

**MEMET BAYDUR'UN  
OYUNLARINDAKİ  
ANLATILARIN İŞLEVLERİ**

**Serap ULUYOL  
Yüksek Lisans Tezi**

**Eskişehir-2010**

MEMET BAYDUR`UN OYUNLARINDAKİ ANLATILARIN İŞLEVLERİ

Serap ULUYOL

YÜKSEK LİSANS TEZİ  
Sahne Sanatları Anasanat Dalı  
Danışman : Prof.Dr.Hasan ERKEK

Eskişehir  
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü  
Nisan 2010

## **YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ**

### **MEMET BAYDUR'UN OYUNLARINDAKİ ANLATILARIN İŞLEVLERİ**

**Serap ULUYOL**

**Sahne Sanatları Anasanat Dalı**

**Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Nisan 2010**

**Danışman : Prof. Dr. Hasan ERKEK**

1981’de ilk oyunu “Limon” ’u yazan Memet Baydur Türkiye’de ünlenen, geçen yıllar içinde de ürettikleriyle ünü daha da perçinlenen bir oyun yazarıdır. Baydur örgütlü devlet baskısının Türkiye’de son derece etkili olduğu bir dönemde oyun yazmaya başlamıştır. Bu dönem yozlaşmış, arabesk yaşamın hakim olduğu suskun ve bıkkın bir dönemdir.

Baydur’un oyunlarındaki oyun kişileri sözkonusu dönemin tanıklarındır. Bu kişiler 1980’ler ve 90’lar Türkiye’sindeki somut koşullardan kendilerini soyutlayarak ya da pamuk ipliğine bağlı bir ilişki içinde izleyici-okuyucu karşısına sözkonusu baskının birer anlatım aracı olarak çıkarlar ve bu döneme ilişkin ifadelerini anlatılarla desteklerler.

Sözkonusu olaylar geçmişte, başka yerde yaşanmış, olup bitmiştir. Anlatma eylemi ise şimdi ve burada olmaktadır. Fakat her geçmiş hakkında konuşma bir anlatı oluşturmamaktadır. Bir anlatının oluşabilmesi için, anlatılan kişi veya kişiler belli bir zaman ve uzam içinde yer alabilmeli ve anlatı bunların her birinin değişimine ilişkin olmalıdır.

Memet Baydur, oyunlarındaki oyun kişilerini, sözkonusu dönemin tanıkları yaparken pek çok “anlatı” ya başvurmuştur. Bu anlatılar olayların ayrıntılı bir biçimde aktarılmasını, olay kişilerinin geçmişlerinin aydınlatılmasını, pek çok

teknik problemin ortadan kaldırılmasını mümkün kılmıştır. Aynı zamanda incelenen sözkonusu anlatılar metinden farklı okumalar-anlamlar üretilmesini, seyirci ve oyun kişilerinin uzak açı kazanmasını ya da özdeşleşmesini, estetik açıdan oyunun güzelleşmesini ve böylelikle olaylar örgüsünün bütünlüklü bir yapı içinde aktarılmasını sağlamıştır.

Elinizde bulunan bu çalışma bir giriş,iki yöntem,üç bulgular- yorum ve bir sonuç bölümünden oluşmaktadır.Giriş bölümünde tezin amacı ve yönelimleri açıklanmıştır. Yöntem bölümünde dram sanatı ve anlatı birlikteliği, anlatıların dram sanatı içindeki ölçütleri ve işlevleri incelenmiştir. Çalışmanın bulgular ve yorum bölümünde Memet Baydur'un *Limon*, *Yalnızlığın Oyuncakları*, *Kadın İstasyonu*, *Cumhuriyet Kızı*, *Yangın Yerinde Orkideler*, *Sevgi Ayakları*, *Çin Kelebeği* adlı oyunlarındaki anlatılar **Teknik İşlev** başlığı altında, *Elma Hırsızları*, *Yalancının Resmi*, *Düdüklüde Kıymalı Bamya*, *Vladimir Komarov*, *Yangın Yerinde Orkideler* adlı oyunlarındaki anlatılar **Estetik İşlev** başlığı altında, *Kutu Kutu*, *Aşk*, *Maskeli Süvari*, *Limon*, *Cumhuriyet Kızı*, *Kuşluk Zamanı* adlı oyunlarındaki anlatılarsa **İdeolojik İşlev** başlığı altında incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

Sonuç bölümünde ise yukarıda kısaca bahsedilmiş olan *anlatı sanatı* ve *dram sanatı* birlikteliğinden yola çıkılarak, Memet Baydur'un oyunlarında anlatı başlığı altında incelenen tüm anlatıların oyunlara işlevsel olarak neler kattıkları belirtilmiştir.

Bu çalışmada Memet Baydur'un oyunlarında incelenen anlatıların; hangi teknik , estetik ve ideolojik işlevleri yerine getirdiği incelenmiştir.

## **ABSTRACT**

Memet Baydur is one of famous playwrights who has got his fame in Turkey in 1981 by his first play "Lemon" and has strengthened this fame by his products. Baydur has started playwriting in a period of time which the organised government pressure had been applied so effectively. This time was a bored and silent period which belonged to a degenerated arabesque (thoroughly confused) life.

The characters of Baydur's characters are the witnesses of this confused period. These characters appear to readers and watchers by abstracting themselves from the concrete situations of 1980's and 90's Turkey or by being a means of narration of this government pressure. And they support their tellings on this period by narration.

The retold events has happened somewhere in the past but the narration act is now and here. but not all the telling about the past is a narration. In order to make a narration, the people told about and the others must take place in a certain time and place. The narration must be related to any change of this time and place.

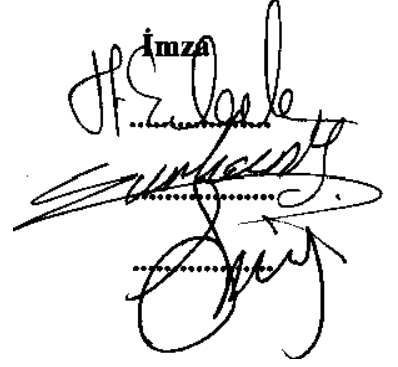
Memet Baydur has created many narrations while making his characters the witnesses of the period. These narrations has made the detailed presentation of the events possible. It has also provided to lighten the pasts of the people and to solve many of technical problems. At the same time, these narrations which has been studied on has provided to produce both subjective meanings to stories and objective aspects of view. It has also beautified the plays in esthetical aspects and presented the flow of the events perfectly.

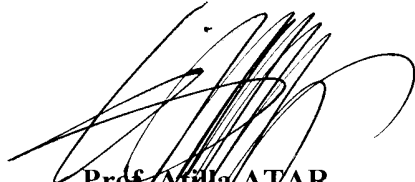
In this study, the narrations in Memet Baydur's plays have fulfilled technical functions, esthetical functions and ideological functions and these narrations have been studied under these titles.

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Serap ULUYOL'un, "Memet Baydur'un Oyunlarındaki Anlatıların İşlevleri" başlıklı tezi 5 Nisan 2010 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sahne Sanatları** Anasanat Dalı **Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Prof.Dr. Hasan ERKEK  
Üye : Prof. Dr. Nurhan TEKEREK  
Üye : Yrd. Doç.Dr. Selçuk GÖLDERE

İmza  


  
Prof. Ayila ATAR  
Anadolu Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

## **ÖZGEÇMİŞ**

Serap ULUYOL

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

YÜKSEK LİSANS

### **Eğitim**

Ls. 1993 Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı Tiyatro Oyunculuğu  
Bölümü

Lise 1989 Eskişehir Atatürk Lisesi

### **İş**

1998 Sanatçı. Bursa Devlet Tiyatrosu

### **Kişisel Bilgiler**

Doğum yeri ve yılı: Zonguldak-1972 Cinsiyet : Kadın Yabancı dil : İngilizce

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZ .....	ii
ABSTRACT .....	iv
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....	v
ÖZGEÇMİŞ .....	vi
1. GİRİŞ .....	1
2. YÖNTEM .....	3
2.1. Anlatı Sanatı, Dram Sanatı ve Memet Baydur Oyunlarında Anlatı ....	3
2.2. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların Ölçütleri .....	4
2.3. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların İşlevleri .....	5
2.3.1. Teknik İşlev .....	6
2.3.2. Estetik İşlev .....	9
2.3.3. İdeolojik İşlev .....	12
3. BULGULAR VE YORUM .....	15
3.1. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların Teknik İşlevi .....	15
3.1.1. Limon Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından İncelenmesi .	15
3.1.2. Yalnızlığın Oyuncakları Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından İncelenmesi .....	18
3.1.3. Kadın İstasyonu Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından İncelenmesi .....	21
3.1.4. Cumhuriyet Kızı Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik açıdan İncelenmesi .....	25
3.1.5. Yangın Yerinde Orkideler Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından İncelenmesi .....	28
3.1.6. Sevgi Ayakları Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından	



İncelenmesi .....	30
3.1.7. Çin Kelebeği Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından	
İncelenmesi .....	33
3.2. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların Estetik İşlevi .....	36
3.2.1. Elma Hırsızları Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açından	
İncelenmesi .....	36
3.2.2. Yalancının Resmi Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açından	
İncelenmesi .....	40
3.2.3. Düdüklüde Kıymalı Bamya Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açından	
İncelenmesi .....	44
3.2.4. Vladimir Komarov Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açından	
İncelenmesi .....	47
3.2.5. Yangın Yerinde Orkideler Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açından	
İncelenmesi .....	52
3.3. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların İdeolojik İşlevi .....	54
3.3.1. Kutu Kutu Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından	
İncelenmesi .....	54
3.3.2. Aşk Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından İncelenmesi .....	57
3.3.3. Maskeli Süvari Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından	
İncelenmesi .....	60
3.3.4. Limon Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından	
İncelenmesi .....	66
3.3.5. Cumhuriyet Kızı Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından	
İncelenmesi .....	72
3.3.6. Kuşluk Zamanı Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından	
İncelenmesi .....	75
4. SONUÇ .....	81

**KAYNAKÇA ..... 86**

## 1. GİRİŞ

Tarihi çok eskilere dayanan anlatı sanatı başlangıcından itibaren dram sanatıyla tarih boyunca iç içe olmuş ve birlikte değerlendirilmiştir. Anlatı sanatının oluşması için bir olayın var olması gerekmektedir. Anlatı, şimdiki zamanın öncesinde ya da sonrasında (bilim kurgu romanlarında olduğu gibi) herhangi bir zamanda olmuş, gerçek ya da hayali bir olayın sözlü ifade edilmesidir. Bir ifadenin anlatı başlığı altında incelenebilmesi içinse; anlatıda aktarılagelen olaylarda, durumlarda ya da kişilerde mutlaka bir değişiminin olması gerekmektedir.

Anlatı sanatını çokca kullanan bir sanattır dram sanatı. Tiyatro sanatı dram sanatı başlığı altında yer almaktadır. Tiyatro sanatının oluşabilmesi için taklit edilecek kişi, taklit eden ve izleyen üçüncü bir kişiye gerek vardır. İzleyen kişi dram sanatı içinde gerçekleştirilen olayları, şu anda ve burada oluyormuş gibi algılar. Böylelikle dram sanatı, izleyicileri bir yanılsamanın içine çeker. Bir oyun yazarı söz konusu yanılsamayı etkili, estetik ve doğru bir biçimde yaratabilmek için çeşitli anlatılara başvurur. Anlatılar, oyun yazarının dili kullanmadaki ustalığını göstermesinin yanısıra oyun içinde pek çok işlevi de yerine getirir.

Memet Baydur, oyunlarında anlatıya sıkça yer veren oyun yazarlarımızdan biridir. Memet Baydur, oyunlarındaki oyun kişilerini yaşadıkları dönemin tanıkları haline getirir ve bu oyun kişileri bir takım gerçekleri izleyicilere-okurlara aktarırlar. İşte bu aktarma sırasında anlatılar oyun içinde “teknik, estetik ve ideolojik” gibi pek çok işlevi yerine getirmektedir.

Memet Baydur’un oyunlarındaki anlatıların işlevleri Teknik, Estetik, İdeolojik işlevler başlığı altında irdelenmiştir.

Teknik İşlev, bir oyundaki teknik zorlukları ortadan kaldırarak, oyundaki zaman geçişlerini derli toplu bir hale sokarak oyunun bütünlüklü bir yapı içinde, söz konusu gerçeklikten uzaklaşmadan sunulmasına hizmet eder.

Estetik işlev; izleyicinin oyunu izlerken ya da okuyucunun oyunu okurken-izlerken dramatik metni alımlamasını etkileyecek öğelerin anlatı içinde nasıl yer aldığı ve bu öğelerin anlatıyla birlikte metinde neleri gerçekleştirdiği konusuyula ilgilidir.

Son olarak ideolojik işlev ise, sözkonusu oyundaki anlamlar, yorumlar dizgesinin ortaya çıkartılmasına hizmet etmesi bakımından önem taşımaktadır.

## 2. YÖNTEM

### 2.1. Anlatı Sanatı, Dram Sanatı ve Memet Baydur Oyunlarında Anlatı

"Anlatı, yeryüzünde bilinen edebi türlerin belki de en eskisidir. Her ulusun edebi geleneği, içinde bulunduğu ulusa ait eski destanlara dayandırılır ; kaldı ki destan adını verdiğimiz bu üretim tarzı yazı olarak üretilmediği için ezberlemesi kolay, epik - şiirleştirilmiş bir anlatıdan ibarettir. Bu « destan » anlatı biçimini de içeren « anlatı sanatı » hemen hemen her toplumda dramatik olanla yan yana bulunmuş ve çoğu kez onun beslenme kaynağı olmuştur. Sanatlaşma açısından anlatı, dramatik olanın öncülü olarak kabul edilir."<sup>1</sup>

Bir anlatının oluşabilmesi için, anlatılan kişi veya kişiler, belli bir uzam ve zaman olgusu içinde yer alabilmeli ve anlatı, söz konusu olay kişilerinin, uzam ve zaman olgusunun her birinin değişimine ilişkin olmalıdır.<sup>2</sup>

"Oyun içindeki anlatılar genellikle oyun kişilerinin ağzından verilmektedir. Ama anlatı sürerken oyun da sürmekte, başka kişilerin şu anda (öyküleme zamanında) anlatıya verdiği tepkilerden dolayı seyirci yalnız geçmişte olup bitmiş olanları değil şimdi olmakta olanları da alımlamaktadır. Ayrıca oyun içindeki anlatılar kağıt üstündeki anlatılardan farklıdır. Daha doğrusu oyun metnindeki anlatılar, sahnede aktarılınca farklılaşmaktadırlar. Çünkü sahnede yalnız sunulan anlatıların değil o anlatıyı aktaranların (onu sunan oyuncunun) söylemi de sözkonusu olmaktadır"<sup>3</sup>

Memet Baydur'un oyunlarındaki oyun kişileri, anlatma eylemini gerçekleştirirken geçmişte başka bir yerde yaşanmış, olmuş bitmiş bir olayı ayrıntılarıyla aktarırlar. Fakat her anlatma eylemi bir anlatıyı gerçekleştirmez. Bir anlatı için en genel ölçütümüz başka bir yerde ve başka bir zamanda, başkalarının ya da kişinin kendi başından geçmiş, değişimin olduğu olay veya olayların kişinin kendi tarafından ya da biri-birileri tarafından sözle aktarılması olacaktır.<sup>4</sup> Bu çalışmada anlatı sanatı "konu ettiği kişi ve olayları yine bir zaman

<sup>1</sup> Süheyla Elbaş, " Anlatıdan Dramatiğe Geçiş, Bir Örnek: Simyacı. " ( Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,1998), s. 4.

<sup>2</sup> Hasan Erkek, **Oyun İçinde Anlatı**. (Birinci Baskı,Ankara:T.C.Kültür Bakanlığı Yayınları,2001)s.18.

<sup>3</sup> Aynı, s.16-17.

<sup>4</sup> Aynı, s.18.

ve uzam içinde, öyküleyerek ama sözcükler aracılığıyla ve anlatma yoluyla dile getirmek olarak kabul edilmiştir. " <sup>5</sup>

Oyunlarında anlatıya sıkça yer verdiğini söylediğimiz yazarlarımızdan biri olan Memet Baydur, oyunlarında daha çok "anlatısal haber" ve "anlatısal anı" türünde anlatılar kullanır. Bunun sebebi ise Memet Baydur'un oyun kişilerine yüklemiş olduğu tanık olma rolüyle açıklanabilir. Oyun kişileri, doğru olarak bilinenlerin dumanlı, sisli bir ortamda havaya asılı kaldığı, her durumda her çeşit ifadenin-eylemin anlamının yitirildiği, inançların ve güvenin kaybolduğu, her türlü yabancılaşmanın sözkonusu olduğu bir dönemin tanıklığını yaparken çok defa anlatılara başvururlar. Oyun içindeki bu anlatılar olayın ayrıntılarının aktarılması, oyun kişilerinin geçmişlerinin aydınlatılması, geçmişle bugün arasındaki kopukluğun ortadan kaldırılması, estetik anlamda oyunun güzelliğinin ortaya çıkartılması, teknik pek çok problemin aşılması, ideolojik açıdan da oyunun anlamlandırılması ve oyunun eleştirel tavrının ortaya çıkartılmasına katkıda bulunması amacı ile kullanılmıştır.

## 2.2. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların Ölçütleri

"Anlatı, tarih boyu pek çok edebi türe kaynaklık etmiş ve onlarla yanyana, içiçe var olarak günümüze kadar gelmiştir. " Dramatik olan ile çok canlı bir ilişkisi vardır. İlk dramatik metin örnekleri olan tragediyaların en eski örneklerinde eylemin çok az yer tuttuğu, uzun ve yoğun anlatı parçalarının bulunduğu görülür. Aiskhylos' un Prometheus adlı yapıtı bu tanıma en iyi örnektir. Kafkas dağlarının sarp tepesinde, kayalarla zincirlenmiş olan Prometheus oyun boyunca kendisini ziyarete gelmiş olan Okeanos kızları, Okeanos ve İo ile konuşur. Geçmişte yaşanmış ve gelecekte yaşanacak olanları anlatan oyunun sahnesinde var olan eylem sadece anlatmaktır."<sup>6</sup>

Aiskhylos oyunlarında, özellikle anlatısal anılara ve anlatısal haberlere yer vermiştir. Bu anlatılar sayesinde oyun içinde geçmiş ile bugün arasında bağ kurulmakta ve mevcut durum net bir şekilde gözler önüne serilmektedir. Prometheus'un yaşamış olduğu ve sahnede gösterilmesi imkansız olan sahneler anlatı aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Böylece söz konusu anlatılar

<sup>5</sup> Aynı, s.18.

<sup>6</sup>Elbaş, **Ön. ver.** , s.7.

izleyicilerin hayal güçlerini harekete geçirerek oyunun daha etkili olması yönündede işlev kazandırmaktadır.<sup>7</sup>

“ Her anlatı, en az ardışık iki olaydan oluşmakta bu olaylar ya birilerinin başından geçmekte ya da o birileri sözkonusu olayları gerçekleştirmektedir. Konu edilen olayları en az bir mekanda ve akıp gitmekte olan bir zaman akışı içinde gerçekleşmektedir.(...) her geçmiş hakkında konuşma bir anlatı oluşturmamaktadır. Bir anlatının oluşabilmesi için, konu edilen kişi ya da kişiler, belli bir zaman içinde ve uzam içinde yer alabilmeli ve anlatı bunların her birinin değişimine ilişkin olmalıdır.”<sup>8</sup>

Yapısalcılık üzerine çalışmalarda bulunan Fransız düşünür, eleştirmen yazar Ronald Barthes, açıklamalarıyla dram sanatının da aslında bir anlatı olduğu gerçeğinin altını çizmektedir :

“Dünyada sayılamayacak kadar anlatı var. Her şeyden önce şaşılacak sayıda tür sözkonusu; bu türler de, sanki her özdek, insanın anlatılarını güvenip açabilmesine uygunmuş gibi, değişik tözlere dağılmış. Anlatının dayanağı, eklemli dil (sözlü ya da yazılı), görüntü (durağan ya da devingen ) el-kol-baş hareketi ve bütün bu tözlerin düzenli bir karışımından oluşabilir. Mitte, efsanede, fablda, masalda, uzun öyküde, destanda, hikayede, trajedide, dramda, pandomimde, tabloda (Carpaccio'nun Azize Orsolası'nı düşünelim ), vitrayda, sinemada, çizgi resimlerde, sıradan bir gazete haberinde, konuşmada anlatı hep vardır.”<sup>9</sup>

Görünen o ki Barthes'a göre sözkonusu metinler anlatı içinde anlatıların olduğu metinler olarak karşımıza çıkmaktadır.

### **2.3. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların İşlevleri**

Oyunların bütününe bakıldığında önem sırası farketmeksizin oyunun her ögesi birbirine bağlı çeşitli işlevleri yerine getirmektedir. Bu işlevleri ana başlıklar halinde topladığımızda bunların:

- 1. Teknik işlev**
- 2. Estetik işlev**
- 3. İdeolojik işlev**

<sup>7</sup> Erkek, **Ön.ver.** , s.122.

<sup>8</sup> **Aynı**, s.17-18.

<sup>9</sup> Roland Barthes, **Göstergebilimsel Serüven**. Çev: Mehmet Rifat-Sema Rifat (İstanbul:Yapı Kredi Yayınları,1993).

olduklarını söyleyebiliriz.

*Sofokles* tarafından yazılmış olan Yunan Tragedyası **Kral Oidipus** adlı oyunda Haberci'nin haber getirmesi gibi kimi öğeler oyun içinde bir tek işlevi yerine getirirken –ki bu teknik bir işlemdir- kimileri de üç işlevi birden yerine getirir. Örneğin, Rus Yazar *Anton Çehov*'un yazmış olduğu **Martı** adlı oyunda Martı Nina ile özdeşleştirildiği için estetik, Nina'nın kişiliğine ışık tuttuğundan teknik, oyunda bir simge görevi görüp farklı okumalara yol açmasından dolayı ideolojik bir işlevi yerine getirmektedir.<sup>10</sup>

Memet Baydur'un oyunlarındaki anlatılar kimi zaman sadece teknik pek çok problemi ortadan kaldırarak teknik işlevi yerine getirirler. Metinde farklı okumalar yaratarak ideolojik işlevi, izleyenlere ve oyun kişilerine uzak açığı kazandırması yüzünden de estetik işlevi yerine getirirler.

Bu çalışmadaki anlatılar, işlevlerinin aidiyetliklerinde ağır basan yönlere göre düzenlenmiştir

### 2.3.1 Teknik İşlev

Okyanus ansiklopedik sözlükte “ teknik:

1. Yol, yordam, yöntem,
2. Fizik, Kimya, Matematik gibi tanımlanmış bilimleri iş alanında uygulama işi,
3. Bir sanat, bir bilim, bir meslek dalında kullanılan yöntemlerin tümü olarak tanımlanmıştır.”<sup>11</sup>

Teknik işlev oyunun oluşturulmasındaki sorunların giderilmesiyle ilgilidir. Burada söz konusu olan hem yazarlık tekniği hem de sahnedir. Çünkü dramatik metinler sahne için yazılmıştır.

<sup>10</sup> Erkek, **Ön.ver.**,s.221-224.

<sup>11</sup> Pars Tuğlacı, **Okyanus Ansiklopedik Sözlük** (İstanbul: Pars Yayınları,1972) ,s.2808.



Dram sanatı adı altında toplanan oyunların amacı hem eğlendirmek hem de duygu ve düşüncelerimiz üzerinde etki bırakmaktır. Martin Esslin dram sanatının kesin bir tanımının yapılamayacağını belirtir ve **Dram Sanatının Alanı** adlı kitabında şöyle der:

" (...) Bu kavramın sınırları her zaman akışkan ve değişkendir ve dram sanatının birbirine akraba olan farklı alanları da birbiriyle kesişme eğilimi gösterir. Buna karşın, kavramın, çeşitli gösterimlerin tümü için ortak bir merkezi vardır. (...) Dram sanatı gerçek yaşamda olmuş, olan ya da tasarlanmış olayları, yani gerçek ya da düşsel dünyadaki olayları taklit eder, oynar, gösterir. " <sup>12</sup>

Hem dram sanatında hem de dramatik metinde asal olan, olay örgüsünün izleyici ve okuyucuda o an oluyormuş duygusunu yaratmasıdır. Bu duyguyu yaratmak için oyun yazarları, oyunlarında anlatılara sıkça yer verirler.

Aristoteles **Poetika** adlı eserinde tragedya' yı kişilerin değil ama eylemin mutlulukta ve mutsuzlukta yaşamın öykünme yoluyla canlandırılması olarak tanımladıktan ve tragedya'nın altı ögesi olan öykü, karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müziği belirttikten sonra tragedya için en önemli ögenin olayların uygun bir biçimde, düşünce birliğine bağlı kalarak aktarılması olduğunu altını çizer. Ve olaylar örgüsünün yer, zaman ve mekan birlikteliğine bağlı kalınarak gerçekleşmesinin bir zorunluluk olduğunu söyler. <sup>13</sup>

21. yüzyılda dram sanatı Aristoteles'in zorunluluk olarak belirttiği yer, zaman, mekan birlikteliğinden (üç birlik kuralı) ayrılmış da olsa inandırıcılığın bir şey kaybetmemiştir. Çünkü oyun yazarları oyunu bütünlüklü bir yapı içinde sunmak amacıyla pek çok teknikten yararlanmaktadır.

Oyun yazarı söyleyeceklerini kendisinin belirlemiş olduğu bir çerçeve içinde aktarır. Bu çerçeve oyunun temasıdır. Tema bir oyuna hakim olan asal düşüncedir. Yazar tarafından kurgulanan her şey söz konusu temanın içinde gerçekleşir. Temayı, olaylar dizisini oluşturan ve aktaran kişiler ise oyun kişileri-

<sup>12</sup> Martin Esslin, **Dram Sanatının Alanı- Dram Sanatının Göstergeleri, Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratır**. Çeviren: Özdemir Nutku (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996).

<sup>13</sup> Aristoteles, **Poetika** ( Çeviren: İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987) , s.24.

karakterleridir. Yazar oyun kişilerini çok iyi tanımalı, irdelemelidir ki oyunun kurgusu sağlam bir temele oturabilsin. Oyun kişileri aracılığıyla belli bir zaman ve mekan içinde gerçekleşen hayali ya da gerçek olaylar ses ve görsel efektlerle desteklenerek yine belli bir uzamda aktarılır. Önemli olan oyunun görsel ve ifadesel bütünlüğünün bozulmamasıdır. Uzun bir süre önce yaşanmış bir olayın tüm ayrıntılarıyla izleyenlere ve okuyuculara gerçekliğinden ayrılmadan sunulması bütün bu teknik olanaklara rağmen imkansız hale gelebilmektedir. Oysa anlatılar sayesinde bu ve benzeri pek çok sorun ortadan kaldırılabilmektedir. Sahne üzerinde birebir olarak gerçekleştirilmesi güç ya da sahnelenmesi imkansız olaylar, anlatı tekniği sayesinde adeta görsel olarak hayat buluyormuşçasına izleyicilere aktarılabilmektedir. Olaylar örgüsü ve temayı destekleyen her türlü ayrıntı kısa zamanda izleyenlere sunulur ve oyun kişilerinin geçmişleri aydınlatılarak oyunun gerçekliğini kaybetmemesi yine anlatılar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Anlatılar, teknik açıdan farklı ve değişik mekanları oyuna dahil ederek oyunun görsel zenginliğini izleyenlerin zihninde oluşturmayı başarmasına da olanak sağlamaktadır.

Bu çalışmadaki anlatılar şu başlıklar altında teknik işlev olarak değerlendirilmiştir:

1. Kişilerin geçmişlerine ışık tutmak,<sup>14</sup>
2. Geçmiş olaylar hakkında teknik bilgi vermek,<sup>15</sup>
3. Sahne üzerinde birebir gerçekleşmeyen olayları ya da oyun kişilerinin sahnede olmadığı zaman sürecinde yaşadıklarını izleyiciye kısa bir süre içerisinde aktarmak,<sup>16</sup>
4. Sahnede yaratılması güç bir mekan ya da olayı sözle aktarmak,<sup>17</sup>
5. Birbiriyle ilişkili pek çok olayı sahne üzerinde gösterme güçlüğüne anlatarak çözümlenmek,<sup>18</sup>

---

<sup>14</sup> Erkek, **Ön.ver.**,s.332.

<sup>15</sup> **Aynı**, s.328.

<sup>16</sup> **Aynı**, s.331.

<sup>17</sup> **Aynı**, s.328.

<sup>18</sup> **Aynı**, s.328.

6. Seyirciye ve oyun kişilerine haber vermek,<sup>19</sup>
7. Uzun zaman aralıklarını göstermek yerine anlatarak çözümlmek<sup>20</sup>,
8. Düşüm atmak,<sup>21</sup>
9. Düşüm çözmek.<sup>22</sup>

Tüm bu ve benzeri sorunların anlatı tekniğiyle ortadan kaldırılması dram sanatının gerçeklikten ayrılmadan yaşama ayna tutmasını sağlayacaktır. Anlatı tekniği sayesinde yazar, sanatsal ifadeden uzaklaşmadan bütünlüklü bir yapı içinde sahnelenmeye hazır özgün bir dramatik metni oluşturabilecektir.

### 2.3.2. Estetik İşlev

Afşar Timuçin, estetik ve güzel arasındaki ilişkiyi sanatın alanına girerek; sanat, estetik ve güzel arasındaki ilişkiyi açımlayarak şu şekilde yapmaktadır:

“ Estetiğin alanına girmek sanatın alanına girmektir, sanatın alanına girmek de güzelin alanına girmektir. Estetik sanattaki güzelle ilgilenir ya da ilgilidir. Güzele çeşitli sanatlarda değişik görünüm altında rastlamaktayız. Evet, her sanat güzeli kendine göre, kendi olanaklarına, kendi yöntemlerine, kendi teknik yatkınlıklarına göre belirler ya da biçimler. Her sanat güzeli oluştururken başka başka gereçler kullanır. Kimi tahtayı yontar, kimi boyaları karıştırır, kimi sözlerle, sözcüklerle oynar. Ancak amaç ortakdır: güzeli yaratmak. Her sanatçı doğal gereçlerle yapay bir nesne olan yapıtı oluşturur. Amaç hangi koşulda olursa olsun güzeli yaratmaktır. Böylece ayrı ayrı düzeylerde de olsa, ayrı ayrı biçimler, ayrı ayrı görünüm altında da olsa güzelin ortak bir anlamı çıkar ortaya. Sanatları kardeş kılarken estetiği olası kılan da budur ”<sup>23</sup>.

Estetik kelimesini, Ahmet Cevizci **Felsefe Sözlüğü** adlı kitabında şöyle tanımlamıştır:

“ Yunanca’da ilk, temel duyum anlamına gelen aisthesis’le, varolan şeyler karşısında, duyumları, duyguları ve sezgileri yoluyla duyarlı olan kişi anlamına gelen aisthethikos’tan türemiştir. (...) Estetik : sanat ya da güzellik alanında söz konusu olan değerleri felsefi disipline ; felsefenin güzeli ya da güzelliği konu alan iyi, çirkin, hoş, yüce, trajik gibi

<sup>19</sup> Aynı, s.328-330.

<sup>20</sup> Aynı, s.327-330.

<sup>21</sup> Aynı, s.209.

<sup>22</sup> Aynı, s.209.

<sup>23</sup> Afşar Timuçin, **Estetik** (2. Baskı, BDS Yayınları,1993) ,s.7.

güzellikle yakından ilişkili olan kavramları araştıran, doğal nesne ya da insan yaratısı olan ürünlerde sergilenen güzelliklerle ilgili yargı ve yaşantılarımızda söz konusu olan değerleri, tavırları haz ve tatları analiz eden dalına; estetik nesnelere, estetik tecrübenin nesnelere yönelen temasında söz konusu olan problemlerin çözümü ve kavramların analiziyle ilgili olan felsefi disipline verilen ad.”<sup>24</sup>

Ahmet Cevizci'nin de tanımında belirtmiş olduğu gibi Antik Yunan'dan günümüze değin hayatın sınırları içerisinde üretilen her objede, doğal olarak varolan her nesnede ve de hayatın yansıması olan dram sanatı içerisinde her zaman var olagelen güzellik anlayışı “estetik anlayışı“ olarak bir disipline ve bu yolla bilimsel bir yapıya kavuşmuştur.

Estetik bilimine bu adı veren kişi Chr.Wolff'un bir öğrencisi olan Alexander G. Baumgarten'dir. Baumgarten hocasının inceleme sistemindeki duyu bilgisi eksikliğini farkına vararak bunun üzerinde çalışmalarını yoğunlaştırmıştır. Duyu bilgisini araştırmış ve böylece estetik dediğimiz bilim doğmuştur.<sup>25</sup>

İsmail Tunalı estetik biliminin sadece güzellik kavramı ile sınırlandırılmasını eksik bulmakta ve şöyle devam etmektedir;

" Estetik'in yalnız güzellik dediğimiz değeri inceleyen bir bilim, bir güzellik felsefesi olması, daha en baştan estetik dediğimiz bilimin araştırma alanını çok dar olarak sınırlamış olacaktır. Çünkü estetik, dar anlamında yalnız bir değer felsefesi, bir değer bilimi olarak anlaşılabilirse bile, bu bilimin sınırları içine güzellik değeri gibi başka değerlerde, söz gelişi, yüce, trajik, komik, zarif, ilginç, çocuksu (naiv) ve hatta çirkin değeri de girer. Bütün bu değerlerin, en az güzellik kadar estetik ile ilgisi olduğu gibi, onların estetik birer anlamı da vardır. Gerçek böyle iken, estetik'i yalnız güzel değerine bağlayıp açıklamak, estetik'in sorun alanını gereksiz yere sınırlama olacaktır. (...) O halde günümüz düşüncüsü için de estetik, salt bir güzellik bilimi olarak temellendirilemez. Ancak, güzellik ile insan arasında belli bir ilgi vardır. İnsan, güzelden hoşlanır, ondan haz duyar. Güzelliğin amacı, insana haz vermektir. Buna göre, araştırılacak şey, güzellik olmayıp bu haz fenomenidir. " <sup>26</sup>

Tiyatroda estetik işlev oyunun güzelliği ile ilgili olduğu kadar etkisiyle de ilgilidir. Oyunla izleyici arasındaki ilişki açısından önemlidir.<sup>27</sup> Dramatik yazar metnini oluştururken izleyicinin beğenisini göz ardı etmez. Dramatik metninde

<sup>24</sup> Ahmet Cevizci, **Felsefe Sözlüğü** (İkinci Basım, Ankara: Ekin Yayınları, 1997), s.255.

<sup>25</sup> İsmail Tunalı, **Estetik** ( İstanbul:Remzi Kitabevi,1996 ) ,s.13-14.

<sup>26</sup> **Aynı**, s.15-16.

<sup>27</sup> Erkek,**Ön.ver.**,334.

bazı yöntemlerle çaba sarfederek yetkinleştirdiği ustalığını gösterir. İşte bu aşamada yazar oyununda anlatılara sıkça yer verir.

Doğa kendiliğinden güzel olan, insana haz veren, pek çok duygusunu tetikleyen varlıklarla doludur. Peki bu varlıkların her biri birer sanat eseri midir? Bu soruya Prof.Dr.Kutlu Sevin şöyle bir yaklaşımla cevap vermektedir.

" Tabiattaki varlıkların ve olayların doğrudan kendileri bir sanat eseri sayılmazlar. Doğal şeylerin bir sanatçı tarafından işlenmesi ve düzenlenmesiyle bir sanat eseri ortaya çıkar. Sanat, doğanın aynen yansıtılması değildir; nasıl bilim varlıkları ve olayları çözmeye ve formüle etmeye çalışıyorsa, sanat da varlıkları ve olayları anlamaya ve bilimden farklı bir şekilde anlatmaya yönelmiştir. Burada kimi sanatçı resmi, kimi heykeli, kimi müziği, kimi edebi sanatları kullanır. Ama her sanatçı gerçeği anlatırken kendi tekniğini, kendi ruhunun yaratıcılığını ortaya koyar. İhtimal ki, bir şey ortaya koymaya çalışırken kendi ruhunun derinliklerindeki güzellik ideali ona yol gösterir. Sanatçıda yaratıcılığı yönlendiren, onun hayal gücüdür. Reel varlıklar ve olaylar onun hayal gücü ile birleşerek unutulmayan sanat eserlerine dönüşebilir. Bu arada gerçek varlık ve olayların bazı yönleri kırılıp atılır, bazı yönleri sanatçının orijinal yaratması, hem ele aldığı konular, hem kullandığı malzeme, hem işleme tarzı ile onun kendine has üslubunu ortaya koyar. " <sup>28</sup>

Yazarın, dramatik gösteri ile seyirci arasında bir bağ kurabilmek için metninde anlatılara yer verebileceğine Teknik İşlev başlığı altında değinmiştik. Yer verilen bu anlatılar oyunun bütünlüklü bir yapı ve gerçeklikten uzaklaşmadan izleyiciye ulaşmasını sağlarken, aynı zamanda izleyicinin oyunu algılamasını da etkiler. Çünkü bir dramatik metin kendisini oluşturan yazarın beğenilerini, çatışmalarını kısacası onun ifadelerini taşır. Bu ifadelerin hangi biçimlerde, nasıl yer aldığı ise izleyicinin oyunu algılamasını etkilemede önemli bir yer tutar. Dramatik yazarın kurguladığı ya da gerçek yaşamdan aldığı bazı gerçekleri dilin hiçbir oyunsuluğunu kullanmadan ifade etmesi, izleyicide amaçlananın tersi bir etki yaratabilir.

" (...) Örneğin, bir oyunun başlangıç sözleri, yüceltilmiş bir şiir diliyle ya da manzum olarak söyleniyorsa, tüm oyunun ya da en azından o sahnenin anahtarını seyirciye verir. (...) Sözgelimi, insanların günlük iletişimi koşukla (nazımla) değildir. Bunun için, koşuk kullanımı söz konusu oyunun (karakterlerin günlük konuşmalar, yeme içme ve hatta oturma gibi günlük, normal yaşam düzeyine inmediği klasik Fransız tiyatrosundaki gibi) günlük yaşam düzeyinde ele alınmayacağını, karakterler ile aksiyonun belli bir soyut düzeyde kalacağını, günlük yaşamın dünyasal özelliklerini yansıtmayacağını hemen hissettirir. Tarihsel oyunlarda koşuk kullanımı, sözgelimi Ortaçağ insanının

<sup>28</sup> Sevin,Kutlu. **Sanatta Estetik**. <http://www.estetiks.com/sanatta-estetik.html>. Erişim:20.04.2010.

günlük iletişimini gerçekçi anlayışta bir konuşma örgüsü içinde verme eğiliminde olmadığını gösterir."<sup>29</sup>

Oysa ifadelerde anlatı biçiminin tercih edilmesi oyuna; ritim, hız, düş kırıklığı, sürpriz, sıkıntı, şiirsellik, müzikalite katacak ve izleyicilerin, bir yanılısamanın içine girmesini, yabancılaşmasını, özdeşleşmesini, uzak aç kazanmasını, ferahlamasını, acı duymasını, eğlenmesini... sağlayacaktır. Dramatik yazar böylelikle ifadelerini izleyicinin oyunu algılamasına hazır hale getirecektir. Bir anlatı, bu öğelerden bir ya da bir kaçını barındırıyorsa estetik işleve hizmet ediyor demektir.

### 2.3.3. İdeolojik İşlev

" İdeoloji, Grekçe Eidos ve Logos sözcüklerinin birleştirilmesinden oluşmuş bir kavramdır. Tam karşılığı aranılırsa 'fikirlerin bilimi' demek gerekir. O halde ideoloji, fikirlerin nasıl oluştuğuyla, benimsendiğiyle, bu fikirlerin kendi aralarında nasıl bütünleştirilip tutarlı sistemler haline getirdiğiyle ilgili bir kavramdır."<sup>30</sup>

Dram sanatı doğduğu günden bugüne kadar, yaşadığı dönemin anlamlar dizgesini içinde barındırmıştır. Çünkü insan, içinde bulunduğu toplumu anlamaya çabalarırken çözemediği kimi olguların da yaşadığı hayatın içinde var olduğunun farkına varmakta; bu çözümsüzlük içerisinde de yaşadığı toplum ve insan arasında fikir çatışmaları gibi kimi karşıtlıkların doğduğunu görmektedir. Dram sanatına özgü olan "eylem" kavramı, bu söz konusu karşıtlıklardan ve toplumsal çelişkilerden de beslenmiş ve günümüze kadar gelmesini sağlamıştır. Örneğin Antik Yunan'daki biçimsel olarak demokratik olan, fakat eski çağların inançlarından ve ahlak ölçülerinden bir türlü kurtulamamış olan toplumun iç çelişkisi, tragedyanın çatışan güçlerini oluşturmuş ve trajik olan bu dengeli karşıtlıktan doğmuştur.

<sup>29</sup> Esslin, **Ön.ver.**, s.90.

<sup>30</sup> Metin Çulhaoğlu, **İdeolojiler Alanı ve Türkiye Örneği** (1. Basım, Ankara: 1998 ), s. 12.

Dram sanatının içerisinde izleyici ve oyuncunun ortak katılımları söz konusudur. İzleyicinin katılımı; izleme, düşünme, görme ve karar verme şeklinde olmaktadır. Dram sanatı aracılığıyla izleyicinin duyuları uyarılmakta ve izleyicinin duyarlı bir hale gelerek aynı zamanda da düşünmesi sağlanmaktadır. Burada önemli olan, oyundaki anlamlar dizgesinin hangi anlamları içinde barındırdığı ve izleyiciye söz konusu anlamlar dizgesini nasıl aktardığıdır. Bu, ideolojiyle açıklanabilecek bir sorunsaldır.

İdeolojik işlev, bu çalışmada anlama ilişkin bir kavram olarak değerlendirilmiştir.<sup>31</sup> Oyunda anlam üreten ve anlam üretmeye katkıda bulunan her şeyin ideolojik işleve katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Sözler, eylemler, kişilikler, sözlere ve eylemlere verilen tepkiler, jestler, mimikler, olayın nasıl başlayıp geliştiği ve nasıl sonuçlandığı, simgeler, çağrışımlar, karşıtlıklar, koşutluklar bu işlevi destekleyen öğelerdir. Oyun kişilerinin neyi nasıl söyledikleri oyunun anlamlandırılmasına katkıda bulunurken oyun kişilerinin kişiliklerine de derinlik kazandırmaktadır. Dolayısıyla sözler, bu sözlerin nasıl söylediği, hangi jest ve mimikle desteklendiği ve tüm bunlara diğer oyun kişilerinin verdiği sözselsel ve jestsel cevaplar-tepkiler oyunun ideolojik işlevine katkıda bulunur.

Oyun içindeki bir anlatı oyunun temasıyla bir tezatlık göstererek oyunda birden çok okuma ve yorumlamayı olanaklı kılacaktır. Bu anlatı sayesinde oyun ideolojik açıdan zenginleşecektir. Anlatılar oyunun eleştirisine katkıda bulunarak ve bir simge görevi görerek yine oyunu anlamlandıracaklardır.

Bir dramatik metin, kendisini oluşturan dramatik yazarının özlemlerinin, düşlerinin, duygularının dünyasına göre oluşturulmaktadır. Dramatik yazar sanatsal ifadeler kullanarak öznel ifadelerini bir genelliğe ulaştırır. Böylelikle sanat ,

" Bir iletişim aracı olduğu kadar bir kuram; bir dil olduğu kadar bir anlam sistemi olmaktadır. (...) Çağdaş sanat kuramı sanattaki ve doğadaki güzeli içerir; ve yalnız güzel nesneyi değil aynı zamanda güzelin öznel-tinsel yaşanışını ve yaratılışını da kapsar. Bir sanat yapıtı genel olarak teknik bir ustalık ya da beceri yanında duyular

<sup>31</sup> Erkek,Ön.ver.,s.332.

aracılığıyla algıladığımız nesnelere bir beğeni yargısına göre seçip sıralamaya başka deyişle, bir kurmaca yoluyla anlamlandırmaya yönelik özel bir duygunun işbirliği sonucunda oluşur."<sup>32</sup>

Dramatik yazar, dramatik metnini meydana getirirken öğrendiği tüm sanat bilgilerini doğrudan okura-seyirciye aktarmak yerine sanatsal yaratıcılığını devreye sokarak yeni ve özel bir anlamlar dizgesi yaratmaktadır. Böylece her dramatik metin bir yorumlama olarak karşımıza çıkmaktadır. İşte bu yeni yorumlama içindeki; sözler, eylemler, kişilikler, sözlere ve eylemlere verilen tepkiler, jestler, dramatik yazarın öznel yaratısı (olayın nasıl başlayıp sonuçlandığı), simgeler, çağrışımlar, karşıtlıklar, koşutluklar yeni anlamlar üreten öğeler olarak oyunda farklı ve derin okumalar yaratmaktadırlar.

Bu çalışmadaki anlatılar özetlendiğinde karşımıza şu ana başlıklar çıkmaktadır:

1. Anlatım, oyun kişilerinin kişiliklerine ışık tutarak oyunun derinlik kazanmasını sağlamaktadır.<sup>33</sup>
2. Oyunun içindeki anlatılar, sözler, ifadeler, jestler, simgeler oyunun anlamlandırılmasına katkıda bulunmaktadırlar.<sup>34</sup>
3. Sözkonusu anlatı içinde bulundurduğu çağrışımlarla oyunun temasıyla bir koşutluk-tezatlık göstererek oyunda farklı okumalar yaratabilmektedir. Bu işlev ideolojik açıdan oyunu derinleştirmekte ve birden çok yorumlamanın olanakları yaratılmış olmaktadır.<sup>35</sup>
4. Söz konusu anlatı oyunun temasının pekişmesine katkıda bulunarak yine oyunu anlamsal olarak derinleştirmektedir.<sup>36</sup>
5. Anlatılar oyunun mevcut eleştirisine katkıda bulunarak ideolojik açıdan işlevsel olmaktadır.<sup>37</sup>

<sup>32</sup> Nejat Bozkurt, **Eleştiri ve Aydınlanma -Felsefe İncelemeleri-** (Ankara Say Yayınevi) , s.51-52.

<sup>33</sup> Erkek, **Ön.ver.**,s.332.

<sup>34</sup> **Aynı**, s.332-333.

<sup>35</sup> **Aynı**, s.331-333.

<sup>36</sup> **Aynı**, s.333.

<sup>37</sup> **Aynı**, s.334.



### 3. BULGULAR VE YORUM

#### 3.1. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların Teknik İşlevi

##### 3.1.1. Limon Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açısından İncelenmesi

Bu oyunda, oyun kişilerinin bir araya gelme nedeni hava muhalefetidir. Oyun, oyun kişilerinin çeşitli kimliklere bürünmesiyle kurgulanır (örneğin:Necip önce emekli avukat daha sonra Aziz'in dayısı daha sonra da Muhsin'in çalıştığı şirkette muhasebe müdürüdür). Oyuna her katılan kişi, oyunun yönelimini farklı bir tarafa çekmektedir. Bu durum kuralları her gelen oyun kişisiyle değişen bir çocuk oyunu gibidir. Aynı replikler değişen, durumlar karşısında tekrarlanır. Bu, tekdüzeliği ve iletişimsizliği destekleyen bir ifade biçimidir. Bu ifade biçimini tercih eden oyun kişileri kişilikleri hakkında da ipucu vermiş olurlar. Oyun kişileri birbirini tutmayan çelişkili ifadelerle oyunu, sonu gelmeyen bir kaosa doğru sürüklerken çok ciddi anı ve olayların bile sıradanlaştığı gözlemlenmektedir.

Aslı, oyun içersinde devam eden tatsız havayı dağıtmak amacıyla oyun kişilerine bir fıkra anlatmaya başlar . :

“ ASLI : Adamın biri ...  
 AZİZ : Bara girmiş...  
 ASLI : Herkese benden bir içki ... Stasera pago io demiş barmene...  
 AZİZ : Barmen italyanmış ...  
 NECİP : Anlamadım ...  
 MUHSİN : Sen sus Nedim, her lafa karışma ...Necip... Necip...  
 ASLI : Adamınn biri ...  
 SEVDA : Bir İtalyan mı ?  
 AZİZ : Hayır canım ... İtalyan olan barmen ...  
 NECİP : Adam nereli peki ?  
 MUHSİN : Yahu ne önemi var bunun ?  
 NECİP : Bence de bir önemi yok ama o zaman barmenin nereli olduğunun da önemli olmaması gerekir ...  
 MUHSİN : Onun da önemi yok ...  
 SEVDA : Ama İtalyan dediniz ...  
 MUHSİN : Kim dedi, kime dedi ?  
 SEVDA : Aziz abi dedi.  
 MUHSİN : Sen ona bakma ... Esas hikayeyi dinle...  
 NECİP : Anlamıyorum  
 MUHSİN : Canım bunda anlamayacak ne var ...  
 NECİP : Sen de bunu anlamıyorsun ...

MUHSİN : Adamın biri ... Bir bara gitmiş. Herkese içki ısmarlamış.  
 BERFİNAZ : ( Ansızın uyanır ) Neden ?  
 MUHSİN : Canım fıkra işte ! Çattık yahu ...!  
 SEVDA : Aziz abi bir İtalyan'dan söz ediyordu demin ...  
 NECİP : Anlayamıyorum.  
 BERFİNAZ : Mussolini keman çalarmış...  
 MUHSİN : Yahu, adamın biri be, insanı deli edersiniz, adamın biri , adamın biri ...  
 (Gider, tüfeği alır, herkese çevirir.) Adamın biri ... Bara gitmiş !  
 AZİZ : Nerede olmuş bu olay ?  
 (Sessizlik. Muhsin elindeki tüfeği Aziz'e çevirir . Gerilim. Sessizlik . Bir an hepsi dona kalır. Keman sesi. Muhsin elindeki tüfeği Aziz'e verir. )  
 MUHSİN : Anlamıyorum ...  
 NECİP : Ben de bunu söylüyordum ...  
 ASLI : Ben de ... (Sessizlik ) diyordum ki... adamın biri.  
 AZİZ : Kim ?  
 NECİP : Tren kalksaydı bunlar olmayacaktı. (Duvardaki kare pencereden mor lacivert gökyüzünde lapa lapa kar yağışı görülür. )  
 ASLI : Pencereye bakın ...  
 (Aslı, Muhsin ve Aziz pencereye giderler. Necip yerinden kalkar ve onların arkasında durur. Engin de yaklaşır, hepsinin sırtları seyirciye dönüktür . Berfinaz gene uyuklar. Sevda halının üstünde bağdaş kurmuştur. Olup bitenlerle ilgilenmez.)  
 ASLI : Ne güzel ...  
 AZİZ : Muhsin içkilerimizi tazele ...”<sup>38</sup>

Fıkra öncesinde oyun kişileri sürekli içki içmenin verdiği hafif bir sarhoşluk içerisinde; birbirini desteklemeyen, soru cevap biçiminde ilerlemeyen, olumsuzlamayan, paylaşımı olmayan cümlelerle diyalog kurarlar. Bu durum sıkışmışlığın, iletişimsizliğin dışavurumu gibidir. Ve çözümsüz bir durumdur. Gereksiz bir gerginlik başlamak üzereyken Aslı fıkraya başlar. Fakat oyun kişileri Aslı'nın fıkrayı anlatmasına izin vermezler ve sürekli müdahale ederek Aslı'nın cümlelerini keserler. Adeta fıkranın anlatılmaması için bir yarışa girmiş gibidirler. Bu durum mevcut gerginliği daha da tırmandırır. Muhsin elindeki tüfeği Aziz'e çevirince bir anlık boşluk olur. Muhsin tüfeği Aziz'e verince mevcut durum devam eder, ta ki kar yağışı başlayana dek. Kar yağışına dikkat çekilirken süregelen iletişimsizlik farklı bir cümle akışına dönüşür.

Teknik olarak incelendiğinde bir fıkranın bile anlatılamaz olma durumunun yaratılması; oyun kişilerinin yönelim ve çatışmalarının tekrar belirtilmesine ya da ortaya çıkartılmasına hizmet etmektedir. Oyunun içerisindeki iletişimsizlik bir kez daha vurgulanmış olmaktadır. Çünkü oyun kişileri fıkra dinleme durumunda dahi mevcut huzursuzluklarından

<sup>38</sup> Memet Baydur , **Toplu Oyunları 1** (İstanbul : Boyut Yayınları,1993) , s.58-59.

sıyrılamamışlardır. Bu huzursuzluk onların en belirgin kişilik özelliği olarak tekrar vurgulanmaktadır. Süregelen huzursuzluğun olduğu bir ortamda ise çatışmaların yaşanması çok doğaldır. Nitekim farklı ve iyiniyetli bir soluk getirmesi beklenen fıkra bile oyun içerisinde yaratılmış olan huzursuzluğa bir çözüm getirememektedir.

Bu fıkranın hemen sonrasında değişen hava durumuna dikkat çekilir. Bir odaya dolmuş insanlar öyle çaresizdirler ki, boş gevezeliklerle iletişimsizliklerini ve yabancılaşmalarını desteklerken; bir fıkrayı bile anlatamazlar. Böylece seyirci bir kez daha oyuncuların kişiliklerini yakından değerlendirme fırsatını yakalamış olur. Çünkü fıkra süresince oyun kişilerinin adeta kendilerini ele vermek istercesine kimi zaman yalnız ve kimi zamanda birlikte yaşadıkları iç hesaplaşmalarına, içlerinde birikmiş olan ve bir türlü atamadıkları huzursuzluğa ve bu huzursuzluğu her durumda ve her yerde başkalarına yansıtma eğilimi içinde olduklarına, seyirci bir kez daha tanık olmuştur.

Fıkra bir türlü tamamlanamaz. Ama bir anlatı oluşmuştur. “Adamın biri... bir bara gitmiş. Herkese içki ısmarlamış” cümlesiyle belli bir zaman içerisinde gerçekleşen ve ardılığı olan gerçek ya da hayali bir olay ifade edilmiş olmaktadır. Ayrıca bu fıkranın anlatılmasıyla birlikte oyun mekanında farklı bir mekan daha var edilmiştir. İzleyicilerin ve oyun kişilerinin hayal gücü devreye sokularak teknik açıdan sahnede oynanması güç ya da o an için gösterilmesi gereksiz olan bar mekanı, anlatı sayesinde oyun mekanına dahil edilmiştir.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Erkek, **Ön.ver.**, 121.

### 3.1.2. Yalnızlığın Oyuncakları Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açısından İncelenmesi

Nazlı, Murat ve Arif doksan yaşlarını geçmiş, aynı evde yaşayan sürekli pijamalarıyla dolaşan üç yaşlı insandır. Nazlı ve Murat evli Arif ise Nazlı'nın kardeşidir. Oyun 21. yüzyıl başlarında İstanbul'a benzeyen bir kentte geçer. Mekan olarak oturma odası seçilmiştir. Memet Baydur da oyun öncesindeki durumu şöyle belirtmektedir :

“Oyun, 21.yüzyılın başlarında İstanbul'a benzeyen bir kentin Moda'yı anımsatan bir yerinde, evin oturma, yatma odasında geçer. Bugün konuştuğumuz her şey çoktan unutulmuştur artık. Önemsemediğimiz şeyleri anımsayan bile yoktur. Perde açılmadan iki dakika önce bir akarsu sesi duyulur. Sürekli. Sonra giderek hafifler. Ağır ağır. Perde açıldığı zaman duyulmaz olur. Perde açılır. Oturma odasıyla yatak odası arası bir yer. İki tane bir kişilik yatak, arkada. Arada bir komodin... Az sonra tanıyacağımız Arif dahil herkes doksan yaşını aşmıştır. Sağlıksız bencil ihtiyarlardır hepsi. Oyuncuların üçü de olabildiğince yavaş, su altındaymış gibi hareket etmelidirler....”<sup>40</sup>

Oyun anlatıyla başlamaktadır. Murat, karısını gazeteden haber okuyarak uyandırır.

“MURAT : (Okur) Altını kirleten oğlunu, üvey annesinin şikayeti üzerine boğarak öldürdü.

NAZLI : (İrkilerek uyanır) Ay!

MURAT: ( Okumayı sürdürür) Mersin. Özel. Mersin'de bir babanın altını kirletip...

( Durur, yeniden okur) ...altını kirleten üç yaşındaki çocuğunu boğup evin banyosunda kazılan bir çukura gömdükten sonra... üzerine betonladığı çıktı. (Nazlı'ya bakar. Nazlı yine uyuklamaktadır. Murat bağıarak okumaya başlar. )

NAZLI: ( İrkilerek uyanır ) Ay!

MURAT: Emniyet Müdürlüğü'ne yapılan bir ihbar üzerine Alsancak Mahallesi'nde oturan Temel Çoban-29- gözaltına alınarak, üç yaşındaki kayıp oğlu Ali Mehmet'in nerede olduğunun araştırılmasına başlandı. (Kafasını gazeteden kaldırır.) Haberi yazan kimse ana dili gibi Japonca biliyor herhalde! (Kendi kendine güler, gülerken öksürür, sakinleşir, okur.) Temel Çoban önceleri kayıp olduğunu söylediği oğlunu, daha sonra kendi elleriyle boğarak öldürdüğünü itiraf etti. (Nazlıya bakar. Nazlı yine uyuklamaya başlamıştır. Avaz avaz bağıarak okumaya başlar.)

NAZLI: Ay ! ( İrkilerek uyanmıştır.)

MURAT:Cinayetin çıkması üzerine, üç yaşındaki Ali Mehmet'in cesedi, banyodaki çukurdan çıkarıldı. Öz baba ile üvey anne ise gözaltına alınarak sormaya başlandı. (Okumasını bitirir, gazeteyi dizlerinin üzerine bırakır, öksürür.) Üvey anneyi ne ile suçlayacaklar acaba? Şikayet etmekle mi? Bok temizlemekle mi? (Sessizlik)

NAZLI:Ihlamur yapayım mı?

MURAT: Ha? Hım. Höm: Evet, evet... Ihlamur içelim. (Sessizlik) Boğarak öldürmüş oğlunu! Babası kendisini kucaklayınca, kimbilir ne düşündü yavrucak?

NAZLI: Kakao mu istersin yoksa? <sup>41</sup>

<sup>40</sup> Baydur, **Ön.ver.** , s.118.

<sup>41</sup> **Aynı.** s.118-119.s

Murat gazeteden okuduğu bu haberle bir anlatıyı gerçekleştirir ve bu anlatı tüm değerlerin yitirildiği, yozlaştığı, cinayetlerin sıradanlaştığı bir toplumla ilgili bilgi verir. Teknik açıdan Baydur bu anlatı sayesinde; paradoksal olarak gerçekleşen olayları izleyiciye aktarmış olmaktadır.

Teknik açıdan, vahşet sahnelerinin tiyatro mekanında birebir gerçekleştirilmesi güçken bu anlatı sayesinde olay çözümlenmiş olmaktadır. Seyirci gözlerinin önünde kesilen, boğazlanan insanları görmeden de bu durumun varlığından haberdar edilir.

Ayrıca oyunda daha önce yaşanmış günlerin değerini bilmeme, o günlere duyulan özlem, o günlerde yaşanan hayat, izleyici ve okura teknik olarak anlatı yöntemiyle bildirilmektedir:

“ARİF: ...Yıllarca önceydi... (Güler) Söze böyle başladığım için alay ederdin şimdi hayatta olsaydın... Neyse... diyelim ki yarım yüzyıl kadar önceydi... Sabaha karşı ya da... gece yarısını epey geçe, tanıdık sanatçı bir çiftte rastlamıştık... Seni kucakladılar... ince sesler çıkartarak... Hepimizi çorbaya davet ettiler. Hemen kabul ettin... İki katlı bir eve gittik. Adam hemen bir plak koydu. Fransızca bir şey. Sen gülümseyerek ayakta dikildin durdun. Gözlerini yumdun... Birden... öleceğini... yani senin de öleceğini ve büyük bir ihtimalle herkesten önce gebereceğini sezdim... Sonra... Bu gerçek kırıntısını zaten bildiğini, çok önceden bildiğini... Bizim sende hoşgörü ya da hırtlık olarak adlandırdığımız tavırların, bu bilgiden kaynaklandığını anlar gibi oldum. (Sessizlik) Korktum. Sana bakıyordum ve beyaz, çizgili, çapraz yüzünü görüyordum... En eski dostumdun. Bir toz yığınıydın. Derken ... Tam karşıma oturdun ve bir sigara yaktın. Elinin tersiyle alnında biriktirdiğin ter damlacıklarını sildin. Ev sahibi çorabayı getirdi. Mantar çorbası... Fransızca plak bitti... Mantar çorbası da bitti. Hepimiz yorulmuştuk... susuyorduk. Gün ağarıyordu... Karşı evlerden birinden, belli belirsiz bir piyano sesi geldi. Sana bakıyordum... bize sunulan...soğuk, tatsız, plastik, özentili, tuzlu zehir gibi, zıkkım bir çorbaydı o günlerde... Sen... bu durumu gülümseyerek karşılıyordun... Korkmamız gerekiyordu-sevinir gibi yapıyorduk... Gerçek yalnızlıklara dayanamıyorduk... Gerçek yalnızlıklara hele... hiç tahammülümüz yoktu... Sen daha önceleri. 'Ne kadar vahşiyiz... ne kadar acımasız, donuk, tekil yaratıklarız' demiştin... Bunu Nazlı'ya söylemiştin bir sabah... (Sessizlik) Su içmeye inmişiz yeryüzünün kıyısına. Gece, dolunay. Ardımızda bir ormanın yosunlu karanlığı... Akarsu akıp geçiyor önümüzden... ve o kadar korkunç o kadar etobur, o kadar çirkiniz ki... Ya da bütün bunları öyle sindirmişiz ki üstümüze... Korkudan su içemiyoruz. Bizden korkanlara benziyoruz... (Güler) Biz de bizden korkuyoruz. Garip yaratık olmanın bin bir bedelinden biri de bu. (Sessizlik) Kanımızın donduğu belli olmasın diye, yalnız olmaktan hoşnutmuşuz söylentilerini besliyoruz. Herkes bir şey besler. Biz söylenti besliyoruz. Ev çadırlarımızda büyülü şerbetler içiyoruz. Demiştin...”<sup>42</sup>

<sup>42</sup>Aynı, s.150-151.

Bu anlatı, Arif ve Murat'ın hayata bakış açıları konusunda bilgi vermekle birlikte her ikisinin de kişilikleri konusunda izleyiciyi bilgilendirir. “ Sen bu durumu gülümseyerek karşılıyordun” cümlesi bize Murat'ın kişiliğine dair bir ayrıntıyı verir. Bu anlatı sayesinde izleyici Murat'ın her şeye gülümseyerek bakan bir insan olduğunu, ayrıca Arif'in ve Murat'ın gerçek yalnızlıklara tahammülü olmayan insanlar olduklarını, bu yüzden de yaşamın tatsız tarafları karşısındaki (çorbanın tatsız olması yaşamın tatsızlığıyla özdeşleştirilmiştir) obsiyonlarının geniş olduğu konusunda bilgi sahibi olur. Böylece anlatı kişiliklere ışık tutma işlevini gerçekleştirir.

Yine bu anlatı sayesinde izleyici farklı mekanlarla tanışır. Fransız çiftin iki katlı evi, Fransızca müzik eşliğinde seyircinin hayal gücüne bırakılmıştır. Daha sonra bu tını kendisini karşı evlerden gelen piyano sesine bırakır. Piyano sesinin belirtilmiş olması yıllarca önceki toplumsal yaşam konusunda da izleyiciye bir ipucu vermektedir. İnsanların (oyunda belirtilmiş olan şimdiki durumun tersine) birbirlerinin müzik seslerini duyacak kadar yakın evlerde yaşadıklarını öğrenen izleyici böylelikle geçmişten haberdar edilmiş olur.

Anlatının hemen sonrasında, Arif gitmek istediğini söyler ve ayakkabısının bağcıklarını bağlar. Daha önce de sürekli gitmekten bahseden ve giden Arif'in neler yapacağı konusunda seyirci meraklandırılır. İzleyici Arif'in gidip gitmeyeceğini oyunun sonraki bölümlerinde öğrenecektir. Bu durum anlatıyla yaratılmış olan bir düğümdür.

Oyun sürekli bir gelişim halindeyken oyun içerisinde yer alan kimi olayların her aşaması izleyiciye gösterilmeye gerek kalmadan yine anlatı tekniğiyle çözümlenmektedir. Örneğin:

“ MURAT: (Arkasına yaslanır, bir sigara daha yakar)  
Evin bodrumunda kimya laboratuvarı kurmuştun.  
ARİF: (Kızgın) Seni ilgilendirmez bu!  
MURAT: Mahalleyi havaya uçuruyordun az kalsın... Baban...  
ARİF: Seni ilgilendirmez...  
MURAT: Eşşek sudan gelinceye kadar dövmüştü seni... kapının önünde...

ARİF :Öleceğimi bilmiyordu...  
MURAT: ... ama sen ölmedin ki... baban öldü...”<sup>43</sup>

Olay yaşanıp bitmiştir. Geçmişe dair olan bu anlatı da oyun kişilerini tanımamızı, onların geçmişleri hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlamaktadır. İzleyici, Arif'in geçmişten getirdiği araştırmacı ruhu konusunda bilgilendiriliyor. Bunun yanı sıra Arif'in bundan sonraki tavırları için de bir önseme yapılıyor. İzleyici, oyun kişilerini tahmin bile edemeyeceği durumların içinde gördükçe onlar hakkında daha fazla bilgi sahibi olmaktadır.

Geçmişe ilişkin böylesi anlatılar oyun kişilerinin kişiliklerine ışık tuttuğu gibi o rolü oynayacak oyuncu için de pek çok ipucunu metinde barındırması anlamında, farklı bir işlev daha yerine getirmektedir. Oyuncu, oyun kişilerinin geçmişleri hakkında ne kadar çok bilgi sahibi olursa sahne üzerinde o kadar başarılı olacaktır. Çünkü ayakları yere tam basan bir karakterin tüm yönelimlerini, tavırlarını, ses tonunu, kısacası sahne üzerinde o karakteri göstermesine yardımcı olacak her öğeyi doğru bir biçimde kullanmış olacaktır.

### **3.1.3. Kadın İstasyonu Adlı Oyundaki Anlatılanların Teknik Açısından İncelenmesi**

Memet Baydur Kadın İstasyonu adlı oyununda bireysel varoluş kaygısı taşıyan üç oyun kişisini bir araya getirmiştir. Mekan bir tren istasyonunun gar lokantasıdır. Oyun kişilerinin ilki, lokantanın tek garsonu olan Halis'tir. Zeynep, Ökşümüş'e babasıyla ilgili bir bilinmezi çözmeye (babasının ölü ya da diri olduğu bilinmezi), Sevin ise iki yıl önce yetmiş yaşında ölen kocası Hamdi Bey'in günlüklerinden öğrendiği Mercani isimindeki kasabaya gitmektedir. Oyunun ilk perdesi bu üç insanın arasında geçen garip diyaloglar şeklinde ilerler. Bu üç insanın ortak kaygısı bireysel var olma isteğidir. Memet Baydur bu

---

<sup>43</sup> Aynı, s.121.

isteklerini anlamlandırma sürecinde gerek birbirleriyle gerek izleyiciyle kurdukları ilişkide sık sık anlatılara başvurmuştur.

“ZEYNEP: Zybshekush’a gidiyorum. Bir mezarın açılışında bulunmaya.

SEVİN: Nasıl? Anlamadım

ZEYNEP: Anlatsam da inanmazsın. Babamın mezarı açılacak da, adli tıp, noter, Cumhuriyet Savcısı vesairenin huzurunda.

SEVİN: Korkunç bir şey!

ZEYNEP: İki yıl önce avlanırken bir başka avcının kaza kurşunuyla, daha doğrusu kaza saçmasıyla ölen ve öldüğü günün ertesinde apar topar gömülen adam benim babam mıydı değil miydi? İşte yarın bu meseleye eğileceğiz yeniden hep beraber.

SEVİN: Özür dilerim sormak istemedim.

ZEYNEP: Sormadınız ki. Ne tarafa yolculuk dediniz sadece gerisini ben anlattım. Kazadan sonra pek beklemeden gömmüşler babamı. Arkadaşlar, doktorlar, hakimler filan hepsi oradaymış. Vasiyeti vardı zaten. Nerede ölürsem oraya gömün beni derdi hep. Bizim üç gün sonra haberimiz oldu. Yazlıktaydık. İki yıl geçti aradan. Acısını içimde sağa sola çarpmayacağım bir yere yerleştirdim sanıyordum. Geçen ay Arjantin’den bir kart aldık. ( Kartı çıkarır cebinden ) Buenos Aires’ten geliyor. (Okur)’ Daha önce yazamadım, kusura bakmayın. Buraları o kadar güzel ki. Yarın bir ihtimal Brezilya’ya doğru gemiyle yola çıkacağım. Sonra yine yazarım sevgi ve özlemle. Mahmut.’ Babamın el yazısıyla yazılmış bir kartpostal. Kötü bir şaka gibi. (....)”<sup>44</sup>

Bu anlatı bir haber anlatısıdır. Zeynep geçmiş, bugünkü mevcut durumuyla arasındaki ilişkiyi açıklayarak, hem oyun kişilerini hem de izleyiciyi bilgilendirmiş oluyor. Böylece cevaplanması gereken pek çok soruya izleyici ve diğer oyun kişileri de dahil ediliyor. Dolayısıyla bu anlatı sayesinde oyunda çözümlenmesi gereken ilk düğüm atılıyor. Acaba mezarı açılan kişi Zeynep’in babası Mahmut mudur? Ya da Buenos Aires’ten kart yollayan kişi midir Mahmut? İşte bu bilinmez ve merak uyandıran durum bir anlatıyla gerçekleştirilmiş olmaktadır. Anlatı içerisinde adı geçen yerler ise yine oyunun zenginlik kazanması anlamında anlatıların kazandırdığı teknik işlevlerden birisidir. Zeynep’in babasının ölümü, nasıl, nerede ve hangi sebepten öldüğü, aile’nin bu ölüm sırasındaki durumu, Zeynep’in babasının ölümü karşısındaki tavrı ve oyun mekanında Zeynep’in bulunma nedeni, kısacası, geçmiş ve şu an arasında gerçekleşmiş olan pek çok olay, tanınan pek çok kişi, isim olarak geçse bile olayın olduğu yerler anlamında önemli olan şehir ve mekanlar kısacık bir anda hem de gerçekliklerinden hiçbir şey kaybetmeden izleyiciye aktarılıyor. Çok önemli de olsa, bu tür ayrıntıların ve farklı mekanların sahnede gerçekleştirilmesi zaman açısından gereksiz bir uzamayı getirecektir. Böylesi bir

<sup>44</sup> Aynı, s.181-182.



anlatımın tercih edilmiş olması izleyicinin ayrıntıları da gözden kaçırmadan sahnedeki olaya hakim olmasını sağlayacaktır. Yine teknik açıdan bu anlatı Zeynep'i ve anlatıda adı geçen kişileri, hem izleyicilerin hem de oyun kişilerinin tanımına yardımcı olacaktır. Bu anlatı sayesinde Mahmut'un avcı olduğunu ve pek de kuralcı bir adam olmadığını kısacası, Mahmut'un kişiliği hakkında pek çok bilgiyi öğreniriz.

Bu anlatı sayesinde okur-seyirci ve oyun kişileri bilgilendiriliyor, sahnede yaratılması güç olay ve mekanlar sözle aktarılarak çözümleniyor (Zeynep'in babasının ölümü, Arjantin'de yaşayan Mahmut...), Zeynep ve Mahmut'un kişilikleri hakkında seyirci ve oyun kişileri bilgi sahibi oluyor, birbiriyle ilişkili pek çok olayı gösterme gücü yine anlatılarak çözümleniyor ve yine sözkonusu anlatı, oyun boyunca cevaplanması beklenen bir düğümü de atıyor. Nitekim Baydur anlatı yoluyla gerçekleştirdiği bu düğümü oyunun ikinci perdesinde yine anlatı tekniğiyle çözümlüyor.

Oyunun ikinci perdesinde aradan geçen süre yaklaşık üçbuçuk yıldır. Sevin ile Zeynep yine aynı gar lokantasında karşılaşırlar. Geçen zaman içinde yaşananları yine anlatılarla hem birbirlerine hem de izleyiciye aktarırlar.

“SEVİN: Babandan haber var mı?

ZEYNEP: Uzun bir mektup geldi dün. Kırk sayfa. Bolivar Oteli'nden yazıyorum diyor. Molivya'da bir kuyumcuyla ortak dükkan açmışlar. Bizim kapalı çarşıdakiler gibi bir yer diyor. Nişan ve nikah yüzükleri gidiyormuş en çok. Ben işlere karışmıyorum, oturup kafayı çekiyorum, yıllarca önce buralara gelirken yanımda getirdiğim üç-beş kitabı okuyorum, diyor. Aşık olmuş yine. Dükkana yüzük almaya gelen bir genç kıza tutulmuş. Türkçe şiirler okumuş ona. Kız da babamdan hoşlanmış anladığım kadarıyla. Her gün geliyormuş dükkana.

SEVİN: Sizin kilere anlattın mı?

ZEYNEP: Nesini anlatacağım? Daha adamın hayatta olduğunu bile bilmiyorlar. Hem kendi de istemiyor bunu. Elleme kertenkeleleri diye yazmış. Altını da çizmiş bu cümlelerin, kırmızı kalemiyle.”<sup>45</sup>

Bilgilenme anına dek hayalleriyle başbaşa bırakılan seyircinin meraklı bekleyişine yine anlatılar cevap verir. Mahmut'un ölmediğini öğrenen seyirci

---

<sup>45</sup> Aynı, s.216.

Mahmut'un Őu an neler yaptığını, nerede, kimlerle, hangi mekanda olduğunu bu anlatı aracılığıyla öğrenir. Bu bilgi, daha önce kişiliđi konusunda az çok bir yargıya vardığı Mahmut hakkında, izleyicinin haklı olup olmadığını öğrenmesi için önemlidir. İzleyici ve oyun kişileri yine bu anlatı sayesinde Mahmut ile ilgili daha önce verilen ipuçlarının doğru olduğunu öğrenmiş olur. Zeynep'in yakın çevresiyle, ailesiyle kurduđu ilişki biçiminden de hem oyun kişileri hem de izleyici haberdar olur. Zeynep'in anlatmış olduđu kadarıyla ailesinin dejenere olmuş ilişkilerini tercih ettiđini, dolayısıyla, hem Zeynep'in hem de babasının onlarla yakın bir ilişki içinde olmadıklarını, hatta birbirlerinden uzak durmayı tercih ettiklerini öğreniriz. Henüz babasının yaşadığı gerçeđinden bile haberleri yoktur. Bu Mahmut'un Zeynep'ten istediđi bir davranış biçimidir. Mahmut kendi hayatına müdahale edilmesini istemediđi için bu yolu seçmiştir.

**Kadın İstasyonu** adlı oyunda seyirci-okur, oyun içinde süregelen anlatılar boyunca oyun kişilerinin deđişimlerine tanık olma şansını yakalar. Nitekim ikinci perdedeki anlatılar birinci perdede bireysel varoluş kaygısı taşıyan iki kadın karakterin, gelişimlerini tamamlamış olduklarını izleyiciye ve oyun kişilerine bildirir. Zeynep babasının varettiđi evren içinde sıkışmaktan, Sevin ise kocasının varettiđi dünyada sıkışmaktan kendilerini kurtarmıştır. İki kadın da kendi çizdikleri yolda ayakta kalma ve ileriye doğru gitme mücadelesi vermektedirler.

**Kadın İstasyonu** adlı oyunda incelenen anlatılar pek çok teknik işlevi yerine getirmiştir. Farklı mekan ve olaylar kısa bir süre içerisinde aktararak zaman kullanımı derli toplu bir biçimde gerçekleştirilmektedir. Olayların nasıl başladığı, hangi evrelerden geçtiđi, deđişimlerinin hangi yönde olduđu konusunda bilgiler verilmektedir, bu da oyunun bütünlüklü bir yapı içinde izleyenlere ve okuyuculara sunulmasını sağlayacaktır. Anlatıyı anlatan ve anlatıda sözü geçen kişilerin kişiliklerine yine anlatılar ışık tutmaktadır. Geçmiş hakkında bilgiler verilirken belirsiz bir durum yaratılarak oyundaki ilk düđüm atılır. Anlatılarla yaratılan düđüm (Mahmut'un ölü ya da diri olduđu bilinmezi) yine bir anlatıyla çözüme kavuşturulur. Sahnede gerçekleştirilmesi güç olaylar

sözle aktarılarak çözümlenir, çok mekan ve çok olay, seyirciden-oyundan, uzun ve gereksiz olan bir zaman dilimi çalınmadan seyirciye ve oyun kişilerine daha net, kısa ve anlaşılabilir olarak aktarılır.

### 3.1.4. Cumhuriyet Kızı Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açısından İncelenmesi

Memet Baydur, **Cumhuriyet Kızı** adlı oyununda, renkli oyun kişiliklerini; üniversiteden çeşitli sebeplerle ayrılmak zorunda kalan üniversite hocalarını ve bir konsomatrisi konu ediyor bu defa.

Oyun başladığında; ayrı uzmanlık alanları olan yedi profesörün bir ansiklopedi hazırlamak için sık sık bir araya gelip konu üzerinde çalışmakta olduklarını anlarız. Yine böyle bir gecede, davetsiz misafir olarak, daha sonra adının Peri (Pakize) olduğunu öğreneceğimiz, beyaz kürklü bir kadın oyuna dahil olur. Kadın evden içeri girer girmez düşer ve bayılır. Ne olduğunu anlayamayan profesörler yaşadıkları şaşkınlıktan sonra Peri'nin kimliği üzerine tartışıp çeşitli yorumlar yaparlar.

Peri uyandığı zaman orada olma sebebini anlatı yoluyla hem izleyiciye hem de oyun kişilerine açıklar.

“ KADIN: İyi. Konuşmayı severim ben. (Sessizlik) Adım, Peri... Hepinizle tanıştığımı memnun oldum. Ne kadar çok benziyorsunuz.  
 BÜNYAMİN: Kimlere?  
 PERİ: Müşterilere... Kime olacak? Müşterilere...  
 CAFER: Hangi müşterilere?  
 PERİ: Amatis Pavyon'a gelen müşterilere...  
 CAFER: Pavyonda mı çalışıyorsunuz?  
 PERİ: Evet. Konsomatris olarak. Ömer ağabey önümüzdeki kış üvertür çıkaracağım seni diyor.  
 ABBAS: O da ne demek oluyor?  
 PERİ: Şimdilik yalnız müşteriye çıkıyoruz, o zaman sahneye de çıkacağız demek. (Sessizlik. Adamlar ne yapacaklarını bilmeden dikilirler öylece. Kabız bir durum egemendir sahneye.)  
 BEHÇET: Şey... eee... Bu gece...  
 PERİ: Evet. N'olmuş bu geceye?

BEHÇET: Bir şey olmamış da... buraya gelirken... yani şimdi burada olduğunuza göre, burada olacağınızı biliyormuşsunuz gibi bir varsayımdan yola çıkarak... buraya geldiğinizi düşünürsek... yani demek istiyorum ki...

PERİ: (Ayağa kalkar. Omuzlarından usulca düşürür beyaz kürkü koltuğun üstüne, yencecik bir tüy gibi Behçet'in yanına yürür. ) Bu akşam tüydüm oradan.

BEHÇET: Tüydünüz.

PERİ: Büyük kepezelik çıktı. Hayati Ağabey, Muhterem Ablayla İnci Ablayı vurdu.

BEHÇET: Vurdu mu?

PERİ: Tabancayla... Karınlarından!

(...)

PERİ: Hayati Abiyi de Hamza Abi vurdu o arada... Herkes masaların altına girdi korkudan. Hasan Abi, Hamza Abiyi boynundan bıçaklayınca çok korktum.

(...)

PERİ: Sonra bir başkası, arka localarda oturan bir başkasını vurdu. O kargaşada, kim kime vurduma... Kimse kimseye bakmıyordu... Ben gördüm kimin kimi vurduğunu... Onlar da benim gördüğümü görmüşler...

ABBAS: İyi ama bize ne bunlardan? Biz ne olacağız?

PERİ: Size bir şey olacağı yok canım. Onlardan kaçarken bu apartmana girdim. Baktım onlar da giriyorlar, yukarıya çıkıp buraya sığındım. (Bir an) Size bir şey olmaz. Yakalarlarsa beni temizlerler."<sup>46</sup>

Oyunun başlarında yer verilmiş olan bu anlatının en önemli işlevlerinden birisi oyunun gelişimini tamamen farklı bir yöne çekmiş olmasıdır. Perde açıldığında yedi profesörün evdeki çalışmalarına tanık olan izleyici bir anda hiç tahmin etmediği bir oyun kişisiyle daha tanışır. Artık bundan sonrası tamamen merak konusudur. Acaba profesörler'in tavrı ne olacaktır? Soru işaretleriyle dolu olan bir duruma Peri'nin anlattıkları bir açıklık kazandıracak, böylece sözkonusu anlatı bir düğümü çözme anlamında başarılı olacaktır. Peri'nin anlattığı hikaye doğru mudur? Anlatı bir duruma açıklık kazandırırken cevap bekleyen pek çok soruyu da beraberinde getirmiş olmaktadır. Anlatı hem çözüm hem de düğüm olmaktadır böylece. Bu anlatı sayesinde oyunun çehresi bir anda değişmiştir. Peri dışındaki tüm oyun kişileri bir anda kendilerini tanık olmadıkları bir olayın merkezinde bulmuşlardır. Sahnede yaratılmış olan durum ve Peri'nin duruma ilişkin anlatısı seyircilere merak dolu olan bir oyunun ilk mesajıdır. Bu anlatı sayesinde, oyun boyunca, cevaplanması gereken pek çok soru seyircinin ve oyun kişilerinin kafasında oluşmaya başlamıştır.

Peri, oyundaki diğer karakterlerin yanısıra aykırı bir tip olarak aykırı bir durumda izleyicinin karşısına çıkmıştır. Bu duruma şahit olan izleyici için hem Peri'nin hem de diğer oyun kişilerinin yönelimleri, yorumları, tavırları daha bir

<sup>46</sup> Memet Baydur, *Cumhuriyet Kızı* (Birinci Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1990), s.29-30-31.

önem kazanmıştır. Meraklı sorular karşısında sakin tavrını koruyarak olan biteni bir çırpıda anlatıveren Peri, olayın sadece kendisini ilgilendirdiğini söylese de profesörler için bu doyurucu bir cevap olmamıştır. Kendilerini nelerin beklediğini bilmeyen profesörler bu belirsiz durum karşısında son derece tedirgindirler. Böylelikle bu duruma tanık olan izleyici de oyun kişileri hakkında az çok bilgi sahibi olmaktadır.

Oyun bu anlatı sayesinde bir anda zenginleşmiştir. Oyunun mekanları ve zamanı genişlemiştir. Peri, oyuna aykırı bir tip olarak sadece kendisini getirmemiş aynı zamanda beraberinde pek çok mekan ve kişiyi de adeta sürüklemiştir. Bir ev dekorundan oluşan oyun mekanına bir pavyon ve pavyon çalışanlarının hayatları bu anlatı sayesinde katılmış olmaktadır. Sahnede gerçekleşmesi güç ya da uygunsuz olan kimi sahneler (Hayati'nin Muhterem ve İnci'yi vurması. Hamza'nın Hayati'yi vurması, Hasan'ın Hamza'yı boynundan bıçaklaması...) teknik olarak bu anlatı sayesinde çözümlenmiş olmaktadır.

Oyuna sürpriz bir şekilde dahil olan Peri'nin bu anlatısı sayesinde; karmaşık ve uzun bir zaman diliminde gerçekleşen olaylar zinciri ayrıntılarıyla ve kısa bir zaman içerisinde izleyiciye verilmiş oluyor. Aynı zamanda Peri'nin oyuna dahil olmasının cevaplarını da içeren bu anlatı, hem Peri hem de diğer oyun kişileri konusunda izleyiciye bilgi veriyor. Anlatılanlar ışığında durumu kavramaya çalışan izleyici ve profesörler için bu anlatı çözüm olduğu kadar pek çok sorunun da kaynağı oluyor. Böylece anlatı teknik açıdan hem çözüm hem de düğüm olma işlevini gerçekleştiriyor.

### 3.1.5. Yangın Yerinde Orkideler Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açısından İncelenmesi

**Yangın Yerinde Orkideler** adlı oyunda bu defa Baydur, sosyal ve ekonomik yönden taban tabana zıt gözükken iki grubu seyirciyle buluşturuyor. Bu gruplardan ilki; köprü altında yaşayan “serseri takımı” olarak adlandırılan bir grup, diğeri ise “küçük burjuva” kesimi olarak tanımlayabileceğimiz bir grup’tur. Bu grupların dışında bir de; bir elinde tabancası diğeri içinde içki şişesi olan, parası olduğu halde ne kalacak bir yeri ne de tanıdık bir kimsesi olmadığını söyleyen, tüm umutlarını tüketmiş bir kişi daha vardır oyunda: Adam. Birinci gruba ait olan Nuri ve Neriman’ın Adam’la kurdukları ilişki sırasında yaşamı sorgulayan konuşmalar geçer. İkinci gruba ait olan Nebati, Nezih ve Nurçin de zaman zaman bu sorgulamaların arasında kalırlar. Oyun süresince, ayak takımı ya da serseri takımı olarak nitelendirilen birinci grubun söylemleri daha hayatın içinden ve çoğu zaman bilgece olmasına karşın ikinci grubun içi boşluğu, hayattan uzaklığı dikkatleri çeker. Adam ise hem hayatın içinde olup hem de sorunlarından bir süreliğine de olsa uzaklaşmayı istemektedir. Oyun boyunca sürekli içki içilir. Adam silahtan bir türlü ayrılamaz.

Oyunun ikinci perdesinde Adam’ın da yaşadığı fakat sarhoşluğundan dolayı hatırlayamadığı bir olay hem izleyicilere hem de Adam’a Neriman’ın ağzından aktarılır:

“NERİMAN : Oteldeydim... Gün doğarken uyandım, baktım uyuyorsunuz... Üstünüzü örttüm... Gittim bir salep içtim bol tarçınlı... Havuzun akarsu kısmında yüzümü yıkadım... Bir iki gazete alıp vapura bindim... üç tur yaptım... döndüm, geldim... Baktım hala uyuyorsunuz... bebek gibi... yine çıktım... Gemilerin orda oturdum, bir simit yedim, iki sigara içtim... yine buraya geldim... otele baktım hala uyuyorsunuz... bebek gibi... Anneme gittim... yıkadım... radyo dinledim... beraber ve solo şarkılar çalıyordu. Şimdi oradan geliyorum... ( Tabancayı Adam’a uzatır ) şunu vermeye geldim...

ADAM: (Tabancayı alır) Bu ... ne arıyor senin elinde?

NERİMAN: Dün gece sen verdin...

ADAM: Vermedim.

NERİMAN:Kafama fırlattın!

ADAM: Eee?

NERİMAN: Eğildim... tabanca kafamın üzerinden geçti, ardımdaki otel duvarına çarpıp patladı...

ADAM: Patladı mı?

NERİMAN: Kurşun, tavana saplandı... On dokuz numaralı odanın tavanına... Git bak! Orada duruyor işte...

ADAM: Aman allahım! Ne oldu peki?  
 NERİMAN: Hiçbir şey olmadı... Ne olacaktı ki? Burası “ Rıhtım” ... unutma bunu... On dokuz numarada patlayan tek tabanca senin tabancan mı sanıyorsun?  
 ADAM: Hiçbir şey anımsamıyorum!  
 NERİMAN: Sonra tabancayı alıp pencereden dışarı fırlattın...  
 ADAM: Ben?  
 NERİMAN: Sen. (Sessizlik) Sonra da yatıp uyudun hemen...  
 NURİ: Hiçbir şey olmamış gibi!  
 NERİMAN: Ben de çıkıp tabancayı aradım... buldum ve odama gidip uyudum. ”<sup>47</sup>

Anlatı, Adam’ın alkollü olduğu zaman neler yaptığı bilgisini hem seyirciye hem de Adam’a vermektedir. Seyirci oyunun başından beri silahtan hiçbir şekilde kurtulamayan Adam’ın alkollü olduğu zaman ondan kurtulma cesaretini gösterdiğini bu anlatı aracılığıyla öğrenir. Adam silahı pencereden fırlatıp atmıştır. Atmak bir şeyden kurtulmak isteminin en belirgin dışavurumudur. Adam atma eylemini gerçekleştirmesine gerçekleştirmiştir fakat oyun kişileri ve izleyici tarafından bunun bilinçsizce yapılan bir hareket olduğu düşünülür. Özellikle Neriman’ın böyle düşünmesi için geçerli bir sebebi vardır ‘alkol’. Adam, yaptıklarından sorumlu tutulamayacak kadar sarhoştur. Kaldı ki Neriman böylesi sarhoşluklara aşınadır. Bu yüzden Adam’ın silahtan kurtulma eylemini algılayamaz ve silahı ertesi gün Adam’a vermek amacıyla gidip alır. Neriman’ın böylesi durumlara aşına olması gerçeğine yine aynı anlatıdan yola çıkılarak ulaşılmaktadır. Anlatıda on dokuz numaralı odada patlayan tek tabancanın Adam’ın tabancası olmadığını söyleyen Neriman hakkında izleyici Neriman’ın daha önce de buna benzer geceler yaşadığı fikrine kapılır. Yine aynı anlatı sayesinde seyirci uzak olduğu bir dünyanın gerçekleri konusunda bilgilendirilmiş olmaktadır. Bu dünya Neriman’ın ‘Rıhtım’ olarak belirttiği yerdir.

Bu anlatının önemli teknik ve pratik işlevlerinden biri de sözü geçen mekan ve olayların sözle belirtilmiş olmasıdır. Bu anlatı aracılığıyla olayın nerede, nasıl, hangi mekanlarda gerçekleştiği kolayca aktarılır. Oyun zamanında gereksiz uzamalara yol açabilecek olan sahneler böylelikle kısa ve hiçbir ayrıntı göz ardı edilmeden seyirciye aktarılmış olur. Bu şekilde bir anlatıyla seyircinin de hayal gücü devreye sokularak, oyun mekanlarında ve olayların gelişiminde her türlü katılımının olması sağlanmıştır.

<sup>47</sup> Memet Baydur, **Yangın Yerde Orkideler** ( Birinci Basım,İstanbul: Remzi Kitabevi,1991), s.50-51.

### 3.1.6. Sevgi Ayakları Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açından İncelenmesi

Oyun başladığında, ikisi kadın ikisi erkek dört kişinin içkili bir halde iyi tanımadıkları bir eve girdiklerini görürüz. Maça Papazı Cemal'in Fransa'ya giderken çiçekleri sulasın diye Tarık'a anahtar bıraktığını; Tarık ve Tuğrul'un da bu durumu değerlendirip işyerlerinin alt katlarında çalışan, asansörde merhabalaştıkları iki kadını; Ayla ve Şule'yi bu eve davet ettiklerini, oyunun ilk dakikalarında öğreniriz. İlk bakışta "zamparalık" olarak tanımlanabilecek bir manzaradır bu. Oysa oyunun ilerleyen zamanlarında, oyun kişileri kendilerini anlatmaya başladıkça, oyun kişilerinin bu manzaraya ait olmadıklarını hem izleyiciler hem de oyun kişileri öğrenecektir. Acemice yaşanmaya çalışılan zamparalık gecesi, bir sevda sohbetine doğru dönüşecektir. Bu zaman içinde Baydur çok kez anlatıya başvurmuştur. Teknik olarak da pek çok açıdan pratiklik sağlayan bu anlatılardan birisi de, Tarık ve Tuğrul'un siyasi olarak tutuklu kaldıkları süre içerisinde tanıdıkları Buldozer Osman'a dair bir anlatıdır.

"AYLA: Osman'ı anlatacaktınız.

ŞULE: O da sizin gibi suçsuz muydu?

( Bir an Tarık ile Tuğrul gülerler.)

TARIK: (Tuğrul'a) Hatırlıyor musun?

TUĞRUL: Unutulur gibi değil ki...

TARIK: Buldozer Osman... Kızın adı neydi?

TUĞRUL: Ayşe.

TARIK: Evet. Ayşe.

AYLA: Benim kızımın adı da Ayşe.( Sessizlik)

TUĞRUL: Sen evli misin Ayla?

AYLA: Dulum. Öldü kocam.

TUĞRUL: Başın sağ olsun.

AYLA: Yedi yıl oluyor.

TARIK: Ayşe kaç yaşında?

AYLA: Yedi yaşında.( Sessizlik)

AYLA: Yahu bu Osman'ın hikayesini öğrenemeyeceğiz galiba!

TUĞRUL: Ha, evet!

TARIK: Buldozer Osman Ayşe'ye aşık olmuştu.

TUĞRUL :Osman, memleketin en büyük buldozer ustasıydı.

TARIK: Sessiz, sakın, iri yarı, karınca ezmez, gülümser, tatlı bir adam. Gidip istemiş kızı.

TUĞRUL: Kızın ailesi sorup soruşturmuş, sonra vermiş kızı. Bir insanın Osman'ı tanıyıp da sevmemesi mümkün değildi. Petek Düğün Salonu'nda nişan töreni yapılmış. Nişanlanmışlar. Kurupasta, limonata, jazz ve sazz...

TARIK: Osman, gözleri ışıl ışıl anlatırdı o nişanı, hapishanede... Ne güzeldi...

ŞULE: Hapishane mi?



TARIK: Ne hapishanesi? Nişan.  
TUĞRUL: Kız, önceleri pek tanımadığı için soğuk durmuş Osman'a.  
TARIK: Tanidikça daha çok sevmiş.  
TUĞRUL: Nişandan sonra hafta sonları Osman, Ayşe'yi cumartesi günleri sinemaya, lunaparka, lokantalara, deniz kıyılarına gezmeye götürmüş. Saatlerce fısıfısı konuşur, el ele göz göze oturlarmış. ( Sessizlik. Tarık'a ) (...)  
TUĞRUL: Bir gün... Nişandan bir kaç ay sonra Osman, Ayşe'nin evine öğle yemeğine gitmiş.(...)  
ŞULE: Buldozer ustası, inşaatlarda çalışırken nasıl tanımış Ayşe'yi. Acayip bir hikaye bu anlattığınız!  
TARIK: Acayip kısmına gelmedik daha!  
AYLA: Osman, Ayşe'nin evine kadayıf yemeye gitmişti...  
TUĞRUL: O gün... Bir şeyler olmuş.  
ŞULE: Ne olmuş, ne olmuş?  
TUĞRUL: Ne olduğunu kimseler bilmiyor tam olarak. Osman da anlatmazdı. İş o noktaya gelince hüzünlenir, gözünün ışığı yiter gider, koğuşun yerinde dolaşan karıncalara bakar ve susardı. Tabii, sonraları her kafadan bir ses çıktı, herkes başka bir hikaye uydurdu. Ama inan bana işin aslını kimse bilmiyor.  
AYLA: Biz de bilmiyoruz işin aslını!  
TUĞRUL: Ayşe... Osman'ı evden kovmuş o gün.  
(Sessizlik)  
(...)  
TUĞRUL:Osman... Hiçbir şey söylemeden, bir köpek yavrusunun yaralı gözleriyle bakmış Ayşe'ye... Sonra çıkıp gitmiş.  
(Sessizlik)  
ŞULE: (Çakırkeyif) Aaaferin Osman'a! Kovuldu mu gitmeyi bilmeli adam. Ama nerede artık böylesi?  
AYLA: Sonra Osman gidip birini öldürdü ve hapiste sizinle tanıştı di mi çocuklar?  
TARIK: Hayır canım öyle olmadı... (Sessizlik) Kovulunca ne yaptın diye ben sordum ona.  
AYLA:Ne yapmış?  
TARIK:Haydarpaşa'ya gitmiş vapurla.  
(Sessizlik)  
Tunceliye bir tren bileti almış.  
(Sessizlik)  
Büfeden bir peynirli sandviç almış.  
(Sessizlik)  
TUĞRUL: Yarisını güvercinlere verdim demişti gülerek.  
ŞULE: Ay içime taş dökülüyor, havale gelecek, sonra ne yapmış Osman?  
TARIK: Biletini yakmış.  
TUĞRUL: Geceyarısı geri dönmüş Ayşe'nin sokağına. Buldozeriyle.  
AYLA:Ne?  
TUĞRUL: Osman usta sarı buldozeriyle, Ayşe'nin nişanlısı, yavuklusu Ayşe'nin sokağına dönmüş gece yarısı. Buldozeriyle...  
AYLA: İnanılmaz!  
(...)  
TUĞRUL: Önce iki elektrik direğini devirmiş. Karanlığı başlatmış mahallede. Sonra bütün sokağın asfaltını kaldırıp, iki yana yığmış... Kaldırımların üstüne... Trafik ışıklarını söküp atmış...  
AYLA: Geceyarısı olup bitiyor bütün bunlar?  
TUĞRUL: Evet. Mahalle ayaklanmış tabii. Polis gelinceye kadar, sokak ve Ayşe'nin penceresinin altı savaş yerine dönmüş. Osman buldozeriyle şehirden söktüğü her şeyi Ayşe'nin penceresinin altına yığmış. Bir süre sonra mahalleli alkış tutmaya başlamış.  
(...)  
TUĞRUL: On sekiz ay hapse mahkum oldu Osman. Bir yıl yattı çıktı.  
TARIK: Hemen büyük bir inşaatta buldozer ustası olarak iş buldu.

TUĞRUL: Türkiye’de çalışan her insan, şu veya bu şekilde eskiden hapse girip çıktığı için, üstelik işçi iseniz... Kimse sicil sormuyor.  
 AYLA: Doğal olarak.  
 (Sessizlik)  
 AYLA: Ayşe ne oldu?  
 (...)  
 TUĞRUL: Hiçbir şey olmadı. Osman hapse girdikten bir ay sonra evlendiler.  
 (...)  
 TARIK: Evet. Nikahlarını da Osman’ın buldozeriyle yıktığı sokağın belediye başkanı kıydı.  
 TUĞRUL: Osman utangaç gülümsedi durdu bütün gün.  
 TARIK: Limonata, kuru pasta, saz ve jaz.  
 (...)  
 TUĞRUL: İki çocukları var şimdi. Çok mutlular. Yani çok mutlular dedikse... Birbirlerinin gözünün içine bakıyorlar. Geçim derdi... yaşam kavgası... Çocuk yetiştirme, para pul derdine rağmen... Mutlu ikisi de.”<sup>48</sup>

Bu anlatının oyuna kattığı en önemli teknik işlevlerden ilki, oyun mekan ve kişilerini zenginleştirmiş olmasıdır. Oyun kişileri ve izleyiciler bu anlatı sayesinde bir sevda masalı sayılabilecek bir olayın başrol kişilerini ve olayın geçtiği mekanları tanımış olmaktadır. Ayşe ve Osman’ın kişiliklerine dair pek çok ayrıntı, yaşadıkları aşk bu anlatı sayesinde aktarılmaktadır. Oyunun atmosferi bu anlatı sayesinde zenginleşmektedir. Bu anı bir zamparalık gecesine sığdırılmayacak kadar güzeldir. Anlatının hem izleyicilerle hem de Şule ve Ayla ile paylaşılmış olması Tarık ve Tuğrul’un da böylesi gecelerin insanları olmadığını ifadesidir. Teknik olarak Memet Baydur’un bu anlatıya oyunun hemen başında yer vermiş olması olayların seyrinin farklı bir yöne doğru kayacağıının habercisi olmaktadır. Tarık ve Tuğrul bu sevdaya kendilerini o kadar yakın hissederler ki adeta yaşıyorlarmışçasına, birbirlerini destekleyerek anlatırlar. Bu da Tarık ve Tuğrul’un kişilikleri konusunda izleyici ve diğer oyun kişilerine bir ipucu vermektedir

<sup>48</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 3** ( İstanbul:Mitos Boyut Yayınevi ), s.89-94.

### 3.1.7. Çin Kelebeği Adlı Oyundaki Anlatıların Teknik Açısından İncelenmesi

Çin Kelebeği adlı oyununda Memet Baydur, insan ilişkilerine olan eleştirel tavrını Gemici, Makinist ve Kadın kimliklerinde sürdürür. Anılar üzerine kurulmuş kısa bir oyun olan **Çin Kelebeği**'nde üç oyun kişisini barda bir yandan içip bir yandan sohbet ederlerken tanırız. Bu sohbetlere arada bir, sorularıyla katılan ve servis yapan Garson da katılır. Sahnede söze ilk başlayan Gemici'dir:

“ GEMİCİ: La Coralie rıhtıma girerken kar yağmaya başladı . Gece yarısı. Bir yıl oluyor yoktum buralarda. Bisiklet yarışları, konyak. (Sessizlik) Bisiklet yarışları... konyak... başka birşeyleri de özlemiş olmalıyım, di mi?  
 MAKİNİST: (Garson'a) İki konyak lütfen (...) Çocuklarını özlemiş olabilirsin mesela...  
 (...)  
 GEMİCİ: Karım altı aylık hamileydi denize açıldığımda. Döndüğümde ortalıktan kaybolmuştu. Adres bırakmadan gitmiş.  
 MAKİNİST: Yolculuğun riskleri, şerefe!  
 GEMİCİ: Evet. Şerefe. (İçerler)  
 KADIN: Bulamadın mı izlerini?  
 MAKİNİST: Kimin izini?  
 KADIN: Karının ve çocuğunun?  
 GEMİCİ: Bulamadım. Karım kimsesizdir. Benden başka kimsesi yoktu demek istiyorum, bir de karnındaki çocuktan. Şimdi bir yaşında olmalı, kimbilir nerededirler? (Bir an) Büyük bir gayretle aradığımı da söyleyemem doğrusu. Kendi isteğiyle giden birini bulmak o kadar kolay değildir.  
 KADIN :Hamile bir kadın, kimsesiz üstelik, neden çekip gitmek istesin?  
 MAKİNİST: Doğru. Neden çekip gitmek istesin? Hamile bir kadın... (İçer) Bir not filan bırakmamış mı geride?  
 GEMİCİ: Bırakmış. (Üst cebinden buruşuk bir kağıt parçası çıkarır, açar, yavaş yavaş okur) Sevgilim... geri geldiğinde ben çok uzaklarda olacağım. Çok uzaklarda... Hayır, zannettiğin gibi, kızgın ya da kırgın değilim... Dedemin binlerce pulluk koleksiyonunu kanala attığın zaman, beş buçuk yıllık beraberliğimizde bana bir yıl arayla iki defa tokat attığın için, sedef oymalı sandığımızı içindekilerle beraber pokerde kaybettiğin için, karın olmama rağmen bana tecavüz ettiğin için, benimle beş buçuk yılda, beş buçuk kere olsun insan gibi konuşmadığın için, kimsesizliğimle içip içip alay ettiğin için gitmiyorum. Bunların da az biraz etkisi olmuştur elbette... ama... asıl neden... yalnız kalmak isteyişimdir. Yalnız kalmak, çocuğumu, çocuğumuzu senden ve beraberliğimizi anımsatan her şeyden uzak bir yerde doğurmak istiyorum. Elveda. Jenny.”<sup>49</sup>

Bu anlatı izleyiciyi ilk olarak sahne mekanının yani bar'ın bulunduğu şehir konusunda bilgilendirir. Gemcinin bir yıldır uzaklarda olduğunu öğrenen seyirci, Gemici'nin şu an bulunduğu yerin o'nun için tanıdık bir yer olduğu sonucuna varacaktır. Belki de evinin olduğu şehirdir. Çünkü Gemici bazı

<sup>49</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 4** (Birinci Basım, İstanbul: Mitos Boyut Yayınevi,1997) , s.119-120.

özlemleriyle şimdiki mekanını özdeşleştirmiştir (bisiklet yarışları ve konyak özlemi). Bu da izleyiciyi oyunun geçtiği şehrin Gemici için tanıdık bir şehir olduğu gerçeğine götürür. Teknik olarak anlatı oyunun hemen başında oyunun geçtiği mekan konusunda seyirciyi bilgilendirmiş olmaktadır. Ayrıca yine bu şehirle ilgili pek çok ayrıntıyı, örneğin şehirde bir kanal ve tren istasyonu bulunduğunu yine bu anlatı sayesinde öğrenmiş oluruz. Böylelikle oyun mekanına bu anlatı sayesinde pek çok mekan dahil olmaktadır. Bu da oyunun atmosferini genişletmektedir. Gemici'nin bu anlatısı sayesinde, Gemici ve karısı Jenny'nin kişiliklerine dair pek çok ayrıntı izleyenlere ve diğer oyun kişilerine verilmiş olur. Çünkü her söylem, anlatı onu ifade eden kişinin kişiliğini ele vermektedir. Böylelikle Gemici'nin kaba ve düşüncesiz, kumar ve alkol bağımlısı olduğunu öğreniriz. Yine aynı anlatı sayesinde oyun içinde zaman kullanımı doğru bir biçimde gerçekleştirilmiş olmaktadır. Çünkü Gemici karısı olarak tanıttığı Jenny'le uzun bir zaman içinde yaşadıklarını kısacık bir zaman diliminde Jenny'nin ağzından aktararak, gereksiz zamanların sahnede gösterilmesini engellemiş olmaktadır. Yaşanan pek çok olay ve dolayısıyla pek çok farklı mekan (Gemici ve Jenny'nin evi, Gemici'nin poker oynadığı yer, kanal) derli toplu bir şekilde sunularak izleyicinin oyundan kopmadan izlemesini sağlamaktadır. Çünkü her mekan, her olay ayrı ayrı büyük önem taşımamaktadır. Ancak bunların bütünlüğü söz konusu olduğunda önem kazanmaktadır. Ya da her mekan, her olay seyirciye gösterilse oyun basitleşebilir. Böylelikle anlatılar aracılığıyla mekanların, zaman geçişlerinin ve olayların derli toplu bir şekilde sunulmuş olması oyunda yaşanabilecek söz konusu basitliğin de önünü kesmiş olmaktadır.

Yaşanan her durumun “doğal” sayılabildiği zorunlu bir birliktelik ortamında, aynı anda hem alaycı hem de iğneleyici olabilen oyun kişilerinin sevecenlikten vazgeçemediklerini yine anlatılar sayesinde anlamaktayız. Gemici hem kendi kişiliğiyle ilgili hem de Jenny'le yaşadıkları ilişkiye dair bilgileri yine bir anısıyla veriyor:

“ GEMİCİ: Jenny'e “ Seni seviyorum ”, dedim. Kahvaltı ediyorduk. Kahve tasımın içine iki şeker attı ve bir kaşıkla karıştırdı. Bana değil kahveye bakıyordu. Saçları karıştıktı. Seni seviyorum dedim. Yüzüme baktı ve güldü. Sonra bir tokat attı bana.

MAKİNİST: Eee?  
 GEMİCİ: Ben de ona... bir tokat attım.  
 GARSON: Neden?  
 (Sessizlik)  
 GEMİCİ: Bilmiyorum.  
 KADIN: Yere düştü. Bir oyun değildi ki. Bir tokattan çok, yumruğa benziyordu aslında. Yere düştü ve hemen kalktı.  
 MAKİNİST: Bir iki üç...  
 KADIN: Evet. Bir iki üç... ama ayaklandı Jenny. Burnu kanıyordu.  
 GEMİCİ :Böyle olsun istememiştim.  
 KADIN: Kimse böyle olsun istemez. Ama hep böyle olur nedense. Elinin tersiyle burnundan akan kanı sildi.Sonra sana baktı.  
 GEMİCİ: Sonra bana baktı.  
 KADIN: Sen de ikinci yumruğu çaktın.  
 GEMİCİ: Beni küçümser gibi... bakıyordu.  
 GARSON: Küçümser bir bakış?  
 GEMİCİ: Beni küçümsüyordu.  
 MAKİNİST: Orospu!  
 GEMİCİ: Ona seni seviyorum demiştim.  
 MAKİNİST: Anlaması gerekirdi.  
 KADIN: Evet. Yumruğu yiyince anlaması gerekirdi. Oysa... anlamadı. Karnında çocuğuyla çekti gitti.  
 GARSON: Gitmeliydi. Gitmeyi anlamaya tercih etti.  
 MAKİNİST: Anlaması gerekirdi.  
 GEMİCİ: Oysa beni terk etti.  
 KADIN: Seni terk etti demek. (Bağırır) Sen kendinden başka bir şey düşünmez misin be?  
 MAKİNİST: (Garson'a) Hanımefendiye bir konyak lütfen.  
 GARSON: Hemen  
 GEMİCİ: Konuşmazdık. Daha doğrusu o benimle konuşmazdı. Denizleri, adaları, körfezleri, rıhtımları, balinaları anlatırdım ona önceleri. Dinlemezdi bile beni. Soğuk bakışlarla omzumun üstünden, uzaklarda bir noktaya bakardı. Sürekli üşüyordu. Bir bisküvidi bir saatte yedi. Radyo çalışırsa kapatırdı. Sokaktan bir akordeon sesi gelse, pencereyi kapatırdı. Bir gün... durup dururken doğumunu anımsadığını söyledi.  
 GARSON: Doğumunu anımsıyordu.  
 GEMİCİ: Televizyonda Fransa turunu seyrediyordum. Sesi sonuna kadar kısmıştık. Yanımda oturuyordu, elinde o allahın belası bisküvidiyle. Doğduğum anı anımsıyorum dedi.  
 MAKİNİST: Sonra?  
 GEMİCİ: Sonra hiç. Sustu.  
 KADIN: Hamile kaldığı anı anımsıyor musunuz?  
 GEMİCİ : (Ağzını açar, tam birşey söyleyecekken duralar. Ağzını kapatır. Kadın'a bakar. Bir an) Hayır. (Işık yiter.)<sup>50</sup>

Anlatı sayesinde Gemici ve Jenny hakkında pek çok şey öğreniyoruz. Jenny'nin sessiz sakin olmasına karşın Gemici'nin kendisini sevdiğini söylediği anda Gemici'ye karşı gösterdiği tepkiyi öğrenen izleyici Jenny hakkında daha fazla bilgi sahibi olacaktır. Çünkü bu anlatı sahne üzerinde birebir olmasa bile Jenny'nin tavır ve tepkileri konusunda yeterli ipuçlarını izleyiciye vermektedir.

<sup>50</sup> Aynı, s.124-125.

**Çin Kelebeği** adlı oyunda anlatıların teknik açıdan şu temel işlevleri yerine getirdiği görülmektedir: Seyirci ve oyun kişileri geniş bir zaman diliminde yaşanmış olan bir olayla ilgili ayrıntılı bilgi sahibi olmaktadır. Olayın ayrıntılarıyla sahnede canlandırılması uzun bir zaman dilimini söz konusu yapacaktır. Oysa bu anlatı sayesinde zaman kullanımı derli toplu bir biçimde gerçekleştirilmektedir. Olayın inandırıcılığı açısından çok önemli olan pek çok ayrıntının sahnede canlandırılması oyunun sanatsal değerini düşürebilir. Oysa bu anlatı sayesinde canlandırılması çok gerekli olmayan ve canlandırıldığı zaman tiyatrosal değeri de düşük olabilecek pek çok olay seyirciye hızlı ve pratik bir şekilde aktarılmıştır.

### **3.2. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların Estetik İşlevi**

#### **3.2.1. Elma Hırsızları Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açından İncelenmesi**

**Elma Hırsızları** adlı oyun Türkiye'deki hukuk ve adalet kavramlarını sorgulayan, bunların üzerinde düşündüren bir oyundur. Oyun süresince yaşanmış ya da hayali olan olaylar izleyiciye Adam'ın anıları olarak sunuluyor. Böylece gerçekten çok hassas olan hukuk ve adalet kavramlarına ilişkin sahneler oynanırken, gerçekleştirilen olay, zaman ve mekan olarak uzaklaştığı için, izleyici ve oyun kişileri gördüklerini, duyduklarını değerlendirmeleri açısından belli bir uzaklığı kazanmış olurlar. Oyunun anlatıcısı olarak tanımlayabileceğimiz Adam, oyunun başında izleyenlere kendisini ceza avukatı olarak tanıttıktan sonra, mesleğiyle ilgili olarak yaşadığı pek çok olayı, kimi zaman anlatarak kimi zaman da birebir oynayarak gösterir. Anıların ve sahnede gösterilen olayların ortak amacı; Türkiye'deki hukuk ve adalet sistemindeki çarpıklıkları göstermek ve hala yaşanmakta olan infazlara dikkat çekmektir. Adam yıllar önce mesleğe ilk başladığı yıllarda duyduğu ve belki de hala duymakta olduğu bir sıkıntıyı, bir anısını paylaşarak aktarır;

“ ADAM: (...) Almanya’da modern bir hapisaneyi gezdirmişlerdi bir ziyaretimde. Yalnız ağır ceza hükümlülerinin bulunduğu çok modern bir yerd. Tertemiz, aydınlık bir fabrika görünümündeydi. Cezaevinin çalışma atelyelerini gezerken bir papaz yaklaştı yanıma. Yaşlıca, efendiden bir adam. Bütün hayatını hükümlülere adanmış. Yaşamını kendi isteğiyle hapisanede geçiren bir adam. Bin kişilik hapisanede kaç tane müebbet ağır hapis hükümlüsü olduğunu sordum. Beş yüz otuz diye yanıtladı

KADIN: Hapisanenin yarısı müebbet mi ?

ADAM: Öyle. Ben de şaşırdım sizin gibi. Ne kadar çok dedim. Papaz yüzüme baktı. Biz dedi, sizin gibi asmıyoruz.

(Sessizlik. Sonra bir akordeon sesi, derinden.)

ADAM: Polatlıda, yıllarca önce iki Alman turist öldürülmüştü. Ankara Ağır Ceza Mahkemesinde yargılanıyordu sanıklar. Mahkeme sürerken, Alman Kiliseler Birliğinden bir telgraf geldi: Öldürülenler bizim vatandaşımızdır bizse idam cezasına karşıyız. Asmayınız.

KADIN: Ne oldu?

ADAM: Astılar.”<sup>51</sup>

Adam bu anlatıyla Almanya’da idam cezasının olmadığı bilgisini veriyor. Bu bilginin verilmiş olması Türkiye’deki idamlara dikkat çekiyor. İzleyici ve oyun kişileri, Türkiye’nin oyunun yazıldığı-sahnelendiği tarihlerdeki idam cezalarına ilişkin tavrı konusunda meraklandırılıyor ve Adamın yaşadığı sıkıntıya ortak ediliyor. Olayın olmuş bitmiş olması sayesinde izleyici ve Kadın olayı değerlendirmek açısından tarafsız kalıyor. Çünkü müdahale etme şansının olmadığını bilen izleyici şimdiki zaman içinde durumu uzak bir açıdan irdeleme şansını yakalıyor. İzleyici merakla kimi soruları sormaya yönlendirilmiş oluyor. Acaba iki binli yıllarda Türkiye’deki hukuk sisteminde ne gibi bir değişiklik olmuştur? Çünkü Adam yıllar öncesi Türkiye’sinden bir örnek vererek bu soruyu gündeme getirmiştir. Bugün için herhangi bir şey henüz söylenmemiştir. İfadelerde anlatı tarzının tercih edilmiş olması olayı uzaklaştırırken, gerilim ve merak da askıya alınmaktadır. Seyircinin ilgisi sürekli diri tutularak, onun konuya uzak bir açıdan hakim olması sağlanmaktadır. Tiyatro’nun işlevsel olarak böyle bir amaca hizmet etmesi uygun mudur? Seyircinin uzak bir açıdan olayları serinkanlı bir şekilde değerlendirmesi ne gibi faydalar sağlamaktadır? Tarihsel olarak birtakım gerçeklerin belirtilmesi ya da anı biçiminde paylaşılması başka ne gibi amaçlara hizmet etmektedir? Bu sorular dram sanatının uzun yolculuğunda pek çok farklı cevapla buluşmuştur. Örneğin Politik tiyatro kuramcılarında Erwin Piscator konunun tarih süzgecinde değerlendirilmesinin ve olayın belgelerle tiyatro sahnesinde sunulmasının izleyenler açısından

<sup>51</sup> Aynı, s.12-13.

günümüz koşullarını değerlendirme ve belki de değiştirme anlamında çok önemli bir işlevi gerçekleştirdiğini savunmaktadır.<sup>52</sup> Gerçi Adam'ın anlatıları bir belge değildir ama konunun irdelenmesi aşamasında izleyicinin uzak açığı kazanması işlevini başarıyla yerine getirmiş olmaktadır.

Özetleyecek olursak; anlatılar izleyicinin ve diğer oyun kişilerinin oyunu alımlaması aşamasında onlara belli bir mesafeyi kazandırarak konuyla ilgili değerlendirmelerini sağlıklı yapmalarına hizmet etmekle bir anlamda tarihsellik işlevini de gerçekleştirmiş olmaktadır.

Adam oyunun ilerleyen dakikalarında sonucu sürprizlerle dolu olan bir anısını daha aktarır. Bu babasını öldürmek suçundan ölüm cezasına çarptırılan Turgay'ın bilinmezlerle dolu davasıdır. Adam'ın olayla ilgili çözemediği, anlayamadığı pek çok şey vardır. Soru cevap şeklinde gelişen dialoglar bir çözüm olmamakla birlikte, Adam'ın duyduğu sıkıntı olayı çözümler. Çözüm geçmişte Turgay'ın annesinin belleğinden silmek istediği bir anıda yatmaktadır.

“ ADAM: Babasını öldürmüştü. Savundum onu. Ölüm cezasına çarptı. Temyiz ettik, karar tasdik edildi. (Bir sigara yakar.) İdam karşıyım ama... babasını öldürdüğü için genç adamın apar topar asılmasına daha çok karşıyım. Hep sordum ona. Neden yaptın bunu Turgay? Hep insanı çıldırtacak bir ciddiyetle yüzüme bakarak yanıtladı: Bilmiyorum. (Sessizlik) İdam edileceğini bildirmek için cezaevine gittim. (Sahnenin ortası aydınlanır. Turgay yatağın üstünde oturur. Adam yaklaşır.)

ADAM: Turgay?

TURGAY:( Uzun uzun Adam'a bakar )Tamam değil mi? Asacaklar beni (Sessizlik)

TURGAY: Babamı öldürdüm bunun cezası ağır olmalı.

ADAM: Anlatmıyorsun. Anlat! Bana söyle olup biteni.

TURGAY: Anlatacak bir şey yok. Ben insan değilim herhalde. Babamı... öldürdüm. Durup dururken. Öylesine. Bilmiyorum. İçimde beni iten bir şey vardı. Dayanamadım. Öldürdüm. Şimdi, bu cinayetten ötürü beni de öldürecekler. Haklılar! Adalet yerini bulacak! Sen de burada vız vız vız bal yapmaz arı gibi söylenip duruyorsun! Siktir git artık canımı sıkma!

(...)

NERMİN :Onun öldürdüğü babası değildi.

ADAM: Sen ne diyorsun kadın? Bu dediğin mahkemenin yenilenmesine yeter sebeptir. Kanunda yeri var! Gidip asıl babasını bulalım. Kurtarırız oğlunu! Şimdiye kadar aklınız nerdeydi? Haydi, gidelim.

NERMİN: Dur avukat bey. Bırak anlatayım.

ADAM: Ne anlatacağın, kaybedecek zamanımız yok. Turgay'ı kurtarırız.

NERMİN: Turgay'ın öldürdüğü adamla evlendiğim zaman gebeydim. Evlilikle Turgay'ın doğum günü arasında hesap tutmadı. Anladı adam çocuğun kendisinden olmadığını.

<sup>52</sup> Erwin Piscator, **Politik Tiyatro** (Çev.: Mustafa Ünlü-Suavi Güney, İstanbul: Metis Yayınları, 1985).



Beni çok sıkıştırdı. Üstüme geldi. Turgay bir aylıktı. Dayanamadım asıl babasının ismini söyledim. Fırladı gitti, onu öldürmüş. Cinayeti meydana çıkmadı. Yakalanmadı. Asıl babayı kimin öldürdüğü bilinmedi, dava kapatıldı, unutuldu gitti. Adam sonra bana döndü. Kucakladı öptü beni. Şimdi bu oğlan bizim oğlumuz, ikimizin çocuğu dedi. O günden sonra çocuğuma da, bana da çok iyi baktı. İyi bir baba, iyi bir koca oldu yirmi yıl. Turgay'ın öldürdüğü adam babası değildir ama... Turgay bilmez bunu. Bana yemin ettirmişti oğlum bilmeyecek diye. Ama çocuk onu hiçbir zaman sevmedi.”<sup>53</sup>

Adam'ın Turgay'a sorduğu sorular ve alamadığı cevaplar, olayın tekrar tekrar anlatılmasıyla yaratılmış olan merak nihayet bir anlatıyla çözümleniyor. Nermin olayı bir çırpıda aktarıyor. Seyirci bir solukta yaşananları öğreniyor. Bu da oyuna belli bir ritm ve heyecan katıyor. Anlatı öncesinde gerek oyun kişilerinin gerek izleyicilerin, olay hakkında yapmış olabilecekleri yorumlar sahnenin aktarılmasıyla birlikte sonlanıyor ve bu defa farklı sorular ortaya çıkıyor.

Bertolt Brecht, tiyatro sanatının en önemli işlevlerinden birisinin insanları düşündürerek ihtiyaç duyulan toplumsal değişimlerin tiyatro sanatı aracılığıyla gerçekleştirmesi olduğunu söyler ve şöyle devam eder :

“Bizim gereksindiğimiz tiyatro, belli olayların gerçekleştiği ve insan ilişkilerinden oluşma belli bir tarihsel alanın izin verdiği duyguları, bakış açılarını ve itkilerini sunmakla yetinmeyip, alan değişimine uğramasında rol oynayan düşüncelerle duyguları kullanan ve üreten tiyatrodur.”<sup>54</sup>

Ayrıca oyundaki hemen hemen tüm olayların anlatı tekniğiyle sunulması çok hassas olan hukuk ve adalet kavramlarını sorgularken izleyicilere belli bir uzaklığı sağlamaktadır. İzleyiciler, sahnedeki duruma kendilerini kaptırmış da olsalar anlatı sayesinde silkinip, mevcut duruma daha uzaktan bakabileceklerdir. Bu bakış açısı ise izleyicinin sağlıklı bir değerlendirme yapmasına katkıda bulunacaktır. Böylece oturan izleyen-izleyici; izleyen-düşünen izleyiciye dönüşecektir.

---

<sup>53</sup> Baydur, Toplu Oyunları 4, **Ön.ver.**, 20-21

<sup>54</sup> Brecht, **Ön.ver.**, s.59.

### 3.2.2. Yalancının Resmi Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açıdan İncelenmesi

Memet Baydur “doğaçlamayı da mümkün kılabilecek bir disiplini sevdiğini”<sup>55</sup> söylerken rastlantılarla, hatta inanılması güç anılarla dolu bir oyun yazmıştır bu defa... **Yalancının Resmi** adlı oyun Adam’ın anlatılarıyla ve daha sonra Kadın’ın da bu anlatılar karşısında kendi anlatılarını kurgulamasıyla gerçekleşen bir oyundur. Oyunun kurgusu tamamen bu anlatılarla gerçekleşmiştir. Oyun kişileri birbirleriyle ilişki kurabilmek için anlatılar üzerine kurulu söylemleri tercih ederler. Dolayısıyla oyunun tüm gelişim sürecini, yönelimlerini bu anlatılar belirlemiştir. İlişki, anlatılar olduğu sürece anlamlıdır. Şimdiyi var eden bu anlatılar olduğu için öncesi ve sonrası arasındaki ilişki reddedilmiştir. Oyun kişilerinin birlikte bir gelecek kurma gibi kaygıları yoktur.

Oyun bir parkta geçer ve Adam Kadın’a laf atar. İlişki kurma biçimi olarak da hayali bir anısını aktarır.

“ ADAM: (...) Oğlum öldü. Döve döve öldürmüşler üniversitenin önünde. Morga gittim. Benden başka kimsesi yoktu. Yirmi yaşında! Ben bile tanıyamadım. Oğlum. ( Sessizlik ) Bütün kağıtları imzaladım. İkimiz de özgürüz artık. O benden daha özgür. Tabii. Kimse... hiç kimse canını acıtamaz artık. (...)”<sup>56</sup>

Acıyı paylaşmak bir insanla iletişim kurmanın en kolay yoludur. Nitekim Adam’ın bu anlatısına Kadın kayıtsız kalamaz ve bir iletişim başlamış olur. Böylesi bir ifade biçiminin olması ise estetik açıdan oyunu sürprizlerle dolu kılar. Adam Kadın’la kimi zaman sıkıntılarını, kimi zaman mutluluklarını paylaşacaktır. Bu paylaşım hangi mekan ve hayali oyun kişisi sebebiyet verecektir? İşte bu bilinmezlik estetik olarak oyuna hem bir ritm hem sürprizler hem de eğlendiricilik kazandıracaktır. Çünkü Adam’ın anlatıları, seyircileri ve Kadın’ı pek çok mekan, olay kişisi ve durumla buluşturma işlevini gerçekleştirecektir. Adam adeta bir rüzgar olacaktır. Ne yönden eseceği önceden kestirilemeyen bir rüzgar. Adamın bu tavrı ilişkinin gelişim sürecini hatta sonucu belirleyecektir.

<sup>55</sup> Hülya Nutku, **Güneşe Tırmanmazsan Ayı Göremezsin** (İzmir: İleri Kitabevi, 1992 ) s.151.

<sup>56</sup> Aynı, s.61-62.

Yaşadığı süreçte topladığı her şeyi kimi zaman fırtına kimi zaman lodos misali Kadın'a ve izleyicilere aktaracaktır.

“... Rüzgarın şiddeti çeşitlilik gösterir ve şiddeti değiştikçe sesi de değişir. Yüksek ya da alçak sesle inleyebilir ya da sızlanabilir; çıkaramayacağı çok az ses vardır. (...) Sesinden başka rüzgarın en çarpıcı özelliği yönüdür; rüzgara adını verebilmek için hangi yönden estiğini bilmek gerekir. İnsan bütünüyle havayla çevrili olduğundan, rüzgardan aldığı darbeler kendine özgü bir biçimde fiziksel bir şey olarak hissedilir. İnsan kendini bütünüyle rüzgarın içinde hissederek; rüzgar her şeyi kendine toplar ve fırtına da ele geçirdiği her şeyi beraberinde sürükler.”<sup>57</sup>

Kadın ve izleyiciler, Adam'ın anlatıları boyunca oradan oraya sürüklenir. Bu sürüklenme gerek Kadın'a gerek izleyicilere hayali bir dünyayı, Adam'ın dünyasını tanıma fırsatını verecektir. Adam tıpkı bir İllüzyon ustası gibi dünyasını istediği gibi şekillendirerek, renklendirerek gösterdikçe izleyiciler ve Kadın da doğal olarak bu illüzyonun etkisi altında kalacaktır. Yani anlatılar ; eğlendirme, ritmi hızlandırma, sürpriz yapma işlevlerinin yanısıra illüzyon yaratma işlevini estetik açıdan gerçekleştirmiş olacaktır.

Adam Nazım Hikmet'i tanıdığı günü anlatırken 1950'li yılların İstanbul'un da gezintiye çıkarır Kadın'ı ve izleyenleri. Önce bira içerler Nazım'la, bol bol sohbet ederler Balık Pazarında. Daha sonra Saray'a giderler. Nazım Hikmet Saray'da önce canı un kurabiyesi istediği halde iki kazandibi yer. Daha sonra 1957'nin Türkiye Büyük Millet Meclisi'nde İsmet İnönü'yle başlayan sohbetini ve birlikte yedikleri dört yemeği ve Marrie Bell'i anlatır adam. Sonra daha uzak mekanlara uzanır ve bu arada yaşının yetmiş dört olduğunu söyler. Bu defa Moskova'ya gider. İzleyici ve Kadına Vladimir Mayakovski'yle intihar etmesinden önce yaptıkları son sohbeti aktarır. Adam tüm bu anlatıları boyunca öyle ayrıntılar belirtir ki izleyenlere ve Kadın'a, anlatılanlara inanmamak kolay değildir. Örneğin:

“ADAM: İntihar etmeyeceksin. Mayakovski'yi taklit etmeyeceksin. Etmemelisin. Bir kere, her şeyden önce insan ne intihar etmelidir ne de başkalarının onu öldürmesine izin vermelidir. Bak canım, ben Moskova'daydım, Moskova'da yaşıyordum Vladimir kendini öldürdüğü zaman! O sabah... yeni ceketini giyecekti ilk kez. İntihar üstüne konuşuyorduk, birden öfkeleni Nazım. Yanakları al al oldu. Çocuksuydu öfkesi de.  
KADIN: Yeni ceketini nasıldı?

<sup>57</sup> Elias Canetti, **Kitle ve İktidar**. Çev: Gülşat Aygen ( İstanbul: Ayrıntı Yay.1998 ).

ADAM: Nazım'ın ceketi değil, Mayakovski'nin ceketi! O cümleyi ben söylemedim Nazım söyledi. Kendini öldürdüğü gün sabahı Mayakovski yeni ceketini giymeyi düşünüyormuş. Karın altında yürüyorduk. Durmadan yüzüne bakıyordum. Sonra... Vladimir ölür ölmez politika çakalları yüklendiler üstüne! En yakın arkadaşları bile (Sen onları ismen tanırsın belki, ben şahsen tanıdım hepsini) yaptığı işin yanlış ve kötü olduğundan söz açtılar.”<sup>58</sup>

Adam anlatılarıyla ilgili her türlü ayrıntıyı paylaşarak gerçekçiliği sağlıyor. Anlatılanları Adamın kendisinin yaşadığına ikna olan izleyici ve Kadın, oyun boyunca birbirini takip eden anlatılarla özdeşleşiyor ve oyun meraklı bekleyişlerle gelişiyor. Böylece her anlatı mevcut beklentiyi destekleyerek, oyunu sıradan anıların aktarıldığı bir oyun olmaktan çıkaracaktır. Kadın'ın meraklı soruları adeta seyircilerin beklentilerine cevap verebilmek için sorulan sorular olacaktır. Bu da oyunu soru cevap şeklinde ilerleyen bir oyuna dönüştürerek izleyiciyi de oyuna eğlenceli bir şekilde dahil edecektir. Her anlatı sürprizlerle dolu bir anı olarak beklenecektir.

Oyun ilerledikçe Kadın da anlatmaya başlayacaktır. Kadın, Adam sayesinde çıktığı bu yolculukta sürekli tanık olan kimse olmak yerine anlatan kişi olur. Çünkü Adam'ın anlatılarından etkilenmiş hatta öylesine bu anlatılarla özdeşleşmiştir ki, ifade biçimi olarak o da anlatıları ve tanıdığı olduğu ilginç karakterleri anlatma biçimini tercih etmiştir. Artık Kadın da rüzgar olmuştur. Bu defa izleyici bu anlatıları yaşamak yerine duruma uzak açıdan bakan, eleştirel tavrını koruyan taraf olacaktır. Çünkü kendi sorularına ses olan Kadın da Adam'ın oyununa katılmıştır. Artık sorularına ses olacak kimse kalmadığına göre seyircinin görevi bundan sonrası için eleştirel tavrını korumak olacaktır. Nitekim Adam bunun yalanlarla dolu bir gerçek olduğunu, çünkü anlatan ve inananların bu oyunun bir parçası olduğunu özellikle Kadın'ın ilk anlatısında söyleyecektir. Bu da izleyicinin eleştirel tavrına hizmet edecektir.

“ KADIN: Edith Piaf'la tanışmamı anlatmış mıydım sana?

ADAM: Kimle?

KADIN: Edith Piaf'la. Kapalı çarşıda. Ufak tefek bir hatundu. Yanında boksör kılıklı bir herifle dolanıyordu İstanbul'da. Adama terlik alıyorlardı, kadına gümüş kolye. Umumi helanın önünde oturup kahve içtik. Bir iki şarkı söyledi sonra... başını omzuma koyup ağladı.

<sup>58</sup> Aynı, s. 66-67.

ADAM: Piaf?

KADIN: Yaa. Piaf.

(Sessizlik)

KADIN: Sana anlatmadığım daha neler neler var bir bilsen.

ADAM: İyi. Bravo! (Kadına bakar) Ayvayı yedik desene...

KADIN: (Masum) Nasıl oluyor o... dediğiniz şey?

ADAM: Benim anlattıklarım yetmedi... şimdi sen de katılıyorsun oyun zannettiğin bu hayata.

KADIN: Rica ederim! Rica ederim! Ben yalnızca gerçeği konuşuyorum

ADAM: (Uzun uzun Kadın'a bakar) Kuşkusuz. Bundan hiçbir kuşkusum yok. Gerçeği anlatıyorsun elbette. İnanılmaz gerçeği. Muazzam gerçeği. İnanç ile bağlarını koparmış, büyük gerçeği! Artık hiç kimse sana hayır, o öyle değil böyle diyemez...

KADIN: Yanılıyorsunuz efendim. İnanılmaz gerçeği değil, inanılır gerçeği anlatıyorum size. Muazzam değil, küçük olan gerçeği. Yadsınamayan gerçeği.<sup>59</sup>

Önceleri Adam'ın daha sonra da Kadın'ın anlatılarıyla gelişen **Yalancının Resmî** adlı oyundaki anlatılar; estetik açıdan; oyunu sürprizlerle dolu, ritmik bir oyun yaparken, izleyicinin önce bu anlatılar sayesinde oyunla bağ kurmasını ve oyunda güçlü bir atmosfer yaratılmasını ve oyun olduğu bilincine vararak oyuna olan eleştirel tavrını kaybetmemesini, uzak açı kazanmasını sağlamaktadır. Peşi sıra birbirini takip eden anlatılar, oyunun dramatiğini arttırmakta oyunun finalini de hazırlamaktadır.

Anlatıların oyun kişilerinin geçmişlerine ait kurgular olması uzun bir zaman diliminin varlığını ortaya koymaktadır. Bu anıların her bir aşaması çok önemli değildir. Her bir aşamanın seyirciye aktarılması oyunun ritmini düşürecek hatta oyun sıkıcı olabilecektir. Oyun içinde yer alan anlatılar yine estetik açıdan bu ve benzeri sorunların giderilmesinde işlevli olmaktadır.

Anlatılardaki mekanların zenginliği, oyun kişilerinin tanınmış-ünlü olması ; (Nazım Hikmet, İsmet İnönü, Mayakovski, Picasso, Albert Einstein, Gagarin, Edith Piaf) oyunun anlatımının zenginleştirilmesine ve oyundan zevk alınmasına hizmet etmektedir.

---

<sup>59</sup> Aynı, s.102-103.

### 3.2.3. Ddklde Kıymalı Bamyaya Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Aıdan İncelenmesi

Memet Baydur **Ddklde Kıymalı Bamyaya** adlı oyununu “ (...) Hznl gldrs iinde eski bir alaturka Őarkı olarak (...) ”<sup>60</sup> dŐnp yle yazdığını ifade eder. Gerekten de oyundaki olaylar okurda-izleyicide buruk bir tat bırakmaktadır.

Oyun baŐladığında sabah halleriyle grrz Fazilet ve Aynur’u. Renkli sabahlıkları kadar renkli olmayan hayatlarının her gnk sıradan halidir sahnede yaŐanan. Cemile sabah gelip akŐam giden hizmetileridir. Sabah iŐleriyle meŐgldr. Daha sonra da İnci’yi tanırız. İnci st kat komŐularıdır. Nilgn, Fazilet’in kızıdır. Hamiyet ise, Fazilet, Aynur ve İnci’nin konken gruplarının drdnc ayağıdır. Bu drt kadın btn gn evde oturup konuŐan, konken oynayarak ya da televizyon izleyerek vakitlerinin oğunu tketen, hibir retimi olmayan, sanki ok az vakitleri varmıŐ gibi, bir de hizmeti tutarak yemek dahi yapmayan ev kadınlarıdır. Bir gn Nilgn’n postacı arkadaŐı Uğur, dedesi Fahrettin Bey’i bu kadınlara beŐ-altı saatliğine, bakmaları iin emanet eder. Asıl oyun bu durumdan sonra baŐlar. Szkonusu alaturkallığı ev hanımlarından kurulu bir dnyanın ierisinde sorgulamaya alıŐan Fahrettin dede, bir tek evin hizmetisi Cemile tarafından kabul grr. Ev hanımları kendi bayağılıklarına ylesine kaptırmıŐlardır ki kendilerini, Fahrettin Dede’yi bunak ihtiyar olarak sulayıp kendilerini aklama yoluna dahi giderler. Fahrettin Dede grmŐ geirmıŐliğıyle, syledikleriyle kısacası tm hayatıyla bu kk burjuva kadınlarını deėiŐtirmeyi ve hayatları zerine dŐndrmeyi baŐaramaz. Fahrettin Dede oyunun sonunda lmeyi adeta bir tercihmiŐ gibi gstererir ve lr.

Cemile oyunun sonunda Fahrettin Dede’nin cesedinin zerinde kah gemiŐe kah bugne ait anılarıyla dolu bir konuŐma yapar. Anlatı niteliėi taŐıyan bu monoloğun en nemli estetik iŐlevlerinden birisi oyun iinde amalanan

<sup>60</sup> Memet Baydur. **SindirilmıŐ Bir Alaturkallık** (İstanbul:Tiyatro Tiyatro,1991) s.32.

düşünce doğrultusunda oyunun etkili bitmesini sağlamaktır. Final öncesinde seyircilerin tekrar düşünmelerine ve derin bir soluk almalarına da hizmet eden bu anlatı Cemile'nin ağzından şöyle dökülür:

“CEMİLE: Benim işim bitti. Gidiyorum. (Bakar ve Fahrettin Bey'den başka kimsenin sahnede olmadığını görür.) Ah, amcacığım, seni burada bıraktılar ha? (İçini çeker) Savaş başlayacakmış diyorlar. En az on milyon insan ölecek diyorlar. Benzin yüzünden. Ben bilemiyorum. Hayatımda benzin kullanmadım. Mahmut gülüyor ters ters. Otobüse biniyorsun ya diyor. Köyde otobüs de yoktu. Tezek yakardık. (Güler) Şimdi şehirli olduk, sınıfları doldurduk, sevinçliyiz hepimiz, yaşasın mektebimiz! (Yorgun çöker Fahrettin'in yanındaki iskemleye) Şimdi... şunu anlayamıyorum beybaba? Savaşın çıkması mı daha önemli, senin burada, sessizce ölüp gitmen mi? Gelip ortalığı birbirine kattın be durup dururken... görür görmez hoşlandım senden. Sevdim işte ne bileyim neden! Komikliğine tutuldum belki. Kaşlarını çatıp, gözlerini devirip öyle, ayıp garip acayip şeyler söylemene bayıldım belki de. (Gözünün yaşını siler.) Analığım anlatırdı, dedemin babası kaptanmış. Delinin önde gideniymiş. Afrika'dan İtalyalar'a fildişi taşırmış gemilerinde. Bildiğin korsan yani! (Sessizlik) Bir de papağanı varmış. Memet'miş papağanın adı. Tek kelime konuşmazmış, öylece denizi seyredermiş. Salatalık, marul, havuç ve hindistan cevizi yer ve gıkını çıkartmadan denizi seyredermiş o papağan. Dedemin babası çok severmiş onu. (Sessizlik) Neden anlatıyorum sana bunları? (Kalkar) Ortalık karışacak nasıl olsa, eli kulağında... Bir savaş lafıdır gidiyor. Sanki dirlik düzenlik içinde bir gün gördük mü diyorum. Mahmut gülüyor, sus kız diyor, sen anlamazsın? Ben anlamıyorum doğru. Sen de anlamıyorsun şimdi. Sen öldün, ben yaşıyorum. İkimiz de anlamıyoruz ama... Anlamak neye yarıyor acaba? Bir de bunu bileydik? (Güler. Elindeki başörtüsünü başına bağlar, paltosunu giyer.) Bana mücade. Bu şehrin insafı yoktur, ne savaş dinler ne barış. Evine varmak istiyorsan erkenden yola çıkacaksın ve iki değil üç, dört atom bombası patlasa bile... yolundan dönmeyeceksin. Yolcu yolunda gerek. Haydi hoşçakal, huzur içinde uyu. Ben yarın sabah gelirim. Toz alırım. Sonra helvanı pişiririm amcacığım senin sevdiğin gibi.”<sup>61</sup>

Bu anlatı sayesinde oyuna kendisini kaptırmış olan izleyici kendine gelecektir. Çünkü Cemile gideceğini söyler ilk önce. Sahnede Fahrettin Dede'den başka kimse kalmayacaktır. Cemile de giderse şimdi ne olacak ya da şimdiye kadar ne oldu sorusunu sorarak kendine gelen izleyici, Cemile'nin Fahrettin Dede'yle “Ah amcacığım seni burada bıraktılar ha?”<sup>62</sup> sözüyle başlayan ve gelişen iletişimde seyirci, uzak açıdan bakan bir göz olacaktır. Böylece izleyici oyunu serinkanlı bir şekilde değerlendirme fırsatını yakalayacaktır.

Cemile bu anlatıda, bir anda kendisinden beklenmeyen bir biçimde hayatı sorgulamaya başlar. Savaştan, yaşamdan, aşktan, sevgiden bahseder. Ölümün

<sup>61</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 2** (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1993), s.82-83-84.

<sup>62</sup> Aynı, s.84.

bile anlamının yitirildiği bu oyunda, ölüm karşısında duyduğu acıyı hissettirir. Böylece belki de ilk defa izleyiciler-okuyucu Fahrettin Dede'nin ölümünün farkına varırlar. Çünkü duyduğu acıyı Cemile onlarla gözünün yaşını silerek, Fahret'tin Dede'ye olan sevgisini nedenleriyle göstererek paylaşır. Cemile'nin gittikçe uzayan, zaman zaman geçmişindeki anılarını, kimi zaman da Mahmut'u anlattığı bu anlatı aynı zamanda bir sürpriz yaratmıştır. Seyirci sohbetin sonunun nereye varacağını merakla beklemeye başlayacaktır. Sonuç olarak bu anlatı Fahrettin Dede'nin oyun boyunca gerçekleştirmeye çalıştığı sarsıntıyı başararak oyunun etkili bitmesine hizmet edecektir. Seyirci-okur düdüklüde kıymalı bamyaya pişirilemeyeceğinin farkına varacaktır.

Yaşamlarını boş boş geçiren kadınlar için hayata dair bazı ayrıntılar önemli olmayabilir. Çünkü söz konusu kadınlar bamyayı bile düdüklüde pişirebilmektedirler. Bu kendileri için güya çok gerekli olan bir zamanı kazandırmaktadır. Böylelikle konkene daha fazla vakit ayırırlar. Üretime hiçbir katkısı olmayan bu kadınlar kendilerine yönelik her türlü eleştiriyi-uyarıyı kabalık saymakta hatta uyarıyı yapan kimseye karşı suçlamalarda bulunabilmektedirler. Bu insanlar için yaşamak soluk alıp vermekle özdeşleşmiştir.Yaşamsal kaygıları yoktur. Hayatlarındaki en büyük kazanç konkene ve televizyondaki pembe dizilere daha fazla vakit ayırmaktır. Bu durum kadınlar için bir yaşam biçimidir. Oysa Fahrettin Dede, hayatın tüm kabalıklarına karşı, inceliklerini koruyarak ayakta kalabilmeyi başarmış ender insanlardan biridir. Ama oyunda Cemile dışındaki hiç kimse onu böyle algılamaz. Oyundaki herkes yaşadıklarını anlayabildiği kadar anlamlandırmaktadır. İşte oyunun sonunda sürpriz bir şekilde seyirciyle paylaştığı anlatısıyla Cemile, izleyiciler için tüm bu gerçekleri bir kez daha belirtir. Bunu gerçekleştirirken anlatı biçiminin tercih edilmiş olması estetik açıdan izleyenlerin oyunu uzak açıyla değerlendirmelerini sağlamıştır. Ve yine aynı anlatı aracılığıyla Cemile'nin kah sıkıntılarına kah tebessümlerine ortak olmuşlardır. Böylesi bir duygu özdeşleşmesi de estetik açıdan oyunun etkili bitmesini sağlamış olmaktadır.



### 3.2.4. Vladimir Komarov Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açıdan İncelenmesi

Baydur'un "ölüm üzerine iyimser bir oyun"<sup>63</sup> olarak tanımladığı **Vladimir Komarov** adlı bu oyun gerçek bir olay üstüne kurgulanmıştır.

"24 Nisan 1967 tarihinde Rus Kozmonot Albay Vladimir Komarov, uzay aracındaki arızadan ötürü, henüz yaşarken uzayın karanlığında ya da aydınlığında yitip gitmiştir gemiyle beraber. Kendisinden bugüne kadar haber alınmadı. Öldüğü kabul ediliyor. Oyun, Kozmonot Albay Komarov'un son saatlerini, dünya ile haberleşmesini anlatıyor."<sup>64</sup>

Oyun Komarov'un meslektaşı Maksim Klimt'in "umut var Elena. Her şey bitmedi"<sup>65</sup> sözüyle başlarken izleyici ve okuyucuya umutsuz bir durumun ipuçları verilmiş olmaktadır. Komarov'a bir isteği olup olmadığı sorulduğundaysa verdiği cevap "geri dönmek istiyorum" dur. Oysa durum bu cevabı çoktan aşmıştır. Bir fizik profesörü olan Elena Veliovitch'in telefon görüşmesi aracılığıyla bir devlet yetkilisine mevcut durumu haber vermesiyle olayın boyutu açıklık kazanır. Telefon görüşmesi sayesinde izleyici de bu durumdan haberdar edilmiş olmaktadır. Baş oyun kişisi Vladimir Komarov bir hiçliğe doğru giderken diğer oyun kişileri ve izleyiciler bu duruma sadece tanık olmakla yetineceklerdir. Pek çok şeyi anlamsız hatta saçma bulan oyun kişilerinin karşısında Komarov için her şeyin çok daha farklı bir anlamı vardır. Çünkü o bilime, yaptığı işe inanan bir bilim adamıdır. Bu inancı Ayşegül Yüksel şöyle belirtmektedir:

"Oyun kuşkusuz Sovyetler Birliği'nin çözülüşüne tanık olmuş birinin gözlükleriyle yazılmıştır. Ancak oyun kahramanı 1967'den ötesini yaşamış bir kişidir. Sovyetler Birliği'nin Brejnev döneminin insanıdır ve içinde yaşadığı düzeni savunur. O düzenin uzayda yok olmasından sorumlu olduğunu bile bile... (...) Baydur, Marksist düzenin alt üst olmasına alkış tutarlara seslendiği bu oyununda "bilim" i alabildiğince

<sup>63</sup> Aynı, s.140.

<sup>64</sup> Aynı, s.140.

<sup>65</sup> Aynı, s.142.

yüceltir. (...) Komarov ve arkadaşları Marksist düzenin ürünleridir ve Komarov bu düzenin onlar gibi olumlu ürünler yaratmayı sürdürmesinden yanadır.”<sup>66</sup>

Seyirci tanık olma sürecinde daha fazla bilgi sahibi olmak olaya inanmak isteyecektir. İşte bu aşamada yine anlatılara sıkça başvurmaktadır Memet Baydur. Örneğin:

“ VLADİMİR: Puşkin Ortaokulunu anımsıyor musunuz Elena Veliovitch?

(Sessizlik)

ELENA: An.....anlamadım?

LEONARD: Puşkin Ortaokulunu soruyor Vladimir Komarov...

MAKSİM: St.petersbourg'un en büyük liselerinden biridir.

VLADİMİR: Doğru! Dev bir binadır o.... ilkin T biçiminde olağanüstü büyük bir kompleks yapmışlar.T'nin iki tarafına da futbol sahası,park,havuz,basketbol,voleybol sahaları filan...Öğrenci sayısı beşbini aşınca,o zaten koskoca binanın iki yanına,daha da büyük iki ek bina yapmaya başlamışlardı.Kazı başlayınca eski binanın eteği aralandı biraz....Bir küçük delik açıldı...Ordan...Puşkin Ortaokulunun temeline inmek mümkündü.

(Sessizlik)

VLADİMİR :Bir gün iki arkadaşım o delikten okulun temeline indik.

ELENA: Okulun temeline!

VLADİMİR: Evet! Okulun temeline!Onbir,oniki yaşında filandık üçümüz de...Önümüzde karanlık koridorlar açılıyordu...kötü kokuyordu...gittikçe daralıyordu önümüzdeki dehliz..Korktuk ve geri döndük...

(Sessizlik)

Ertesi gün...

ELENA: Kaç yıl önceydi bunlar Ivan...

VLADİMİR:( Uzay aracından, sahnenin solundaki araştırma merkezinin odasına eğilir,bağırır) Ertesi gün ... belimize ipler bağladık,elimize cep fenerleri,kibritler,mumlar aldık,ceplerimize peksimetler,çirozlar,kurutulmuş kayısılar doldurduk ve yine indik okulun temeline.

LEONARD: Sizi çok iyi duyuyoruz Vladimir.

MAKSİM: Albay Komarov? ( Mikrofonu eğilmiştir.)

VLADİMİR: Duyuyor musunuz beni!

MAKSİM: Üzgün) Evet.Duyuyoruz.

LEONARD: Dinliyoruz.

VLADİMİR: Okulun öbür ucundan çıkıncaya kadar,geri dönmemeye söz vermiştik birbirimize. Puşkin Ortaokulunu bir uçtan bir uca,altından geçecektik.Sinbad,Maskeli Süvari.Odisseus,Barbarossa gibiydik üç arkadaş.

MAKSİM: Maskeli Süvari de kim oluyor?

LEONARD: Bilmem. Hiç duymadım. Bir yerde okumuştur.

VLADİMİR: O küçük delikten girdik karnlık dehlize. Belimizdeki uzun ipi,deliğin başındaki akasya ağacına bağlamıştık.

ELENA: Neden?

(Sessizlik)

VLADİMİR: Alınmadı. Tekrarlayın.

ELENA:Belinizdeki ipi hangi nedenle,Puşkin Ortaokulunun temeline inen çukurun yanındaki akasya ağacına bağlamıştınız diye soruyorum sayın Vladimir Komarov...

VLADİMİR:Eeee,şey...(Güler) Şundan ötürü...(Kafasını Kaşır.) Kaybolmaktan korkuyorduk...(Güler) Kaybolursak...birileri bizi bulsun istiyorduk. Bir işaret,bir gösterge

<sup>66</sup> Ayşegül Yüksel,Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar (İstanbul:mitos Boyut Yayınları),s.145-146.

gibi bağıladık ipi oraya,o...akasya ağacına...(Duraklar.) Çocuktuk...Korkuyorduk. Yitip gitmek istiyorduk ama...yitip gitmek istemiyorduk.

ELENA: Ne demek oluyor bu şimdi?

VLADİMİR: Şimdi? Şimdi yok artık Elena Veliovitch! Hiçbir şey demek olmuyor bu artık, şimdi! Onbir yaşındaydım ve belimdeki ipi bir akasya ağacına bağlayıp karanlığa indim! ( Sessizlik)

(Eğilip seslenir yine) Heey, duyuyor musunuz beni!

LEONARD: hem de nasıl!

VLADİMİR: (Güler) İyi dinle Leo! Onbir yaşında bir çocuğun boyundaki o karanlık koridora girdik ve kırkbir adım atmadan diz çökmek zorunda kaldık.Okulun temeli giderek alçalıyordu...

MAKSİM: Vladimir?

VLADİMİR:(Duymamış gibi sürdürür anlatısını) Dizlerimizin üstünde ilerledik epeyce...Bize çok uzun gelen bir iki saat. Sonra...

ELENA:İp ne oldu Vladimir Komarov?

VLADİMİR: Hangi ip?

ELENA: Girişte...akasya ağacına bağıladığınız ip...

VLADİMİR: On dakika sonra bitmişti o...Çözüp,koridorun bir dönemecinde bıraktık ucunu...(Güler.) Neler neler meşgul ediyor aklınızı sevgili Elena...Bir iki saat daha ilerledik...Artık dizlerimizin üstünde değil,gittikçe daralan koridorun içinde sürünüyorduk. Karanlık, lağım kokusu nereye dönersek dönelim peşimizi bırakmıyordu. Bir sürü köşeyi dönmüştük. Çok köşe dönmüştük. Temelin neresinde olduğumuzu kestiremiyorduk.Geri dönemezdik. Yalnızca ileriye gidebilirdik ama gittiğimiz yönün,ilerisi olduğunu da bilemiyorduk. Çok dönmüştük,çok karanlıktı ve orada olmamızı gerektiren hiçbir sağlıklı gerekçe yoktu.( Bir an susar) Çocuktuk. (Gülümser) Belki bu...bir gerekçe olabilir...

MAKSİM: Vladimir Komarov? Bağlantıyı kısa bir süre için kesmek zorundayım.

VLADİMİR:(Güler.) Çok iyi!

MAKSİM: Teknoloji Bakanlığı ile arızanın nasıl giderileceği konusunda bir görüşme yapmamız gerekiyor da...

VLADİMİR: Büyüyün artık! (Bağırmıştır)

(Sessizlik)

ELENA: Nasıl çıktınız okulun temelinden?

VLADİMİR: Çıkamadık.

(Büyük sessizlik)

MAKSİM: Anlaşılmadı.Vladimir Komarov.Tekrarlayın lütfen.

VLADİMİR: Leo?

LEONARD: Buradayım Ivan, dinliyorum?

VLADİMİR: Köpeğimin tüyleri için bir şey söylemiştin ya...

LEONARD: Haftada bir, cumartesi sabahları,bir bardak süte çiğ bir yumurta çırpılacak...biliyorum...

VLADİMİR: Onu köpeğün tüyelerinin üstüne sürmeye kalkışmayın sakın...İçecek o sütlü yumurtayı...Sevgili Teteryov...

MAKSİM: Teteryov?

LEONARD: Köpeğini adı...

MAKSİM: Vladimir?

VLADİMİR: Efendim,efendim,efendim?

MAKSİM:Biraz dinlenmen gerekiyor.

VLADİMİR:Peki.Haydi bakanlıklarla gerekli görüşmelerinizi yapın.

ELENA: Nasıl çıktınız okulun temelinden?

MAKSİM: Elena Veliovitch...lütfen ama...rica ederim!

ELENA:Bunu öğrenmemiz gerekiyor.

MAKSİM:Öğrenmemiz mi! Neden çoğul konuşuyorsunuz canım?Benim öğrenmem filan gerekmiyor! Vladimir Komarov onbir yaşındayken iki arkadaşıyla Puşkin ortaokulunun temelinde ne yapmış...hiç ilgilendirmiyor beni! Ben şu anada yalnızca içinde bulunduğumuz korkunç durumla ilgiliyim.!

VLADİMİR:Yerden göğe kadar haklısınız sevgili maksim Klimt!

ELENA:Nasıl çıktınız okulun temelinden?

VLADİMİR: (Oturur, ayaklarını uzatır, keyifli) Çıkmadık. Demiştım.

ELENA: Ne oldu peki?

VLADİMİR: Kaybolduk. Ne ileri gidebiliyorduk, ne de geri... Dönüp duruyorduk yerin altında.

ELENA: Ne oldu peki?

VLADİMİR: Onyedı saat sonra yapı işçileri buldular bizi. Mumlarımızla, kibritlerimizle, çiroz, peksimet ve kuru kayısılarımızla ve kanayan dizlerimizle, dirseklerimizle, karanlığa alışmış gözlerimizle, artık koku almayan burunlarımızla, sürükleyerek çıkardılar bizi okulun temelinden. Biz çıkmadık... o güzel insanlar çıkardılar bizi oradan.

(Sessizlik)

Binlerce pırıltılı insan... Binlerce işçi!

(Sessizlik)<sup>67</sup>

İzleyici, sahnede dekor, ışık ve aksesuarlarla yaratılan bir uzay aracının içindeki Komarov'u ve uzay araştırma merkezindeki diğer oyun kişilerini görmektedir. İzleyici-okur oyunda, uzay aracının her türlü hareketini (bu anlatı öncesinde izleyici-okurla uzay aracının uzayın karanlığında yitip gittiği, yaklaşık 17 saat 33 dakika sonra hiçbir haberleşmenin sağlanamayacağı gerçeği paylaşılmıştır) ve Komarov'un meslektaşlarının çaresizliğini öğrenmiştir. Bu gerçeklik anlatılar aracılığıyla kurulmuş olan illüzyondan başka bir şey değildir. Ve mevcut bu durumu, Komarov çocukluğundaki bir anısıyla paralellik kurarak bir kez daha izleyici-okura aktarır. Böylelikle seyirci adeta hiçbir şey yapamamanın tedirginliğini bir kez daha duyacak, mevcut sıkıntıyı, acıyı paylaşacaktır. Anlatı boyunca özellikle Elena'nın sorusuyla sürekli canlı tutulan merak (nasıl çıktınız sorusu) izleyici-okur ve oyun arasındaki ilişkiyi sağlamlaştırmıştır. Komarov'un bu anlatısıyla okur –izleyici oyunu algılamaya hazır hale getirilmiştir.

Yine aynı oyunun ilerleyen bölümlerinde , izleyicilerin ve oyun kişilerinin böylesi trajik bir durumda dahi serinkanlı olması amacıyla, anlatılar estetik bir işlevi de yüklenmiştir. Bu anlatı, oyunun en önemli kişinin Komarov'un geçmişine ait, karısıyla ilgili bir anısıdır.

“ VLADİMİR: (Oturur, hüzünlü) Canım! Bu araştırma merkezinin temeli kazılırken, daha iki tuğla üstüste konmamıştı hani, sana söylemişim nasıl muhteşem, ne kadar büyüğü ve sonu bilinmez bir serüvene girdiğimi... Andrei doğmuştu... Anton'a gebeydin anımsıyor musun?

<sup>67</sup> Memet Baydur. Toplu Oyunları 2. Ön. ver, s.154-158.

NATASHA: Evet.

VLADİMİR: Gözümden öpmüştün beni, çimenlerin üstünde. Anladığını söylemiştin. Gerçekten ama gerçekten... en derin hücreme kadar mutlu olduğum anlardan biridir o an. Anlıyorum deyip gözümü öptüğün o yıllarca öncesinin, soğuk, güneşli nisan akşam üstü! Mutluydum!"<sup>68</sup>

Bu anlatı aracılığıyla Komarov şu anda neler yaşadığına dair bir göndermede bulunuyor. Komarov'un uzayın bilinmezine doğru sürüklenmesinden dolayı duyduğu bir mutsuzluğu yoktur. Çünkü o yıllarca önce hücrelerinde hissettiği ve şimdi de hissetmekte olduğu mutlulukla çıkmıştır bu yola. Özellikle bu durumunun altını çizmesi ve bu durumun inandırıcı olabilmesi için bir anısını aktarması hem seyircilerin hem de izleyenlerin olaya farklı bir açıdan, daha serinkanlı bakmasını sağlayacaktır.

Vladimir Komarov'un bilime olan inancı, ölüme doğru gidişini bile önemsiz kılmaktadır. Kendisini bu noktaya getiren yanlışlıklar her ne kadar bir skandal olsa da önemi yoktur. Önemli olan doğru'nun açıklığa kavuşmasıdır. İşte bu noktada Baydur anlatılara başvurarak hem seyircilerin hem de oyun kişilerinin sağduyularını kaybetmeden, uzak açıdan olayı değerlendirmelerini Komarov'un bu anısıyla sağlamış olmaktadır. Çünkü asıl vurgulanması gereken Komarov'un bilime olan inancıdır.

Özetleyecek olursak incelenen anlatılar doğrultusunda **Vladimir Komarov** oyunundaki anlatılar şu estetik işlevleri gerçekleştirmiştir:

Seyirci, oyun kişilerinin yaşamakta olduğu sıkıntıya ortak edilmiştir. Seyirci'nin oyuna olan ilgisi süreklilik kazanmış, anlatılar sayesinde meraklı bir bekleyişin içerisine girmiştir. Kendisini anlatılarla oyuna kaptıran hatta özdeşleşen izleyici yine anlatılar sayesinde uzak bir açı kazanmış böylelikle oyunu serinkanlı bir biçimde değerlendirmiştir.

---

<sup>68</sup> Aynı, s.178.

### 3.2.5. Yangın Yerinde Orkideler Adlı Oyundaki Anlatıların Estetik Açısından İncelenmesi

İzleyicileri oyunun içine çekmenin yöntemlerinden birisi de oyun kişinin izleyiciyi oyunun hemen başında bir anlatıyla karşılaşmasıdır. Anlatılanlara merak uyandırmak ya da verilen bilgilerle izleyiciyi sırdaş konumuna getirmek, oyun kişisi hakkında izleyicinin daha fazla bilgi sahibi olarak oyun kişisini derinleştirmek ve böylelikle seyirciyle sıcak bir ilişki kurmak anlatıların estetik işlevlerindedir.<sup>69</sup> **Yangın Yerinde Orkideler** oyununun hemen başında Nuri'nin mevcut anlatısı bu işlevleri yerine getiren bir anlatıdır.

“NURİ: Yirmi iki yıldır ilkbahar, yaz, sonbahar aylarında bu şehrin çeşitli kuytu köşelerinde ikamet ediyorum. Kış gelince... biraz çalışırım geceleri... Fırınlarda hamur açarım, belediyenin köpek imha ekibine yazıldım bir kere, itleri vuramadığım için kovuldum... Elimize av tüfeği veriyorlar... köpeği vurmam istemedi canım... çok güzeldi gözleri... az biraz yan tarafına ateş edeyim dedim, başımıza diktikleri belediye komutanını vurduk kışından... kaza ile... adamın kışından cımbızla saçma taneleri ayıklamışlar günlerce... O itiş kakışta yine patladı elimdeki tüfek... bu sefer de vurmam istemediğim o güzel gözlü köpeği vurmuşum kafasından... ben istifa ettim, onlar da kovmuşlar zaten beni... (sessizlik) Hayır, evim, odam filan yok... Kışlar soğuk ve kar yağışlı, yer yer parçalı bulutlu ve alçakların basıncı altında geçiyor. Geriye kalan üç mevsim de idare ediyoruz vaziyeti... Oda mı lazım oldu abicim?”<sup>70</sup>

Nuri kendisine özgü ifadelerle hem izleyicilere hem de Adam'a merhaba diyor oyunun başında. Nuri'nin bu sevimli merhabasını eğlendirici de bulabilecek olan izleyici oyunun ilerleyen dakikalarında bir taraf olma durumunda kalırsa büyük bir olasılıkla Nuri'nin tarafında olacaktır. Seyirciler bu anlatıyla başlatılan iletişim içinde paylaşım davet edilmekte, “palavracı askere karşı kurulan tuzaklara adeta ortak edilmektedirler. Bergson da aldanan bir adam olmaksızın aldatan bir adam olmanın doğal bir içgüdüyle daha çok sevildiğini, bundan dolayı seyircinin daha çok “hilekar” ın tarafına geçtiğini belirtmektedir.”<sup>71</sup>

Ayrıca bir çırpıda başlayıveren ve aktarılan bu anlatı sayesinde oyunun temposu yükselecektir.

<sup>69</sup> Erkek, **Ön.ver.**,s.325.

<sup>70</sup> Memet Baydur, **Yangın Yerinde Orkideler** ( Birinci Basım, İstanbul; Remzi Kitabevi, 1991 ),s.11.

<sup>71</sup> Erkek, **Ön.ver.**,s.287.

Estetik açıdan izleyiciyle karşılaşmada anlatı biçiminin tercih edilmiş olması oyuncu açısından da iyi bir avantajdır. İzleyiciyi oyuncu kimliğini oluşturan nedenlerle selamlamak ve onlarla bu şekilde tanışmak oyun süresince çizeceği karakterin ya da tipin daha sağlıklı bir şekilde büyümesini sağlayacaktır. Böylesi bir ortamın oyuncu tarafından yaratılmış olması aynı zamanda oyun ve seyirci arasındaki ilişkiyi daha sağlam eleştirel bir temel üzerine oturtacaktır. Seyirci rahatlayacak ve eleştirel tavrını koruma çabasına girecektir.

“ Brecht’in seyirciden istediği, duygusal özdeşleşme yerine ayık, eleştirel değerlendirme yapabilmesiydi. Sigara içen seyirci üzerine az da olsa mizah içeren düşünceleri ünlüdür. Kendini sahne olayına kaptırmak yerine oyunu serinkanlılıkla izleyen bir seyirciden yanadır. Bunun nedenini şöyle açıklar. ‘Temsillerimizde seyircinin sigara içmesi hoşuma giderdi. Öncelikle oyuncular için isterdim bunu. Çünkü bana kalırsa, salonda sigara içen bir adam önünde doğal olmayan, asıntı ve köhne bir tiyatro yapmak, oyuncu için tamamen olanaksızdır.’<sup>72</sup>

Nuri’yi oynayacak oyuncu için oyuncu kimliğini oluşturan bilgilerin oyun içinde anlatı tekniğiyle verilmiş olması büyük bir avantaj olmaktadır. Estetik açıdan anlatı tarzının tercih edilmiş olması bir anlamda; oyuncudan Nuri kişisini olmak yerine göstermesinin istenmesidir. Bu tercihin oyunun hemen başında bildirilmesi ise gerçekten izleyicilerin oyunu alımlamasını etkileyecektir. Bu da yine anlatının estetik işlevlerinden birisidir ve bu Brecht’in yabancılaştırma amacına hizmet eden oyuncu demektir. “Bu amaca hizmet eden oyuncunun sanatından beklenenler, canlandırdığı kişiyi olmak ya da betimlemek yerine “göstermek” olacaktır. ”<sup>73</sup> Böylesi bir üslup seyircilerin oyunun dışında kalarak ama sevecenlik dolu eleştirel bir yaklaşımla oyunu değerlendirmelerini sağlayacaktır. Bu da anlatının oyuna kattığı estetik bir işlevdir.

<sup>72</sup> Ayşın Candan, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro* (İstanbul:Y.K.Y.1994) , s.157.

<sup>73</sup> Aynı, s.158.

### 3.3. Memet Baydur Oyunlarındaki Anlatıların İdeolojik İşlevi

#### 3.3.1. Kutu Kutu Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açından İncelenmesi

Memet Baydur yaşadığı yüzyıla ve içinde bulunduğu toplumun sorunlarına, değişimlerine tanıklık ederken aynı zamanda toplumsal bilincin oluşabilmesi için sürekli olarak eleştirel tavrını sergileyen bir oyun yazarı olarak karşımıza çıkar. Toplumsal bilincin oluşabilmesi için oyunlarında eleştirel tavrını destekleyen konulara ve oyun kişilerine yer verir. Kızdığı herşey Memet Baydur için bir malzemedir. Baydur'un kızdığı şeylere karşı olan tavrı ve bu tavrı toplumsal bilincin oluşması için oyunlarına malzeme etmesi konusunda Hülya Nutku şöyle demektedir:

“Baydur'da önlenemez bir karşı koyma ve başkaldırı var. Kızdığı her şey onun için bir malzeme kaynağı oluyor. Adeta bir yargı zemini oluşturuyor ve orada kişilerini yargılıyor. Yaşamın özünde var olan ve var oluşun getirdiği tedirgin düzensizliği ve bunun altında yatan toplumsal yanlışları yakalayıp, izleyiciye de yakalatmaya çalışıyor.”<sup>74</sup>

Memet Baydur'un **Kutu Kutu** adlı oyunu bu çabanın bir ürünüdür. İzleyici **Kutu Kutu** adlı oyunda yönetsel bir değişime tanıklık eden ve hatta bu değişime kurban olan oyun kişilerinin gelişimlerini izler. Sahne bir park mekanıdır. Sahne üzerinde çeşitli büyüklüklerde olan kutular park ve bahçelerdeki heykelleri temsil etmektedir. Nergis iki gündür heykellerden birinin içinde yaşamaktadır. Köpeğini arama sebebiyle parka ilk olarak Murat gelir ve Nergis'le tanışır. Daha sonra parka Tahir ve Ayşe gelir. Tahir sürekli kesekağıdına sarılı bir şey içmektedir. Bu alkol olarak yorumlanır. Oyunun gelişim sürecinde Ayşe ve Murat'ın eskiden nişanlı olduklarını öğreniriz. Bir süre sonra bu gruba Fatoş ve Tuncay da katılır. Ayşe'nin belediyede çalıştığını ve hayranı olduğu kutuları yani post modern heykelleri denetlemek üzere oraya geldiğini Nergis'in de bu hizmetin bir parçası olarak heykellerin içinde yaşadığını öğreniriz. Sahne kimi zaman ikili sohbetlere kimi zaman da anlamsız

<sup>74</sup> Hülya Nutku, Güneşe Tırmanmazsan Ayı Göremezsın, **Ön.ver**, s.151.



gürültülere ev sahipliği yaparken oyuna Canan da katılır. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Ayşe, belediyenin gericiilerin eline geçmek üzere olduğu haberini verir. Çağdaş çözümler üreterek bu duruma karşı koyulması gerekliliğini belirtir. Bu birinci perdenin sonudur. İkinci perdede her şeyin değiştiğini öğreniriz. Murat'ın köpeği Fifi bile artık Zındık olmuştur. Çünkü Murat ve Ayşe artık gericiilerin destekleyicilerindendir. Belediye, vicdan temizliğinin olmadığı bir şehirde gündelik temizliğin yapılmasının anlamsızlığını sebep göstererek temizlik görevini yapmaz ama heykellerin toplatılması, köpeklerin parklara girmemesi, halka açık yerlerde alkol içilmemesi ve adalarda medreselerin açılması için çalışmaktadır. Bütün bu bilgiler oyunda anlatılar aracılığıyla aktarılır. Oyunun sonunda da son söz olarak, hiçbir zaman sağduyusunu kaybetmeyen Nergis seyirciye bir değerlendirme yapar:

“NERGİS: (Üstünde çöpçü üniforması, elinde çalı süpürge, faraş) Biyoloji okuyordum, bir de baktım çöpçü olmuşum. Biyoloji'nin bilim olmadığını söylüyor yeni yöneticilerimiz. Darwin Teorisi de palavraymış. Biyoloji yok, evrim yok, devrim yok, heykel yok, felsefe yok... Tahir abinin düşkenti, giderek bir kabus kente dönüştü. Onu da çöpçü kadrosundan işe aldılar. Elinde bir süpürge dolanıp duruyor ortalıkta. Yıllardır gazoz içen adam rakıya başladı. Sabahtan başlıyor içmeye, sarhoş. Fatoş'la Tuncay o adaya yerleştiler iyice. Geçenlerde mektup geldi. Bir butik-bar açmışlar. Alt kat butik, üst kat bar. Hepimizi davet ediyorlar. Ayşe, Murat'la evlendi. Bazen örtüyor başını bazen örtmüyor. Tutucu modernlerimizden. Altı kaval, üstü şişhane... Murat, iman diye diye ilerledi yeni mesleğinde. Hakkında yolsuzluk dosyaları bir çuval. Ama dokunulmazlığı var şimdilik sanki. Canan aynı Canan. Zındık'ı alıp evine götürdüğünden bu yana uykuları da düzene girmiş birazcık. Geçer bu kötü günler, biz daha neler gördük diyor, ama Tahir abiyle beni çöpçü olarak görünce ağladı. Çöpçülüğü küçümsediğinden değil, iyi bir çöpçü kötü bir genel müdürden iyidir. Bunu hepimiz biliyoruz. Canan ağladı ve çocuklar dedi, çok yaraşmış bu kıyafet size. Bu işin arkasında büyük bir haksızlık yatsa bile bu adamların sizi yenmesi mümkün değil, çünkü ne giyseniz yakışıyor. Böyle dedi. Tahir'le güldüler. Bahçıvan kadrosundan işe alınan müzisyen bir dostum var: Yahya. O da parkta çimenleri suluyor şimdi. Tramboncu kadrosundan işe alınıp uzman çevreci danışman maaşı alan Ayşe Hanım'sa görevinin başında. Tahir Abi'ye sordum bu ne biçim iş diye... Bunlar küçük işler dedi. Asıl çirkinliğin yüreği bambaşka bir yerde. Çirkinliğin yüreği olur mu? Oluyor demek ki. Peki ama nerede sizce çirkinliğin yüreği?”<sup>75</sup>

Oyun boyunca sergilenen durumların, yaşanan gerçeklerin-değişimlerin bir kez daha yinelenmiş olması, oyunun eleştirel tavrına yapılan bir hizmettir. Çünkü Nergis anlattığı durumları neden sonuç ilişkileriyle, karşıtlarıyla birlikte göstererek ortaya koymuştur. Zaten söylediği her şey oyunun içinde yaşanmış,

<sup>75</sup>Memet Baydur, **Kutu Kutu** ( İstanbul: Mitoş Boyut,1995), s.57,58.

olmuş, bitmiştir. İşte bu sürecin tekrar anlatı olarak ifade edilmesi oyunun eleştirel tavrının tekrar altının çizilmesine, oyunun temasının pekişmesine ideolojik açıdan hizmet etmiştir. Oyun kişileri hakkında oyun boyunca az çok bir fikre sahip olan izleyici, yine bu anlatı sayesinde oyun kişilerine daha derin anlamlar yükleyerek hem oyun kişilerini hem de oyunu irdeleyebilecektir. Bu da oyunun anlamlandırılması aşamasında seyircilere yardımcı olacaktır.

Günümüz izleyicisi açısından bir oyunun tüm katmanlarıyla gözler önüne serilmesi çok önemlidir. Çünkü 21.yüzyıl izleyicisi pek çok gerçekten şu ya da bu şekilde haberdar olarak izleyici koltuğuna oturmaktadır. İzleyici tiyatronun vazgeçilmez, olmazsa olmaz öğelerinden bir tanesidir. Oyun kişilerinin ve olayın derinlik kazanması seyirci için oyunda birden çok okuma ve yorumlamanın olanaklarını yaratmış olacaktır. Bu yorumlar ve okumalar izleyici açısından çok önemlidir. Seyirci bilinçli bir tercihle tiyatrodan içeri girdiğinde o eserden beklediği çok şey vardır. Özellikle esere dair anlamlar üretme aşamasında tiyatro yazarlarına büyük işler düşmektedir. Memet Baydur **Kutu Kutu** adlı oyununda incelenen bu anlatısıyla payına düşen görevini yerine getirmiş olmaktadır. Günümüz izleyicisinin tiyatro sanatından beklentileriyle ilgili olarak Hülya Nutku Şöyle demektedir:

“Günümüz izleyicisinin sanat yapıtı karşısında duyacağı hazzın titizlikle ele alınması gerekmektedir. Çağın çelişkilerini yaşayan izleyici bu karşıtlıkların-uyumsuzlukların bilincinde tiyatro sanatına yaklaşır. Birey olarak aradığı bu bilinci keskinleştirmek ya da kendi özgür bireysel konumunu saptamaktır. Öyleyse birey her şeyden önce, kendi yaşamına artı değerler kazandıracığı için tiyatroya gider. Bireyin isteği nesnel bir gözle sonuca varabilmektir. Bu nedenle de tiyatro nesnelliğini korumak zorundadır. İzleyiciyi varacağı noktaya götüren bu süreç ‘çoğunluğun zevki, istemi budur’ ucuzluğuna düşmeden objektifliğini korumalıdır. En önemlisi de tiyatro sanatının varoluşunun gerçekleşmesi için en temel unsurlardan birinin izleyici olduğunu unutmamaktır.”<sup>76</sup>

Farkına varmak ve nesnel bir sonuca ulaşmak için anlatılar **Kutu Kutu** adlı oyunda söz konusu nesnelliği basitleştirmeden, doğru ve zengin bir ifade ile yerine getirmektedir.

<sup>76</sup> Hülya Nutku, Güneşe Tırmanmazsan Ayı Göremezsin, **Ön.ver**, s.21.

### 3.3.2. Aşk Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açıdan İncelenmesi

Filiz ve İskender öncesinde aşk olan fakat sonraki zamanlarda aşk'ın kaybolduğu bir ilişkinin taraflarıdır. Yaşadıkları bitmiş bir evliliktir. Filiz eskiden yazarlıkla uğraştığı halde şimdilerde bu cesaretini kaybetmiştir. İskender ise tıpkı karısı gibi geçmişteki şairliğiyle avunmaya çalışmaktadır. Yaşı ilerlemiş ve kendisine olan güvenini kaybetmiş olmasına rağmen sanki erkekliğini ispatlamak istercesine yeni yeni sevgililer edinmektedir. Filiz ve İskender küçük burjuva aydınlarının yaşadıkları tüm sıkıntıları yaşamaktadır, bir gece ortak sıkıntıları yaşayan iki arkadaşları Nergis ve Mahir kendilerini ziyarete gelir. Nergis yayıncılık işiyle uğraşmaktadır. Mahir oyunda mesleği ile ilgili bir ipucu vermez. Daha çok cinsel tercihi ile ön plana çıkar. Mahir eşcinseldir. **Aşk** adlı oyunda limitsiz içki ve sigara eşliğinde birbirlerini iç hesaplaşmaya yönelten bir topluluğun dört oyun kişisi bir araya gelmiştir.

Oyunun ilerleyen bölümlerinde özellikle anlatılarla desteklenen, kimi zaman ikili kimi zaman da dörtlü sohbetler gerçekleşir. Oyun kişilerinin farklı yönleri bir bir ortaya serilir. İçkinin verdiği cesaretle bu iç dökmeler günah çıkartmaya kadar varır.

Türkiye'de, özellikle 1980 sonrasında, aydın olarak nitelendirilen pek çok kişi bu ikili ilişkilerdeki açmazı yaşamış ve yaşamaktadır. İçinde yaşadığımız toplumun-dünyanın, sosyo-ekonomik şartlarına göre belirlenen ve bu nedenle yanılısamanın kaynağı olan bilinç, aynı zamanda hasta insanı yaratmıştır. İnsan Aydınlanma Çağı'ndan sonra doğaya ve sonra da bizzat kendisine yabancılaşmış ve hem doğaya hem de kendisine bir nesne olarak bakmaya başlamıştır. Günümüz pratiğindeyse bu durum yaşamsal bir güncelliğe dönüşmüştür. Tıpkı İskender'in karısına ve eski sevgilisine duyduğu hıncı Mahir'i döverek alması gibi; çünkü Mahir eşcinseldir, dövülebilir ya da karısı ve sevgilileri kadın oldukları için dövülemez çünkü İskender bu kişiler karşısında aydın kimliğini takınmıştır. Ya da Filiz'in kocasından belki de oç almak için

Mahir'le yatması ve Nergis'in hem arkadaşları olup hem de İskender'le yatması gibi.

Bu oyunda toplumun bugünü ve yarını arasında bir köprü olması gereken aydın'ın bugünkü kimliği, ikili ilişkilerini dahi bir çıkmaza doğru sürükleyerek sessiz kalmayı tercih eden bir portföy olarak karşımıza çıkmaktadır.

Hayatta kalmayı becermek asıl uğraş haline gelince sürekli tetikte durulması gereken bir tehdit çıkmaktadır ortaya; fazla rahat ve güvenli olma tehlikesi. Hem bu tehlikenin farkında olup hem de sessiz kalmak ise daha da korkutucudur. İşte **Aşk** oyunu bu kavramları sorgulayan bir oyundur. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Mahir bu sorgulamayı ve içinde buldukları durumu bir şarkı içindeki adamın durumunu anlatarak gerçekleştirir. İdeolojik olarak mevcut durumun anlatı yoluyla tekrar masaya yatırılmış olması oyunun anlamlandırılmasına katkıda bulunmaktadır.

“ MAHİR: Eski bir şarkı. Bir mahkum...

İSKENDER: Bir mahkum mu?

MAHİR: Evet. Bir hapisanede... daha doğrusu bir toplama kampında geçiyor şarkı.

İSKENDER: Anlat bakalım Mahirciğim.

MAHİR: (Ciddi ) Mahkum yerde bir sigara izmariti buluyor.

İSKENDER: Bana benzeyen mahkum.

MAHİR: Sigara izmaritinin ucunda ruj var.

İSKENDER: Bir kadın içmiş sigarayı.

MAHİR: Bir hazine gibi alıyor yerden o izmariti. Dört yıldır kadın yüzü görmemiş adam. Sevgilisini düşünüyor. O rezil izmaritin üstüne kapanıyor, kadının kırmızı dudaklarını düşünüyor. Kiminle sevişiyor şimdi sevgilisi? Sigarasını kiminle paylaşıyor? Ucunda kırmızı bir ruj, bak İskender dikkatini çekerim, kırmızı ruj diyorum, bir izmaritten ötürü saygınlığı artıyor adamın hapisanede!

İSKENDER: ( Sıkıntılı) iyi iyi...

MAHİR: Bir hisse senedi gibi o izmarit.

İSKENDER: ( Ayağa kalkar.) Nerde kaldılar?

MAHİR: Bir altın, bir hazine! Aslına bakarsan bir izmarit işte! İçilmiş ve atılmış bir sigara... ama ucunda o ruj izi... Mahpus uçup gidiyor onu görünce! Sonra

İSKENDER: Sonrası da mı var?

MAHİR: Kumar oynuyor. (Sessizlik)

İSKENDER: Ne?

MAHİR: Kumar oynuyor sigarayla. Sen bilmezsin İskender... Hapishanelerde çok kumar oynanır... Her şey üstüne...

İSKENDER: Boktan bir izmaritin değeri nedir oralarda?

MAHİR: Altın değerindedir ucu rujlu bir izmarit (Sessizlik) Adam... mapusanede kumar oynuyor ucu rujlu izmaritiyle ve ... kaybediyor.

İSKENDER: Aptal herif. Eşşoğlu eşşek! Oynanır mı hiç?

MAHİR: Bir izmarit yalnızca İskender... bir ...izmarit.

İSKENDER: Nefret ediyorum hepimizden.

MAHİR: Yes. Very good. Hikayenin gerisini duymak istiyor musun?

İSKENDER: Siktir git!

MAHİR: Peki. Anlatayım o zaman. Madem istiyorsun. (Sessizlik) Adamı hücre hapsine götürmüşler. İyice bir dövdükten sonra. Şimdi... diyor, içtiğim sigaraların ucu kırmızı... öylesine dövdüler, canımı çıkardılar ki... ağızım ve gözüm ve aklım kıçım ve tarihim ve geleceğim ve yeşil gözlü ve sarı saçlı ve her şeyi bilen ve her şeyi çiğneyip yutan ve feminist ve sosyalist ve popülist ve halkını seven, halkını okşayan, yalayan, yiyen, yutan, halkını kusan ve halının altına süpüren bütün tanıdıkların bildiği gibi... artık sigaramın ucunu kırmızı yapan tek şey ağızımın içindeki kandır!

İSKENDER: Kan mı?

MAHİR: Kan! Evet, kan!

İSKENDER: Modası geçmiş bir yaratıksın sen Mahirciğim.<sup>77</sup>

Oyun kişilerinin hapishanedeki mahkumlardan hiçbir farkı yoktur. Uğruna çaba sarfedilen her şey hemen bir anlamsızlığa doğru koşmakta, öncesi ve sonrası arasındaki ilişki anlamsızlaşmakta ya da anlamsızlaştırılmaktadır. Bireylere kalan tek şey ince bir sızıdır. Mahkum için pek çok düşün anahtarı olan izmarit bir anda düşüncesizce kumar objesi haline gelmektedir. Tıpkı Filiz, İskender, Mahir ve Nergis'in hayatlarında düşüncesizce harcadıkları, tükettikleri pek çok şey gibi. Çünkü artık aşk bile bir gecede harcanan, tüketilen bir objeye dönüşmüştür. Söz konusu anlatı, yani şarkı oyununun temasıyla bir koşutluk göstermektedir. Oyundaki herkes mahkumun tam zıttı olduğunu ifade etse de tıpkı mahkum gibidirler. Düşüncesizce harcadıkları, tükettikleri her şey kendilerini tüketmeleri, yitirmeleri anlamına gelmektedir. Oysa ne İskender ne Mahir ne Filiz ne de Nergis bu gerçeğin farkındadır. Onlara bu durumu farketirecek, gidişatın yanlışlığını gösterecek yaptıklarının anlamsızlığını, hata olduğunu söyleyecek kimse de yoktur. İşte bu anlamda Mahkum daha şanslıdır. Çünkü hiç olmazsa yaşadığı yerin doğru ya da yanlış kuralları vardır ve herhangi bir sapma durumunda bu kurallar devreye girmektedir. Oysa dışarıda kendilerini aydın sınıfına sokan pek çok insan için 'dur' diyebilecek müdahale edebilecek bir kurallar dünyası yoktur. Bu noktada aydın'ın aydın olmaktan ötürü getirdiği sorumlulukları hiçbir zaman unutmaması gibi bir zorunluluğu vardır. Bu gerçekten zor bir görevdir. İşte tüm bu söylemlerin izleyici tarafından alımlanması, oyunun temasının pekişmesi ve derinleşmesi anlamında bu anlatı farklı okumaların kapısını açarak ideolojik işlevini yerine getirmiş olmaktadır.

<sup>77</sup> Memet Baydur, Toplu Oyunları 2, **Ön.ver**, s.125-126.

### 3.3.3. Maskeli Süvari Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik İşlevi

Memet Baydur'un **Maskeli Süvari** adlı oyunu oyunsuluğun, düşgücünün en çok ön planda olduğu oyunudur. Baydur bu oyunsulukta bile eleştirel tavrını korumuştur. Bu kez burjuva çevresini sarsma görevini pek çoğumuzun düşlerini süsleyen Maskeli Süvari'ye vermiştir. Mekan olarak ise antik bir tiyatronun fuayesini seçmiştir. Sahnede ise Donizetti'nin bir operası oynanmaktadır.

**Maskeli Süvari** adlı oyunda kendilerini aydın olarak nitelendiren küçük burjuva kesiminin üç üyesi; Mine, Melda, Atilla ve tiyatronun fuayesinde barmenlik yapan üniversite öğrencisi Aşkın oyun kişileri olarak karşımıza çıkar. Melda, Mine, Atilla Donizetti'nin bir operasını izlemek için geldikleri halde, operanın ilk perdesini izlemektense, sevdikleri üçüncü bölüm başlayana dek fuayede içki içip sohbet etmeyi tercih ederler. "Aydın gevezeliği" olarak tanımlanabilecek sohbetlere dalarlar. Şiirden, kültürden, sinemadan, yaşadıkları sıkıntılardan sözederek kısacası klişe sohbetlere girerler. İşte tam bu sırada nerden, nasıl geldiğini anlayamadıkları Maskeli Süvari tıpkı bir masal kahramanı gibi aralarına katılır. Hepsi şaşkındır. Maskeli hem kimliğiyle hem de sahneye girme şekliyle oyun kişilerini şaşırtmıştır. Bu şaşkınlıklarını ve anlayamadıkları durumu anlamlandırmaya çalışırlar. Dört oyun kişisi sanki hayatlarındaki her şeyi anlamlandırabiliyorlarmış bir tek anlamlandıramadıkları Maskeli Süvariymiş gibi Maskeli Süvari'ye karşı düşmanca bir tavır içine girerler. Özellikle Atilla bu tavra kendisini kaptırır. Erkek olma kimliğini masal kahramanı kimliği taşıyan Maskeli Süvari de öne çıkartmaya çalışır. Oysa Maskeli Süvari oyun boyunca hem taşıdığı Maskeli Süvari kimliğiyle hem de zaman zaman bu kimliğin dışına çıkarak, oyun kişilerine, yaşamları boyunca farkına varmadan yaşadıkları pek çok gerçeği gösterir. Aydın olma'nın söylemlerin dışında yaşamın tam içinde bir yerlerde olduğu gerçeğinin altını çizer. Bu gerçek Maskeli Süvari'nin insanlık adına çağlar boyu yaptığı bir sorgulama sonunda çıkmıştır. İnsanlığın pek çok döneminde sorulan ve hala kendisine tam bir cevap bulamayan sorularla dolu olan **Maskeli Süvari** adlı oyunda anlatılar pek çok işlevi yerine getirmiştir.

Özellikle oyunun içerisinde Melda'nın düşünün anlatımı; ideolojik açıdan oyunu anlamlandırma sürecinde simgesel olarak ateş ve suyun buluşması ve temanın pekişmesine bulunduğu katkı bakımından incelenmeye değerdir.

“ MASKELİ: Aynı düşü birkez daha görmekten korkuyorsunuz.  
 ( Sessizlik )  
 MELDA: (Hayretle Maskeli Süvari'ye bakar. ) Ama...  
 AŞKIN: Hangi düşü?  
 MELDA: ... Nereden biliyorsun?  
 MASKELİ: ( Uzanır, Meldanın çenesini okşar hafifçe, bir yudum şarap içer ) Rüyanızda bir kalyon var...  
 ATİLLA: Bir ne?  
 MELDA: Bir... korsan gemisi... nereden biliyorsunuz?  
 MASKELİ: ...ve ateş...  
 ATİLLA: Ne ateşi...?  
 MASKELİ: Okyanusun ortasında bir kalyon...ve alevler... yangın...  
 SELDA: Tanrım, olur şey değil! Nasıl bilebilirsiniz bunu?  
 MASKELİ: Korsan gemisi, en az kendisi kadar büyük bir balinaya çarpıyor düşlerinizde...  
 MELDA: Karanlık bir şeydi...  
 MASKELİ: Bir balina ... o karanlık şey dediğiniz. Balinalar karanlık olur.  
 MELDA: Olamaz, mümkün değil bu.  
 MASKELİ: Gemideki yangın... bütün ateşiyle, bütün alevleriyle balinaya geçiyor.  
 MELDA: ( Bağırır ) Evet , öyle oluyor.  
 ATİLLA: Anlayamadım...  
 MASKELİ: Neyi?  
 ATİLLA:Hiç bir şeyi... ama özellikle bu ateş transferini hiç anlamadım... Denizin ortasında yanan bir kalyon var.  
 MASKELİ: Evet.  
 ATİLLA: ... bir balinaya çarpıyor yanarken...  
 MASKELİ: Evet öyle oluyor.  
 ATİLLA: Balina da yanmaya başlıyor.  
 MASKELİ: Geminin ateşi, olduğu gibi balinaya geçiyor.  
 ATİLLA: Gemi yanmıyor mu artık?  
 MASKELİ: Yanmıyor. Balinaya aktarıyor yangınını.  
 ATİLLA: Eh iyi... ne yapalım yani?  
 MASKELİ: Gemi ile balina yer değiştiriyorlar ama... bir şey daha var.  
 MELDA:Onu da mı biliyorsun?  
 MASKELİ: Beyaz bir nokta.  
 ATİLLA: Beyaz bir nokta mı?  
 MELDA: (Maskeliye bakarak ) Beyaz bir nokta.  
 MASKELİ: Denizin ortasında, sönmüş gemiyle yanan balinanın arasında beyaz bir nokta var. Önce ne olduğunu anlamıyor Melda Hanım. Sonra düş gücünün kamerası yaklaşıyor beyaz noktaya. Bir insan. Yüzü görünmüyor. Henüz görünmüyor. Yüzmeye çalışıyor. Koyu yeşil, dev dalgalı bir denizde. Dev bir kalyonla dev bir balina arasında kulaç atıyor. Bir yitiyor, bir geliyor. Yanan balina ile karanlık gemi yanyana uzaklaşıyor düşlerin denizinde. Sessizlik hakim artık. Yalnızca beyaz gömleğiyle yüzmeye çalışan bir insanın soluklarını duyuyor rüya gören kişi...  
 MELDA: Ben...  
 MASKELİ: Sen... rüyada kulaç atan insan, kafası köpüklü dalgaların içinde yaklaşıyor sana... Bir nokta gibi... yaklaşıyor, yaklaşıyor...  
 MELDA: Bir türlü göremiyorum yüzünü...  
 MASKELİ: Düşlerinin kıyısına çıkarmış gibi yaklaşıyor beyaz nokta ve bir kulaç daha atıp doğruluyor suyun üzerinde.  
 ATİLLA: (Melda'ya ) Görüyorsun yüzünü! Kimmiş?

MELDA: Göremiyorum. Tam o esnada uyanıyorum.”<sup>78</sup>

Söz konusu rüyada simgesel olarak dikkati çeken iki öge ateş ve su’dur. Günümüzde ateş ve suyun birlikteliğine dair pek çok görüş vardır. Ateş ve suyu kitle psikolojisine dayandırarak inceleyen Canetti şöyle demektedir :

“Ateş hakkında söylenebilecek ilk şey, her zaman ve her yerde aynı olduğudur. Ateş imgesi kesin bir biçimde işaretlenmiş, silinmez ve bariz bir yara izi gibidir.

(... )

Ateş anidir; her yerde çıkabilir. (...), her yerde ve her zaman ortaya çıkabilir. Ateş çoğuldur. (...)

Ateş yıkıcıdır; onunla savaşılabilir; ıslah edilebilir, söner. Onunla başa çıkabilecek temel bir düşmanı, yani nehirler ve sağnak yağmur biçimindeki su vardır. Ateşle suyun düşmanlığı atasözlerine geçmiştir; ‘ateş ve su’ deyişi en aşırı uçlarda, bir arada düşünölemeyecek türden bir düşmanlığı dile getirir. Dünyanın sonunu anlatan eski tasvirlerde zaferi birinden biri kazanır. (...) Ateşin çeşitli özelliklerini bir arada düşünöcek olursak şaşkırtıcı bir tablo çıkar karşımıza. Ateş nerede ortaya çıkarsa çıksın aynıdır: hızla yayılır; bulaşıcı ve aç gözlüdür; her yerde aniden patlak verebilir: çoğuldur; yıkıcıdır; düşmanı vardır; ölü; canlıymış gibi etkide bulunur ve öyle muamele görür. Bütün bunlar kitle için de geçerlidir. Hatta kitlenin özelliklerini bundan daha doğru bir şekilde tasnif etmek mümkün değildir. Bu nitelikleri sırayla gözden geçirelim. Kitle her yerde bütün zamanlarda ve kültürlerde aynıdır; çok farklı kökenlerden, eğitim düzeyinden ve dillerden insanlar arasında temel olarak aynı kalır. Bir kez başlayınca müthiş bir şiddetle yayılır. Onun bulaşıcılığına çok az insan dayanabilir; her zaman büyümeye devam etmek ister ve büyümesinin önünde doğasından gelen için hiçbir sınır yoktur. İnsanların bir arada bulunduğu her yerde ortaya çıkabilir ve kendiliğindenliği ve aniliği esrarengizdir. (...).”<sup>79</sup>

İnsanoğlu bazı gerçeklerden zaman içinde uzaklaştığını hatta o gerçeklerden tamamen kurtulduğunu düşünürken bilinç altı böylesi bir kaçışı mümkün kılmamıştır. Melda’nın düşü özellikle Memet Baydur’un bu oyununda altını çizdiği “ kitle psikolojisini “ bir kez daha farklı bir çarpıcılıkla gözler önüne seriyor. Ve Memet Baydur bunu anlatı tekniğiyle gerçekleştiriyor. İfade biçimi olarak anlatı tekniğinin tercih edilmiş olması ideololik açıdan -oyunun temasıyla paralellik gösterdiği için söz konusu düş- hem oyunu katmanlandırıyor hemde oyunun temasına hizmet ediyor. Oyun boyunca söylenmeye çalışılan gerçekler; yani insanların “ aydın “ olma söylemi adına yaptıkları boş gevezelikler, yitirilen zaman, bu gevezeliklerin hızla yayılması (tüm bunlar rüyadaki ateşle

<sup>78</sup> Devlet Tiyatroları Dramaturji Merkezi Arşivi

<sup>79</sup> Elias Canetti, **Kitle ve İktidar**, Çev:Gülşat Aygen (istanbul:Ayrıntı Yayınevi,1998).



özdeşleştirilmiştir ), bu gevezeliklerden birey olarak tam kurtuldum derken çok yakında benzer gevezeliklerin yapıldığına şahit olma, (yangının gemiden balinaya geçmesiyle simgesel bir ifadeye kavuşmuştur) ve her ne biçimde ve nasıl olursa olsun eğer radikal bir çözüm isteniyorsa mücadelenin verilmesinin zorunluluğu ( rüyadaki beyazlı yüzen adam bu mücadeleyi simgelemektedir) ...; izleyici ve okura bire bir ifadelerle sunulsaydı bu kadar etkili olmayabilirdi. Bu tarz bir sunuşla oyunun teması daha etkili ve unutulmayacak bir biçimde aktarılmış olmaktadır. Rüyadaki tüm çağrışımlar, ifadeler, simgeler oyunda derinlikli okumalar yaratarak ideolojik açıdan işlevsel olmaktadır. Ayrıca **Maskeli Süvari** oyunundaki oyunsuluğun desteklenmesi için Memet Baydur ifadelerinde özellikle anlatı tarzı tercih etmiştir. Örneğin:

“ MASKELİ: Bir akşamüstü, yıllarca önceydi, zırhlarımıza bürünüyorduk, karanlıkta saldıracaktık şimdi adını unuttuğum bir kente... Yaban arıları gibiydik, öldürürse öleceğini bilen bir neşeli insanlar ordusu! Savaşmamış insanların ‘sessizlik’ diye bildiği bir ses içindeydik, ben ve arkadaşlarım! Atlarımızın burnundan çıkan buharı görüyorduk... duyuyorduk atların solumasını ve üç yüz yıl sonra o solumanın tren yollarında da duyulacağını... Atlara bakarken lokomotifleri görüyorduk... Masal kahramanları gibiydik ve bir kenti yerle bir etmeye hazırlanıyorduk! Çelik ve ten sesi! Birbirimizi kuşanıyorduk yıkımdan önce! Bize emir filan verilmemişti, yanlış anlaşılmasın! Komutanımız Yorgun Maskeli, çadırında tarçınlı süt içiyordu ve anılarını yakıyordu. Hergün bir sayfa... Lokomotiflere bakarken uzay gemilerini görüyordu o... Acı çekiyordu doğal olarak! Gidin haydi dedi bize... Gidin, haydi defolun, siktirin gidin der gibi söylemişti... Kan tükürüyordu... Gidin dedi ya... biz onu ‘hücum’ gibi anladık! Karanlık inerken yola çıktık. Taş ve tahta köprülerden geçtik, kentin önüne geldik ve... ışığı gördük.

MİNE: Ne ışığı?

MASKELİ: ‘Bir’ ışığı! Kentin ışığını... ve sesini...

MELDA: Sesli miydi kent? ( alaycı sormuştur bunu )

MASKELİ: (alayı anlamadan, coşkulu- hülyalı ) Sesliydi! Birbirinden güzel sesler çıkarıyordu o yüksek duvarlarla çevrilmiş ışık kümesi! Bizler... elimizde kılıçlar, balyozlar, gürzler, burunlarının dibindeydik, bütün ışıklarını ve seslerini yerle bir edecektik... haberleri yoktu. Sessizdik çünkü. Kadifeler bağlamıştık atlarımızın ayaklarına... Kül rengine bürünmüştük hepimiz... Sessiz ve ışısızdık bin süvari!

ATİLLA: Bin atlı.

MASKELİ: ( gülerek ) Aşağı yukarı bin kadar...

MİNE: Ne yaptınız?

( Sessizlik. Maskeli Süvari Mine’ye bakar bir an, yürür gider bir topun üstüne oturur, başını önüne eğer, üzgün. )

MASKELİ: Sessizce yerle bir ettik kenti! Tozu dumana kattık, girmedığımız yer kalmadı... Kötülük gibi gezindik, ölümden çiçekler sunarak...

AŞKIN: Kül gibi...

MASKELİ: Evet... Kül gibi...

MİNE: Ağlamak istiyorum. ( Sessizlik ) Ağlayamıyorum.

ATİLLA:Yahu saçmalamayın allahaşkına! Ne oluyor? (Maskeli’ye) Seni anandan doğduğuna pişman edeceğim, bak görürsün!

MASKELİ: Senin için zor doğrusu...”<sup>80</sup>

Maskeli Süvari'nin masal biçimindeki yüz yıllar öncesine ait bu anısı; İdeolojik açıdan oyunun temasını daha geniş bir yelpazeye yayarak, sorgulamayı özelden genele çekmiştir. Oyun boyunca sürdürülen iç hesaplaşmanın tarih boyu sürdürülen kimi zaman da şiddet biçiminde ortaya çıkan bir iç hesaplaşma olduğu bilgisi yine bu anlatı aracılığıyla izleyicilere sunulmuştur. Erich From **Sevginin ve Şiddetin Kaynağı** adlı kitabında şiddetin en masum biçiminin oyunda ortaya çıktığını belirtir. Bu biçimde ortaya çıkan şiddet bile içinde yıkımı barındırmaktadır. Gerçi oyunun içinde amaç hiç bir zaman öldürmek, yok etmek değildir ama yine de sonuç kaçınılmaz olarak yıkımı getirecektir. Oyunun içinde bu sonuca yol açan öldürme fikri değil karşı tarafın o an için yanlış yerde durmuş olmasıdır. Asıl amaç oyunda yok etmek değil beceri göstermek dahi olsa sonuç bir taraf için kayıp ve her iki taraf için de acı olacaktır.<sup>81</sup> Erich From'un da belirtmiş olduğu bu gerçeklere Baydur **Maskeli Süvari** adlı oyunda anlatılar aracılığıyla dikkat çekerek insanlığı şiddet konusunda uyarmaktadır.

İnsanın doğasında olan yıkıcılık, bugün de farklı biçimlerde de olsa kendini zaman zaman göstermektedir. “Sanatçılar, benzerleri için ya da en azından kendilerini anlayanlar için yazarlar.”<sup>82</sup> cümlesiyle Barbey D'Aurevilly sanatsal her ifadede altı çizilen bir anlatımın olduğunu söylemektedir. Bu anlatıda da altı çizilen ifade, şiddetle birlikte ortaya çıkan hiçbir düşüncenin, hareketin, eylemin insanlık için iyi olmayacağı görüşüdür.

Maskeli Süvari bu anlatısıyla hayallerimizi süsleyen 'süvari' simgesini de yıkmış olmaktadır. Kendi kişiliğini yine kendisinin yaşadığı fakat çağrışımına hiç uymayan bir anıyla derinleştirmektedir. Bu anlatı gerek seyircinin gerek oyun kişilerinin Maskeli Süvari ye yükledikleri anlamları sarsmaktadır. Bu

<sup>80</sup>Devlet Tiyatroları Dramaturji Merkezi Arşivi.

<sup>81</sup> Erich Fromm, **Sevginin ve Şiddetin Kaynağı**. Çevirenler:Yurdanur Salman-Nalan İçten (İstanbul,Payel Yayınevi,1994).

<sup>82</sup> Sontag. **Ön.ver.**,s.17.

tezatlığın anlatı biçimiyle sergilenmesi farklı çağrışım ve simgeleri yaratmaktadır. Dolayısıyla izleyici oyunun amaçlanan etkisi doğrultusunda anlamlar üretmeye başlar.

İzleyici, yine bu anlatı sayesinde Atilla'nın kişiliğine ilişkin ayrıntıları yakalayabilir. Atilla anlatının sonunda tırnaklarını çıkartıp Maskeli'ye saldırmak için harekete geçer ve Maskeli'nin kendisinden daha güçlü olduğunu anladığında ise geri çekilir. Böylece Atilla burada tıpkı kendisinden beklenen umursamaz ,hırçın tavrını sergileyerek söylenen gerçeklerin ne denli önemli, durumunsa ne denli vahim olduğunu bir kez daha vurgulamış olur.

Maskeli Süvari bu anlatısıyla ideolojik açıdan kendi olağanüstülüğünü de yılmaktadır.Tarih boyunca kendisi gibi binlercesinin olduğunu söyleyerek dikkatleri, kendi varlığından çok altı çizilen gerçeğe çekmektedir.

“ Bireyin bir kişisel tarihi yoktur artık. Herşey değiştiği halde hiçbir şey kıyılamamaktadır. Tılsımlı Ayna'daki Kraliçe'nin “aynı yerde kalmak için çok hızlı koşmalı “sözleriyle anlatılan şeyi ifade edebilmek için ne bir Zenon'a ne de bir Cocteau'ya, ne bir Eleali diyalektçiye ne bir Parisli sürrealiste ihtiyacı vardır modern bireyin. Bunu kendisi bilinçsizce yaşamaktadır zaten.”<sup>83</sup>

Bilim sayesinde hızla gelişen dünya yine bilim sayesinde pek çok yıkıma tanık olmuştur. Asıl önemli olan; insanca ve mutlu bir yaşamın sınırlarını belirlemek için harekete geçme zamanını kaçırmamaktır. Bireysel komplekslerimizle ya da çıkarlarımızla uğraşırken her şey için geç kalınmış olabilir. “Hayat beklemez; çünkü çember yuvarlak değildir.”<sup>84</sup> Sözüyle Manchinevsky zamanın aleyhimize işleyen ve bir daha yakalanamayacak bir gerçek olduğunu belirtmiştir.

<sup>83</sup> Max Horkheimer, **Akıllı Tutulması**. Çev:Orhan Koçak ( İstanbul: Metis Yayınları,1990 ).

<sup>84</sup>Judy Counihan ve diğerleri (yapımcı), Manchinevsky(yönetmen), **Before The Rain**.(1994-Makedonya)

Özetleyecek olursak **Maskeli Süvari** oyununda incelenen anlatılar ideolojik açıdan şu işlevleri yerine getirmiştir:

Oyunun temasıyla kimi zaman koşutluk kimi zaman da tezatlık gösteren anlatılar seyircilerin oyunu yorumlamalarına kılavuzluk etmiştir. Oyunda altı çizilen gerçekler anlatılar aracılığıyla bildirilirken o anlatıyı anlatan kişinin kişiliğinin derinlik kazanmasına da hizmet etmiştir. Kişilikleri söylemlerine yansımış olan Maskeli Süvari anlatının biçimini de belirlemiş olmaktadır. Modern insanın çıkmazlarına sözcülük eden anlatılar anlam üretme aşamasında seyirciye farklı okumaların kapısını açmaktadır.

### 3.3.4. Limon Adlı oyundaki Anlatıların İdeolojik Açıdan İncelenmesi

**Limon** adlı oyunda oyun kişileri oyun boyunca sürekli artış gösteren bir iletişimsizliği yaşarlar. Sınırları gittikçe daralan bir çemberin içindedirler sanki. Oyun kişileri kimi zaman farkında oldukları kimi zamanda farkında olmadıkları bu zor duruma oyunlar oynayarak, her şeyi bir oyunmuş gibi algılayarak katlanırlar. Birinci perdenin sonlarına doğru oyun içinde ki limoni durum iyice hissedilirken Necip herkesi toplar ve bir masal anlatmaya başlar. Bu masal oyunun istenen amacı doğrultusunda oyuna ideolojik bir işlev katar.

“ NECİP: Muhsin, herkesin içkisini tazele... Oturalım... Size bir masal anlatacağım...

ASLI: Ne güzel...

AZİZ: ( Kuşkulu ) Ne masalı?

NECİP: Oyuncuların Masalı'nı...

AZİZ: Hiç duymadım bunu...

NECİP: Mümkündür Aziz... Yaklaşık ikibin yıl önce yazılmış bir masal...

AZİZ: Sen nereden biliyorsun peki?

(...)

NECİP: Gothlar Kralı Igorius... başkent Oxrinthe'de büyük bir şenlik düzenliyordu... Herkesin çağrıldığı bir festival... Bir... bir cümbüş. Müzik hiç durmayacak, dans hiç durmayacak... hele hele şarap hiç durmayacaktı... Sevişmek cinsel danslar kıyafetinde özgür bırakılmıştı...

BERFİNAZ: Vur patlasın çal oynasın...

NECİP: İşte onun gibi bir şeydi Kral Igorius' un bayramı... saray halka açıldı...

Oyunlar oynanıyordu... Kral halkıyla bereber yiyip içip seyir ediyordu...

BERFİNAZ: Ne güzel, ne güzel...

NECİP: Oyuncular, halkı ve kralı aynı anda eğlendirmek için ellerine geçen bu bulunmaz fırsatı iyice kullanmaya karar verdiler. Hıristiyan törelerini, kiliseyi, azizleri anlatan bir oyun kurdular aralarında. Bir komedi... emprovize nasıl denir,irticalen oynayacaklardı ve herkes eğlenecekti... Önce sahneye bir kilise kurdular... Bir haç getirdiler... dekor olarak... bir kürsü... Çok komikti her şey... Dekor bile...

SEVDA: Ay, tıpkı Fellini filmleri gibi...

NECİP: İşte onun gibi birşey... Oyuncular rolleri aralarında paylaştılar. Biri piskopos oldu, öbürü papaz, bir başkası papaz çömezi, biri ilahici filan... Hıristiyanlar rolü de halka verilmişti...(...)

NECİP: (...) Evet...neredeydik? Piskopos Glaukos tahtına oturmuştu ve Hıristiyanları canlandıran halk ondan gerçek inancı nasıl yakalayacaklarını soruyordu.

AZİZ: Roze gibi...

(...)

NECİP: Glaukos hemen yanıtlamıyor onları... Ya da yanıtlamıyor...

AZİZ: Öyle ya... öyle armut piş ağzıma düş yoktu o zamanlar...

MUHSİN: O zamanlar?

AZİZ: İki bin yıl kadar önce...

NECİP: İşte onun gibi birşey...Glaukos cevap vermiyor... Önce ayın olacaktır... Şarkılar... ve oyun havaları... (...)

NECİP: Glaukos kürsüye çıkıyor işte... çıktı... Aziz Matheu'dan bir parça okuyup yerine oturuyor. O okurken cambazlar, paredebazlar, ateşbazlar, efendime söyleyeyim, dansözler, dansörler ve hatta halk, kıvrak dansları icra ediyorlar...

BERFİNAZ: Ne güzel, ne güzel...

NECİP: İşte işler burada karışıyor...

MUHSİN: Nasıl yani?

AZİZ: Yine mi Yeni Gine yani?

NECİP: Oyuncular oyunu ' ciddiye ' almaya başlıyorlar... Herkes gülerken filan, onlar oynadıklarını gerçekten yaşamaya başlıyorlar... Biçim gülünç olabilir... Onlar... oynayanlar Glaukos'un özünü yani rolünü ciddiye alıyorlar...

SEVDA: Marlon...

AZİZ: Kes sesini be! (Necip'e) Eee, sonra ne oluyor?

NECİP: Vaftiz olmak istiyorlar...

MUHSİN: Kimler?

NECİP: Onlar... Yani oyuncular... Sahnede sahne dışında yasaklanmış olan Hıristiyanlığın...

AZİZ: Üstelik herkes gülerken...

NECİP: Evet, evet... çoğunluk gülmekten yerlere yataırken... başroldeki Glaukos altı kişiyi vaftiz ediyor... Oyun ne de olsa... her şey mümkün.

BERFİNAZ: Ne güzel, ne güzel..

NECİP: Sonra azizlerin çektikleriyle alay edilecek sahne geliyor... Mahkeme yeri, putlar, kürsü, tütsü filan hepsi hazır sahnede. Seçilen yargıçlar, halk rolündeki halktan güven oyu alıyor...

ASLI: Herkes Hıristiyanları ele vereceğini söylüyor...

NECİP: Siz bu oyunu daha önce gördünüz mü?

ASLI: Hayır, daha sonra gördüm sanırım...

Necip: Öyle bile olsa, oynandığı sanılan oyunun gerçek olduğunu biliyorsunuz.

ASLI: Herkes Hıristiyanları ele vereceğini söylüyor...du. Bu kadarını biliyorum... Bir de... oyuncular alay etmiyor, oyun oynamıyorlardı...

NECİP: İşte bu anlaşıldığı zaman, vaziyet vahimleşiyor...

AZİZ: İsa ceza sahasına düşürülüyor... Penaltı verilmiyor...

MUHSİN: Hakem devam edin diyor... O pozisyon zaten ofsayttı...

NECİP: Oyuncular sorguya çekiliyorlar.

AZİZ: Yavaş yavaş...

NECİP: Bazıları 'şaka yaptık' diyorlar...'Oyun oynuyorduk yahu '...

AZİZ: Kimlerin bazıları?

NECİP: Oyuncuların bazıları canım!

BERFİNAZ: Bunda anlaşılacak ne var?

NECİP: Bazıları da direniyorlar... Yani oyuncuların bazıları... oyunu ciddiye almakta... yani sahnede vaftiz olmalarına rağmen Hıristiyan gibi davranmakta direniyorlar... Gerçek hayatta.

AZİZ: Olur şey değil!

NECİP: Ama oluyor işte... Şaka maka derken kaka oluyor vaziyet....

BERFİNAZ: Ne güzel, ne güzel...

NECİP :Olup biteni ciddiye almayan 'öteki' oyuncular, yetkilileri haberdar etmeye gidiyorlar topluca... Sahne arkasına.

ASLI: Birinci bölümün sonu.

(...)

NECİP: Oyunu oyun olarak kabullenenler, öbürküler yani oyun esnasında rol icabı vaftiz olup sahiden Hıristiyan olanları Krala ihbar ediyorlar ...dı...

BERFİNAZ: Evet tam orda kalmıştık, sonra...sonra ne olmuş...

NECİP: Ne olacak canım, kral oyuncuları çağırılmış nasihat etmiş, biraz kulaklarını çekmiş korku dağları bekler demiş. Gözdağı vermiş onlara. Bozgunculuk etmeyin yoksa karışmam demiş...

ASLI: (Kendi kendine) Korku dağları beklerken...

AZİZ: ...bizler de korkuyu bekliyorduk odalarda...

NECİP: Efendim anlamadım ?

AZİZ: Ha ?Birşey değil canım siz devam edin...

NECİP: Glaukos, inanan arkadaşlarını savunur... Oyunun, oyuncuların ve oyun dışının elebaşısıdır... Krala karşı çıkar anlayacağınız... Kral onlara bu çılgınlıktan vazgeçerlerse büyük paralar vereceğini söyler...

MUHSİN: Ne kadar?

NECİP: Ne demek ne kadar?

MUHSİN: Kaç para teklif ediyor kral?

NECİP: Ne bileyim Muhsin... hem ne önemi var bunun! Zaten Glaukos ve arkadaşları reddetmişler bu teklifi... Bunun üzerine kral bütün oyuncuların tutuklanıp bir hücreye kapatılmalarını buyurmuş...

AZİZ: Bütün oyuncuların mı?

NECİP: Evet, inanan-inanmayan ne kadar oyuncu varsa ikinci bir emre kadar içecek ve yiyecek birşey verilmeden hücreye konulmuş.

MUHSİN: Yiyecek neyse de 'içecek' bir şey olmaması fena... (...)

NECİP: Glaukos ve arkadaşları hücrede dua ederlerken birdenbire içeriye ışık dolar. Bir melek tepelerinde süzülür, onlara korkmamalarını söyler. Sonra onlara nar dağıtır...

MUHSİN: Ne dağıtır ne?

NECİP: Nar canım bildiğimiz nar işte... meyva.

MUHSİN: Haa, o nar! Nart!

NECİP: Vaftiz olanlara iki nar, vaftiz olmayanlara bir nar verir. Bu ayrımlı davranış üstüne...

(...)

NECİP: Bir süre sonra Kral Igorius, oyuncuların şeytanların ulduğu Bağırtilar Sokağı'ndan geçirilmelerini buyurur. Glaukos ve arkadaşları elele, hep beraber Sayılar Kitabını okurlar... Şeytanlar yas tutar... Derken yer yarılr... dört kafalı, ağızlarından ve gözlerinden ateş saçan bir ejderha çıkar ortaya... Bunun üzerine dört bin kişi daha inananlara katılır...

MUHSİN: Anlayamadım burasını...

NECİP: Hıristiyan olurlar... Kral hepsini yargılamadan öldürtür...

ASLI: Dört bin kişi...

NECİP: Oyuncuları ve bilhassa Glaukos'u yine tatlılıkla tavlamaı dener...

(...)

NECİP: Glaukos ve arkadaşları inandıklarından dönmezler bir türlü... Kral onları Zeus, Apollon, Hermes ve Artemis'in cezalarıyla korkutmak ister...

BERFİNAZ:Onlar da kim?

MUHSİN: Kainat Spor İdare Meclisi üyeleri...

NECİP: Tanrılar...

( ... )

NECİP: Bunun üzerine kral oyunculara üç günlük bir süre tanır... Kentin en güzel, en alımlı fahişelerini yanlarına yollar... Yiyecek... ve içeceklere boğar oyuncuları... Bir müzisyen bile vardır... Harp çalar durmaksızın... tutkularını kıskırtmak için. Şarkı söyler, harp çalar şarkıcı Kanon... Ama kralın bu tasarısı da suya düşer. Önce orospularla şarkıcı Kanon, sonra gardiyanlar derken soylular, şehrin ileri gelenleri, yüksek devlet görevlileri, krallık kolcuları filan hep beraber, cümbür cemaat oyunculara katılırlar.

BERFİNAZ: Ne güzel, ne güzel...

NECİP:Hepsi Hıristiyanlığı kabul eder... Kral en sadık ve en güçlü kırk adamını, fahişelerin yani eski fahişelerin ırzına geçsinler diye hapishaneye gönderir...

MUHSİN: ...se de...

NECİP: Önlere bir ateş bulutu çıkar, adamların hepsi kör olur.

BERFİNAZ: Vah vah  
vah!

NECİP :İnanmaya başladıkları zaman açılacaktır gözleri ancak.

BERFİNAZ :Kime?

MUHSİN :Masalın en heyecanlı yerine...

NECİP: Kral artık bir seçim yapmak zorundadır. Ya inancın yayılmasına göz yumacak ya da topunu birden ezecektir...

MUHSİN: Ya herru/ Ya merru...!

NECİP: İşte onun gibi birşey...İkinci yolu seçer...

MUHSİN: Elbet...

NECİP: Önce fahişelere gönderdiği kırk adamın kafasını kestirir... Mezarlarında bir iki günde kırk çam ağacı kırk incir ağacı biter...

( ... )

NECİP: (Derin bir soluk alır) Sonra sıra devlet görevlilerine, senatörlere, cellatlara gelir. İnanan, Glaukos'a katılan herkesin kafası kesilir. Fahişeler de kurtulamaz. Kral onlar için özel bir mezar yaptırtmıştır.

( ... )

NECİP:En sonunda... oyunculara gelir sıra...

SEVDA: Onlara birşey olmasın!

NECİP: Onların da kafaları kesilir. Birer birer öderler... inanmanın bedelini.

MUHSİN: Ya da inanmamanın bedelini?

NECİP: Öyle ya... Ya da inanmamanın bedelini... başlarıyla... Sonra Glaukos'a benzeyen bir bulut gelir... Gök gürültüsü, yıldırım, yangın, dolu, sağnak arasında bir bulut iner ölümlerin üstüne... alıp götürür onları...

SEVDA: Nereye... nereye götürür?

NECİP: Kimse bilmez bunu... yere mi götürürler, göğe mi...?

AZİZ: Başladıkları noktaya mı yoksa?

NECİP: (Sessizlikten sonra) Sonra? Sonra ne olmuş peki?

NECİP: Hepsi bu kadar işte...

MUHSİN: Olamaz...

NECİP: Belki devamı vardır ama ben 'Oyuncuların Masalı' nı buraya kadar biliyorum. Bir bulut iner / Alır götürür onları... Burada bitiyor masal... <sup>85</sup>

Bir masalın oyunun içinde bu kadar uzun bir süre yer alması ister istemez masalların işlevleri konusunda düşünmemize neden oluyor. Masalların genellikle çocuklar için düşünülüyor olmasına karşı çıkan Muhsine Helimoğlu Yavuz, **Masallar ve Eğitimsel İşlevleri** adlı kitabında, masalların en temel işlevlerinden birisinin toplumu eğitmek olduğunu belirtir. İnsanların yaşamsal

<sup>85</sup>Memet Baydur , **Toplu Oyunları 1** (İstanbul : Boyut Yayınları,1993), s.82-91.

gerçeğine ulaşmak için çıktığı yolculuk boyunca yaşadıklarını, karşılaştıkları zorlukları, buldukları çözüm yollarını gelecek kuşaklara masallar aracılığıyla aktardıklarını söyler. Masalların gelecek kuşakları eğitmek ve karşılaşacakları zorluklar konusunda onları haberdar etmek ve böylelikle onları donanımlı kılmak gibi bir işlevinin olduğuna dikkat çeker ve şöyle devam eder:

“ ...Çünkü masal kahramanlarının karşılaştıkları sorunların hemen hepsiyle, yaşamın gerçekleri arasında koşutluk kurulabilir ve o masallardan ait oldukları toplumun yaşam gerçeğine ulaşılabilir. Çünkü, o toplumu eğiten temel öğelerden biri de masaldır.”<sup>86</sup>

Oyun içinde yer alan masallar ideolojik anlamda pek çok işlevi de yerine getirmektedir. Oyunda sözkonusu olan inancın olağanüstü olaylarla dolu bir masalla tekrar izleyiciye ve oyun kişilerine sunulması, ister istemez masal ve gerçeklik kavramlarını sorgulamamıza neden olmaktadır. İşte bu konuda Vladimir Propp gereken sorgulamaya şöyle bir açıklık getirmektedir:

“ ( ... ) Gerçeklikle masal arasında bazı geçiş noktaları vardır: gerçeklik masallara dolaylı olarak yansır. Bu geçiş noktalarından biri ekinel evrimin belli bir düzeyinde gelişmiş inançlarla oluşmuştur; bir yandan eski ekinel biçimlerle din arasında, öte yandan da din ile masallar arasında kurallarla düzenlenmiş bir bağın bulunması son derece olanaklıdır. Bir ekin, bir din yok olup gider, içerikleriyse masala dönüşür. (.... ) ”<sup>87</sup>

Limon oyunu içinde yer alan ve oyunda önemli bir yeri olan sözkonusu masal oyunun dışından alınma bir anlatıdır.

” Metin And’ın **Bizans Tiyatrosu** adlı yapıtında, bu masalın Süryanice bir efsane olduğu, Yunanca’dan Süryaniceye çevrilmiş olabileceği, kesin olmamakla birlikte 5. yüzyıl sonu ya da 6. yüzyıla ait olduğu belirtilmektedir. Aynı kaynakta, hıristiyanlığın ilk yıllarında, tiyatro tarafından gülünçleştirilmiş hıristiyanlık inancının konu edildiği bir oyun önörgüsü olduğu konusunda görüş ileri sürülmektedir. ”<sup>88</sup>

İncelenen masal anlatısında orjinaline göre yer yer değişiklikler yapılmıştır. Bu değişikliklerden biri masal sonundaki bulutun ölülerini alıp

<sup>86</sup> Muhsine Helimoğlu Yavuz, **Masallar ve Eğitimsel İşlevleri** ( Ankara, Ürün Yayınları, 1997 )s.15.

<sup>87</sup> Vladimir Propp, **Masalın Biçimi**.Çev: Mehmet rifat-Sema Rifat ( İstanbul:B.F.S.Yayınları,1985).

<sup>88</sup> Erkek, **Ön.ver.**, s.117.



götürmesiyle ilgilidir. Metin And'ın **Bizans Tiyatrosu** adlı eserinde “ (...) En son, oyuncuların başı kesilir. Melekler ve gök takımları onları kaldırır, bilinmeyen bir yere götürür (...) ”<sup>89</sup> denmektedir. Oysa Memet Baydur oyunda: “Sonra Glaukos'a benzeyen bir bulut gelir... Gök gürültüsü, yıldırım, yangın, dolu, sağnak arasında bir bulut iner ölülerin üstüne... alıp götürür onları... ”<sup>90</sup> ifadesiyle masalın sonunu umutlu bitirmektedir. Masalda gerçekleşen eylemler ne kadar korkutucu da olsa, ölülerin son yolculuklarında Glaukos'un onları yalnız bırakmaması (Glaukos'a benzeyen bulut) masalın tıpkı oyun gibi açık uçlu bitmesini sağlayacak ve umudun hiçbir zaman bitmemesi anlamında da işlevli olacaktır.<sup>91</sup>

Masal anlatısıyla birlikte oyun, bulunduğu gerçeklikten uzaklaşıp farklı mekanların soluğuyla haşır neşir olmaktadır. Böylesi bir anlatım zenginliği oyuna daha geniş bir boyut katarak oyunu derinleştirmektedir. Seyirci ve okuyucunun hatta oyun kişilerinin oyundan daha fazla anlam üretme olanakları da bu şekilde yaratılmış olmaktadır.

Baydur'un oyunlarında sıkça karşılaştığımız oyunsuluk kavramına da sözkonusu masal hizmet etmektedir. Oyun boyunca oyun kişilerinin farklı oyunlarına tanık olan izleyici bu kez yüzyıllar öncesinde oynanan ve kuralları hala geçerli olan bir oyuna tanıklık etmektedir.

” Dilin 'oyunsu' bir yaklaşımla kullanımı Baydur tiyatrosunun 'oyunsu' niteliğini de belirliyor. Oyun kişileri yaşamlarının, kesin ve somut saptamalara dayanarak dile getiremedikleri / dile getirmek istemedikleri gerçeğini, 'dil' kullanımının onlara sağladığı çeşitli 'rollere girme' olanağına yaslandıkları 'oyunlar' anlatıyorlar. Ancak tiyatro sahnesinde değerlendirilebilecek bir söylem bu. Baydur tiyatrosunda 'grotesk', gerçek yaşamda da oynanan bu oyunların, gerçek yaşam içindeki 'zaman' ve 'uzam' larından koparılıp birer sahne gerçeğine dönüştürülmesiyle oluşuyor. ”<sup>92</sup>

Oyun kişilerinin gerçeklikleriyle paralel gerçeklikleri olan bu masalın anlatımı, oyun boyunca tekrarlanan gerçeklerin simgesel bir yolla tekrar ifade edilmesi olarak da yorumlanabilir. Oyun kişilerini masal kahramanlarıyla

<sup>89</sup> Metin And, **Bizans Tiyatrosu** (Ankara: Forum Yayınları, 1962) s.242.

<sup>90</sup> Baydur, **Ön.ver.**, s.91.

<sup>91</sup> Erkek, **Ön.ver.**, s.118.

<sup>92</sup> Yüksel, **Ön.ver.**, s.61.

özdeşleştiren seyirci onları daha iyi tanıma fırsatı bulacaktır. (Örneğin Muhsin ve Aziz'in eylemsizliklerinden dolayı duydukları acı ve huzursuzluk duygusuyla, masalı değerlendirmeleri ve dinlemelerine tanık olan izleyici oyun kişilerini oyunu anlamlandırma süreciyle birlikte derinleştirme fırsatını yakalayacaktır. )

Oyun içinde kullanılan masalların teması her zaman bu oyundaki gibi oyunun temasıyla paralellik göstermeyebilir. Masalın teması oyunun temasıyla karşıtlık gösterebilir. Zıt bir düşüncenin bu şekilde anlamlandırılması da izleyici ve okuyucuyu yine istenilen noktaya yani oyunun anlamının derinleştirilerek farklı okumaların yaratılması noktasına çekecektir.

Özetleyecek olursak metinle paralel doğrultuda düşüncelerin anlatı tekniğiyle masal biçiminde sunulmuş olması; anlamların üretiliş süreçlerini tekrar oluşturma, anlamları katmanlandırma, oyun kişileriyle masal kahramanları arasında kurulan özdeşlik ya da zıtlık sonucu onları daha iyi tanıma, söz konusu düşüncelerin derinlik kazanmış biçimiyle anlamlandırılması ve oyunun daha eleştirel bir tutumla değerlendirilmesi, olarak düşünülebilir, tüm bu işlevler de anlatının önemli ideolojik işlevleridir.

### 3.3.5. Cumhuriyet Kızı Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açıdan İncelenmesi

Erkek egemen bir toplum olmanın baskıları, kendisini 12 Eylül 1980 sonrası Türkiye'sinde her kesimde daha yoğun hissettirmeye başlamıştır. Dilek Bozkurt, Memet Baydur'un **Cumhuriyet Kızı** adlı oyununun içinde olduğu bu koşulları şöyle açıklamaktadır.

"1980 darbesi sonunda, öğretim sistemi tamamen tahrip edilmiş, öğretim üyeliği vasfı yıpratılmış, öğretim üyelerinin sistemi eleştiri hakları ellerinden alınmış, yönetime katılmaları engellenmiş, araştırma yapma olanakları kısıtlanmış, bir bölümü yargısız olarak suçlanmış ve üniversitelerden atılmıştır.

Memet Baydur bu oyunuyla, 1980 sonrası eğitim ve öğretim haklarına getirilen kısıtlamalar sonucu öğretim elemanlarının düştüğü durumları ve yine darbe sonucu oluşan erkek egemen yapının daha güçlenmesini ve bunun

sonuçlarını anlatır. Toplumca belirlenen rollerle, bastırılmış güdülerin çatışması oyunun kurgusu içinde önemli bir faktör oluşturur.”<sup>93</sup>

Oyunda Pakize’yle başbaşa kalan üniversite hocalarının bir anda ‘aydın’ kimliklerinden sıyrılıp bastırılmış erkekliklerini Pakize’nin üzerinde nasıl yaşatmaya çalıştıklarına seyirci çok defa tanık olur. (Özellikle Öztürk’ün Pakize’yi pavyondan tanınması ve bunun anlaşılması için de neredeyse saldırganlığa varan davranışlarıyla Pakize’yi sindirmeye çalışması.) Pakize, çoğu zaman kendisi için belirlenen ‘konsomatris’ rolünün dışına çıkarak çarpıcı söyleyişlerle hem oyun kişilerini hem de izleyiciyi etkiler. Sıradan hatta düşük seviyede diye tanımlanabilecek bir insanın daha doğrusu ‘kadın’ın ‘boyunu aşan laflar’ ederek bazı gerçeklere dikkat çekmesi etkili bir yöntemdir. Memet Baydur oyunlarında çok defa çarpıcı gerçekleri çarpıcı kimliklerin ağzından aktarmıştır. Oyun boyunca Pakize bu işlevi başarıyla yerine getirir ve sadece bu göreviyle kalmaz “söz konusu” gerçekleri özelden genele yaymak ve eleştirel tavrı sağlamak amacıyla oyunun içinde birebir olarak gerçekleşmeyen pek çok olay ve kişiyi de sahne üzerine “anlatı” yoluyla getirir. Bu kişilerden birisi de ‘İnci Abla’ sı’dır. İnci Abla, kendisi gibi görmüş geçirmiş bir konsomatristir. Oyunda özellikle ikili sohbetler sırasında kişiler birbirlerine içini dökmektedirler. Bu ikili sohbetlerin sonucunda Pakize, İnci Ablasıyla ilgili bir anısını Abidin’le paylaşır:

“ PAKİZE : İnci Abla ufak tefek birisinden söz ederdi... Yıllarca önce, Ankara’da Alcazar Pavyonunda çalışırken... adam da orada şarkı söylemiş. Yerden bitme, kaşları şuradan başlayıp hiç aralıksız burada biten tatlı mı tatlı bir adammış... Çok güzel, çok içli söylemiş... Bazen de çok neşeli... İnci Abla’yı bir akşam yaşadığı otel odasına götürmüş adam... Mavi Otel... Yıkılmıştır çoktan... Odada oturup şarap içmişler sabaha kadar... Adam fransızca konuşmuş. İnci Abla Türkçe... Bir güzel anlaşmışlar... (hınzırca) Artık, ne kadar anlaştilar, o kadarını anlatmazdı İnci Abla... Adam ertesi gün Paris’e uçmuş... Oradan bir parfüm göndermiş İnci Abla’ya... Chanel Beş Numara... Şişesini saklıyordu hala... Bizler o zamanlar yalnızca Manolya, Romeo, Zambak filan kullanıyorduk... Yeşil, sarı, mor.. Bizim meslekte çok koku kullanılır... Öbür kokuları bastırmak için... Kötü kokuları... Sonra... hepsi birbirine karışır ve acaip, bitmez tükenmez, ne kadar yıkansan çıkmaz bir başka koku oluşur gövdenin üstünde... Neyse... mesele o değil... diyeceğim... biz o zaman Chanel Beş Numara filan bilmezdik... İnci Abla’nın küçük şişesine bakar içimizi çekerdik. Hayati Abi’den müthiş bir dayak yemişti bir gece... Kebapçıda... şiş kebabın yanında kırmızı şarap istediği

<sup>93</sup> Dilek Bozkurt, “12 Eylül Askeri Darbesi Sonuçlarının Memet Baydur Oyunlarını Yansıması.” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi,1997), s.35-36.

için... Ayran içiliyormuş! Fransız küçük şarkıcıyı anlatmaya başlayınca, şarkılar mırıldanırdı İnci Abla... Esperenza...”<sup>94</sup>

İlk bakışta sıradan bir insanın sıradan bir anısı gibi görünse de bu anı, oyunun kurgulanmış gerçeğine hizmet etmesi ve o gerçeğin derinleştirilmesi anlamında önemlidir. Dikkati çekilmek istenen İnci Abla'nın kadın olmasından dolayı yediği dayaktır. Toplum tarafından belirlenmiş olan roller değişmediği sürece kadın böylesi durumlara her kimlikle ve her durumda hazır olmak zorundadır. İnci Abla'yı o geceki dayaktan zarif bir gecenin mirası olarak aklında kalmış olan şarap dahi kurtaramaz aksine dayağın sebebi olur. Oysa şarap istemi İnci Abla'nın inceliğinin bir göstergesidir ama sonuç bir hayli kabadır.

“ (...) kadın hakları, savaşlardan ya da devrimlerden öte bir şeyi gerektirmektedir: o da, örf ve adetlerin değişmesidir.

Bu durumu haklı kılan ve destekleyen belirli bir felsefi akım vardır. 19. yüzyılın sonunda, **İyilik ve Kötülüğün Ötesi** kitabında Nietzsche ( 1884-1900 ), bu anlayışı veciz şekilde şöyle dile getirmişti: 'En temel sorunda, Erkekle Kadın'ın ilişkisi sorununda hata yapmak, aralarındaki uçurumu ve çatışmalarının kaçınılmazlığını görmezden gelmek, eşit haklara, aynı eğitime, benzer iddialara, benzer sorumluluklara sahip olunabileceği rüyasına kapılmak, düşünce yoksulluğunun en açık işaretidir. '

Erkek böylece adına 'hayat' denilen tiyatro oyununu kurar. Kadın onu dikkatli ve edepli bir seyirci olarak izler, hatta oyun başarısız olsa bile onu alkışlar, ya da en iyi koşullarda erkeğin yazdığı, sahneye koyduğu ve başrollerini oynadığı oyunda bir figüran olarak yer alır.”<sup>95</sup>

Pakize de oyunun içinde bu söylemi ispatlayacak durumların içerisinde yer almıştır. Oyundaki tek kadın karakter olan Pakize'nin böylesi durumların içinde yer alması ve izleyici tarafından izlenmesi; izleyicinin Pakize'yi tanımış olmasından ötürü yanlı değerlendirmesine olanak verebilir. Oysa sadece söylemsel olarak Pakize'nin ağzından tanıdıkları İnci Abla'nın bir anısını paylaşmaları, oyunun eleştirisine katkıda bulunulmasını sağlayacaktır.

Ayrıca yine bu anlatı sayesinde kadın olarak Pakize karakteri derinlik kazanmış olacaktır. Seyirci, bir kadının ağzından yine başka bir kadına dair duyduğu gerçekler sayesinde oyunun temasını farklı açılardan görerek yorumlama şansını yakalayacaktır.

<sup>94</sup> Memet Baydur, **Cumhuriyet Kızı** ( Birinci Basım, İstanbul:Remzi Kitabevi,1990),s.77-78.

<sup>95</sup> Ney Bendason,**Kadın Hakları**. Çev: Şirin Tekeli (İstanbul:İletişim Yayınları).

Dram sanatında, topluma dair yaşanan gerçeklerin sunulması çok hassas ve önemli bir konudur. Çünkü sunulan gerçekler oyunun temasıyla tezatlık ya da koşutluk yaratarak oyunun anlamlandırılmasına hizmet etmiş olacaktır. Baydur çarpıcı kimliklere söylediği çarpıcı gerçekleri özellikle “anlatı” biçiminde sunarak bu hassas konuya doğru bir çözüm getirmiş olmaktadır.

Özetleyecek olursak; ideolojik açıdan, oyun içerisinde böylesi çarpıcı ve önemli bir gerçeğe, üçüncü tekil şahsın başından geçen bir olayla dikkatin çekilmesi, oyunun eleştirel tavrına hizmet ettiği gibi, farklı ve etkili okumaların oluşmasına katkıda bulunarak oyun kişilerinin kişiliklerini derinleştirmektedir.

### 3.3.6. Kuşluk Zamanı Adlı Oyundaki Anlatıların İdeolojik Açıdan İncelenmesi

Dört kısa oyundan oluşan bu oyunda Memet Baydur’un da söylediği gibi “dört bölümlü bir müzik parçası” sözkonusudur. “Ama senfonik değil. Daha çok tek çalgı için yazılmış bir süit gibi. Dolayısıyla: her bölüm kendi ayakları üstünde durmalı ama öbür bölümlerle olan, armonik bağlarından uzaklaşmamalıdır. **KUŞLUK ZAMANI** adında bir tek oyun söz konusudur aslında.”<sup>96</sup> Böylesi bir tanımlamadan ve oyunlardan yola çıkarak **Kuşluk Zamanı** adlı oyunu; Geçmiş ve şimdi arasında gidip gelen, duydukları acı ve pişmanlığa rağmen hiçbir şey yapamayan kişilerin; acı, özlem, umut, sevgi, sevgisizlik, anı ve kederle dolu hayatlarından kesitlerin sunulduğu bir oyun olarak tanımlayabiliriz.

**Koridor** adlı oyunda Ayşe ve Selim; ifade etmeyi, söylemeyi başarabildikleri zaman her şeyin güzel olacağı umudunu taşıyan ama bunu söylemeyi bir türlü başaramayan kişilerdir. Lili ve İhtiyarsa mutluluğun tüm söylemlerin - ifadelerin dışında bir yerlerde olduğunun farkında olup; geçmişin acı ve pişmanlıklarından kurtulamadıkları için mutluluğa kavuşma anlamında hiçbir şey yapmayan, dolayısıyla mutsuzluklarıyla yaşamaya mahkum olan oyun kişileridir.

<sup>96</sup> Devlet Tiyatroları Dramaturji Merkezi Arşivi Dosya No:K-349.

**Çıpra-Karagöz** adlı oyunda ise; boş vermişliğin simgesi olan Halil, sürekli duyulan huzursuzluğun, tedirginliğin ve dolayısıyla mutsuzluğun ifadesi olan Suphi, balık avlamak için çabalarlarken çeşitli sohbetler yapan oyun kişileri olarak karşımıza çıkar.

**Suya Çizgi** adlı oyunda Ayşe ve Lili, hayatlarına çok fazla müdahale edildiği halde hiçbir şey yapamayan, boş gevezeliklerle, geçmişe dair anılarla vakitlerini geçiren oyun kişileridir. Yine aynı oyunda; olağanüstü durumları gerçekleştiren (sahnedeki dekor, “yığını” sırtında 5.kata taşınması ve yine dekorun 5.kat penceresinden kaldırılmasına inivermesi. Tüm bunlar sahnede birebir gerçekleşmez. Bu sahneler anlatı tekniğiyle çözümlenmiş.) fakat içindeki sıkıntıyı bir türlü yok edemeyen, ölümüne ve doğumuna az bir zaman kalan (bu zamanın bir simgesi olarak da yorumlanabilir. Zaman kavramı kimlikleştirilmiş olmaktadır.) Selim’ le tanışırız.

Dörtlemenin son oyunu olan **Küskünler Oteli** adlı oyundaysa; terkedilmenin acısını hırçın davranışlarına döken ama kendi gidişlerini terkedişten saymayan Suphi Küskün; arkadaşlarının öldürülüşüne şahit olan ve bu acıyla susarak yaşamak zorunda bırakılan Selim Küskün ve kimliksiz, haddini aşan söylemleriyle iki arada bir derede kalan Ayşe Küskün ve son olarak hayatında yaşayabileceği en büyük sürprizi yaşayan ama (yıllardır çalışmadığı farzedilen telefonda bir yakını aramıştır. Yılların merakı, özlemi telefonla giderilir.) yine de dokunamadan yaşamak zorunda bırakılan Lili’yle tanışırız.

Baydur’un hemen hemen tüm oyunlarında kendisini yoğun bir şekilde hissettiren, özellikle 12 Eylül 1980 sonrası dönüşümü - gelişimi hızlanan insan prototipi’nin en belirgin özelliklerine bu oyunda da rastlamaktayız. Bu görüşle ilgili olarak Ayşegül Yüksel şöyle demektedir:

“Baydur tiyatrosunun bir dolu kişisi, 12 Eylül’ün, toplumu sindirme, eylemsizleştirme yolunda kazandığı psikolojik başarının ürünleridir. Toplumun ve

bireylerin uzun dönemli bir baskı süreci içinde uysallaştırılmasıyla, daha önceki dönemlerde tartışma gündeminde olan kimi olgular, uyuşturulmuş zihinlerin hoşgörü sınırları içine sokularak yasallaştırılmış arabeskeçiler, “baba”lar, sesinden çok “endami”na güvenen bayan şarkıcılar, “maçolar”, “moda” güzelleri, milyarlarla konuşmaya başlayan sporcular ve spor yöneticileri, birbiri ardından açılan televizyon kanallarının sunucuları ve “talk-show”cuları aracılığıyla garip bir bilgiçlikle pazarlanan düşüncelerin mukavvadan kesme figürlerden farksız birtakım canlı simgeleri, ekonomisi git gide bozularak, bir kesimin açıklıkla yüzyüze geldiği toplumun yeni kahramanları olmuştur.”<sup>97</sup>

Memet Baydur, oyunlarında yaşamı, yaratılan bu kimliklerle sorgular. Geçmişe duyulan özlemi, o günlerin güzelliğini, keyifli saatlerini oyun kişilerine anlattırarak belirtilir çoğu kez. İşte böylesi bir anlatı **Suya Çizgi** adlı oyunda Lili tarafından gerçekleştirilmiştir:

“ LİLİ: Kanaryayı nasıl yakalamıştı, anlatmadım mı sana?

AYŞE :Hayır. Ne kanaryası?

LİLİ: (oturur) Kuş kanaryası... (gülür. Tek kaşı havada, bir sigara çıkarır gümüş bir tabakadan, gümüş bir çakmakla yakar. Yaşına, lumbagosuna, kanserine rağmen güzel ve alımlıdır şimdi. Garip şey.) Bir kanaryamız vardı... Cici... Portakal rengi bir şey... Geveze, güzel öten lastik bir top gibiydi. Suphi çok severdi Cici'yi. Suyunu, yemini o verirdi. Konuşurdu kuşla. Yaz aylarında... koltukları, masayı, daktilosunu, kitaplarını filan terasa çıkarırdık. Eylül sonuna kadar, gün boyu terasta yaşardık... önümüz bilmem ne paşa korusu... Sağ yanımızdan tren yolu geçer, sol yanımız Feneryolu. (sessizlik) Sıcak, sessiz, uzun günlerdi. Saat beşte dondurmacı geçirdi zilini çalarak. Yalnızca vişne kaymak. Yaz başında biz terasa taşınırken, Cici de kafesiyle çıkardı dışarı. Suphi, onu balkonun söğüt ağacıyla gölgeli tarafına yerleştirirdi. Masasının yanına... Gelip gidenimiz çoktu... Dolup boşalırdı ev... Yazarlar, ressamalar, müzisyenler, emekli siyaset adamları... ( sessizlik ) Şimdi düşünüyorum da yalnızlığımızın başlangıcıymış o yıllar... Esas yalnızlığımızın... Selim de haftada iki kere gelirdi. Cumartesi sabahları ve perşembe akşamları. Cumartesi sabahları... terasta oturup kahve içerdi, kahvaltıdan kalanları atıştırır, başbakanı, cumhurbaşkanını, güncel politikayı çekiştirirdik... Birgün... bir... cumartesi sabahı olmalı... Selim de oradaydı çünkü... Cici kafesinden kaçtı! Suphi suyunu değiştiriyordu galiba... bileğine kondu önce... oradan masanın üstüne atladı, derken balkonun demirine... ve gitti...

AYŞE: Lili? Selim'in bu pencereden aşağıya atlamasıyla, kanaryanın kaçması arasında...

LİLİ: (Ayşe'nin sözünü keser) O sabah da o dördüncü kattan aşağıya atladı.

AYŞE: Ne? Ne?

LİLİ: Gözümüzün önünde... Cici, Suphi'nin bileğine kondu. Seyrediyorduk. Güldük hatta... sonra masaya kondu. Suphi... kısa- kesik- korku dolu bir çığlık attı... Selim elindeki kahve fincanını bırakıp ayağa kalktı... Cici... balkonun demirlerine konmuştu bir an... Kuş oradan havalanırken... Selim balkonun demirlerindeydi... Cici söğüt ağacının içine doğru daldı... Selim de ardından... Dördüncü katta olduğumuzu unutmuştuk... Her şey çok hızlı oluyordu... Yine de bir çığlık attım galiba. İkinci katın balkon demirine konmuş kuş... Selim de ağacın içinden çıkıp... oraya konmuş! ... Oradan bahçedeki ortancalara gitmiş kuş... Selim de ardından... (sessizlik) Ortancaların üstünde yakaladı Cici'yi... ve... avucunda kuşla, aynı yoldan geri döndü terasa! İkinci katın balkonu... söğüt ağacı.. bizim teras... masa... kafes... Cici'yi yerine koyup kafesin kapısını kapadı ve) Ne diyorduk?

AYŞE: Tanırım! (Elindekilere bakar bir an, yığına atar hafifçe)

LİLİ: Ya havadadır... ya da suyun içinde. Arada kalan yerlerde kendisine göre bir YER olmadığını biliyor. Karada hayat yok ona... biliyor bunu. (sessizlik) Yirmi yıl önce oldu

<sup>97</sup> Yüksel, **Ön.ver.**,s. 134.

anlattığım olay... Dünyanın en üzgün, en çaresiz insanıdır o... ödü kopar... romantik olduğu belli olacak diye... Enayi Romantik Zamparanın biriyim ben demişti bir kere... Sonraları bunu söylediğine hep pişman oldu! Etiketlere de karşıdır kerata! Doğal olarak elbette !

AYŞE: Ne yapacağız Lili?

LİLİ: Biliyorum çok zor... rezil bir şey... sevdiğin birisinin ölümünü seyretmek.

AYŞE :Un ufak oluyor Lili... gözümün önünde... dağılıp gidiyor...

LİLİ: Biliyorum... hem ölmek istiyor hem de yaşamak...

AYŞE: Geri gelir mi dersin?

(Sessizlik.Lili gülümser. Ayşe yığının ortasından paslı kaloriferi çeker, çıkartır güçlkle. Kanapenin yanına sürükler. Yorulmuştur.)

AYŞE: Nefret ediyorum ondan!

LİLİ: O değil (doğrultmaya çalıştığı kaloriferi bırakır yere. Gürültüyle )Bu oyunu oynamak istemiyorum artık!

LİLİ: Evet. (sessizlik) anlıyorum... (sessizlik) Ben de istemiyorum (sessizlik)... İstemiyordum... (gülümser) İstemiyorum... İstemiyordum ! Zaman... sessizlik)

AYŞE: Geri gelir mi?

LİLİ: Evet... gelir ama ... geri gelmesi gibi olmaz... aklımızı karıştırır yine... Sanki... ilk kez oluyormuş gibi olur herşey... Gidici birisi o... biliyorsun... Gidiyor... Dört nala gidiyor. Oysa biz... kalıcıyız... Onun dekorunda... (eliyle yığın'ı gösterir) Bu yığının önünde..."<sup>98</sup>

Lili'nin Selim'le ve geçmiş günlerle ilgili bu anısı, sadece **Suya Çizgi** oyunundaki temayla değil diğer üç oyunun temasıyla kurduğu koşutluk bakımından da önemlidir. Ve bu anlatı hemen hemen oyunun ortalarına denk gelen bir zamanda seyirciyle paylaşılmaktadır. Her şeyden önce bu anlatı sayesinde seyirci Selim'le ilgili önemli bir konuda daha fazla bilgi sahibi olmaktadır. Selim'in olağanüstü becerilerinin geçmişte de olduğunu öğrenen izleyici, olağanüstü gibi görünen bu durumları daha genel bir zaman dilimine yayarak değerlendirecektir.

Oyun içinde Selim'in gerçekleştirdikleri (Cici adlı kuşu 4. kat penceresinden inip alıvermesi...) olağanüstü olduğu halde söz konusu durumu yaşayan oyun kişileri tarafından doğru zamanda, doğru yerde gerekli tepki ya da karşılık verilmemektedir. Sözkonusu durum adeta geçiştirilmektedir. Sanki normal bir durummuş gibi algılanır. Ayşe, Lili'ye oyunun başında Selim'in beşinci kat penceresinden kaldırırma iniverdiğini söyler. İki oyun kişisi de bu işin içinde bir hile olduğunu kabul ederek birbirlerini ikna eder. Çünkü yaşadıkları şu an sıkın bir dönemdir. Pek çok şeyi olduğu gibi kabullenmeleri için geçersiz pek çok nedenleri vardır. Yaşadıkları hiçbir şeyi sorgulamazlar. Neden, niçin sorularını akıllarına bile getirmezler. İşte bu kimlik özellikleri, Ayşegül Yüksel'in de belirtmiş olduğu 12 Eylül sonrasında Türkiye'de oluşturulmuş olan depolitize

<sup>98</sup> Baydur.Ön.ver., s.20-21.



olmuş insan tipini yansıtmaktadır. Hatta Ayşe ve Lili oyunda çok defa Selim'i suçlarlar, uyuşturucu kullandığını dahi söylerler. Oysa Lili bu durumu yıllarca önce yaşamıştır. Selim o gün de tıpkı Ayşe'nin anlattığı gibi Cici adlı kuşu yakalamak için terastan uçuvermiştir. Peki o zaman Ayşe niye gerekli tepkiyi verememiştir? Ya da bu durumu daha sonra hiç düşünmüş müdür? O gün için kendisini haklı kılacak bir mazereti de yoktur. Bu durumu hayatla içiçeyken, evleri insanlarla dolup taşarken, siyasetle ilgili bol bol sohbetler yapılırken, yani sıkın ya da belleksiz olmaları için gerekli herhangi bir neden yokken yaşamıştır... Yıllar önce, doğru yer ve doğru zaman olduğu halde gerekli tepki verilmemiştir. Bugünün belleksiz, bilinçsiz insanı yıllar öncesinde oluşturulmaya başlanmıştır. Oyunda asıl dikkati çekilmek istenen gerçek budur.

Oyun boyunca Selim sürekli suçlanmaktadır, peki kimdir bu Selim? Selim kimliği, bu anlatı ve oyun boyunca zaman kavramını simgeleyen bir karakter olarak karşımıza çıkar. Selim zaman'ın ete kemiğe bürünmüş şeklidir. Çünkü doğumun ve ölümün birbirine bu kadar yakın olduğu başka bir kavram yoktur.

Tüm bu söylemler boyunca Ayşe ve Lili, Selim tarafından oluşturulmuş koca bir yığınin ortasında oturmaktadırlar. Bu yığınin içinde pek çok işe yaramaz eşya vardır. Zaman, insanların hayatlarını bir anda renklendirirken ya da onlara ani bir şaşkınlık yaşatırken aynı zamanda pek çok çöplüğü de taşımaktadır sırtında. Asıl ilginç olan ve şaşılması gereken durum budur fakat hiç kimse bunun farkına varamaz. Ya da farkına varsa bile durumu geçiştirerek sıradanlaştırmış ve çoktan kanıksamıştır. Asıl uyuşturucu kurbanının kendisi olduğunun bilincine varmadan, şuursuzca etrafına ve yaşadıklarına bakmıştır . Lili, Ayşe, Ahmet Küskün, Halil, Selim, Suphi ve benzerleri sonucun bu kadar büyük ve içinden çıkılmaz olacağını bilmeden ya da bilerek uzun yıllar susmuştur.

Oyun kişileri gerek **Koridor**'da gerek **Çıpra-Karagöz**'de, **Suya Çizgi** ve **Küskünler Oteli**'nde, mutsuzluklarına sebep olarak "zaman"ı gösterirler. Oysa asıl suçlanacak olan zaman değil yaşamı nasıl kavradıkları, neresinden nasıl

tuttuklarının bilincinde olmamalarıdır. Ve çok geç olmadan belki de hala yapılabilecek bir şeyler vardır. Lili yığının önünde yığına dikkat çekerek zamanın geçiciliğini kabul ettiğini söyler. Bu ifadesiyle Lili, asıl kalıcı olanın kendileri olduğu gerçeğini anlatmak ister. Başladığı gibi biter oyun. Selim'den bahsederler yine. Ayşe eliyle gösterir Selim'in çıkıp gittiği pencereyi. Zaman tekrar doğasında olduğu gibi akıp gitmiştir. Peki ya insan? İnsan neresindedir zamanın? Ya da kendi zamanının? Ya da her şimdiki zaman geçmişin silinmesi ve geleceğin belirsizleşmesi anlamına mı gelmektedir? Peki bu durumdan sıyrılabilme şansı var mıdır? Bu soruya tarihsel maddecilik kavramı içerisinde bir cevap arayan Walter Benjamin şöyle demektedir:

“ Geçmişin gerçek yüzü hızla kayıp gider. Geçmiş, ancak göze görüldüğü o an, bir daha asla geri gelmemek üzere, bir an için parıldadığında, bir görüntü olarak yakalanabilir. ‘Gerçek bizden kaçmayacaktır.’ Gottfried Keller’e ait olan bu söz, tarihselciliğin kendi tarih anlatışı içerisinde tarihsel maddeciliğe yenik düştüğü noktayı tam olarak göstermektedir. Çünkü burada, geçmişte kendisinin de düşünülmüş olduğunun bilincine varmayan her şimdiki zamanla birlikte, bir daha geri getirilmesi olanaksız biçimde yitip gitme tehlikesiyle karşılaşan bir görüntünün varlığı söz konusudur.

Geçmiş tarihsel olarak dile getirmek, o geçmiş ‘gerçekte nasıl olduysa, öyle’ bilmek değildir. Buna karşılık, bir tehlike anında parlayıverdiği konumuyla, bir anıyı ele geçirmek demektir. Tarihsel maddecilik için önemli olan, geçmişe ilişkin bir görüntüyü, tehlike anında tarihsel özneye ansızın gözüktüğü biçimiyle korumaktır. Tehlike hem geleneğin varlığına, hem de o geleneğin seslendiklerine yöneliktir. İkisi için de aynı tehlike, yani kendini egemen sınıfların bir aracı kılma tehlikesi vardır. Her çağda yapılması gereken, geleneği, onu alt etmek üzere olan konformizmin elinden bir kez daha kurtarmak için çaba harcamaktır. Çünkü Mesih yalnız kurtarıcı olarak gelmez; şeytanı alt eden sıfatını da taşır. Geçmişteki umut kıvılcımını körükleyerek tutuşturma yeteneği, yalnızca geçmiş özümsenmiş tarihtede bulunabilir; düşman galip geldiğinde, ölümler bile kendilerini bu düşmandan kurtaramayacaklardır. Ve bu düşman daha zafer kazanmayı sürdürmektedir.”<sup>99</sup>

Böylece bu anlatı sayesinde; yaşanmış, yaşanmakta olan ve yaşanacak olan bir gerçeğe tekrar dikkat çekilerek oyunun teması pekiştirilmiş olmaktadır. Yine bu anlatı sayesinde zaman kavramı insan kimliğinde simgeleştirilerek, gelişim süreci öykülerin içerisinde aktarılmış olmaktadır. Böylece oyunun anlamlandırılmasına da katkıda bulunulmuş olmaktadır. 21. Yüzyıl insanı geçmişte yaşanmış herhangi bir tehlikeyi görmezden geldiği sürece benzer tehlikelerin bugün kendisi ve insanlık için daha büyük felaketlere yol açabileceği gerçeğini de göremeyecektir.

<sup>99</sup> Walter Benjamin, **Pasajlar**. Çev. Ahmet Cemal (İstanbul:Yapı Kredi Yayınları,1995).

#### 4. SONUÇ

Anlatı sanatı geçmiş bir zamanda, kişinin kendisinin veya başka kişilerin yaşadığı hayali ya da gerçek bir olayın biri ya da birileri aracılığıyla sözle aktarılmasıdır. Bu aktarımın bir anlatıyı oluşturabilmesi içinde olayın içinde bir değişimin olması gerekmektedir.

Anlatı sanatının aktarma aracı sözel dil'dir. Anlatı sanatının en belirgin özellikleri ise ifadelerde; başka bir zamanın, başka bir mekanın ve üçüncü tekil ya da çoğul kişilerin yer almasıdır.

Dram sanatı ve anlatı sanatını karşılaştıracak olursak: dram sanatı kişi olarak: ben-sen, ben-siz, biz-siz, biz-sen kişilerini, anlatı sanatı ise: o-onlar kişilerini kullanır. Dram sanatı zaman olarak şimdiki zamanda anlatı sanatı ise başka zamanda gerçekleşir. Mekan olarak, dram sanatı, buradaki şimdiki mekanı bir yanılısamayla gerçek kılarken, anlatı sanatı mekanı, uzak-başka bir yer olarak kurgular.

İlk bakışta kullandıkları yöntemler bakımından birbirinden uzak gibi görülsede anlatı sanatı ve dram sanatı tarih boyu iç içe olmuştur. Tiyatro oyunlarında da anlatı sanatı oyunda ayrı bir yapı olarak değil oyunla bütünleşmiş iç içe geçmiş bütünlüklü bir yapı biçiminde karşımıza çıkmaktadır.

Dolayısıyla 21. yüzyılda dramatik metinler, anlatı içinde anlatıların oluşturulduğu metinler olarak değerlendirilmektedir. Artık oyunların içindeki anlatısal bölümler dramatik bölümlerin içine geçmiş ve ayrılmaz bir bütün oluşmuştur.

Bu sıkı ilişki sayesinde oyunun anlatımı; buradalık'lıktan başka mekanlara doğru genişlemiş zaman ise şimdiki zamandan, sonraki ve önceki zamanlara doğru bir yolculuğa çıkmıştır. İzleyici ve oyun kişileri de bu geniş

mekan ve uzun zaman dilimlerine tanıklık yaparak oyunun anlamlar dizgesini daha geniş ve derinlikli bir yapı içinde değerlendirme fırsatı bulmuşlardır.

Anlatı sanatı, oyunların içinde genellikle oyun kişileri tarafından gerçekleştirilir. İzleyici anlatılar sayesinde hem geçmişi hem de anlatının aktarıldığı an'ı yani şimdiki zamanı alımlar.

Memet Baydur oyunlarında anlatıya geniş bir yer vermiştir. Memet Baydur'un tüm oyunlarında hayatı sorgulayan oyun kişileriyle tanışırız. Oyun kişileri bu sorgulamaları bilinçli ya da bilinçsiz monolog ya da diyaloglarla gerçekleştirirlerken sıkça anlatılara başvururlar. Memet Baydur, oyunlarında daha çok anlatısal haber ve anlatısal anı türünden anlatılara yer vermiştir. Anlatısal haber izleyicilerin ve oyun kişilerinin birebir gözleri önünde gerçekleşmeyen fakat onlara bir haberci ya da tanık arayıcılığıyla aktarılan olayları konu eder. Anlatısal anılar ise oyun kişilerinin anımsama yoluyla geçmişte kalan bir anılarını hem izleyiciye hem de diğer oyun kişilerine aktarılmasıdır.

Baydur'un oyunlarındaki anlatılar bir oyun yazarı olarak Baydur'un söz kullanmadaki ustalığının bir göstergesi olduğu gibi oyunların içinde pek çok işlevi yerine getirmesi bakımından da önemlidir.

Baydur'un oyunlarında incelenen anlatıların teknik, estetik ve ideolojik açılardan şu işlevleri yerine getirdikleri anlaşılmaktadır.

Memet Baydur'un oyunlarının içinde yer alan anlatılar öncelikle oyunlardaki aşılması güç bazı teknik problemlerin kolayca aşılmasında ve oyunun sahnelenme aşamasında, sahnelemeye yönelik kimi zorlukların pratik bir biçimde çözülmesinde işlevli olmaktadır. Olaylar örgüsünün içinde olan ama sahnede gerçekleştirilmesi imkansız ya da güç bir mekan anlatılar sayesinde gerçekleştirilmektedir. Zaman geliş, gidişleri derli toplu bir biçimde

gerçekleştirilmekte ve zamanın bu biçimdeki kullanımı oyunun amaçlanan etkisine de hizmet etmektedir.

İzleyici ve oyun kişileri, anlatılar sayesinde olayın geçtiği mekanlara ve uzun zaman dilimine ait her türlü ayrıntıyı öğrenmiş olmaktadır. Bu ayrıntılar kimi zaman olaylar örgüsü içinde bir düğüm atmakta ya da yaratılmış olan düğümü çözmektedir. İzleyici ve oyun kişileri sahne üzerinde gerçekleşmediği halde pek çok olay ve mekan hakkında bilgi sahibi olmaktadır.

Birbiriyle ilişkili bir çok olayın sahne ayrıntılarıyla gösterilmesi, sahneleme için mümkün olmayan bir zaman dilimini zorunlu kılacaktır. Oysa anlatılar sayesinde bu imkansız durum çözüme kavuşmaktadır. Anlatının oyun kişilerine aktarımı, geçmişte kalmış olayların açığa çıkartılmasını ve kişilerin geçmişlerinin aydınlatılmasını sağlamaktadır.

Memet Baydur'un oyunlarındaki anlatılar, teknik işlevin yanı sıra estetik açıdan da oyunlara önemli katkılarda bulunmuşlardır.

İzleyicinin oyuna olan ilgisi anlatılar aracılığıyla diri tutulmaktadır. İzleyici anlatılarla yaratılmış olan süreçte meraklı bir bekleyişin içine girmektedir. Final öncesinde yaratılan bu anlatı, izleyicileri çarpıcı bir finale hazırlamaktadır. Böylelikle oyunun finali daha etkili ve vurgulu olmaktadır.

İzleyiciler ve oyun kişileri oyunların içinde yer alan anlatılar sayesinde olaya dışarıdan bakma ve olaylar örgüsünü objektif bir biçimde değerlendirme fırsatını da bulmaktadır. Çünkü anlatıdaki dil kullanımı, söz konusu olayı geçmişe yerleştirmekte ve izleyicilere olayı değerlendirme aşamasında belli bir mesafeyi oluşturmaktadır. İzleyici anlatılar aracılığıyla, sahnede yaratılmış olan “şimdi ve burada oluyor” yanılmasıyla sıyrılmakta ve dikkatini “geçmiş bir zamana, olaya ve mekana” yöneltmektedir. İzleyici ve oyun kişilerinin ilgilerinin anlatılarla yön değiştirmesi, yabancılaştırmayı sağlamaktadır. Yabancılaşan

izleyici, oyuna uzak açıdan bakarak, oyundan objektif sonuçlar çıkarma olanağına kavuşmaktadır.

Kimi zaman da oyunlar içindeki anlatılar; sağlamış olduğu yabancılaşma ve uzak açının tersine, izleyici ve oyun kişilerinin, anlatıyı anlatan kişiyle ve anlattığı olayla özdeşleşmelerini sağlamaktadır. Çünkü, anlatılar izleyici ve oyun kişilerinin hayal güçlerini harekete geçirerek oyuna katılmalarına katkıda bulunmaktadır. Anlatının içinde yaratılmış olan mekanların zenginliğine, olayların güzelliğine ya da ilginçliğine kendini kaptıran izleyici ve oyun kişilerinin oyunu alımlamaları da değişmektedir. Anlatıyı aktaran kişinin tonlamaları, yaratmış olduğu müzikalite ve efektleri izleyicinin oyundan zevk alarak izlemelerini sağlamaktadır. Yine oyunlarla bütünleşmiş olan anlatılar, oyuna farklı bir ritim, heyecan ve ilizyon katarak izleyicinin oyunu alımlamasını etkilemektedir. İzleyici anlatılar arayıcılığıyla yaratılmış olan mutsuzluklara, sıkıntılara, sürprizlere, mutluluklara kimi zaman ortak edilmekte ve oyundan zevk almakta, kimi zamanda yine anlatılar sayesinde bu duygulardan sıyrılması ve böylelikle oyunu akılcı bir biçimde algılaması sağlanmaktadır.

Memet Baydur'un oyunlardaki anlatılar, teknik ve estetik işlevlerinin yanı sıra ideolojik açıdan da oyuna çeşitli katkılarda bulunmaktadır.

Anlatılar, oyuna ideolojik açıdan her şeyden önce sınırları çizilemeyecek bir anlamlar dizgesi katmaktadır. Her izleyicinin her oyuncunun oyundan farklı ve derin anlamlar üretmesi sağlanmaktadır. Çünkü anlatılar sayesinde anlatıyı anlatan oyun kişisinin kişiliği adeta büyüteç altına yatırılmaktadır. Böylelikle izleyici ve oyun kişileri, anlatıyı anlatan kişi ve anlatıda sözü geçen kişileri daha yakından tanımaktadır. Tanımış olduğu kişilere karşı olan inancı daha da artan izleyiciler ve oyun kişileri, inandığı kişileri derinleştirmekte, söz konusu kişileri konu alan olaylar da anlam açısından daha zenginleşmektedir.

Anlatıda konu edilen olay, kimi zaman oyunla koşutluk kimi zamanda tezatlık yaratmakta ve böylelikle oyunun anlamlar dizgesi

katmanlandırılmaktadır. Bu katmanlandırma, simgeler, çağrışımlar, karşıtlıklar veya koşutluklarla yaratılırken izleyici için oyunda birden fazla okuma ve yorumlamanın olanaklarıda yaratılmaktadır.

Memet Baydur'un oyunlarında yer alan anlatılar kimi zaman sıralanan bu işlevlerden birini kimi zamanda birden fazlasını gerçekleştirmektedir.

Memet Baydur oyunlarında ustaca ve bilinçli bir şekilde kullanmış olduğu anlatılar sayesinde oyunlarını daha doğru, estetik ve güçlü bir biçimde izleyici ve okurla buluşturmuştur. Anlatılar oyunların anlatısal, görsel bir bütünlük ve zenginlikle aktarılmasını sağlamaktadır.

Sonuç olarak, önem sırası olmaksızın Memet Baydur'un oyunlarındaki anlatılar oyun içinde gerçekleştirdikleri işlevlerle, O'nun oyunlarının daha sağlıklı, doğru, güzel, anlamlı- bütünlüklü bir yapı içinde geçmişten 21.yüzyıla gelmesine katkıda bulunduğu gibi 21.yüzyıldan da yarınlara emin adımlarla ilerlemesine yardımcı olacaktır.

## KAYNAKÇA

- Aristoteles. **Poetika**. Çeviren: İsmail Tunalı. İstanbul : Remzi Kitabevi,1987.
- Baydur,Memet. **Toplu Oyunları 1 Doğum- Limon- Yalnızlığın Oyuncakları- Kadın İstasyonu**. İstanbul: Boyut Yayınları, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Toplu Oyunları 2 Düdüklüde Kıymalı Bamyacı- Aşk- Vladimir Komarov**. İstanbul: Boyut Yayınları, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Toplu Oyunları 3 Yeşil Papağan Limited- Sevgi Ayakları- Kamyon**. İstanbul: Boyut Yayınları, 1994.
- \_\_\_\_\_. **Toplu Oyunları 4 Elma Hırsızları- Yalancının Resmi- Genel Anlamda Öpüşme- Çin Kelebeği**. İstanbul: Boyut Yayınları, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Cumhuriyet Kızı**. İstanbul: Remzi Kitabevi,1990.
- \_\_\_\_\_. **Yangın Yerinde Orkideler**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 1990.
- \_\_\_\_\_. **Kutu Kutu**. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Maskeli Süvari**: Devlet Tiyatroları Dramaturji Merkezi Arşivi
- \_\_\_\_\_. **Kuşluk Vakti**: Devlet Tiyatroları Dramaturji Merkezi Arşivi Dosya No: K-349.
- Bartes, Roland. **Göstergebilimsel Serüven**. Çeviren: Mehmet Rifat-Sema Rifat. İstanbul: Kaf Yayınları, 1993.
- Bendason, Ney. **Kadın Hakları**. Çeviren: Şirin Tekeli. İstanbul: İletişim Yayınları,1999.
- Benjamin, Walter. **Pasajlar**. Almandan çeviren: Ahmet Cemal. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- Benveniste, Emile. **Genel Dilbilim Sorunları**. Çeviren: Erdim Öztokat. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- Bergson. **Gülme**. Çeviren: Mustafa Şekip Tunç. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi,1997.
- Bourdieu, Pierre. **Sanatın Kuralları**. Çeviren: Necmettin Kamil Sevil. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1999.



- Bozkurt, Dilek. **"12 Eylül Askeri Darbesi Sonuçlarının Memet Baydur Oyunlarına Yansıması"**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, 1997.
- Bozkurt, Nejat. **Eleştiri ve Aydınlanma (Felsefe İncelemeleri)** . İstanbul: Say Yayınevi, 1994.
- Brecht, Bertolt. **Tiyatro İçin Küçük Organon**. Almandan çeviren: Ahmet Cemal. İstanbul: Mitos Boyut, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Sosyalist Gerçekçilik Ve Toplum**. Almandan çeviren: Ahmet Cemal- Kayahan Güven. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, 1980.
- \_\_\_\_\_. **Sanat Üzerine Yazılar**. Çeviren:Kamuran Şipal. İstanbul: Cem Yayınevi,1990.
- Candan,Ayşin.**Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**. İstanbul:Yapı Kredi Yayınları,1997.
- Canetti,Elias. **Sözcüklerin Bilinci**.Almandan çeviren:Ahmet Cemal.İstanbul: Payel Yayınevi,1984.
- \_\_\_\_\_. **Kitle ve İktidar**. Çeviren: Gülşat Aygen. İstanbul: Ayrıntı Yayınevi, 1998.
- Counihan, Judy ve diğerleri(yapımcı),Mancevski,Milco(yönetmen).**Before The Rain**.Makedonya,1994.
- Çulhaoğlu, Metin. **İdeolojiler Alanı ve Türkiye Örneği**. Ankara: Öteki Yayınevi, 1998.
- Eagleton, Terry. **Estetiğin İdeolojisi**. Çevirenler:Hakkı Hünler- Türker Armaner- Nur Ateş- Ayfer Dost, Engin Kılıç- Ela Akman- Neşe Nur Domaniç- Ayhan Çitil. İstanbul: Özne Yayınları, 1998.
- Erkek, Hasan. **Oyun İçinde Anlatı**. Birinci Baskı. AnkaraT.C.Kültür Bakanlığı Yayınları/2625 Yayınlar Dairesi Başkanlığı.2001.
- Esslin, Martin. **Dram Sanatının Alanı- Dram Sanatının Göstergeleri: Sanhe, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratır**. Çeviren: Özdemir Nutku. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.
- Fromm, Erich. **Sevginin ve Şiddetin Kaynağı**. Çevirenler: Yurdanur Salman- Nalan İçten. İstanbul: Payel Yayınları: 1994.
- Horkheimer, Max. **Akıl Tutulması**. İngilizceden çeviren: Orhan Koçak. İstanbul: Metis Yayınları, 1990.

- İnce, Özdemir. **Yazınsal Söylem Üzerine**. İstanbul: Can Yayınları, 1993.
- Lukacs, Georg. **Estetik 1**. Çeviren: Ahmet Cemal. İstanbul: Payel Yayınevi, 1978.
- Marcuse, Herbert. **Estetik Boyut**. Çeviren: Aziz Yardımlı. İstanbul: İdea Yayınevi, 1997.
- Mardin, Şerif. **İdeoloji**. Ankara: Sosyal Bilimler Derneği Yayınları, 1976.
- May, Rollo. **Yaratma Cesareti**. İngilizceden çeviren: Alper Oysal. İstanbul: Metis Yayınları, 1987.
- Michaud, Yves. **Şiddet**. Çeviren: Cem Muhtaroglu. İstanbul: İletişim Yayınları, 1998.
- Nutku, Hülya. **Güneşe Tırmanmazsan Ayı Göremezsın (Tiyatro Yazıları)**. İzmir: İleri Kitabevi, 1992.
- Nutku, Hülya. Oyun Yazarlığı**. İstanbul : Mitos Boyut Yayınevi, 1999.
- Pavis, Patrice. **Gösterimlerin Çözümlemesi**. Fransızcadan çeviren: Şehsuvar Aktaş. İstanbul: Dost Yayınevi, 2000.
- Piscator, Erwin. **Politik Tiyatro**. Çeviren: Mustafa Ünlü-Suavi Güney. İstanbul: Metis Yayınları, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Sahneleme: Kùltürler Kavşağında Tiyatro**. Fransızcadan çeviren: Sibel Kamber. İstanbul: Dost Yayınevi, 1999.
- Propp, Vladimir. **Masalın Biçimi**. Çevirenler: Mehmet Rifat- Sema Rifat. İstanbul: Bilim Felsefe Sanat Yayınları, 1985.
- Rifat, Mehmet. **Gösterge Eleştirisi**. İstanbul: af yayınları, 1999.
- Said, Edward. **Entelektüel**. İngilizceden çeviren: Tuncay Birkan. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995.
- Sevin, Kutlu. **Sanatta Estetik**. <http://www.estetiks.com/sanattaestetik.html>. Erişim: 20.04.2010.
- Sontag, Susan. **Sanatçı: Örnek Bir Çilekeş**. Çevirenler: Yurdanur Salman- Müge Gürsoy. İstanbul: Metis Yayınları, 1991.
- Teber, Serol. **Politik- Psikoloji Notları**. İstanbul: Ara Yayıncılık. 1990.
- Timuçin, Afşar. **Estetik**. BDS Yayınları, 1993.

Tunalı, İsmail. **Estetik**. İstanbul: Remzi Kitabevi,1996.

Tuğlacı, Pars. "**Okyanus Ansiklopedik Sözlük**", İstanbul: Pars Yayınları, 1972.

Yüksel, Ayşegül. **Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar**. İstanbul:Mitos Boyut Yayınları.