

## MEMET BAYDUR'UN İKİ OYUNUNDAKİ KURGUSAL KİŞİLER

Duygu Seda Tomru\*

*Estragon: Biz varolduğumuza kendimizi inandırabilmek için  
Her zaman birşeyler buluruz, değil mi Didi?*

*Vladimir: (Sabırsız) Evet, evet, biz, ...sihirbazız.*

Yaşadığı çağa ve toplumsal yapıya uyum sağlayamayan, toplumun beklentileri ile kendi istekleri çatışan insanın; hem kendine hem toplumdaki diğer bireylere yabancılaşmaması, kimliğini ve yaşamın amacını yitirmemesi için belki de gerçekten illüzyona ihtiyacı var.

Uygarlık tarihi boyunca yarattığı toplumsal politik baskılarla kendi özgürlüğünü kısıtlayan insan; hem kendisi hem başkaları ile hesaplaşma sürecinde ne oranda gerçeklerle yüzleşme cesaretini gösterebilir?

Memet Baydur, çoğu oyununda zaman, uzam ve kendi yarattığı kalıplar içinde sıkışıp kalan insanın durumuna değinir. Oyun kişileri, doğru ile yanlışın birbirine karıştığı, değerlerin, inançların, amaçların anlamsızlaştığı, her türlü eylemin gerekliliğinin yitdiği bir dönemin insanlarıdır. Doğum ile ölüm arasındaki kısıtlı zaman dilimi içinde varlıklarının anlamını bulamayan bu kişiler hem kendilerine hem de topluma yabancılaşmış korkularla, kurallarla sinmiş, sindirilmiş yalnız insanlardır. Kendilerini içinde buluverdikleri boşlukta toplumsal yönelimlerini, ideallerini koruyamadıkları gibi kimliklerini de yitirirler.

Baydur'un oyun metinlerinden **Limon** (1980) ve **Yalancının Resmi**<sup>1</sup> (1996) sözünü ettiğimiz özellikleri taşıyan oyun kişilerinin karşımıza çıktığı yapıtlardandır. Metinlere oyun kişilerinin içinde buldukları durum ve bu durum karşısındaki tepkileri çerçevesinde baktığımızda iki oyunda da yazarın benzer bir yaklaşımla “birey olmak” ve “kimlik sorunu” konularına değindiğini söyleyebiliriz.

---

\* Araştırma Görevlisi; İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü

<sup>1</sup> “Yalancının Resmi”, “Günebakan Cam Kırıkları” adı ile sahnelenmiştir.

**Limon** adlı oyunun ilk bölümü Aziz'in evindeki bir odada geçer. Perde açıldığında hiç kimsenin bulunmadığı oda kapının her açılışında birinin ya da birilerinin gelmesiyle kalabalıklaşır ve oynanacak oyunlara sahne olur. Aziz'in –odanın- ilk konukları Muhsin ve birkaç saat önce tanıştığı Necip'dir. Diğer konuklar ise Aziz'i, Muhsin'i ve birbirlerini daha önceden tanıdıkları(?) anlaşılabilir bir grup insandır. Necip hariç tüm oyun kişileri bir süredir kendilerini gerçeklerden soyutladıkları kapalı mekanlarda (I. Bölümde Aziz'in evindeki bir oda, II. Bölümde Berfinaz'ın evi) buluşarak vazgeçilmez oyunlarını oynamaktadırlar. Aziz'in evinde toplanma nedenlerinin oyun oynamak olduğunu yeni tanışılan Necip dışında herkes bilmektedir.

*“Aziz : Bu ne biçim oyun?”<sup>2</sup>*

*“Berfinaz : Üstüme iyilik sağlık, Aziz! Gözün kör olmasın huzur, bu nasıl oyun?”<sup>3</sup>*

*“Engin : Figüran olarak bulunuyoruz nezih tiyatromuzda.”<sup>4</sup>*

Necip de oyunun farkına vardığında oyunbozanlık yapmaz ve onlara uyum sağlayarak oyuna katılır. Oynanan oyun toplumsal rollerin değişimine dayalıdır. Genellikle dışarıdan içeriye birinin gelmesi veya oyundan uzaklaşıp gerçeklerle yüzleşme tehlikesinin olduğu anlarda herkes yeni bir rol kişisini oynamaya başlar. İlk sahnede Aziz bir yönetmen, Muhsin Aziz'in ev arkadaşı ve Necip Muhsin'in trende tanıştığı bir avukat iken Aslı'nın gelmesiyle Necip Aziz'in dayısı, Muhsin de yeğeni rolünü oynamaya başlar. Berfinaz'ın gelmesiyle de Aziz Berfinaz'ın oğlu Oğuz'un arkadaşı, Aslı evde kalmış kız, Muhsin Aslı ve Aziz'in akrabası, Necip de Aslı ile evlenmek isteyen muhasebe müdürü rolünü üstlenir. Oyun kişilerinin gerektiği yeni rollerine bürünmeleri ana oyun boyunca sürmektedir.

Oynadığı değişik roller içinde belli bir tutarlılık sezilen tek oyun kişisi Berfinaz'dır. Tüm rolleri sırasında toplumsal düzen içindeki gerçek rolü olan 'kayıp oğlunu bekleyen anne' rolünün (kimliğinin) belli özelliklerini korumaktadır. Diğer oyun kişileri ise her rolü gerçek rollerinden (kimliklerinden) izler taşımaksızın oynayabilirler. Yalnızca bir rolden çıkıp diğer role girmeye başladıkları süreç içinde kendileriyle yüzleşme noktasına

---

<sup>2</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 1**, Boyut Tiyatro Oyun Dizisi 12, Limon sayfa 44

<sup>3</sup> a.e., s.50

<sup>4</sup> a.e., s.51

geldikleri anlarda gerçek yüzlerinin görünürdüğü olur. Oyun boyunca oynanan oyunun en önemli parçası, oyun kişilerinin ellerinden düşürmedikleri içki bardaklarıdır. Sürekli içki içilmesine karşın oyuncular sarhoş olamamakta, alkolün gevşetici, mutlu edici etkisini yaşayamamaktadırlar. Başka bir deyişle sarhoşlukla geçmişlerinden ve kendilerinden kurtulmayı başaramazlar. Zaman zaman bir ‘iç hesaplaşma’ ya da ‘birbirleriyle hesaplaşma’ noktasına geldikleri olur. Ancak hiçbiri bu hesaplaşmayı sonuna kadar götürecek güçte değildir.

*“Muhsin : Sen kendi içine dönüyorsun durmadan. Üstelik... bu yolculuğu parçalanmadan bitirecek şekilde techiz edilmemişsin.”<sup>5</sup>*

Oynanan oyunlardan hiçbirinin belli bir sona ulaşmaması, zaman zaman sahneyi sessizliğin kaplaması bu güçsüzlüktendir. Hem kendilerine hem birbirine yabancılaşmış oyunlara sığınarak gerçeklerden kaçan bu kişiler güçsüz oldukları kadar eylemsizdirler. Aslında Baydur oyun kişilerine dinlettiği Radyo’daki konuşmalar aracılığıyla izleyiciye oyun kişilerinin yaşamakta oldukları dönemle ilgili önemli ipuçlarını verir.

*“Radyo: Bir halkı ortadan kaldırmak için hafızasını yok ederek işe başlanır, anlıyor musun?! Kitaplarını, tarihlerini, kültürlerini yok ederler. Başkaları... onlara başka kitaplar yazar, başka bir kültür verir, başka bir tarih uydurur. İşte George, burada böyle yazıyor. Hüznün, umutsuzluğun, unutulmuşun dikte ettiği bir ölüm kitabı bu. Marie’ye bunu anlatmaya çalışıyordum ki...”<sup>6</sup>*

*“Radyo: ...anlıyor musun George, anlıyor musun? Önce belleğimizi yok edecekler. Kitaplarımızı, tarihimizi, kültürümüzü yok edecekler. Bütün bunları bizi kurtarmak adına yapacaklar. Birileri... başka kitaplar yazacak... başka oyunlar, başka bir kültür, başka bir tarih uyduracaklar... öylesine pazarlanacak ki herşey, onlara inanacağız... bizim sonumuz George... bizim sonumuz...”<sup>7</sup>*

Yapıt adını II. Bölümde Engin ile Sevda’nın 4 aylık kızı olarak karşımıza çıkan ve oyunların sürdürüldüğü evin başka bir odasında uyuduğunu bildiğimiz bazen de ağladığını duyduğumuz oyun kişisinden alır. **Limon** diğer oyun kişilerinin özlem duyduğu koşulların geçerli olacağı bir dünyada yaşaması umut edilen yeni nesli simgeler.

---

<sup>5</sup> a.e., s.114

<sup>6</sup> a.e., s.54

<sup>7</sup> a.e., s.55

*“Engin:... kim bilir ne kadar çağdaş, ne kadar akıllı, bilgili, alımlı, hoşgörülü, alçakgönüllü, duru ve güzel bir insan olacak kızım...Olağanüstü bir dünya bekliyor onu... Her şeyin şimdikinden başka olacağı bir yeryüzü... Sahici insanların kurduğu gerçek tarihle, gerçek coğrafyanın kucaklaştığı bir dünyada büyüyecek Limon...”<sup>8</sup>*

II. Bölümün sonuna doğru Aziz ve Muhsin sanki oyun oynamayı bırakmışçasına geçmişleri, şimdiki durumları hatta gelecek üzerine konuşurlar. Nasıl oynanan hiçbir oyun belli bir sona ulaşamıyorsa ana oyun da net bir sona ulaşmaz. Ancak Aziz ve Muhsin’in bu konuşmayı yapabilmesi, onları dinleyen Aslı’nın yüzündeki içten mutlu, iyimser gülümseme ve yan odada ağladığı duyulan Limon’un varlığı sanki birşeylerin değiştirilebileceğinin habercisidir.

**Yalancının Resmi** adlı oyunda ise birbirini tanımayan iki insanın bir parkta tanışmaları ve parkta karşılaştıkları (buluştukları) günler içinde oynanan oyun üzerine kurulu ilişkileri anlatılır.Adam, Kadın ile konuşmak ister ve bir şekilde bunu başarır.Ancak Kadın’ın onunla ilgilenmediğini hissettiği noktada ilgisini çekmek için oyun içindeki oyunun ilk hamlesini yapar ve Nazım Hikmet’le bira içtiği günü anlatmaya başlar. Bu oyun işe yaramıştır ve Kadın yeniden Adam’la konuşmaya başlamıştır. Adam oyun boyunca Kadın’ın ilgisini yitirdiğini fark ettiği veya kendi geçmişiyle hesaplaşmaya yöneldiği her anda bu oyunu oynayacaktır.Marie Bell, İsmet Paşa, Pablo Picasso, Pavarotti, Einstein gibi kişilerle neler yaşadığını anlatmaya başlayacaktır.

İlk Perde’de Kadın, Adam’a anlattıklarının birer palavra, birer yalan olduğunu söyler ama Adam ile konuşmaya da devam eder. İkinci Perde’de Kadın ve Adam görüşmeyeli aylar geçmiştir. Kadın bu zaman dilimi içinde Adam’ın hayatı ile ilgili hayaller kurmuş, onu ve karşılaştıklarında neler anlatacağını merak etmiştir. Ve yeniden parkta karşılaştıklarında Adam’ın oynadığı oyuna o da katılır. Ancak bu tavır başlangıçta Adam’ın hiç de hoşuna gitmez.

*“Adam:(Daha da sinirlenir) Benim! Kimin olacak? Benim. Böyle ilginç palavralar atarak seninle ilgileneceğimi,sana...bağlanacağımı umuyorsun di mi?!”<sup>9</sup>*

---

<sup>8</sup> a.e., s.110

<sup>9</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 4**, Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi 76, Yalancının Resmi sayfa 89

*“Adam: Palavra sanıyorsun söylediklerimi.Onun için kendine göre kuru sıkı atmaya başladın sen de.Kendi çapında sallıyorsun işte.”<sup>10</sup>*

Adam daha sonra Kadın’ın da oyuna katılmasını kabul eder ve birlikte oynamaya başlarlar.

*“Adam: Benim anlattıklarım yetmedi... şimdi sen de katılıyorsun oyun zannettiğin bu hayata.*

*Kadın: Rica ederim!Rica ederim! Ben yalnızca gerçeği konuşuyorum.*

*Adam: (Uzun uzun Kadın’a bakar) Kuşkusuz.Bundan hiçbir kuşum yok. Gerçeği anlatıyorsun elbette.İnanılmaz gerçeği.Muazzam gerçeği.İnanç ile bağlarını koparmış,büyük gerçeği! Artık hiçkimse sana hayır, o öyle değil böyle diyemez.*

*Kadın: Yanılıyorsunuz efendim.İnanılmaz gerçeği anlatıyorum size.Muazzam değil, küçük olan gerçeği.Yadsınamayan gerçeği.”<sup>11</sup>*

Oyunda yalan, doğru, gerçek kavramları tartışılır. Adam’ın evliliği ve oğlu hakkında yalan söylediğini ve Picasso’nun resminin gerçek olduğunu açıklamasıyla seyirci neyin doğru, neyin yalan ve neyin gerçek olduğunu sormaya başlar.

Adam kendisine verilen görev gereği bir ev basıp suçsuz insanları öldürmüş bir polistir. İçinde duyduğu vicdan azabını bastırabilmenin yolunu yalanlara sığınmakta bulmuştur. Ancak bu oyun oynandıkça öyle bir hal alır ki Adam kendi yalanlarına inanmaya başlayarak gerçek toplumsal rolünden, kimliğinden de sıyrılmaya başlar.

*“Adam: İnsan, kendini... kendine kaptırırsa belleği mi yitiyor?”<sup>12</sup>*

*Adam’ın bu oyunla vicdanını temizlemesi pek de olası değildir. Kadın ise oyun sırasında soruları ve sözleri aracılığıyla Adam’ın kendi geçmişiyile yüzleşmesine yardımcı olur. Belki de Adam’ın oyunlara sığınmaksızın insanca yaşayabilmesine kılavuz olabilecektir*

---

<sup>10</sup> a.e., s.91

<sup>11</sup> a.e., s.102

<sup>12</sup> a.e., s.93

Baydur'un bu iki oyun metninde de oyun kişileri yabancılaşma, iletişimsizlik, varolamama, kendisi ve başkalarıyla hesaplaşamama, eylemde bulunamama hallerinin yarattığı bunalımdan sıyrılmak için çaresizlikle oynamaya başlarlar.

J.Huizinga **Homo Ludens** adlı yapıtında oyun için, 'Sıradan bir dünya içinde, çocuğun geçici dünyalar yaratmasıdır.'" der ve oynayana heyecanın yanı sıra bütünsellik hissi de verdiğini belirtir.

*Çocuk, oyunu ile kendi dünyasını yaratır; materyali kendine doyumluluk sağlayacak şekilde yeniden düzenler.Bunları da büyük bir ciddiyetle yapar ve heyecanını oyuna katar.Oyun'un karşısı ciddi bir uğraşı değil 'gerçek'(reality)dir.<sup>13</sup>*

Baydur'un oyun kişileri de gerçekten kaçarak oyuna sığınmaktadır. **Limon**'da Necip'in anlattığı 'Oyuncuların Masalı'ndaki gibi oyuncular oyunu ciddiye almaya başlayıp, oynadıklarını gerçekten yaşayarak kısa süreli de olsa bütünleşme hissini yaşamaktadırlar. Onları ayakta tutan alkol ve oyun oynama halidir. Aynı zamanda oyun, eylemsiz bırakılan, uyuşturulan, hafızası yok edilen bu insanların bir tür başkaldırısı, gerçekleri reddedişidir.

İkinci Dünya Savaşı sonlarına doğru politik-psikoloji alanında araştırmalar yapmaya başlayan Adorno ve Horkheimer 1944 yılında yayınladıkları **Aydınlanmanın Diyalektiği** adlı yapıtlarında "... 'akıllı insanın' sürekli rasyonalizasyonla, salt çevreyi (doğayı) değil giderek insanlar arası ilişkileri hatta bizzat kendisini de tahrip edebilecek konuma gelebileceğini (ya da geldiğini) öngörmeye başlamışlardır."<sup>14</sup> Zaman ne yazık ki onları haklı çıkarmış, özellikle 2. Dünya Savaşı sonrasında insan, doğaya ve kendisine yabancılaşmıştır. Bununla birlikte ağırlıklı olarak kapitalist toplumlarda bireyin topluma uyum biçimleri, en fazla uyum (konformizm), uyum sağlayamamak (non-konformizm) ya da geri çekilme (resignation) tutumları halinde belirmiştir.

Baydur, 1980 ve sonrasında Türkiye'de yaşanan kriz dönemlerini, bu süreçlerin kişiler üzerindeki etkilerini gözlemleyip oyunlarında işler. Bu gözlemler ile politik-psikoloji alanına ait bulgular birbirini tamamlar niteliktedirler. Çünkü, oyun kişilerinin

<sup>13</sup> Prof. Dr. İsmail Ersevîm'in 'Oyun' kavramı ile ilgili notları

<sup>14</sup> Serol Teber, **İnsanın Hiçleşme Serüvenine Giriş Politik-Psikoloji Notları**, Papirüs, Temmuz 2001 s. 39

içinde buldukları durumlar ile tutumları arasındaki ilişki, politik-psikolojinin kavramları aracılığıyla açıklık kazanabilmektedir:

“Resmi” düşünce, inanç ve davranış kalıplarını benimsemiş ya da benimsemek zorunda bırakılmış Berfinazlar... (topluma en fazla uyum gösteren bireyler)

Toplumsal kurumlar, normlarla polemiğe giren, özgürleşme arzusu içinde başkaldırı ihtiyacı duyan ama eyleme geçme cesareti gösteremeyen Enginler... (topluma uyum sağlayamayan bireyler)

Toplumsal normları kendi anlayışına ters düştüğü için benimseyemeyen, çoğunlukla ne kendi görüşünü savunabilecek ne de varolan normları eleştirebilecek enerjide olmadığını (ya da eski enerjisinin kalmadığını ) düşünerek eylemsiz kalan, başkaldıramayan, kendi değerlerini korumak için kendi içine yönelen Azizler... (geri çekilme tutumundaki bireyler)

Oyunlarda karşılaştığımız kişilerin her biri, toplum yapısının sağlam olmadığı ekonomik, toplumsal, kültürel, moral krizler sonucunda ortaya çıkan norm sistemlerindeki çözülüş dönemlerinde bir belirsizlik durumuyla karşı karşıya kalan kişilerdir. Toplumsal kimlik ve yönelimlerini yitirmiş bu insanlar, oyunlara sığınıp oynadıkça bir karakter olma olasılığından daha da uzaklaşırlar ve sonunda bir ‘insan’ dan çok bir ‘oyun kişisi’ ne benzerler.

*“Kadın:...Bir insandan çok ...bir...oyun kişisini andırıyorsunuz.*

*Adam: Böyle çok insan tanıdım ben.”<sup>15</sup>*

Baydur, toplumsal yapının insan üzerinde yarattığı psikolojik etkilere yer verirken hatta Türkiye Tarihine ilişkin net göndermeler yaparken ( **Limon**’daki Radyo piyesi metninde anlatılanlar, Oğuz’un kayboluşu, Aziz-Muhsin ve Aslı’nın hesaplaşmaları sırasında aktarılan ipuçları ve **Yalancının Resmi**’nde Adam’ın oğlu ve kendisiyle ilgili anlattıkları gibi...) aynı zamanda bu insanların inançlarını, güvenlerini, kimliklerini yitirilerini eylemsizliklerini eleştirir. İçinde buldukları durum eskisinden çok farklı olsa da yapabilecekleri birşeyler olmalıdır. Ancak krizin aşılmasında öncü görev üstlenebilecek aydın insanlar bir geri çekilme tutumu içindedirler.

“Aziz : ...hiç olmazsa hafta sonlarında ‘eski-ben’ gibi davranabilsem...mesele hallolacak...Olmuyor iştee...”<sup>16</sup>

Baydur oyun kişileri aracılığıyla Türkiye’de yaşayan gerçek insanlara bir tür ayna tutar. Aynadaki yansımasını fark edebilen okuyucu ve izleyiciler yaşamlarında birer “oyun kişisi gibi olma” halinden sıyrılacaklar mı?

### **Kaynakça:**

- ADLER, Alfred: **İnsan Tabiatını Tanıma**, Çev. Dr.Ayda Yörükkan, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları , Mart 1998
- BAYDUR, Memet: **Toplu Oyunları 1**, İstanbul, Boyut Tiyatro Oyun Dizisi 12, Şubat 1993
- BAYDUR, Memet: **Toplu Oyunları 2**, İstanbul, Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi 76, Nisan 1997
- HUIZİNGA, Johan: **Homo Ludens - Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, Eylül 1995
- ŞEN, Sabahattin (Haz.): **Türk Aydını ve Kimlik Sorunu**, Ankara, Bağlam Yayınları, Temmuz 1995
- TEBER, Serol: **İnsanın Hiçleşme Serüvenine Giriş, Politik-Psikoloji Notları**, İstanbul, Papirüs Yayınları, Temmuz 2001
- Prof.Dr. İsmail Ersevîm’in “oyun” kavramı ile ilgili notları, Tiyatro Araştırma Laboratuvarı (T.A.L.) kuramsal çalışmalar dosyası

### **Summary:**

*This article focuses on the plays, “The Lemon” and “The Picture of a Liar,” which reflect the periods of crisis in Turkey from the 80’s on, and the effects of these courses on the individuals. These two plays by Mehmet Baydur are analysed in terms of “being an individual” and “problem of identity,” pointing out the motif of “game playing”. This motif is formed around the idea that the characters in the plays cannot find a way out of the ‘angst’ caused by alienation, lack of communication, failure in reaching a complete*

---

<sup>15</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 4**, Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi 76, Yalancının Resmi sayfa 74

<sup>16</sup> Memet Baydur, **Toplu Oyunları 1**, Boyut Tiyatro Oyun Dizisi 12, Limon sayfa 113



*being, inertia, being unable to face the self and others, and they are led to choose 'playing games.'* The correlation between the conditions in which the characters stand and their deeds are linked to the political concepts of psychology (**conformism, non-conformism, resignation, etc.**) which are related to the modes of conforming of the individuals in capitalist societies to the community.