

# Türkiye Tiyatrosunda Romantik Karakterler

Romantic Characters in Turkish Theatre

Beliz Güçbilmez\*

## ÖZET

*Romantizmin Türk tiyatrosunda belirgin bir karşılığı olmamasına rağmen, belirli bir “romantik kahraman” olgusundan söz etmek mümkündür. Özellikle de çağdas oyun yazarlığında karşılaşılan bu yaratım, genellikle romantik sanatın ve düşünün, an’dan kaçma, oyun, öz-farkındalık gibi asal belirleyenlerine basvurmıştır. Bu makale, bu tür bir karakter yaratma eğiliminin izlerini Oğuz Atay’ın Oyunlarla Yasayanlar, Memed Baydur’un Limon, Sabahattin Kudret Aksal Bay Hiç ve Sonsuzluk Kitabevi adlı oyunlarında aramaktadır.*

## ABSTRACT

*Though it is quite difficult to find a direct influence of European Romanticism on Turkish theatre, it is possible to consider a contemporary trend of creating “romantic hero”. This tendency in contemporary Turkish theatre makes use of the fundamental characteristics of romantic thought such as escapism, romantic game and self-awareness. This article aims to search for these characteristics in Oğuz Atay’s, Oyunlarla Yasayanlar, Memed Baydur’s Limon, Sabahattin Kudret Aksal’s Bay Hiç and Sonsuzluk Kitabevi texts.*

Türk tiyatrosunda romantizmin kendi tarihsel süreci içinde düşünsel etkileri olussa da, özellikle Alman romantik kuramcılarının sanat yapıtına ilişkin yaklaşımlarının karşılığını bulmak pek mümkün görünmemektedir. Buna rağmen Türkiye tiyatro yazınında belirgin bir “romantik kahraman” damarı olduğu görülebilmektedir. Bu yazının genel çerçevesi, kimi çağdas oyun yazarlarının yarattıkları karakterlerin/tiplerin romantik felsefeden devraldıkları niteliklerle kendilerini ortak bir kategoriye yerleştirme biçimlerine odaklıdır. Romantik felsefenin üç asal niteliği olan “an’dan kaçma”, “bilincin belirlediği bir öz-farkındalık hali” ve “oyun”, bu çerçevede yaratılmış oyun kisilerini aynı niteliklerle donatır. Oyunlarla

---

\* Öğretim Görevlisi Dr. A.Ü. Dil ve Tarih-Cografya Fakültesi Tiyatro Bölümü

Yasayanlar<sup>1</sup>, Limon<sup>2</sup>, Bay Hiç<sup>3</sup>, Sonsuzluk Kitabevi<sup>4</sup>, oyunlarındaki eksen kisiler “romantik kahraman”lik niteliklerini büyük ölçüde barındırmaktadır.

### **An’dan kaçma/zamani asma**

Yukarıda sayılan oyunların kahramanlarının tümü de “aydın”dır; farkındalıkla yasama “talihsizliği” içindedirler. Ne sistemin dışına çıkabilirler ne de bir parçası olabilirler. Varlık kanalları daralmıştır. Gündelik yaşamın kalın duvarları arasında sıkışan bu romantik aydın oyun kişileri, hem oynadıkları oyunlarla zamani ve uzami kendilerince yeniden yaratıp dönüştürme, hem de daha çok bir başka zamanda -ileride ya da geride- yasama ihtiyacı içindedirler. Bu nedenle hepsi de “an”dan kaçıyorlar.

“Romantiklik şimdi’den bir kaçıdır, geçmisse, geleceğe, başka bir evrene ya da çoğunlukla ne idüğü belirsiz bir sise kaçıdır. (...)Romantiklik Burası ile Simdi’nin kiskacından kurtulmayı özler.”<sup>5</sup>

Walter Kaufmann’ın yukarıda aktarılan sözleri, tiyatrodaki romantizm açısından daha belirgin bir imkansızlığa işaret etmektedir. Tanımı gereği her zaman şimdi’yi ve burada’yi gösteren tiyatro sanatının araçlarıyla romantizmin akıl yürütmeleri bir araya geldiğinde ilginç sonuçlar çıkacağı önceden kestirilebilir. Ancak romantizm’in salt şimdi’den kaçışa indirgenemeyeceğini de belirtmekte yarar vardır. Anımsamanın toplumsal olan tarafından *bastırılan* öğeleri geri getirmenin bir aracı olduğunu söyleyen Herbert Marcuse,

Yeniden ortaya çıkarılan geçmiş, bugünün tabulastırdığı dönüm noktalarını ortaya koyar. Üstelik bellegin tazelenmesi, hayalin (fantezinin) idrak içeriğinin de tazelenmesine yol açar.<sup>6</sup>

derken, anımsama eyleminin, günün kısıtlanmışlığının ayırdına varılmasını sağladığını söyler. Geçmişle gelecek arasındaki bağ, düşünüldüğünden de sağlamdır.

---

<sup>1</sup> Oguz Atay, Oyunlarla Yasayanlar, (İstanbul: İletisim Yayınları, 1993).

<sup>2</sup> Memet Baydur, Limon (İstanbul: Boyut Yayınları, 1993).

<sup>3</sup> Sabahattin Kudret Aksal, Bay Hiç (İstanbul: Cem Yayınevi, 1991).

<sup>4</sup> \_\_\_\_\_, Sonsuzluk Kitabevi (İstanbul: Cem Yayınevi, 1991).

<sup>5</sup> Walter Kaufmann, Dostoyevski’den Sartre’a Varoluşçuluk, Çev.: Aksit Göktürk (İstanbul: de Yayınevi, 1965), s. 8.

<sup>6</sup> Herbert Marcuse, Eros ve Uygarlık, Çev.: S. Çagan (İstanbul: May Yayınları, 1968), s.35.

Geçmise yönelme, geleceğe yönelme eğilimi gösterir. ‘Recherche du temps perdu’ (geçmişin araştırılması)”*yitik zaman pesinde*”), geleceğin erkinliği için bir araç durumuna gelir. <sup>1</sup> (vurgulu ek bana ait)

Romantik olsun salt sorumsuzca an’dan kaçma anlamına gelemeyeceğinin açık bir göstergesi olan bu sözler, verili zamani asarak, yeniden yaratılmış, sanal bir zaman akisi içinde örgütlenen yasantıların, özünde *gelecekçi* bir eğilim tasidığını kesinler. “Kaçak” bir tutumdan çok “elestirel” bir konumdan söz etmek daha doğru gibi görünmektedir. Verili an’ın ya da “su an”ın dışında kalmaya yönelik eğilimin/çabanın, nostalji olarak değerlendirilebilecek bir yönelim gösterdiği durumlarda bu gelecekçilik ya da şimdi bağımlılığı kendini daha da belirgin bir biçimde ortaya koyar. “Eve dönüş” (*nostos*) ve “acı” (*algos*) sözcüklerinin Yunanca’sından türetilmiş bir sözcük, olan nostalji, kendi evrimi içinde, mekana ilişkin içerimlerini neredeyse tamamen yitirerek zamana ilişkin bir imayı güçlü bir şekilde barındırmaya başlamıştır. Ancak zaman, mekandan farklı olarak, içinden bir kez çıkıldığında, bir daha dönülemeyendir. Üstelik dönülmek istenip de dönülemeyen geçmişin aslında tam olarak yaşanmış geçmiş olduğu söylenemez. Düşlendiği, hayal edildiği biçimiyle geçmişe dönme isteği olarak tanımlanabilecek nostalji bu anlamda geçmisten çok şimdi ile ilgilidir. Yani Bakhtin’in “tarihsel ters yüz etme” dediği süreç işlemektedir; bugün yaşanmayan bir ideal geçmişe yansitilmektedir.<sup>2</sup> Bu çerçeveden bakıldığında nostaljinin geçmişe dair içerimlerine rağmen, daha çok şimdi ile ilgili olması, dahası kuruluşu için şimdi’nin negatif türevine bağlı bir formülasyona ihtiyaç duyuluyor olması, nostaljinin, şimdi’nin bir fonksiyonu ve baslibasına elestirel bir konum olarak algılanmasını mümkün kılar. Nostaljinin asal eylem biçimi olan animsama da bu noktadan bakıldığında, bir yeniden yaratma, yeniden kurma iması tasıması nedeniyle, kendi karsiti olan unutmayı da içinde barındırır. Geçmişin şimdi’de yaşanmayan idealleri içeren bir dönem haline gelebilmesi için, geçmişin kötü yanlarının unutulması zorunludur.

Oyunlarla Yasayanlar, Limon, Bay Hiç, Sonsuzluk Kitabevi, gibi Türk tiyatro yazınının önemli yapıtları, içerdikleri oyun kişileri ile tiyatro sanatının doğal zamansal

---

<sup>1</sup> Aynı, s.36.

<sup>2</sup> M.M.Bakhtin, The Dialogic Imagination: Four Essays. Ed.: Michael Holquist, Çev.: Carly Emerson ve Michael Holquist (Austin: University of Texas Press, 1981), s.147.

çerçevesi olan sürekli simdi'nin disina kaçmaya çabalamakta, kaçtiklari ara zamanda ve bu zamanla belirlenen "ara gerçeklik"te "oyun"lar kurarak yaşamaktadırlar. Bu, romantiklerin yasami estetize ederek kendilerini özgürleştirme yönelimlerinin somutlanışidir aslında. Bu seçimleri ile her biri "romantik karakter" kütüğüne yazılmayı "hak ederler".

Bu oyunlarda karşılaşılan "zamani asan romantik" karakterler bir yandan dünyanın her yerindeki benzerleriyle ortak bir "yazgi"yi paylaşırlar. Aydın oyun kişileri olarak yaratılmış olmaları, onları içinde yaşadıkları toplum/dünyanın sorunlarına duyarlı kılmış, yaşadıkları an'ı daha derinden kavrayışları, yoğun an'dan kaçma isteklerini öncelmiş ya da onlara eşlik etmiştir. Sonsuzluk Kitabevi ve Bay Hiç'in, aydın kişilerinin ulusal kimliklerinin altı çizilmemistir. Bu kişilerin sorunları Türkiyeli bir aydının sorunlarını da kapsar biçimde, dünyanın her hangi bir coğrafyasında yaşanabilir türdendir. Öte yandan, Oyunlarla Yasayanlar, Limon oyunlarındaki kahramanların, aydınların yalnızlık ve yabancılaşma gibi evrensel sorunlarını da içeren, ancak çoğu kez sorunları özelleştirerek ve yerelleştirerek yaratışları dikkat çeker. Bu oyunlarda, fonu, bir türlü demokratikleşmeyen Türkiye oluşturmaktadır. Bu durum Türkiye'deki aydınlar açısından da son derece yoğun bir yalnızlığı ve yabancılaşmayı kaçınılmaz kılmıştır. Hepsi de hep bir büyük boguntuyu dışa vurmaktadırlar. Boguntularının kaynağı genelde varoluşları özelde *bu kosullarda* varoluşları ile ilgili duydukları sıkıntılardır. Bu sıkıntılar, aydın kahramanların edindikleri bilginin sonucu olarak "farkına varma"larından kaynaklanmaktadır. Geldikleri noktada, ne olduklarına ya da neye dönüştüklerine ilişkin rahatsızlıkları, onları, kendilerini çevreleyen gerçekliği, prizmaılarından geçirip, isteklerine göre eğip büktükten sonra algılama noktasına getirmiştir. Ama sahip oldukları yüksek bilinç düzeyi, kendilerine oynadıkları bu oyunla rahatlamalarına, tümüyle oyunun içinde akıp gitmelerine engel olmaktadır. Bir yanlarıyla "gerçek hayat"ın içindedirler ve günlük yaşam onların yaralarının kabuk bağlamasına asla izin vermemektedir. Maddi kosullar hep *ötekilerden* yanadır.

Bu aydın kahramanların en temel ortaklıkları, günlük yaşamdaki başarısızlıklarıdır. Bu acemilik hali, onları sürekli olarak günlük yaşamın bogucu temposundan şikayet etme noktasına getirmiştir.

Sabahattin Kudret Aksal'ın Sonsuzluk Kitabevinde Adam, benzerleri gibi günlük yaşamdan yorgun düsmüştür. 'Çalışmak zorunda olus', Freud'un saptadığı gibi mutsuzlukları büyüterek yüzeye çıkarmaktadır.

ADAM : Günlük yasantinın çarki! İnsanin eviyle isi arasında, gecesiyle gündüzü arasında, doğumuyla ölümü arasında dönen çark! Her gün gittigim is, döndüğüm ev, bindigim otobüs, indigim vapur, terledigim yaz, tiredigim ayaz, gece yattigim yatak, sabah çıktigim sokak arasında dönen çark! Yazlık isler, kislik isler... Günlük isler, gecelik isler... Bunlari sürdürmekten, yürütmekten bunlari... Halim mi kaldı, vaktim mi kaldı, yaratmaya, yaratıcı olmaya? [S.K. s.88]

Sonsuzluk Kitabevi adlı oyunda Adam yasami boyunca istemedigi islerde çalismis ve elde ettigi bütün parayı yasamındaki en önemli hedefi için saklamistir. Bütün “soy” yapıtlari satın alarak, imzalamak ve her birini içerdigi bildiriyle birlikte dostlarına, bütün insanliga göndermektir hedefi. Soy yapıtlari tanımlayisi, onun bu hedefini anlamak açısından önemlidir.

ADAM : (...) Sorarım size, ne demek soy yapıtlar? Bütün bir insanlığın bu güne bıraktığı miras demek! Kime bıraktığı? Bize bayan bize! Bana! Ben de insanım bayan, son insan! Madem ki yasiyorum şimdi, ölmedim daha, son insan benim. Büyük ve sonsuz, çok isikli ve oynak bir keman aktıysa bu yeryüzünden ya da gökyüzünden, ben de seslerini aralıksız duydumsa kulagimda, soluklarını varligimda, mirasçı benim. Benden önce öldüler onlar. Ustalarım... Ölümsüzler... Neleri var, neleri yoksa bana kaldı. Ben bir şey katamadımsa da onlara hiç olmazsa korumasını bildim, ulastıracağım benden sonrakilere. [S.K. s.94]

Sürdürölmek istenen ile, sürdürölen yaşam arasındaki geniş açđ, aydını yipratmakta, giderek savrulusunu hazırlamaktadır. Zamansızlık, aydının kendinden memnun kalacağı alanlarda gelişmesini engellemekte, kendinden hosnut olmama ise sürekli huzursuzluklarının kaynağı olmaktadır. Bu nedenle zamana ‘düşman’dir bu aydınlar. Sonsuzluk Kitabevi’nde zaman, bir türlü yakalanamayan ve ölümsüzlüğe ulaşarak dize getirilmeye çalışılmıştır.

Zamani hep azdır Adam’ın. Durmaksızın acele etmelerini, pek az zamani kaldığını söyler iki tezgah tar kıza. Zamanın ayrimında olmamakla, zamani sürekli duyumsamak arasında, zamanla kurulan ilişki bakımından pek bir fark yoktur aslında.

İkisi de aynı çizginin iki farklı ucudur ve bu iki marjinal uç, sonuçta aynı noktada bulusmaktadır. Adam'ın zamanı gerçekten de kısadır. Oyunun sonuna doğru, kitapları imzalayacak gücü bile kalmamıştır Adam'ın. Salt insanlara gönderilmelerini sağlamaya çalışmaktadır. Son sözleri Goethe'ninkiyle aynı olacaktır:

ADAM : Daha çok aydınlık istiyorum, daha çok aydınlık! (yavaşça) Goethe. [S.K.s.104]

Adam, kendine biçtiği bu zamanlar üstü romantik misyonu tamamlamaz ölecektir. Ölümüyle birlikte, yasami boyunca kendisini yok sayan insanlık onu bastıracak, gerçekleştirmek için bir anlamda hayatını ortaya koyduğu misyonu karşılığını bulacaktır, ancak salt kendisi açısından. Evet artık heykelleri dikilen, ödülleri olan biridir ancak dünya, onun geride bıraktığından daha "aydınlık" olmayacaktır. Kendi ölümsüzlüğünü sağlamış, -hatta kitaplar için ödediği servet düşünüldüğünde ölümsüzlüğü satın aldığı da söylenebilir- ancak insanlık adına bir şey yapamamıştır. Aydın bu anlamda önüne koyduğu romantik hedeflerle salt kendini olmak istediği insan haline getirmekte, ancak bu değişim yasami dönüştürmek açısından bir anlam tasınamamaktadır.

Sabahattin Kudret Aksal'ın başka bir oyunu olan Bay Hiç'teki Adam da günlük yaşamın tüketiciliğini dışardan gelen kokularla hissetmektedir.

ADAM :Çürümüş sebzelerin, yemislerin, otların... Ne bileyim?.. Çürümüş balıkların, salyangozların, kertenkelelerin, pirelerin, tahtakurularının, bitlerin! Haziranların, temmuzların, agustosların kokusu. (...) Genzim yaniyor. [B.H. s.26]

Bay Hiç amaçsız değildir. Hatta neredeyse kutsal bir amacı vardır. Bu açıdan da Oyunlarla Yaşayanlar'ın kahramanı Coskun Ermis'le çok net bir benzerlikleri vardır. Uzaktan penceresindeki ışığı izlerken, Kadın'ın kendisine sunacağını umduğu saflığı, bir *tabula rasa*'ya benzeten Erkek neler yapabileceğini anlatır. Kadının bilincini ve belleğini yeniden yaratırken, bütün bir insanlığınkini değiştirebilme umudunu gizler gibidir.

ADAM : (...) Ben o bombos levhaya neler, neler, neler... bütün bir uygarlık tarihini, geçmisten çözümlenmeler, gelecekte bildiriler... Oyunlar, öyküler, şiirler... yığınla betikler yazacaktım. (...) Resimler çizecektim, daha bulunmamış renklerle hem de. Belki de yontular yapardım büyüklü küçüklü. (...) Bir

dansçi olacak, dans edecektim orada...  
Bir elimi yildizlara atacaktim, ayaklarim  
kimi kez yerde, kimi kez havalarda en  
görülmemis, bugüne degin var olmamis  
biçimlerde dans edecektim. (...) Yeryüzünün yaratilisi diye bagiracaktim  
anlamayanlara, yeryüzünün yaratilisi bu  
iste! Ya da yeryüzünün sonu! [B.H.,  
s.42]

Adam'in zamanla iliskisi kopmustur. Bambaska bir takvimle "bu zamanin"  
disinda yasar gibidir.

ADAM : Bu gece var mi, ya da yok mu  
bilmiyorum ki ben. [B.H.s.32]

Bilinen, yasanan zamanin çok disinda bir yerlerde durur gibidir.  
Romantikliginin kaynagini da buradan alir.

Memed Baydur'un Limon adli oyunda, entelektüel bir kimlige sahip bir kaç  
*tutunamayanin*, alkole ve birbirlerine tutunarak ayakta kalmaya çalistigi görülür.  
Gelinen noktada yapilabilecek hiç birsey yoktur artik. Yasam, Kafkaesk denebilecek  
sasirtmayan korkunçluguyla *olagan* akip gitmekte ve Limon'un kahramanlari  
durmaksizin içmektedir.

MUHSIN: Sabah oluyor, öğleye dogru, öğle  
derken öğleden sonra oluyor mu sana  
aksamüstü, canim aksamüstü, aksam  
gece filan bir de bakiyoruz gece yarisi,  
yari gece, yari insan sabaha karsi sabah  
oluyor... Yeniden basliyoruz... Hep  
içiyoruz. İçmesek duramayacagiz sanki  
buralarda. İçerek gicir gicir nedenler icad  
ediyoruz kalmak için... sonunda ne  
kalmis oluyoruz ne de gitmis... ikisinin  
ortasinda bir yerde içip  
duruyoruz.[L.,s.73]

Yasam ve *ötekiler*, Muhsin, Aziz ve digerleri için yine olabildigince hoyrat ve  
acimasizdir.

MUHSIN : Bize biyik altindan, burun  
kivrimindan, göz ucundan, kulak ar-  
kasindan gülümseniyor... Biz de va-  
ziyetten istifade edip, bütün saçmalama  
tahvillerini ucuza kapattik. Ne yapsak  
gülümsüyorlar... Tatli tatli gülüm-  
süyorlar. Aralarinda anlayisli bakislarla  
sirtimizi sivazlayanlari bile çikiyor. Biz  
de ha babam, de babam saçmalamaya  
çalisiyoruz. [L., s. 73]

Memed Baydur'un, diger oyunlarında olduđu gibi Limon adlı oyununda da oyun kisileri, sikiyönetim döneminin içine kapadığı, renklerini soluklastirdığı, sinmiş kahramanlardır. 20. yüzyilin bireyi yokeden hızlı çarkına, bu topraklarda örgütlü devlet baskisinin dislileri eklenmiştir. Memed Baydur'un oyun kisileri, bir yaniyla son derece evrensel bir kimlik tasirken, bir yaniyla da devlet zorunun gündemde olduđu, görelî bir demokratikleşme sürecini bile tamamlayamamış coğrafyaların dar ve kistirilmiş yasamlarının bas kisisidir.

Oguz Atay'in Oyunlarla Yasayanlar adlı oyununun kahramanı Coskun Ermis, benzer şekilde onu çevreleyen kosullar, gündelik yaşam ve buna bağıli zorunluluklardan bunalmış bir aydındır. Asil yaşamak istediğı ile yasadığı arasındaki uçurum onu mutsuz etmektedir. Genellikle kosullarını yok sayarak yaşamaya çalışmasına karşın, kendine karşı samimi olduđu anlar vardır:

COSKUN : Hiç utanmadan, sanki hiç ölmemiş gibi, eve gelenlere hoş geldiniz diyorum, giderlerken güle güle diyorum. Ve sanki karım dikmiş dikmiyormuş gibi, sanki eski borçlarım yüzünden ikide birde kapım asindirilmiyormuş gibi, sanki insanmışım gibi, yine buyrun bekleriz diyorum. "  
[O.Y. s.53]

Oguz Atay'in Oyunlarla Yasayanlar adlı oyunu, sadece romantik kahramanının bireysel kosullarını değil, ülkenin içinde bulunduđu olumsuz kosulların da kokusunu ve izini tasir. Aydınların sık sık gözaltına alındığı; hüküm giydiğı bir ülkedir içinde yasanılan.

(Coskun Saffet'ten ürkmüş gibi kapiyi hemen onun yüzüne kapar ve telasla kütüphanesine kosar ve bu arada kemanı elinden düşürür.(...) Coskun telasla bazı kitapları raflardan çıkarmaya baslar.)

COSKUN : (saskin duran keman hocasına)  
Simdi sanat düşüncecek sıra değil üstat,  
baskin var baskin!

MÜZİK HOCASI: (anlamadan) Ne baskini?

COSKUN: (raflardan çıkardığı kitapları Müzik Hocası'na verir) Aydın baskini?

MÜZİK HOCASI : Ha o baskin mi? [O.Y., s.30]

Ne eylemlilik adına, ne de "tehlikeli" düşünce adına hiç birşey yapmamış olan Coskun'un bu şekilde gözaltına alınma korkusu akıldisidir. Ama gelinen noktada yargı ve hukuk sistemi çöktüğü için bu akıldisilik günlük hayatın bir parçası haline gelmiş,



herkes için yasanabilir bir olay olmuştur. Korku aydini kendi olmaktan çıkarmış, kendi gözünde bile hiç olmadığı denli *yasadisi* kilmistir.

Özellikle Oyunlarla Yasayanlar metninde eksen kişi olmadığı halde an'dan kaçma meselesinin kavranması açısından son derece doyurucu bir örnek olan Saadet Nine, Coskun Ermis'in konumunun anlaşılabilmesini de sağlamaktadır. Saadet Nine yası nedeniyle artık sık sık nerede olduğunu unutmakta, geçmişte yaşadığı "parlak" günlerin anısını yaşamaktadır. Kendine zaman olarak geçmiş'i seçmiştir ve geçmiş'i yasantılarken yansıttığı mutluluk, bugünkü koşulları ve miutsuzluğu ile karşılaştırıldığında eleştirel bir bakış açisi getirmektedir. Saadet Nine bir oyun kişisi olarak Coskun Ermis'in paraleline yerleştirilmiştir. Coskun Ermis'in oyunlara kaçması ile Saadet Nine'nin geçmişe kaçması arasında bir koşutluk kurulmuş, böylece an'dan kaçmanın ya da zamanın asmanın iki ayrı yöntemi sergilenmiştir.

Buraya kadar gösterildiği gibi üzerinde durulan oyunların eksen kişilerinin her biri, bir yandan bilinmiş duyarlılıkları nedeniyle varoluş sıkıntıları çekmekte, bir yandan da gelişkin bakış açıları ve değerlendirme yetenekleri ile içinde buldukları somut, maddi koşullardan kaçmayı arzu etmektedirler. Toplumsal fon özellikle belirgin kilindiğinde bu oyun kişilerinin neden an'dan kaçmak istediklerini kavramak da kolaylaşmaktadır.

### **Romantik öz-farkındalık**

Sanat yapitini temsil edilemez olanın temsili olarak tarifleyen; bir anlamda "imkansızlık"ı bir olanak olarak sanatsal yaratı formülasyonlarının içine yerleştiren Schlegel, bu tutumuyla sanatçının yaratıcılığının da sınırsızlığına işaret etmiş oluyordu. Ancak sanatçı, sınırları sanatsal yaratı ile asmaya çabalarken de insanın fiziksel sınırlılıklarına hapsedilmiş olduğunun ayırdındadır<sup>1</sup>. Dolayısıyla bir tür imkansızlık bilincine rağmen (yaratıcı) insanın sınırlarını zorlaması konu edilmektedir. Bu hem bilme, hem bilmezden gelme hali, romantik düşüncenin ve onun temsil edilememiş temsili olarak kabul edilebilecek romantik sanatın asal öz-farkındalık ilkesinde açığa çıkmaktadır. Özne, öznellik ve nesnellik konumlarını aynı anda isgal etmekte, kendisi kalarak kendine dışardan bakmayı hedeflemektedir.

Kalıcı bir yetersizlik itirafı... insanlığın kendini  
yansıtan yapıtlar üretmekte bosu bosuna ısrar

etmediginin, bu ruhla, kavrama becerisinin zaafLARININ  
ötesine geçtiğinin en önemli kanıtıdır.<sup>2</sup>

Bu bakış açısına göre edebiyat alanındaki her çaba, yaratıcısının kusursuz olmayışıyla sınırlanmış bir çabadır. Ancak bu sınırlılıkların kabul ya da itiraf edilmesi öz-bilinçlilik dolayısıyla sanat yapıtına yansiyarak, (ya da sanat yapıtında temsil edilerek) hem yapıtı hem sanatçıyı özgürleştirir. Romantik sanatın bütün araçlarıyla yakalamaya çalıştığı hedefi, bu anlamda “insanlığı, evrendeki her şeyden kurtarıp özgürce yükseklerde uçurmaktır.”<sup>3</sup>

Türkiye tiyatrosunu düşünürken, bu romantik yaratma eğilimini temsil eden ya da animsatan oyunlar bulmak pek de mümkün görünmemektedir. Romantizmden doğrudan etkilenmiş gibi görünen oyun yazarlarının bile melodram formunu örnek almak dışında romantizmin asal düşünsel kategorileri ile bir bağlantıları olduğunu savlamak güçtür. Ancak yazılan oyunların formunu belirleyecek bir estetik yönelim olarak değilse de, oyun kısıtı yaratımında bir romantik kahraman, hatta giderek romantik “aydın” kahraman kategorisinden söz etmek Türkiye tiyatrosunun geneli için de doğru olacaktır.

Sabahattin Kudret Aksal’ın Bay Hiç ve Sonsuzluk Kitabevi adlı iki metni (1981) yukarıda belirlenen çerçeve içinde romantik aydın karakterler içeren oyunlardır. Her iki oyun metninin de asal oyun kısıtı, metne belli bir öz-gönderimsellik niteliği yükleyecek biçimde (potansiyel) yazarlar olarak tarif edilmişlerdir.

ERKEK: Biliyor musunuz, her yazarın bir yerde saklı bir konusu vardır. Bütün iş bulmaktır onu. Bir hamlede hem de. Onu buldu mu kurtulur ya da batar büsbütün. Benim konum da bu işik, bu pencereydi. Öykümü bunun üstüne kurdum.[...],

KADIN: Anladım: Siz, yazarsınız![...]

ERKEK: Belki de yazarım. Ama ömrümde bir satır olsun yazmadım. Yazmadığıma göre de bilinmez ki! Belki de yeryüzünün gelmiş geçmiş en büyük yazarı benim! [B.H., s. 17]

---

<sup>1</sup> Andrew Bowie, Aesthetics and Subjectivity: From Kant to Nietzsche, 8Manchester: Manchester University Press, 1993), s. 47.

<sup>2</sup> Oscar Walzel, German Romanticism (New York: Capricorn Books, 1966), s. 43.

<sup>3</sup> Aynı, s.44

Benzer bir yaklasim Sonsuzluk Kitabevi oyunundaki Adam'da da görölür.Bir yaratıcı ya da üretici degildir Adam. Ama o da bütün bu büyük yazarların ölümsüzlüğüne ulaşmayı düşünmektedir.

ADAM : Zamani dize getirenler! Ben de sizdenim artık, sizden! Duyuyor musunuz beni? Son halkasayim yıldız kervaninizin! (...) Büyük bir özlem umulmayan bir başarıyla erdi sona! Yazildi adım tarihin altın yapragına!  
[S.K., s. 95]

Bir tek kitap yazmamış Adam bütün insanlıktan okurlarım diye söz eder. Bay Hiç'in kahramanı Erkek, iyi bir yazar olma umudunu saklı tutmak için yazmamayı seçmiştir, Coskun Ermis asla tamamlanamayan oyunlar yazıp durur. Doğrudan ya da dolaylı biçimde yazarlık atfedilmiş bu üç oyun kisisi de yazarak yaratma eyleminden bir tür kusursuzluk bekledikleri, yaratının “sinirsiz” olması gerektiğini bildikleri ama aynı ölçüde de kendi sınırlılıklarının farkında olmaları nedeniyle yazmamayı ya da yazdıklarında bitirmemeyi seçerek bir öz-farkındalık geliştirirler. Üstelik içinde buldukları metinler başka bir “cesur” yazar tarafından bitirilmisse de , o yazarların (S.Kudret Aksal, O.Atay) yarattıkları romantik kahramanlar ile kendi yazdıkları oyuna ilişkin bir öz-farkındalık geliştirdikleri de söylenmelidir.

Limon'un oyun kisisi ise “rol yaptıkları”nın ve “öykü anlattıkları”nın farkında olduklarından hem içinde buldukları metinle hem de daha önemlisi içinde buldukları gösteri ile bir farkındalık ilişkisine girerler. Limon'da oyun kisisi içeri giren her yeni oyun kisisiyle birlikte kimlik değiştirir ve bu anlamda kendileri için de, izleyici/okur için de tanınmaz hale gelirler. Ancak bunu yaparken “rol” yaptıklarının da, işlerin karışığının da, hatta içinde buldukları dünyanın “oyun” dünyası olduğunun da farkındadırlar. Kuskusuz bu öz-farkındalık niteliğinin kaynağının Alman romantizmi olduğunu söylemek Türkiye tiyatrosunun Batı tiyatrosundan önceki kaynağı olan geleneksel halk tiyatrosu geleneginin göstermecisi ve öz-gönderimsel karakterini göz ardı etmek anlamına gelecektir. Ancak burada hedeflenen, bir kaynak araştırması değil, “romantik karakter” tanımına, bu oyun kisislerinin oluş biçimleri ile ne denli uygun olduklarının gösterilmesidir.

Söz konusu oyun kisisi sürekli olarak kendileri hakkında düşünür, düşünce üretirler. Kim olduklarını saptamaya, ya da ifadelendirmeye çalışırlar.

NECİP:Necip Elbeyli. Avukat. [...] Dokuz vilayet, on dört ilçede avukatlık yapmış,

bir yıl önce bir seyyar köfte satıcısının sevgilisini bıçaklamasını savunmuş ve köftecinin intiharını müteakiben emekli olmuş derken treni yürümediği için hasbelkader bu aksam aranızda bulunan karacigeri mosmor bir insan. [L., s. 42-43]

Coskun Ermis oyun yazmaya başladıktan sonra kendini daha farklı hissetmeye, buna bağlı olarak da daha farklı tanımlamaya başlar.

COSKUN: Ne bileyim, sanki kendi istegimle emekliye ayrılmamışım. Sanki emekliye bile ayrılmamışım, sadece bana yeni bir görev verilmiş. Peki neden bana verilmiş bu görev? Çok akıllı olduğum için mi? Çok bilgili olduğum için mi? [O.Y., s.46]

Coskun soyadına uygun olacak şekilde *seçilmiş* biri olduğunu düşünmektedir. Aydın kendini kutsal bir konuma koymuştur; sıradan insanlardan tümüyle farklıdır o. Bu kendini tanımlamak için yeni bir alandır. Üstelik romantik sanatçıların kendilerini sık sık gündelik sınırlılıkları, sıradanlıkları asmış kişiler olarak “dahi”lik sınıfına yerleştirmelerinin, bu oyunda belirgin bir karşılığı vardır bu anlamda. Kerameti kendinden menkul bir “üstün oluş hali”, Coskun’un kimliğini belirlemede, bir yandan da yıkımını hazırlamaktadır. Coskun yasama ait kimsenin bilmediği bir bilgiye ya da gerçeğe sahip olduğunu düşünmektedir. Bu gerçek, kendinden yola çıkarak, hakkında soyutlamalar yaptığı *Türk milleti* ile ilgilidir.

COSKUN : Biz büyük bir milletiz Saffet.(...) Biz büyük bir milletiz derken, aynı zamanda demek istiyorum ki, evet aynı zamanda biz çocuk kalmış bir milletiz Saffet! Çünkü her şeye çocuk gibi sevinir, çocuk gibi üzülürüz her şeye. [O.Y., s. 48]

Kendi içinde yaşayan kırılmalı çocuğu, ulusal kimliğe tasir Coskun. Bu anlamda aydının kendini tanıması yasamsal bir önem tasir. Bireysel kimlik ile ulusal kimliğin aynilastirilmesi, aydını bir kurban durumuna getirir. Kurbandır; çünkü tasidigi bütün zaafılar, ulusal kimliğe aynı şekilde yansidigi için bunlardan bir an önce kurtulmak zorundadır. Böylesi saplantılı bir düşünceyle, ulusal kimliği temize çıkarmak için kendini kazımaya başlar Coskun. Can yakıcı dozda isletilen özelestiri mekanizması, giderek Coskun’un celladına dönüşecektir. Aydın’i artık *ötekilerin* günah keçisi yapmasına gerek kalmamıştır. Oguz Atay’in aydını kendiliginden üstlenir bu misyonu. Kendi yetersizliklerinden ne kadar çok söz ederse, ülkesinin geleceğini o kadar güvence altına alacağını düşünür gibidir.

*sanki insanmısim gibi, yine buyrun bekleriz diyorum. [O.Y., s. 53]*

Kendini bu denli yok sayma ancak bir tür kendini kurban etme duygusuyla açıklanabilir. Kuskusuz böyle bir duygu aynı şekilde hastalıklı bir heyecanı da beraberinde getirecektir. Tiyatrodan arkadaşları Servet, Emel ve Saffet'le birlikte içki içerken, sarhos olup, yaptığı konuşma tiyatro edebiyatımızın aydın sorunu ile ilgili en önemli tiradı olarak anılacak gibidir.

COSKUN : Ey zavallı milletim dinle! Su anda hepimiz seni kurtarmak için toplanmış bulunuyoruz. Çünkü ey milletim, senin hakkında, az gelişmiştir, geri kalmıştır gibi söylentiler doluyor. (...) Neden böyle yapıyorsun? Neden az geliyorsun? Niçin bizden geri kalıyorsun? Bizler bu kadar çok gelişirken geri kaldığın için hiç utanmıyor musun? Hiç düşünmüyor musun ki, sen neden geri kalıyorsun diye düşünmek yüzünden, biz de istediğimiz kadar ilerleyemiyoruz. (...) Fakir fukaranın hayatını anlatan zengin yazarlarımıza gece klüplerinde içtikleri viskileri zehir oluyor. (...) Ey su fakir milletim! Aslında seni anlatmıyoruz. Sefil ruhlarımızın korkak karanlığını anlatıyoruz. İşte onun için sana yanasamıyoruz. Senin yanında bir siginti gibi yasıyoruz. Hiç utanmıyor muyuz? Hiç utanmıyoruz. [O.Y., s. 51]

Memet Baydur'un oyununda da oyun kısılarının kendilerini tanımlama biçimi hem bir farkındalığa hem de acımasızlığa işaret eder. Oyun kısıları kendilerini tanımlarken, kendilerine benzer aydınların da tanımını yaparlar.

ENGIN : Hep bir şeyler soran, hiç cevap vermeyen, biraz üstüne gidildi mi susup gülümseyen, her şeyi ciddiye alırken alay edebilmenin sirinliğine sığınan, hoşgörüsüz bir hoşgörü avukatı.... [L., s. 101]

Yaşamın bogduğu aydınlar kendilerini ifade etmek ama öncelikle tanımlamak ihtiyacı içindedirler. Ancak hemen hepsi için kendini tanımlamak bir sorundur. Kendilerine tanımlamaya ilişkin her denemelerinde, hem sonucun, hem de sürecin farkında olarak başlarlar ise. Ancak bu oyun kısılarının sürekli kendileri hakkında söz üretmeleri, kimliklerini zaman zaman hedefleriyle zaman zaman varoluşları ile

açıklamaya çalıřmaları onların konuşmalarının kendi üstüne kıvrılan, hep kendine gönderen niteliğine işaret eder. Bu nitelikleri ile öz farkındalığı içerik ve nitelik düzeyinde barındırırlar. Öz farkındalığa sahip romantik oyun kısılarının içinde buldukları metinlerde, oyun içinde oyun, oyun içinde rol, oyun içinde gösteri, oyun içinde anlatı gibi tekniklerle, aynı stratejinin oyunun yapısına da geçmesi sağlanmıştır.

### **Romantik oyun**

Romantik “kahramanlar”ın bilmiş farkındalıkları, gündelik yaşam içinde “herkes” gibi yaşamalarını imkansız hale getirerek onların an’dan kaçmalarını, zaman’ı asmalarını neredeyse zorunlu kılar. Oyun, hem zamansal hem mekansal kurgusuyla, bu tür oyun kısıları için bir sığınaktır.

Yabancılaşmış ve sözcüğün gerçek anlamıyla yalnızlaşmış “Bay Hiç” için varolmanın belki de tek yolu oyun kurmak ya da bir oyunun içinde yaşamaktır. Adam bunu yapar. Yıllarca çok uzaktaki bir evin ışığına bakar ve bu evde yaşadığını varsaydığı kadına aşık olur. Bir bekleme ya da ümit etme oyunudur oynadığı ve salt bu oyuna tutunarak yaşayabileceğinin farkındadır. Kadın’ın evlenme teklifini bu düşünceyle reddeder ve tekrar, yalnız odasına kadının ışığına bakarak ümit etme oyununa döner. Aydın, bir yaşam boyu beklediğinin, gerçekleştiginde ne denli ümit kırıcı olacağını ve oyun bittiginde kendisi için de her şeyin biteceğinin farkındadır. Ugruna yaşayabileceği bir umudu ya da koruması gereken bir değeri kalmadığı için, bunu kendisi icat etmek zorunda kalmaktadır. Bunu da zamani, uzaklıkları ve genel anlamda uzamı dönüştürerek yapar.

Limon adlı oyunda belirli bir kimliğe sahip olmama hali o kadar baskındır ki, metindeki bütün anlamların önüne geçer. Kimse kendisi değildir ve bunu süreç içinde yaşama tutunmanın biricik yolu haline getirmişlerdir. Limon’un oyun kısıları için kendi kimlikleri dayanılmaz hale geldiğinden baskılarını yasantılama oyununun rahatlatıcılığına sığınmışlardır.

Oyun iki evin salonunda geçer. Muhsin’in garda tanışıp eve getirdiği Necip dışında herkes birbirini tanımakta, ancak disardan eve gelen her insanla birlikte, evin içinde bulunanların birbiriyle ilişkisi değişmektedir. Bu değişim öyle hızlı bir basdöndürücülük içinde yaşanır ki, sonuçta hem oyun kısıları hem de okur/izleyici kimin kim olduğunu unutacak duruma gelir. Aziz’in eski sevgilisi Asli dört yıl sonra Necip Bey’in eve geldiği akşam sirilsiklam ve tükenmiş, Aziz’i görmeye geldiğinde, Necip Bey Asli’ya Aziz’in dayısı olarak tanıtılır. Komsuları yetmiş yaşındaki

Berfinaz Hanım geldiğinde mizansen yeniden değişecek, Necip Bey, Muhsin'in isyerinden arkadaşı olarak tanıtılacaktır. Aslı bir uzak akrabadır ve Necip Bey Aslı ile evlenmek istemektedir. Sonra Necip Bey aslında bir avukat olduğunu söyleyip bu oyunu kesmelerini isteyince, Aziz onu sirkettekileri ve Aslı üzerinde söz sahibi olan herkesi kandırmaya çalışmakla suçlar. Arkadaşları Engin ve Sevda geldiğinde ise Necip Bey bu kez de üç kitabı olan bir sair, Berfinaz Teyze de Aziz'in dadısı olarak tanıştırılır. Değişimler kimi zaman da durumla değil, Baydur'un sahne yönergeleriyle yaşanır:

[Roller yine değişmiştir şimdi. Necip evsahibi ya da herseye hakim bir büyük gibidir artık. Aslı esrarengiz, kimsenin tanımadığı bir konuktur. Muhsin sairdir, gizemli, bulutlu konudur. Ciddidir. Aziz alaycı, "müstehzi" bir kuzen gibidir. Biraz simarık. Engin ile Sevda büyümüş evlatlıklar gibidirler. Hem rahat, hem rahatsız. Yalnızca Berfinaz, Berfinazlığını korur. Onu değiştirebilecek bir oyun yazarı icat edilmemiştir henüz. ] [L., s.65]

Burada oyun kişilerinin ortak karakteristikleri açısından birarada incelenen oyunların aydın kahramanlarının bir başka ortaklıkları da dille olan ilişkileridir. Geldikleri noktada söz, büyük ölçüde anlamını yitirmiştir. Ama bu durum onların konuşmamasına değil, dili kendi içinde tüketmelerine neden olmuştur. Yaptıkları "okumalar" onlara sözle oyun kurma yeteneğini sağlamıştır. Özellikle Limon ve Oyunlarla Yasayanlar oyunlarında bu durum o denli öne çıkar ki, fiili olarak kurulan oyunlardan bile daha önemlidir söz oyunları. Kullandıkları dilin içerdiği ironi, onları sistemin dışlarından "koruyan" kalkanlardır. Alay ettikleri, içinde yaşamak zorunda olduklarıdır aslında. Ve alay, özünde, hiç kimse için problemleri hafifletmemektedir.

MUHSİN: Küçük kusumun adı Baykus olmalı.  
Onu havasızlıkla uykusuzlukla, sigara ve alkol dumaniyle besleyeceğiz.

AZİZ : Ali kusa viski al!..

MUHSİN: Ölümlerle, umutsuzlukla, nefretle, yalanla büyüteceğiz kusumuzu.

AZİZ : Baba, bana sustalı çaki al.

MUHSİN: Acılardan süzülmiş, yine de iyimser bir kus olacak bu. Yaralarını yalamayı reddeden, alçaklardan uçan, alçak gönüllü bir kus. [L., s.72]

Bilinen, çok sık yaşanan ve bu nedenle de çok yakından tanınan, gündelik klişelerle ve sıradan yaşam biçimleriyle alay ederler. Ironinin temel hedefi, yine klişe sözler ve tipki basım yaşamlardır.

ASLI: Karacigerinizin eli kalem tutsaydi da, gerçekleri kaydetseydi.

MUHSIN: Onu orta ikiye kadar okutabildik ablası. Hep okuldan kaçır, sinemaya giderdi. Biraz daha büyüünce, sinemadan kaçır meyhaneye gitmeye başladı. Bir tane karaciger tabii, sokaga atamazdik. Doktor olsun, mühendis olsun, memlekete faydali bir karaciger olsun istiyorduk. Okumadi. Ne dediysek tersine gitti. Anasi "bu karacigerin hali ne olacak?" diye az mi göz yasi döktü...Bir sinsi kaplan gibiydi deyyus...(...)Karacigerimin midesi bulaniyordu bu durumdan! Hiç bir seye inanmamaya baslamisti. Eh, insanlari sevmeye çalisan bir ciger için kolay degildi vaziyet!

AZIZ : Yeter! (...)

MUHSIN : (Oynar) Vallahi de olmaz, billahi de olmaz! Daha çok erken canim, söyle bir güzel tadini çıkaralim...

SEVDA : Neyin tadini?

MUHSIN : Yabancilasmamizin?

AZIZ : Sonra asure yeriz. [L., s.75]

Bu yazıda bir arada ele alınan metinlerin oyun kisilerinin benzerligini saglayan bir diger öge sözün kullanimi ve dille kurulan iliskidir. Dil, geleneksel düzenin anlasma aracidir ve toplumun diger kurumlarinda oldugu gibi yürürlükteki deger ölçütleri içinde kalipasmistir. Burada incelenen aydinlar salt bu nedenle, sistemin devamliligini saglayan bir kurum olarak dile kuskuyla yaklasirlar. Sözcüklere atfedilen anlamlari alt üst ederek bu yapıyı parçalamaya çalisirlar. Bu tavir, yine bireysel bir içerik tasimaktadır. Gelinek noktada söz artık bir kendini anlatma araci olmaktan çikmis, bir silaha, ya da daha çok bir kalkana dönüşmüştür. Günlük yasamin- ya da daha genis bir kullanimla düzenin- yarattigi yilginlik ve korku, aydinlarda bir tür korunma güdüsü yaratmistir. Ama onlar ilkel degildir. Kendilerini koruyacak tüyleri ve pençeleri, uygarliga adim attiklarinda- bunu kendileri seçmislerdir- yerlerini salt düsünsel etkinliklere birakmis, dolayisiyla kendilerini savunabilecekleri son kaleye, söz'e siginmalarina neden olmustur. Ama bu sözde(n) kale yine sözle yikilabilmekte, bu nedenle esitler (aydinlar) arasindaki savaslar, oyunlari çocuksu hainligini ve yikiciligini tasimaktadır. Gerçegin disinda görünen oyun alaninin bu denli öldürtücü bir etkisi olması sasirtici oldugu denli, beklenilendir.

Bu kategoride ele alınan romantik oyun kisilerinin bir kısmi Türkiyeli olmaya, Türkiye'de yasamaya yönelik sikintilari dile getirirler. Sorunlari sözellestirmek



kusksuz onlari çözmek demek degildir. Çünkü bu aydinlar söz konusu sorunlari neredeyse toplumsal bir sorun olma özelliklerinden indirgeyerek kendi özel sorunlari haline getirmislerdir. Memed Baydur'un Limon adli oyununda bir an açılan radyodan, kısa bir bölümü duyulan radyo tiyatrosu, içinde yasanilanin özeti gibidir. Sikiyönetimin yaptirimlari altinda yok olan kimliklerin, radyo oyunuyla alti çizilir.

RADYO : Bir halki ortadan kaldirmak için hafizasini yok ederek ise baslanir, anliyor musun?! Kitaplarini, tarihlerini, kültürlerini yok ederler. Baskalari... onlara baska kitaplar yazar, baska bir kültür verir, baska bir tarih uydurur. Iste George burada böyle yaziyor. Hüznün, umutsuzlugun, unutusun dikte ettigi bir ölüm kitabi bu. (...) Öylesine pazarlanacak ki her sey, onlara inanacagiz... [L., s.54-55]

Limon'daki aydinlar, bilip anlayanlardir. Ancak eylemsizlikleri kendi içlerinde öyle büyük bir yargica dönüşmüştür ki, kendilerini yakici gerçeklikle yüzyüze getiren her durum, ya da olay, gelinen noktada, yok sayilmaya, görmezlikten, duymazliktan gelinmeye yazgilidir. Asiri duyarlik, duyarsizliga dönüşmüştür. İki marjinal uç birbirinin kopyasidir. Siradan insandan her anlamda farkli gibi görünen bu aydin grup, radyo oyunundan rahatsiz olup kapatacaktir. Tıpkı *ötekilerin* yaptigi gibi... Dönüştürmeyen bilgi ve buna bagli gelisen duyarlik, romantik kahramanlari, ya da günlük gerçeklik içindeki karsiliklari ile romantik aydinlari 'sokaktaki adam'dan farklılastiramamakta, üstelik bir de 'ise yaramazligi'yla agir yükünü tasitmaktadır.

Oyun boyunca yapılan bütün söz oyunlari, ülkede nasıl bir ideolojik yapılanmanın egemen oldugunu göstermektedir.

MUHSIN : Peki ama... anilari ve çağrısımlari ne yapacagiz. (sessizlik) Yapılan aramada çocuklugunu hatırlayan bir adam yakalanmıştır. Ayrıca bol miktarda yasaklanmış uçurtma, gazoz kapagi, kayisi çekirdegi ve bilya ele geçirilmiştir. [L., s. 112]

Yine oyun içinde Necip'in anlattigi oyuncular masali, inananların ölümü göze alarak savasmalarını ve binlerce kisiyi etkilemelerini, krala- mevcut düzene- karsi gelmelerini anlatmaktadır. Hersey bir oyun ola rak, *oyun gibi* baslamıştır. Ama oyun gerçeğe dönüşecek, tehlikeli bir yokedicilik unsuru tasiyacaktir. Egemen olan, yeni ve degismeci olani istemeyecek ve hepsine zor kullanarak, yaptirimlar uygulayacaktir. Masalin bütün olumsuz ilerleyisine ragmen, tam kralin adamlari gelip bütün bu

degisimleri baslatanlari öldürecegi sirada, masal beklenmedik bir sekilde kesilir. Necip, masalin kendisine de bu bölüme kadar anlatilmis oldugunu, sonra ne oldugunu , oyuncularin nereye kayboldugunu, kimsenin bilmedigini söyler. Bilinmezlik her seye karsin bir umut içermektedir. Bu umut bu ülkeyi degistirmeye inanan çocuklar için de sakli tutulmaktadır.

Her sey artik bir oyun kipiyle yasanir olmustur. Oyun aydinlar için yeni bir soluk almaalani haline gelmistir. Büyük yesil açık alanlardir oyunlar, sikici, bogucu, sikistirici kent yasaminin içinde. Gelines noktada insanoglu gerçek bir parçalanma yaşamaktadır. Schiller daha kendi zamaninda, 18. yüzyilin sonlarında bile insanin yasadigi parçalanmaya isaret ederek, bunun büyük bir tehlike oldugunu söylemekteydi. Sorun insani bütün kilan baglari kopmasiydi.

Yeni insanliga bu yarayi açan kültürün kendisi olmustur. Bir yanda genis denemeler ve belli düşünceler, bilimlerin birbirinden daha kesinlikle ayrilmasini gerektirince; öte yanda da devletlerin karisik mekanizmasi, insanlari ve isleri daha da kesinlikle ayirmayi zorunlu kilince, insan dogasinin da iç bagi koptu.<sup>1</sup>

Schiller bu parçalanmanın tedavisine de isaret eder. Bu büyüü tedavi oyundur. Schiller'e göre, insan iki temel dürtüye sahiptir: duyusal dürtü ve biçim dürtüsü. Duyusal dürtü, insanin fizik varligindan, biçim dürtüsü ise ussal dogasindan kaynaklanır. Herbert Marcuse, uygarligin bu iki dürtüyü uzlastirmak yerine, duyusal olanı ussal olana üstün kildigini söylemektedir. Oysa bu iki dürtüyü uzlastiracak bir üçüncü dürtü mevcuttur aslında insan dogasinda. Iste bu Schiller'in tanımladigi oyun dürtüsüdür. Duyusal dürtü, degismenin olmasini, zamanin bir içeriğe sahip olmasini ister. Biçim dürtüsü zamani ortadan kaldirmayi, hiçbir degismenin olmamasini ister. Her iki dürtünün birlikte etkidigi oyun dürtüsü ise zamani zamanda ortadan kaldirmayi, olusu mutlak varlikla, degismeyi özdeslikle degistirmeyi amaçlamaktadır. Zamanin zamanda ortadan kaldırilmasi, bir tür “gibi yapmayi” gündeme getirmektedir. Sanki zaman geçmiyormus, hiç geçmemis gibi yapmayi... Bu simülasyon oyunun özünde vardır. Schiller, tek cümlesiyle bu konuda bütün söylenenleri özetler:

---

<sup>1</sup> Friedrich Schiller, İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup Çev.:Melahat Özgü (İstanbul: Milli Eğitim Basimevi, 1990),s. 23.

Insan sözcüğün tam anlamıyla insan olduğu yerde yalnızca oynar ve o, oynadığı yerde ancak tam insandır.<sup>1</sup>

Oyun kavramına ve Türkiye yazınına girişine Oğuz Atay'la tarih düşmek olasıdır. Bu tarihsel an kuskusuz bir raslantı değildir. Günlük yaşam pratiği aydına böyle bir çıkış önerecek hale gelmiştir. Bu tarihten sonra pek çok yazar da aynı yoldan geçecek ve Oğuz Atay'ın oyun yolunda attığı ayak izlerini sürecektir. Artık gerçek tümüyle deri değiştirmiştir. Yeni yapısıyla bir önceki gerçektan daha gerçektir.

Bu romantik aydın oyun kahramanlarının bir diğerk ortak paydası zamanla kurdukları farklı ilişkileridir. Oyun dürtüsünün zamansal içeriğine uygun olacak şekilde zamanın zamanda ortadan kalkması gibi bir tutkuyla hareket ederler.

Oyunla yasama Oyunlarla Yasayanlar' in emekli tarih öğretmeni Coskun Ermis için tarihi oyunlar yazma ve tiyatro yasantisini gerçek bir yasantiya dönüştürme oyunudur. Limon 'da bütün oyun kisileri (Muhsin, Aziz, Necip, Asli, Berfinaz, Engin, Sevd) "içinde buldukları ilişki ağını ve durumu değiştirme oyununu", Sonsuzluk Kitabevi'nde yaslı adam'ın "insanlığın tüm kültürel birikimine sahip çıkma", Bay Hiç ise "arama ve bekleme" oyununu oynamaktadır. Oyun üzerine kurulmuş bir düzen hiç kuskusuz ütöpiktir ve içinde yasanan zamana aşkin olduğu için de romantiktir. Özgürlükle es anlamlı sayılabilecek oyun, düzene yayıldığında salt bireysel değil, toplumsal bir kurtuluşu da vadetmektedir.

Oyunun temel ilke olarak alındığı bir toplum düzeni, insanlar üzerinde baskıcı olmayan bir kültürü yaratmakla insanın özgürlüğünü gerçekleştirmiş olacaktır. Marcuse'ün Schiller'e dayanarak geliştirdiği oyun kuramında, yalnız sanat değil, tüm insan etkinlikleri, örneğin çalışma bile bir oyun olarak düşünülür. Bu kuram insanın bütün zorluklarının ortadan kalkacağı varsayılan ütöpik bir toplum için öngörülür.<sup>2</sup>

Kaynagini öznelikten alan oyun dünyası, bir özgürlük vaadi gibi görünmektedir ancak, bireysel düzlemde hayata karşı bir tavir olarak nitelendirildiğinde oyun,

---

<sup>1</sup> Ö. Naci Soykan. "Sanatın Kaynağı Sorunu: Oyun ve Dans" Felsefe Dünyası, sayı:2, Aralık 1991, s.44-45.

<sup>2</sup> Besim F. Dellaloğlu. Frankfurt Okulu'nda Sanat ve Toplum. (İstanbul: Bağlam Yayınları, 1995), s. 62.

bir anlamda düşünen insanın, toplumsal gerçeklere ters düştüğü için başvurduğu bir kaçış yoludur; iç dünyasına sığınmasıdır.<sup>1</sup>

Çağdas oyun metinlerinde izi sürülen “romantik kahraman”ın, asal niteliklerini, genelde batı romantizminden, özelde Alman romantizminden devralmış olduğunu saptamak mümkün görünmektedir. Ancak bu noktada, “yerli” romantik kahramanları içeren oyunların pek çoğunda Türkiye’li olmaktan, siyasal/toplumsal arkaplandan özel olarak söz edildiği görülmekte; an’dan kaçışın gerekçesini, felsefi bir akıl yürütmeden çok içinde yaşanan olumsuz “toplumsal” koşulların farkında olmak oluşturmaktadır. Dolayısıyla on sekizinci yüzyıl romantik oyunlarında hemen hiç verilmeyen siyasal ortam, yirminci yüzyılda Türkiye’de yaratılan romantik oyun kisileri için asal belirleyici düzeyindedir. Türkiye’de çağdas oyun yazarlığının önemli isimleri Oguz Atay, Sabahattin Kudret Aksal ve Memed Baydur’un oyunlarında yarattıkları kahramanlara verdikleri “entelektüel” olma niteliği, bu oyun kisilerini, Batı tiyatrosu içinde ve yaklaşık iki yüz yıl önce yaratılmış benzerlerinden ayırmakta, Avrupalı “romantik kahraman” olusunu, sinir ve zaman “asarken”, ona kendine özgü niteliğini veren cesaret, gözüpeklik, yurtseverlik, coşkunluk gibi niteliklerinde radikal değişimler olmuştur. Avrupalı “romantiklerin” nedeni bir çirpida özetlenemeyecek genel melankolik halleri, Türkiye’li “romantikler”de, yerini, neden çekildiği asikar olan bir sürekli acıya bırakmıştır.

### KAYNAKÇA

- .Bakhtin, M.M. The Dialogic Imagination: Four Essays. Ed.: Michael Holquist, Çev.: Carly Emerson ve Michael Holquist Austin: University of Texas Press, 1981.
- Aksal, Sabahattin Kudret. Bay Hiç İstanbul: Cem Yayınevi, 1991.
- \_\_\_\_\_, Sonsuzluk Kitabevi İstanbul: Cem Yayınevi, 1991.
- Atay, Oguz. Oyunlarla Yasayanlar, İstanbul: İletisim Yayınları, 1993.
- \_\_\_\_\_, Tutunamayanlar İstanbul: İletisim Yayınları, 1984.
- Baydur, Memed. Limon İstanbul: Boyut Yayınları, 1993.
- Bowie, Andrew. Aesthetics and Subjectivity: From Kant to Nietzsche, Manchester: Manchester University Press, 1993.
- Dellaloğlu, Besim F. Frankfurt Okulu’nda Sanat ve Toplum, İstanbul: Bağlam Yayınları, 1995
- Ecevit, Yıldız. Oguz Atay’da Aydın Olgusu İstanbul: Ara Yayıncılık, 1989.
- Gürbilek, Nurdan.. Yer Değistiren Gölge. İstanbul: Metis Yayınları, 1995.
- Kaufmann, Walter. Dostoyevski’den Sartre’a Varoluşçuluk, Çev.: Aksit Göktürk İstanbul: de Yayınevi, 1965.

<sup>1</sup> Yıldız Ecevit, Oguz Atay’da Aydın Olgusu (İstanbul: Ara Yayıncılık, 1989), s. 37.

Marcuse, Herbert. Eros ve Uygarlık , Çev.: S. Çagan İstanbul: May Yayinlari, 1968.

Oktay, Ahmet. Zamani Sorgulamak İstanbul: Remzi Kitabevi, 1991.

Schiller, Friedrich. Insanın Estetik Egitimi Üzerine Bir Dizi Mektup Çev...:Melahat Özgü  
İstanbul: Milli Egitim Basimevi, 1990

Soykan, Ö. Naci. "Sanatin Kaynagi Sorunu: Oyun ve Dans" Felsefe Dünyasi, sayi:2, Aralik  
1991.

Walzel, Oscar. German RomanticismNew York: Capricorn Books, 1966.