belleđin belirleyici olduđu bir gerçektir.

## Sonuçlar

Radyo oyunu iletim/aktarım araçları temelinde geleneksel sanatlardan bađımsızdır; o nedenle de özgündür. Ancak onların araçlarını teknolojinin donanımlarıyla birleştirerek var olabilmiş birleştirimli, bütüncül bir sanattır. Tamamen iletişim teknolojilerinin ve bilimin gelişmesiyle bağlantılı olarak oluşmuş, teknolojinin olanaklarını sanatsal kurguya dönüştürebilmiş, onlardan esinlenmiş, teknoloji ile bütünleşmiş ve kabul görmüş kitlesel bir sanattır. Biraz önce de vurgulandıđı gibi,

kendinden önceki geleneksel sanatların araçlarından yararlanmış, onları teknolojinin ‘kitleseleleti’ aracına uyarlamış, böylece sanatı teknoloji ile bütünleştirmiş bir sanattır.

Geleneksel sanatlar biçimsel, araçsal, içeriksel “dönüşüm” ya da “başkalaşım” geçirerek yeni teknolojik gelişmelere uyum sağladılar. Tematik, içeriksel, konusal değişim veya başkalaşım, araçsal dönüşümün zorunlu sonucudur. O nedenle gerek sinema ve televizyon filmi gerekse radyo oyunu gibi temelde geleneksel sanatlardan yararlanarak oluşan ve birleştirilmiş olarak adlandırılabilir sanatlar sadece kendilerini oluşturan iletim/aktarım araçları çerçevesinde değerlendirilemez. Çünkü, anılan sanatların araçları tekil değil çoğuldur. Birleşimi sağlayan araçlararasılık salt bir oluşum ya da iletim/aktarım biçimi olarak değil, ona eşlik eden ve onu tamamlayan metin-anlamsal boyutuyla, diğer bir deyişle ‘bütüncül’ yapısıyla anlaşılabilir.

### Kaynakça

- Adalı, İ. (Çevirekerek uygulayan) (1991). *Küçük kahramanlar*. TRT radyo oyunu. yazarları için bilgiler, Ankara. TRT Basım ve Yayın Müdürlüğü. 59-82.
- Aktulum, K. (1999). *Metinlerarası ilişkiler*. Ankara, Öteki Yayınevi.
- Aytaç, G. (2002). *Edebiyat ve medya kitaptan ekrana edebiyat*. Ankara Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Durucl, N. (2004). *Çok sevilen az bilinen bir edebi tür: Radyo oyunu*. İstanbul.YKY Kitaplık Dergisi(Sayı:70), 55-58.
- Helbig, J. (Yayımlayan) (1998). *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets*. Berlin. Erich Schmidt Verlag.
- Kästner, E. (2004). *Küçük hafiyeler emil ve dedektifler*. Türkçesi: Serap Sezgin. İstanbul. Can Yayınları,
- Kleinpaul, J. (1930). *Das Nachrichtenwesen der deutschen Fürsten im 16. und 17. Jahrhundert*. Leipzig, Adolf Klein Verlag.
- Nünning, A. (Yayımlayan) (1998). *Metzler Lexikon. Literatur- und Kulturtheorie*. Stuttgart, J.B.Metzler V.
- Özakman, T. (1998, 2001). *Oyun ve senaryo yazma tekniği*. Ankara, Bilgi Yayınevi.
- Sakallı, C. (2006). *Karşılaştırmalı yazınbilim ve yazınlararasılık, sanatlararasılık üzerine*. Ankara, Seçkin Yayıncılık.
- Sakallı, C. (1996). *Die Darstellung der Türken in den Newen Zeitungen in der zweiten Hälfte des 16. Jahrhunderts*. Adana, (Yayınlanmamış Doktora Tezi)
- TRT Basım ve Yayın Müdürlüğü (1991) (Yayımlayan) Ankara. *TRT radyo oyunu yazarları için bilgiler*. Ankara. TRT Basım ve Yayın Müdürlüğü.
- Vowinckel, A. (1998). *Online-Offline. Ansätze eines interaktiven Hörspiels*. Jörg Helbig (Yayımlayan). *Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebiets* Berlin, Erich Schmidt V [http://www.mediaculture-online.de/Das\\_H\\_rspiel.44.0.html](http://www.mediaculture-online.de/Das_H_rspiel.44.0.html). P3-107