



<https://dergipark.org.tr/tr/pub/buefd>

YIL: 2021
CİLT: 6
SAYI: 2

MAKALE BİLGİSİ

Gönderildiği Tarih: 28.11.2021
Kabul Tarihi: 15.12.2021
Yayınlanma Tarihi: 31.12.2021

ARTICLE INFO

Submitted date: 28.11.2021
Accepted date: 15.12.2021
Published date: 31.12.2021

e-ISSN 2547-9865

Cahit Zarifoğlu'nun Radyo Oyunları Üzerine Bir İnceleme

A Study on Cahit Zarifoğlu's Radio Plays

Mahfuz Bulut

Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim
Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı,
Yüksek Lisans Öğrencisi,
mahfuzb90i@gmail.com,
0000-0002-1601-4234



Öz

Radyo oyunları, kültürel katkıları dolayısıyla önemli bir türdür. Türkiye'de bu tür için çeşitli isimler kullanılmıştır. Ancak bu tür için kesin bir isim tanımlaması yapılamamıştır. Pek çok yazar ve şair bu türde eserler meydana getirmiştir. Bunlardan biri de Cahit Zarifoğlu'dur. Cahit Zarifoğlu, adını şiir türünde duyurmuş bir şairdir. Şairliğinin yanında radyo oyunları da bir o kadar dikkate değerdir. Zarifoğlu'nun radyo oyunları, hedef kitle olarak çoğunlukla çocukları esas almıştır. Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunlarını belirli bir fikri kazandırmak için kaleme aldığı düşünülmektedir. Bu çalışmada, Zarifoğlu'nun Radyo Oyunları isimli kitabında yer alan "Deve İle Uçuş Böceği", "Cırcır Böceği İle Kaplumbağa", "Vişne Reçelli Ekmek", "Yüzen Fil", "Aslan İle Eşek" ve "Katıraslan" isimli radyo oyunları yapı ve tema bağlamında incelenmeye çalışılmaktadır. Radyo oyunlarına dair müstakil bir inceleme örneği olmadığı için tiyatronun inceleme örneği esas alınmış, metinlerin sağladığı imkânlar dâhilinde inceleme yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Cahit Zarifoğlu; radyo oyunu; kurgu; Radyo Oyunları.

Abstract

Radio plays are an important genre because of their cultural contributions. Various names have been used for this species in Turkey. However a definite name has not been defined for his species. Many writers and poets have created such works. One of them is Cahit Zarifoğlu. Cahit Zarifoğlu is a poet who made his name known in the genre of poetry. Besides his poetry his radio plays are equally remarkable. Zarifoğlu's radio plays were mostly based on children as the target audience. It is thought that Cahit Zarifoğlu wrote the radio plays to introduce a certain idea. In this study, Radio Plays named "Deve İle Uçuş Böceği", "Cırcır Böceği İle Kaplumbağa", "Vişne Reçelli Ekmek", "Yüzen Fil", "Aslan İle Eşek" and "Katıraslan in Zarifoğlu's radio plays tried to be examined in the context of the theme. Since there is no independent examination example of radio plays, examination is made on the basis of the examination sample of the theater and within the possibilities provided by the texts.

Keywords: Cahit Zarifoğlu, radio play, fiction, Radio Plays

- ❶ Bu makalenin araştırma ve yayın süreci "Araştırma ve Yayın Etiğine" uygun şekilde yürütülmüştür.

Giriş

Kitle iletişim araçları arasında önemli bir yere sahip olan radyo; insanları eğlendirmek, bilgilendirmek, kültür hizmetleri vermek vb. gibi misyonlara sahiptir. Radyo oyunları bu kültür hizmetlerinin bir ürünüdür. Radyo oyunu için birçok isim kullanılmıştır. Bunlar: “*Radyo oyunu, radyo tiyatrosu, mikrofonda tiyatro, radyofonik piyes, radyofonik oyun*” (Arslan, 2010, s. 1) olarak sıralanabilir. “*Bunların her biri türün pratiğini de ifade eden geçerli kullanımlardır. Ancak yaygın bir kullanıma sahip olan ‘radyo tiyatrosu’ gibi bir adlandırmanın kabul edilmesi mümkün değildir*” (Balık, 2021, s. 12). Bunun sebebi olarak da tiyatronun seyir, seyretme, seyir yeri gibi anlamlara gelmesi gösterilebilir. TRT’de Arkası Yarın isimli radyo oyunlarının yaymlandığı bilinmektedir. Ancak radyo oyunu için kesin bir tanımlama mevcut değildir. Radyo tiyatrosu isimlendirmesine Zafer Nuri Eraslan da karşı çıkmaktadır. *Radyo Oyunları Üzerine Bir Araştırma* (1979) kitabında bu iki tür arasındaki farkı şöyle açıklar: “*tiyatro seyircisiyle bulaşabildiği için radyo oyunundan ayrılır*” (Eraslan, 1979, s. 7). Eraslan, bu iki türün birbirinden farklı olduğunu savunur. Biz de bu bilgiler doğrultusunda çalışmamızda radyo oyunu adlandırmasını kullanacağız.

Radyo oyununun dramatize bir yapısı vardır. Ancak her dramatize yapıya sahip oyunlar için radyo oyunu tanımını kullanmak doğru değildir. Çünkü radyolarda radyo oyunları dışındaki metinler için de bu yöntem kullanılmaktadır. Aysel Aziz, *Radyo Yayıncılığı* (2002) adlı eserinde dramatize programlar için şunları söyler:

“Dramatize program biçimi özelliği olan bir izleyici kitlesi ya da herhangi bir konu ile sınırlı olmayıp, her konu ve her kümedeki izleyici kitlesi için kullanılabilir bir yapım biçimidir. Dramatize yapım biçimini genel hatları ile tanımlamaya çalışırsak, konuyu içinde geçtiği biçimde ya da geçmesi istenen, planlanan biçimde oyuncular aracılığı ile vermektir diyebiliriz. Bir başka söyleyişle, mesaj, doğal ortamındaymış gibi belirli karakterler aracılığı ile verilir. Burada, konu yönünden herhangi bir sınırlama olmamasına karşın, dramatik yapım denildiğinde ilk akla gelen öykü, roman, masal gibi yazın türlerinin oyunlaştırılmasıdır. Bu türlerle ilgili drama programlarının tanımı ise şöyle yapılmaktadır: Diyaloglar şeklinde yazılmış, konuşmaya dayalı, zıtlıkların çatışmasıyla gelişen, içinde olay zenginliği bulunan edebi türlerin radyo ve televizyon tekniğinden yararlanılarak seriler, diziler, tek oyunlar, skeçler, sinema filmleri, dramatik belgeseller biçimlerinde radyo ve televizyona uyarlanmasıyla gerçekleştirilen yapıtlardır” (Aziz, 2002, s. 188).

Bu bağlamda radyo oyununun diğer türlerden farkı; radyo için kaleme alınmasıdır, diyebiliriz.

Radyo oyunlarının tiyatrodan belli başları farklılıkları ve benzerlikleri vardır. Neşe Kars bu iki tür arasındaki farklılıkları şöyle sıralar: “*Tiyatro oyununun, kendi kuralları ve olanakları*

vardır. Radyo'nun temeli ise; sestir, mikrofondur. Bu nedenle, tiyatro oyununun aynen alınıp radyoda yayınlanması olanaksızdır zaten. Radyo'da tiyatro, dinleyiciye salt seslerle ulaşabilen tiyatro oyunudur. Radyo oyunu, radyonun olanakları ve sunulan içerisinde, radyonun malzemeleri kullanılarak yazılan ve oynanan özgün bir oyun türüdür” (Kars, 1993, s. 275).

Tiyatro türünün merkezinde seyir hususu yer alırken; radyo oyunlarında bu husus ses olarak değerlendirilir. Yine tiyatronun uzama ve zamana bağlı olduğu bilinmektedir. Ancak radyo oyununun böyle bir bağlılığı yoktur. Radyo oyununda ani zaman sıçramaları ve mekân değişiklikleri olabilmektedir. Bu da yine ses unsuru ile gerçekleştirilmektedir. Mekânın önemli belirleyicilerinden biri müziktir. Müzik sayesinde dinleyici mekânı tasavvur edebilir. Bu da kullanılan mekân türünün algısal mekân olduğunu göstermektedir. Öte yandan tiyatrodaki oyuncu ve seyirci arasında doğrudan bir ilişki söz konusudur. Ortak bir mekânda yer almaktadırlar. Bu yüzden oyuncunun hareketleri önem kazanır. Böylelikle bir etkileşim meydana gelir. Tiyatroda bu etkileşim, seyircinin duygu ve düşünceleri üzerinde derin tesirler bırakır. Lakin radyo oyununda bu tesir pek güçlü değildir. Çünkü esas olan sestir. Ancak tonlamalarda belli bir etki yaratılabilir. Karşılıklı bir etkileşim söz konusu olmadığı için dinleyiciyi radyo oyununa katmak güçtür. Yine tiyatro ve radyo oyunu arasındaki önemli farklardan biri de hata payı ile ilgilidir. Tiyatroda canlı gösterim esnasında çeşitli aksilikler olması muhtemeldir. Radyo oyununda da hatalar meydana gelebilir. Ancak stüdyo ortamında hazırlandığı için tiyatroya nazaran hata oranının daha az olduğu söylenebilir. Radyo oyununu tiyatrodan ayıran bir diğer husus ise diyalogların kısa olmasıdır. Aynı zamanda uzun tiratlara da pek rastlanılmamaktadır. Radyo oyunu ile tiyatro arasındaki başka bir ayırıcı unsur da oyuncu sayısıdır. Radyo oyununda oyuncu sayısının daha az olduğu görülmektedir. Çünkü oyunun takibinin kolay olması için oyuncu sayısı tiyatroya göre daha az olmalıdır. Bununla birlikte tiyatrodaki oyuncu sayısı ile ilgili herhangi bir sorun olmadığı söylenebilir. Çünkü her oyuncu görsel olarak varlığını seyirciye göstermektedir. Radyo oyunlarında bu görsellik olmadığı ve sadece ses ile var olmalarından ötürü oyuncu sayısı kısıtlıdır. Bu iki tür arasındaki diğer bir farklılık ise diyaloglardır. Tiyatroda oyuncular, diyaloglar esnasında yaptıkları davranışları seyirciye aktarabilmektedirler. Ancak radyo oyunlarında oyuncuların davranışları bilinmediği için anlatıcı tarafından bu davranışların da okunması gerekmektedir. Bu da görsellikten ortaya çıkan bir farklılıktır. Söz gelimi yazılı metinlerde yazar anlatıcı bu hareketleri parantez içinde okura aktarmaktadır.

Tiyatro ve radyo oyunu arasındaki benzerliklere baktığımızda ise her ikisinin de konusunu gerçek hayattan aldığı görülmektedir. Her iki türün de bir yazarı ve oyuncuları mevcuttur. En önemli sayılabilecek özellikleri de merkezlerinde insanın yer almasıdır. İki türün de yapısal özellikleri birbirine benzemektedir. Radyo oyunları da tiyatro gibi belli bir amaca hizmet etmektedirler. Söz gelimi tiyatro izlemeye gidemeyen alt sınıf insanlara hitap ettiği söylenebilir. Aynı anda binlerce insana seslenerek etki alanının tiyatroya nazaran daha fazla olduğu söylenebilir. Radyo oyunlarının roman, hikâye ve tiyatro gibi türlerden uyarlanarak; söz konusu

eserleri halka benimsetmek ve bu türde yazılmış eserleri daha iyi kavratmaya olanak sağladığı söylenebilir.

Neşe Kars'ın aktardığına göre; “Türkiye Radyoları Yapım ve Uygulama Talimatı”nda radyo oyunlarının gayesi şöyle açıklanmaktadır: “*Dođrudan, radyo için yazılmış ya da çeşitli roman ve hikâyelerden uygulanmış, özellikle edebi değeri bulunan; yazıldığında, yazıldıktan sonra ve günümüzde ilgi toplayan çeşitli roman ve hikâyeleri rahat anlaşılır bir anlatımla ve eserin orijinal biçimindeki çizgileri korumaya çalışarak radyoya uygulayıp dinleyicinin bilgi ve sezgi gücünü geliştirmek, duygu ve düşünce dünyasının gelişimine katkıda bulunmak, dinleyicinin görüş ve anlayışında, bilgi birikiminde etkili olacak, doğrudan radyo için yazılmış oyunları programlaştırmak, kişi ve toplum hayatına olumlu yönde katkıda bulunmak, dinleyicinin okuma istek ve kararlılığını, tiyatroya ve edebi eserlere olan ilgisini artırmak. Dinleyiciyi Atatürkçü düşünce ve milli hedefler doğrultusunda uyarmak, aydınlatmak*” (1993, s. 280-281).

Bu kavramsal çerçeve içerisinde Cahit Zarifođlu'nun *Radyo Oyunları* (2013) adlı kitabında yer alan radyo oyunları yapı ve tema bağlamında ele alınacaktır. Eserde “Deve İle Uçuç Böceđi”, “Cırcır Böceđi İle Kaplumbađa”, “Vişne Reçelli Ekmek”, “Yüzen Fil”, “Aslan İle Eşek” ve “Katıraslan” isimli altı oyun bulunmaktadır. Kitapta “Radyo Oyunları Taslakları” başlığı altında “5 Bölümlük Çocuk Oyunu”, “Kısa Çocuk Oyunu”, “Muzip Hancı” ve “Üç Çoban” isimli dört oyun bulunmaktadır. Bu oyunlar tamamlanmadığı için incelemeye dâhil edilmemiştir. Zarifođlu, radyo oyunlarını çocuk eğitimini göz önünde bulundurarak kaleme alır. Bu yüzden radyo oyunlarının kahramanları çoğunlukla hayvanlardır. Anlatımda yalın bir dil kullanır. Zarifođlu şiir, hikâye ve roman gibi edebi türlerde kullandığı yansıtma yöntemini radyo oyunlarında da devam ettirir.

Kurgu

Radyo oyununun kendine özgü bir inceleme tekniđi olmadığı için tiyatro incelemelerinde kullanılan metodolojiyi örnek almanın daha doğru olacağı düşünülmektedir. Tiyatroda kurgu üç başlık altında incelenebilir: Başlangıç, kırılma noktası ve bitiş. İncelenen radyo oyunlarının imkânları dâhilinde bu alt başlıklar tespit edilmeye çalışılacaktır.

Başlangıç

Tiyatroda başlangıç bölümlerinin çok uzun tutulmaması gerekmektedir. Çünkü seyircinin merakını diri tutmak gerekir. Radyo oyununda da bu husus ele alınarak başlangıcın kısa tutulduğu görülür. Bu bakımdan eserin “*kırılma noktasına en yakın noktadan başlatılması gerek*”mektedir (Şen, 2017a, s. 122).

“Deve İle Uçuç Böceđi” isimli radyo oyunu, Deve'nin monolođu ve kısa da olsa mekân hakkında bilgiler verilerek başlar. Sonrasında Deve, çölde gezerken bir ses duyar. Duyduğu bu ses Uçuç Böceđi'ne aittir. Uçuç Böceđi Deve'nin burnuna konar. Devamında ikili arasında

geçen konuşma Deve'nin bu durumdan rahatsız olması ve Uçuş Böceği'nin bu duruma kayıtsız kalması ile devam eder. Ardından Deve, Uçuş Böceği'ni burnundan indirmek için ona bir teklif sunar. Deve, Uçuş Böceği'ni sırtında gezdirerek ona bir iyilik yapıp, bu beladan kurtulmak ister. Uçuş Böceği başlangıçta bu teklifi kabul etmese de Deve'nin ısrarlarına dayanamaz ve kabul eder. Başlangıç bölümü bu şekilde son bulur.

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa” oyunu, Kaplumbağa'nın derede yüzmesi, yiyecek aradıktan sonra yorulup kıyıda dinlenmek istemesi sahnesi ile başlar. Kaplumbağa tam uyuyacakken bir ses duyar. Bu ses Cırcır Böceği'ne aittir. Çıkardığı ses ile Kaplumbağa'nın uyumasına engel olur. Bundan dolayı ikili arasında münakaşa meydana gelir. Sonrasında Kaplumbağa, Cırcır Böceği'nden uzaklaşmasını ister. Cırcır Böceği ise bunu kabul etmez. Bunun üzerine Kaplumbağa, kendisi uzaklaşır. Daha sessiz ve huzurlu bir yer bulup uyumaya çalışır.

“Vişne Reçelli Ekmek” oyunu ise, Fikret'in acıktığını söyleyerek annesinden yiyecek bir şeyler istemesi ile başlar. Annesi de ona reçelli ekmek hazırlar. Fikret kapının önüne çıkıp ekmeğini yemek ister. Annesi arkasından çağırır, dışarda bir şeyler yememesi gerektiğini söyler ama Fikret ona aldırış etmez. Başlangıç bölümü böylelikle son bulur.

Zarifoğlu “Katıraslan” oyununu, çevredeki seslerin anlatıcı tarafından aktarılması ile başlatır. Tilki, yolculuk için yola koyulurken Aslan onu görür ve kendisi ile gelmek istediğini söyler. Aslan bir katırın, Tilki ise bir eşeğin sırtına binerek ormandan çıkarlar. Ormandan çıkarken diğer hayvanlar tarafından garipsenirler. Yolculuk esnasında yanlarına aldıkları eşyaları sayarlar. İkisinin de eşyaları, insanlara ait eşyalardır. Tilki tıpkı insanlar gibi yaşamak ister ve onlara ait eşyaları kullanarak insan olabileceğini zanneder. Aslan da birtakım insana ait eşyalar kullanır. Oyunun devamında mola verip yemek yerler. Tilki yanında getirdiği konservelerden yiyecek bir şeyler hazırlar. Aslan konserve yemeğini beğenmez ve yemekten vazgeçer. Tilki ise karnını bir güzel doyurur. Aslan, Tilki'ye çiftlikten kendisi için tavşan ve tavuk getirmesini ister ve başlangıç bölümü böylelikle son bulur.

“Yüzen Fil” oyunu, yazarın şu sözleri ile başlar: “(Çocuklar, bu öykü bir fikir edinmeniz için “Radio Oyunu” şeklinde yazılmıştır.)” (Zarifoğlu, 2018, s. 27). Yazarın, sözlerinden anlaşılacağı üzere bu radyo oyununun muhatabı çocuklardır. Bu yüzden onların ilgisini çekecek şekilde kurgulanmıştır. Bu radyo oyunu, bir ormanda geçer. Baykuş, ormanda olup biteni Maymun'a anlatır. Anafil'in bir yavrusu olacağını söyler ve birlikte onu ziyarete giderler. Ormandaki bütün hayvanlar burada toplanıp yavrunun doğmasını beklemektedirler. Ebefil, yavrunun doğduğunu haber verir ve başlangıç bölümü son bulur.

“Aslan İle Eşek” oyunu ise, yalnız kalan Aslan'ın arkadaş arama çabalarıyla başlar. Aslan, ilk önce Kirpi'yi görür ve onunla arkadaş olmak ister. Kirpi, arkadaş olmak için birbirlerine uygun olmadıklarını söyler ve Aslan'a arkadaş olarak Eşek'i önerir. Aslan, bu teklifi kabul eder.

Kirpi, Eşek ile konuşup onu Aslan'la arkadaş olmaya ikna eder. Aslan, ahıra gelir ve Eşek'i de alıp gider. Başlangıç bölümü böylece sonlanır.

Kırılma Noktası

Kırılma noktasında, “*Merkezi kişi bir hata yapar ve bu hatanın neticesinde hayatı değişir*” (Şen, 2017a, s. 137). Bu duruma “hamartia” denir. Zarifoğlu'nun “Deve İle Uçuş Böceği” oyununun kırılma noktası Deve'nin Uçuş Böceği'ni sırtında diyar diyar gezdirmesi anında gerçekleşir. Deve'nin esas amacı Uçuş Böceği'ne bir ders vermektir. Ve bunda başarılı da olur. Uçuş Böceği, bilmediği bir yerde bulur kendini, korkar ve evine dönmek ister. Deve, Uçuş Böceği'nin isteğini bir daha hiçbir devenin burnuna konmaması şartıyla kabul eder ve onu evine götürür.

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa”da Kaplumbağa, Cırcır Böceği'nin sesinden rahatsız olur ve oradan uzaklaşır. Geldiği yerde uyurken yine Cırcır Böceği'nin sesine uyanır. Kaplumbağa uykusundan olur ve Cırcır Böceği'nden kurtulmanın yollarını aramaya başlar. Cırcır Böceği'ne, onu sırtında derede gezdirmeyi teklif eder. Ancak Cırcır Böceği bu duruma kanmaz. Ardından Kaplumbağa'yı bu kötü niyetinden ötürü suçlar ve sırf uyumak için bir canlıyı öldürmek düşüncesinin kötü olduğuna dikkat çeker:

“Cırcır böceği -Görüyorum ki korkunç olan sadece benim ötüşüm değil, senin beni öldürmek niyetin daha da korkunç”(Zarifoğlu, 2018, s. 22).

“Katıraslan” oyununun kırılma noktası ise Tilki'nin çiftlikten tavşan çalması ile meydana gelir. Bu da oyunun gidişatını belirleyen en önemli olaydır. Tilki, tavşanları Aslan'a getirir. Ancak Aslan bunlarla doymayacağını söyleyerek Tilki'yi bir daha çiftliğe gönderir. Tilki ikinci defa çiftliğe girdiğinde çiftlik sahibi tarafından fark edilir ve vurulur. Lakin kaçmayı başarır. Çiftlik sahibi ve köylüler Tilki'yi takip ederler. Aslan onlardan kurtulmak için katırın üstüne çıkar ve tüfeğiyle köylülerden birini vurur. Bunu gören köylüler, bu yaratığın katıraslan olduğunu söylerler ve silahlarını bırakıp kaçarlar:

“HEP BİR AĞIZDAN -Geri dönelim. Görülmemiş bir yaratık bu. Katıraslan. Yeni bir hayvan. Kaçalım. Kaçalım. Herkes başının çaresine baksın”(Zarifoğlu, 2018, s. 77).

Daha sonra köylüler bütün dünyaya haber verirler. Katıraslanı görmek isteyen on binlerce insan köye akın eder. Hatta onu yakalamak için ordu tertip edilir. Bütün bu çabalara rağmen onu yakalayamazlar.

“Yüzen Fil” oyununda Anafil, yavrusunu insanlar gibi yüzmesi için eğitmeye çalışır. Anafil'in bu tavırları diğer hayvanlar tarafından tuhaf karşılanır. Anafil, diğerlerine aldırış etmez ve yavrusunu büyük bir gösteri için hazırlar. Filfil, bir kalasın üzerinden suya dalış yapacaktır. Provalar bitip, gösteri günü gelince bütün hayvanlar şelalenin önünde toplanıp gösteriyi merakla izlemeye gelirler. Filfil, beş metre yükseklikten atlar ve kuma çakılır. Filfil, yaralı olarak kurtulur. Kırılma noktası burada sonlanır.

“Aslan İle Eşek” oyununda ise Aslan ve Eşek’in arkadaş olması kırılma noktası olarak görülebilir. Eşek, ahırdan kaçır ve Aslan’la gider. Beraber yaşamaya çalışsalar da bu süre kısa sürer. Aslan, Eşek’in kendisine benzemeye çalıştığını söyler. Yaptıklarının ona zarar vereceğini düşündüğü için Aslan, Eşek ile olan arkadaşlığını bitirir.

Bitiş

“Deve İle Uçuş Böceği”nde Deve, Uçuş Böceği’ne bir daha kimseyi rahatsız etmemesini söyleyerek ona bir ders verir. Uçuş Böceği de bunu kabul eder. Deve’nin Uçuş Böceği’ni evine getirmesiyle oyun son bulur:

“Uçuş böceği - Hah tamam, buraları biliyorum. Hadi hoşça kal.

Deve - Güle güle uçuş böceği.

(Devenin adımlarına çingırağın sesi karışır, ses uzaklaşır, erir.)”(Zarifoğlu, 2018, s. 17).

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa” oyununda ise Kaplumbağa, yaptığı hatanın farkına varır ve Cırcır Böceği’nden özür diler. Ondandır bağışlanma diler. Cırcır Böceği, başta onu affetmese de daha sonra onu bağışlar. Kaplumbağa’yı uyuması için tek başına bırakarak oradan uzaklaşır. Cırcır Böceği’nin giderek azalan sesi ile oyun son bulur.

“Vişne Reçelli Ekmek” oyununda Fikret, bütün arkadaşları ile yiyeceğini paylaşır ama kendisi yiyemez. Sonrasında annesi ona yemeğin hazır olduğunu haber verir ve oyun burada son bulur:

“Anne - Fikreer!

Fikret - Efendim.

Anne - Sofra hazır.

Fikret (Koşan ayak sesi) – Oh, sofra harika görünüyor. Anne biliyor musun öyle açım ki...”(Zarifoğlu, 2018, s. 26).

“Katıraslan”nın bitiş kısmında, Aslan ve Tilki yollarına kaldıkları yerden devam ederler. Günlerce yolculuk yapar, çölleri geçer ve nihayet bir ormana varırlar. Yolculuk esnasında Aslan acıktığı için eşek ve katırı yer. Bu yüzden Tilki, yolculuk boyunca kendisini de yiyeceğini düşünerek tedirgin olur. Oyun, Aslan ile Tilki arasındaki şu diyalogla son bulur:

“Aslan -O halde şimdi kolkola girelim ve ben içimden gelen açlık hislerini bastırayım ve geyiklerin, tavşanların ülkesine doğru iki arkadaş olarak varalım. Ama oraya varınca en semizinden tam bir düzine tavşan istiyorum senden.

Tilki (Sevinçle) – Anlaştık efendim. Yatarken bir bardak sütünüz de hazır olacak”(Zarifoğlu, 2018, s. 137).

“Yüzen Fil” oyunu ise, Filfil’in iyileşmesi ile son bulur. Anafil, yaptıklarından pişman olur. Artık insanlar gibi davranmaz. Baykuş’un son sözleri ile bu radyo oyunu son bulur:

“Baykuş - Bu olay aylar önce oldu. Böylece fil ailesi üzücü bir denemeden sonra mutluluğa kavuştu. Şimdilerde Filfil tam on ton geliyor. Yani 10 kere bin kilo. İyi ki zamanında bir deneyimden geçti de akıllandı. Bir de bugünlerde trampleden atlamaya kalksa, düşüniün bakalım çocuklar, nasıl biterdi bu hikayenin sonu”(Zarifoğlu, 2018, s. 41).

“Aslan İle Eşek” oyununda Eşek, Aslan’ın dediklerine uyar ve ahırına geri döner. Aslan ise aslanlarla arkadaşlık yapması gerektiğini anlayarak yaşadığı yere geri döner.

Temalar

Tema, bir yapıtın temel düşüncesini oluşturan unsurdur. Belirli bir fikri dile getirmek için kullanılır. Cahit Zarifoğlu da bu unsuru belirli bir fikri aktarmak için kullanmıştır. Yazdığı radyo oyunları özellikle çocuklara hitap etmektedir. Hal böyleyken onların birtakım temel değerleri edinmeleri için sanatı bir araç olarak kullanmıştır. Bu bağlamda Zarifoğlu’nun radyo oyunlarına baktığımızda, arkadaşlık, paylaşmak, yardımlaşmak ve pişmanlık gibi temaların öne çıktığını görürüz.

Arkadaşlık

“Aslan İle Eşek” oyununda arkadaşlık teması öne çıkmaktadır. Aslan, kimse ile anlaşamadığı için yalnız kalmıştır. Bir arkadaşı olmasını ister. Kendine arkadaş olarak Eşek’i bulur. Ancak Eşek’in giderek kendisi gibi davranmaya başladığını fark eder. Eşek’in bu davranışları Aslan’a göre ona zarar verecektir. Bu yüzden Aslan, Eşek ile olan arkadaşlığını sonlandırır. Burada Aslan’ın fedakârca davrandığını görmekteyiz.

Paylaşmak ve Yardımlaşmak

“Vişne Reçelli Ekmek”te paylaşmak teması öne çıkmaktadır. Fikret, bütün arkadaşları ve fakir adamla yiyeceğini paylaşarak erdemli bir tavır sergilemiş olur. Paylaşmak değerinin önemine dikkat çeken yazar, çocuklar için yazdığı bu oyunda, onlara paylaşmak konusunda rol model olur.

“Katıraslan”da da öne çıkan tema paylaşmaktır. Oyun boyunca Aslan ile Tilki yiyeceklerini paylaşırlar. Henüz oyunun başında, yolculuğa çıkacakları için iş yükünü paylaşırlar. Bu kısım oyunda şöyle geçer:

“Aslan - Sevgili dostum tilki, ne dersin, bir iş bölümü yapsak mı iyi, yoksa bütün işleri nöbetleşe yapmak mı?

Tilki - Efendim, çeşitli özelliklerimizi göz önüne alırsak, bir iş bölümü yapmamız daha uygun görünüyor. Ancak o zaman korkarım işlerin ağırları sizin sırtınıza biner, hafifleri bana kalır. Eğer uygun görürseniz bütün işleri nöbetleşe yapalım.

Aslan - Güzel konuştun sevgili dostum. Her zamanki gibi güzel konuştun. O halde yol hazırlıklarını, upuzun bir yolculuğa göre herkes kendisi yapsın. Fakat yola koyulduktan sonra işleri sıraya koyalım ve nöbetleşe yapalım”(Zarifoğlu, 2018, s. 60).

Pişmanlık

“Yüzen Fil”in nihai fikri pişmanlıktır. Anafil, insanlara özenerek Filfil’e yüzme öğretmeye çalışır. Bununla da kalmaz, yüksekten suya atlamayı öğretmeye çalışır. Bu yaptığı az daha yavrusunun canına mal olacaktır. Oyunun sonunda yaptıklarından pişman olan Anafil, bu davranışları bir daha tekrarlamaz. Öte yandan Babafil’den azarlanmayı beklese de, Babafil onu azarlamamıştır. Anafil’in yaptıklarını olgunlukla karşılar ve şunları söyler:

“Babafil - Hatasız fil olmaz. Hepimizin bir zayıf, bir çürük tarafı vardır. Eğer tümümüz eksiksiz, hatasız olsaydık, ne gerek kalırdı onca yasaya, düzene, töreye. Onca eğitimin, tecrübenin ne değeri kalırdı. Bunun için sizi affediyor ve sevgiyle bağırma basıyorum”(Zarifoğlu, 2018, s. 41).

Bakış Açısı ve Anlatıcı

Anlatmaya dayalı metinlerde bakış açısı ve anlatıcı unsuru önem arz etmektedir. Çünkü yazar, aktarmak istediği fikri anlatıcı yoluyla ve belli bir bakış açısıyla okura sunar. Eserin içeriğine ve vak’aya göre anlatıcılar ve bakış açıları yaratılır. Yazar ve anlatıcıyı birbirine karıştırmamak gerekir. Şerif Aktaş, yazar ve anlatıcı arasındaki farka şöyle değinir: “*Yazar üzerinde yaşadığımız gerçek dünyaya ait bir varlıktır. Anlatıcı ise itibarî âleme aittir*” (Aktaş, 1991, s. 84).

Anlatıcı unsuru tiyatrodan ve bununla bağlantılı olarak radyo oyunlarında “yazar anlatıcı” ve “karakter anlatıcı” şeklinde karşımıza çıkmaktadır (Şen, 2017b, s. 21). “Yazar anlatıcı”yı bu tip metinlerde parantez içi açıklamalar ile ele almak gerekir (Şen, 2017b, s. 27-28). Çünkü “(...) *Karşılıklı konuşmalarla devam eden bir metinde okur kişilerin hareketlerini bilemez. Yazarlar diyaloglarda verilmesi mümkün olmayan bunun gibi bilgileri parantez içindeki açıklamalar vasıtasıyla okura aktarırlar. (...)*” (Şen, 2017b, s. 27). “Karakter anlatıcı” ise eserlerin şahıs kadrosundan olup kimi zaman okuyucuyla/seyirciyle/dinleyiciyle konuşan, kimi zamansa olaylar hakkında bilgi veren şahıslardır (Şen, 2017b, s. 22).

“Deve İle Uçuş Böceği” oyununun hemen başında parantez içinde verilen konuşmada anlatıcı unsuru ile karşılaşmaktayız. Burada yazar anlatıcı, oyun kişilerinden Deve’nin hareketlerini dinleyiciye aktarır: “*(Deve sürekli başını sallar, çingırağın sesine koşumların sesi karışır, yükselir, sürer, erir)*” (Zarifoğlu, 2018, s. 13). Oyundan aldığımız bu alıntıdan anlatıcının hâkim bakış açısı ile yaratıldığı görülmektedir. O, kişilerin ruh hallerini ve düşüncelerini bilmektedir. Ve bunları okura/dinleyiciye aktarır.

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa” oyununda, anlatıcının bulunulan yer hakkında aktardıkları ile oyunun hemen başında karşımıza çıktığı görülür. Oyuncuların hareketlerini, oyunun gidişatını ve birtakım ses unsurlarını anlatıcı aracılığıyla öğreniriz. Öte yandan eserin hâkim bakış açısı ile kaleme alındığı görülür.

“Vişne Reçelli Ekmek” de hâkim bakış açısı ile kaleme alınan oyunlardan biridir. Kişilerin iç dünyalarını bu bakış açısı aracılığıyla görürüz. Öte yandan yazar anlatıcı sayesinde birtakım ses unsurlarını ve oyuncuların hareketlerini öğreniriz:

“Fikret (Kapı arkasından ayak sesi) – Anne, neredesin?” (Zarifoğlu, 2018, s. 24).

Hâkim bakış açısı ile anlatılan oyunlardan biri de “Katıraslan”dır. Kişilerin ruh halleri ve duyguları hakkında okur bilgi sahibi olmaktadır. “Katıraslan”da yazar, şahıs kadrosunun dışında “Anlatıcı” adlı soyut bir varlıktan karakter anlatıcı olarak yararlanmıştır. Anlatıcı, her bölümün başında önceki bölümlerin özetini vererek dinleyiciye kısa bir hatırlatmada bulunur:

“Anlatıcı (İlk altı bölümün özeti) – Tilki ile aslan birlikte yolculuğa çıkarlar. Aslan bir katra, tilki ise bir eşeğe binmiştir. Tilki, aslan için bir çiftlikten tavşan çalar. İnsanlar bunun peşine düşerler. Fakat aslan bunlardan birini yaralar. Katırın üstüne binmiş aslanı yepyeni bir mahluk sanan ve ona Katıraslan ismini koyan insanlar büyük bir korkuya kapılırlar. Bununla da kalmaz, Katıraslan diye bir hayvanın ortaya çıktığını bütün dünyaya duyururlar. On beş bin kişilik bir gönüllüler ordusu takibe çıkar. Fakat Katıraslan'ı görmüş olan çiftçilerin gösterdiği izleri takip edeceklerine, başka yollar izledikleri için bir sonuç elde edemez ve dağılır giderler. Bu arada aslanla tilki yollarına devam ederler. Önlerine bir çöl çıkar. Burada bir gün yol alırlar. O sırada aslan acıkr. Gözlerini tilkinin, katırın ve eşeğin üzerinde gezdirir. Sonunda eşeği parçalayıp yer” (Zarifoğlu, 2018, s. 126).

Yine kişilerin hareketlerini ve duygularını yazar anlatıcı aracılığıyla öğrenmekteyiz:

“Aslan (Horlamaya başlar)

Tilki (Korkuyla uyanır)” (Zarifoğlu, 2018, s. 88).

“Yüzen Fil” ve “Aslan İle Eşek” oyunları da hâkim bakış açısı ile kaleme alınmıştır. Yazar, her şeye vâkıftır. Kişilerin duygu ve düşüncelerini bilir. Anlatıcı unsuru ise radyo oyunundaki kişilerin hareketlerini, duygu ve düşüncelerini dinleyiciye aktarmada önemli bir yer tutar. “Yüzen Fil”de Baykuş’a bir tür anlatıcı rolü verilmiştir. Olayların dinleyiciye aktarılmasında aracı olur. “Yüzen Fil” Baykuş’un haber vermesiyle son bulur. “Aslan İle Eşek” oyununa ise karakter anlatıcı, vak’anın öncesinde olanların kısa bir özeti ile giriş yapar:

“Anlatıcı - Aslan arkadaşsız kalmış. Yalnızlıktan canı sıkılmaya başlamış. “En iyisi mi” demiş kendi kendine, “çıkıp bir arkadaş bulayım”. Çıkmış, şöyle bir bakmış yöresine. Ne gelen var ne giden. Hiç kocaman bir aslan oralarda olur da, gelen giden olur mu? Korkar herkes. Fakat bunu anlayacak kafa nerde aslanda. Zannetmiş ki, hava çok sıcak da ondan, bütün hayvanlar çekilmişler yuvalarına, inlerine. Beklemiş beklemiş, derken o gün de akşam olmuş. Ertesi gün yine aynı şey. Derken kirpi görmüş. Şimdi yaklaşalım onlara, bakalım ne konuşmuşlar” (Zarifoğlu, 2018, s. 43).

Şahıs Kadrosu

Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunlarında ağırlıklı olarak kişi kadrosunu hayvanlar oluşturur. Bunun nedeninin de fabllardaki gibi bir öğretici ve eğiticilik işlevinin öncelenmesi olduğu düşünebilir. Zarifoğlu'nun radyo oyunlarında kişiler; merkezî kişiler, yardımcı kişiler ve figüranlar olarak üç başlıkta incelenebilir.

Merkezî Kişiler

Radyo oyunlarında oyunun rahat takip edilebilmesi için şahıs kadrosunun kalabalık olmamasına dikkat edildiğini daha önce belirtmiştik. Bu oyunda vak'a "Deve İle Uçuş Böceği" "Cırcır Böceği İle Kaplumbağa" oyunlarında da bu esas geçerlidir. Söz konusu oyunlarda başlıkta yer alan kişiler haricinde üçüncü bir kişiye yer verilmez. Her iki oyunda da vak'a ikili etrafında geçer. Dolayısıyla bu oyunlarda Deve ve Uçuş Böceği, Cırcır Böceği ile Kaplumbağa merkezî kişiler olarak kurgulanmıştır. İlk oyunda Deve, çöl sıcaklarına alışkın, boynunda bir çingirak olan, çift hörgüçlü kocaman bir hayvandır. Uçuş Böceği ise minicik, sevimli kanat sesleri olan bir hayvan olarak kurgulanmıştır. Oyun boyunca Uçuş Böceği Deve ile alay ederek onu kızdırmaya çalışır. Ancak oyunun sonunda Deve, ona bu yaptıklarından dolayı bir ders verir. Böylece Uçuş Böceği bu davranışlarından vazgeçer. "Cırcır Böceği İle Kaplumbağa" oyununda ise, Cırcır Böceği, sürekli ötmesinden ve sesinin kötü olmasından ötürü Kaplumbağa tarafından sevilmez. Lakin akıllı bir hayvandır. Kaplumbağa tarafından öldürüleceğini anlar ve onun sırtında derede gezmeyi reddeder. Duyarlı bir hayvandır. Hayvanların öldürülmemesi gerektiğine dikkat çeker. Kaplumbağa ise kurnaz olarak bu oyunda yer alır. Kendi rahatı için Cırcır Böceği'ni öldürmeye çalışır. Ancak başarılı olamaz. Çok yorulduğu için sürekli uyumak ister.

"Katıraslan", Cahit Zarifoğlu'nun şahıs kadrosu en kalabalık radyo oyunudur. Şahıs kadrosunun kalabalık olmasının sebebi, oyunun Zarifoğlu'nun aynı isimli hikâyesinden uyarlanmış olmasıdır. Oyunun merkezî kişiler konumunda Aslan ve Tilki yer almaktadırlar. Oyun, onların yolculuğunu konu edinmektedir. Aslan, cesaretli, yardımlaşmayı seven ve adil bir hayvandır. Liderlik vasfı ile yolculuğa yön verir. Hayvan olması gereğince avlanarak karnını doyurur. Bunun yanında birtakım insani özellikleri de vardır. Örneğin insanlar gibi tüfek kullanır. Hatta üstlerine gelen köylülerden birini tüfeği ile vurur. Öte yandan katıra biner. Bu yüzden onu gören insanlar, şaşırır ve ona katıraslan adını verirler. Katıra bindiğinde onunla tek vücut gibi görüldüğü için bu isim ile anılır. Köylüler onu yeni bir yaratık olarak tanımlarlar.

Tilki ise alışılmış özelliklerinden farklı bir hayvan olarak kurgulanmıştır. Tıpkı insanlar gibi yaşamaya özen gösterir. Yanında kap kacak taşır. Konserve yemekleri yer, çatal kullanır. Avlanmayı tercih etmez. Ona göre insanlar gibi yaşamak, daha iyi bir insan olmanın yolunu açar. Bu yaşam şeklinden ötürü Aslan tarafından sürekli eleştirilir. Eski, klasik haline dönmesi için Aslan tarafından çiftlikten tavşan ve tavuk çalmaya gönderilir. Tilki yaşadıklarından sonra eski haline dönmeye başlar. Korkak bir hayvan olarak oyunda yer alır. Aslan'ın himayesi altındadır. Aslan için türlü fedakârlıklar yapan, sadık bir arkadaştır.

“Yüzen Fil”de merkezi kişiler, Anafil ve Babafil’dir. Anafil, kendini beğenmiş ve üstünlük sağlamaya çalışan biri olarak kurgulanmıştır. Yavrusunun da diğer yavru fillerden üstün olduğunu savunur. İnsanlara özenerek yavrusunu yetiştirmeye çalışır. Yaptıkları kötü sonuçlar doğurunca, pişman olur. Ve hatalarından geri döner. Babafil ise ailenin akıllı kişisidir. Mütevazı bir kişiliği vardır. Olaylara sağduyulu yaklaşır.

“Aslan İle Eşek” oyununda merkezi kişiler, Aslan ve Eşek’tir. Aslan, kimseyle anlaşamayan ve bu yüzden yalnız kalmış bir hayvandır. Arkadaş olarak Eşek’i bulur. Lakin bu arkadaşlığın giderek Eşek’e zarar verdiğini görünce onunla arkadaşlığını bitirir. Eşek, sahibinden sürekli dayak yediği için usanmıştır. Bundan dolayı Aslan’la arkadaş olup ahırdan kaçar. Lakin giderek özünü kaybetmeye, Aslan’a benzemeye başladığı için onunla olan arkadaşlığı son bulur.

“Vişne Reçelli Ekmek” oyununda ise diğerlerinden farklı olarak merkezi kişi insandır. Olaylar Fikret adlı bir çocuğun etrafında geçer. Fikret, paylaşmayı seven, ısrarcı ve arkadaş canlısı bir çocuktur. Zarifoğlu bu oyunda çocuklara örnek olacak bir insan görüntüsü ortaya koymuştur.

Yardımcı Kişiler

“Vişne Reçelli Ekmek”te yardımcı kişiler, Anne ve Sevim’dir. Anne, ev işleri ile uğraşır. Fikret’e reçelli ekmekler hazırlar. Çok işi olduğundan meşgul edilmekten rahatsız olur. Oyundaki tek görevi reçelli ekmek hazırlamaktır. Sevim ise Fikret’in arkadaşıdır. Beraber kapı önünde oturup reçelli ekmek yerler. Yanlarına gelen bir fakire yüz lirasını verir. Paylaşmayı seven, duyarlı bir çocuktur.

Zarifoğlu’nun yardımcı kişileri en kalabalık oyunu “Katıraslan”dır. Bunlar, 1. Adam, 2. Adam, 3. Adam, 4. Adam, Avcı, Başkan, Başkan Yardımcısı ve Başuzman’dır. 1. Adam, 2. Adam, 3. Adam ve 4. Adam, köyde yaşayan çiftçilerdir. Katıraslanı bütün dünyaya bu kişiler duyurur. Avcı ise vurulma hadisesinden sonra ortaya çıkar. Olayı etraflıca anlayıp bütün çevreye yaymada etkin rol oynar. Başkan ve Başkan Yardımcısı ise bu bilinmeyen hayvanı yakalamak için tertip edilen ordunun başındadırlar. Başkan daha sonra başkent emri ile görevden alınır ve yerine Başuzman getirilir. Başuzman, yabancı biridir. Aslan’ı yakalamak için türlü yollara başvurur. Lakin başarılı olamaz.

“Yüzen Fil” oyununun yardımcı kişileri, Baykuş, Maymun ve Filfil’dir. Baykuş, ormanda olan her şeyden haberdar bir hayvandır. Anlatıcı özelliği taşıyan bir yardımcı kişidir. Maymun, obur bir hayvandır. Akli sürekli muz ve Hindistan cevizindedir. Babafil’e bir yavrusu olduğunu haber verir. Oyunda Baykuş ile birlikte görülür. Filfil, bir metre boyunda ve bir ton ağırlığında bir hayvandır. Annesinin teşvikiyle yüzmeye öğrenmeye çalışır. Yaptığı büyük gösteriden sonra yaralansa da iyileşmeyi başarır.

“Aslan İle Eşek” oyununun ise bir tane yardımcı oyuncusu vardır. O da Kirpi'dir. Kirpi, akıllı bir hayvandır. Aslan ile Eşek'in arkadaş olmasında önemli rol oynar.

Figüranlar

“Figüran, “Bir oyunun kalabalık sahnelerini doldurmak için kullanılan, konuşmaya katılmayan ya da yalnız birkaç sözcük söyleyen kişi” olarak tanımlanmaktadır” (Taner-And-Nutku, 1966; akt. Şen, 2017a, s. 381). “Vişne Reçelli Ekmek” oyununda Fakir, Kaya ve Ali adında figüranlar yer almaktadır. Fakir, yaşlı bir amcadır. Çocuklardan yardım ister. Kaya, obur bir çocuktur. Fikret'ten reçelli ekmek ister. Ali de Fikret'in reçelli ekmeğini paylaştığı bir diğer arkadaşındır. Bu figüranların kullanılma sebebi paylaşmak temasını öne çıkarmaktır.

“Katıraslan”da birkaç cümle ile yer alan figüranlar oldukça fazladır. Bunlardan ilk ikisi Tavşan ve Maymun'dur. Oyunun hemen başında Aslan ve Tilki'yle alay ederler. Oyunun ikinci bölümünde ise Tilki'nin hırsızlık yaptığı çiftliğin sahibi Baba ve Çocuk yer alır. Üçüncü bölümde ise yine Tilki'nin süt çaldığı çiftlikte yaşayan Kadın, Bir Erkek ve Bir Çocuk yer alır. Bu bölümde yer alan 5. Adam da yaralıdan haber getirme görevini üstlenmiştir. Beşinci bölümde harman yerine helikopter inen Harman Sahibi'ni görürüz. Buraya iniş yapan yolculardan para alır. Bu yolculardan olan 1. Kadın ve 2. Kadın yabancı uyruklu kişilerdir. Katıraslanı görmeye gelen meraklılar arasındadırlar. Yine bu bölümde yer alan Megafonlu, katıraslanı arayan grupları yönlendirir. Bu ekiplerden birinin başkanı olan Beşinci Ekip Başkanı, gerekli talimatları alıp vermekle görevlidir. Altıncı Ekibin Başkanı ve Beşinci Grup Başkanı da bu görevlilerdendir. Gazeteci ve Televizyoncu ise olanları dünyaya aktaran figüran kişilerdir. Başkentteki Adam ise ilk başkana görevden alındığını bildirir. 1. Uzman, 2. Uzman ve Ekip Başkanı kurulan ordunun yöneticileri arasındadırlar.

“Yüzen Fil” oyununda ise Yavru Baykuş, Sincap ve Ebevil figüran olarak kullanılmıştır. Yavru Baykuş, annesinden yiyecek ister ve sadece bir cümle ile oyunda yer alır. Ebevil, Anafıl'in doğumunda yer alır. Sincap ise olup biteni merakla takip eden bir hayvandır. Baykuş ile Maymun'un peşinde gezer.

“Aslan İle Eşek”te, Serçe ve Adam adlı iki figüran yer alır. Serçe, yol üstünde Kirpi ile sohbet eder. Adam, Eşek'in sahibidir ve aynı sahnede onu döver.

Mekân

Edebi türlerde kullanılan önemli unsurlardan biri, mekândır. Olay örgüsünün gerçekliğini sağlamak için mekân unsuru önemli bir yer tutar. Olayların geçtiği mekânlar olağanüstü olarak tasarlanmış olsa bile muhakkak gerçek hayat ile bir bağıntısı vardır. Söz gelimi dünya dışında geçen bir romanda dünyada bulunan bir mekân ismi geçerse o metnin gerçekliğini yansıtır. Öte yandan mekân ve insan psikolojisi arasında sıkı bir bağ olduğu söylenebilir. İnsan için mekân; bir sığınaktır. Kendini güvende hissettiği bir yerdir. İnsan bir şeyden, birilerinden, bir yerden kaçarken mutlaka sığınacak bir mekân arar. Bunula birlikte mekânın insanı bunalıma sokan bir

yanının olduğu da söylenebilir. Haluk Öner, mekânın önemini şu cümlelerle açıklar: “*İnsanlar mekânları kaplumbağaların evlerini sırtında taşımaları gibi zihinlerinde taşır. Mağara insanından modern insana değin mekân, bir sığınaktır. İlk insan için yabani tehlikelerden korunduğu bir barınak, kent insanı için karmaşadan sıyrılıp kendine zaman ayırdığı bir sığınak... Mekânlar, çocukluğumuzun ilk ülkesi, bağımsızlığımızı ilan ettiğimiz ilk alanlardandır. Mekân bizim için ilk gerçek ‘kozmos’tur*” (Öner, 2015, s. 14).

Radyo oyunlarında genellikle mekân sayısı bir ya da birkaç mekân ile sınırlandırılır. Şüphesiz mekânın okuyucu/dinleyici üzerindeki etkisi önemlidir. Çünkü mekân inandırıcılığı esas kılan unsurlardan biridir. Buna rağmen radyo oyununda mekânın diğer unsurlara göre öneminin daha az olduğu görülür. Mekân unsuru genellikle iki başlıkta incelenir. Bunlar, açık mekân ve kapalı mekândır. Açık mekân; geniş alanlar, meydanlar, şehirler olabilirken kapalı mekân; ev, sofa, sokak gibi mekânlardır. Ancak bu mekânlar, ruh hallerine göre kişiler üzerinde tam tersine işlev gösterebilir. Örneğin ev kapalı bir mekândır ancak kişi üzerindeki etkisi bakımından açık olarak da ele alınabilir. Yahut meydan açık bir mekândır. Lakin kişi üzerindeki etkisine göre kapalı olarak kabul edilebilir.

Açık Mekânlar

Orman: Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunlarında, kurgulanan mekânlar arasında ormanın önelediği görülür. Bunun sebebi de vak'anın çoğunlukla hayvanlar arasında cereyan etmesidir. Olayların ormanda geçiyor olması metnin iç tutarlılığını da sağlamaktadır.

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa”da mekân, genel olarak ormandır. Her ne kadar oyunda belirli olarak mekân hakkında bu bilgi verilmese de kişiler aracılığıyla bu mekânın orman olduğu kanısına varmak mümkündür. Hayvanların doğal yaşam alanı olan bu mekân, hem işlevi bakımından hem de kişiler üzerindeki tesiri bakımından açık bir mekândır. Bu mekân hakkında anlatıcının şu cümleleri bize neresi olduğu hakkında bilgi verir:

“(Dere şırıltısı, cırcır böceklerinin sesine karışan kuş sesleri, uzaktan kuzuların meleyişi)”(Zarifoğlu, 2018, s. 19).

Öte yandan dereyi de Kaplumbağa'nın yaşam alanlarından biri olduğu için açık mekân olarak ele almak mümkündür.

“Katıraslan”, “Yüzen Fil” ve “Aslan İle Eşek” oyunlarında da mekân olarak ormanı görmekteyiz. Orman, geniş ve hayvanların doğal yaşam alanıdır. Yazar, hayvanların bulunabileceği en uygun yer olan ormanı mekân olarak seçerek, metin gerçekliğini yakalamaya çalışmıştır. Hayvanların yaşam alanı olan bu mekânı, açık mekân olarak tanımlamak mümkündür. “Katıraslan” oyununda, Aslan ve Tilki'nin en son vardıkları orman da açık mekândır. Uzun bir yolculuktan sonra sonunda huzurlu bir mekâna varırlar. Aslan, burayı şöyle tanımlar: “[G]”*eyiklerin, tavşanların ülkesi*” (Zarifoğlu, 2018, s. 137).

Köy: “Katıraslan”ın bir diğer açık mekânı ise köy yeridir. On binlerce insan burada bir araya gelir. Bir süre sonra köy, köy olmaktan çıkar, adeta bir şehir olur. Öyle ki buraya kuaför salonu bile kurulur:

“1. Kadın - Bu yeni kurulan mahallede kiralar ateş pahası imiş. Bizim Sosyete Osman buralarda bir yerde bir dükkân kiralamış. (Birden görerek) Aaa, işte. Tabelasına bak: “Kuaför Katıraslan Osman.””(Zarifoğlu, 2018, s. 107).

Çöl: “Deve İle Uçuş Böceği” oyununda mekân olarak çöl ile karşılaşmaktayız. Mekânın çöl olduğunu Deve'nin konuşmasından öğreniyoruz:

“Deve - Hava benim için bile sıcak bugün. Ben bu çöl sıcaklarına alışkın bir hayvanım. Ama burada sanırım rutubet fazla. Ah, nefes alamıyorum adeta...” (Zarifoğlu, 2018, s. 13).

Deve bir çöl hayvanı olduğu için onun yaratılışına uygun bir mekân tercih edildiğini görmekteyiz. Bu da metnin gerçekliğini göstermek için önemli bir detaydır. Deve her ne kadar sıcaktan yakındığını söylese de çöl, onun doğal yaşam alanıdır. Bu yüzden çölü açık mekân olarak tanımlamak mümkündür.

Öte yandan oyunun devamında Deve ile Uçuş böceğinin “dünyanın bir ucunda” (Zarifoğlu, 2018, s. 16) olduğunu görürüz. Başlangıçta buranın neresi olduğu hakkında bir fikir sahibi değiliz. Oyunun devamında buldukları yerin çok uzağında olmadıklarını ve yine buranın çöl olduğunu öğrenmekteyiz.

“Katıraslan”da da Aslan ve Tilki'nin yolculukları esnasında uğradıkları çöl de açık mekândır. Aslan ile Tilki arasında geçen konuşmada bu mekân hakkında şu sözler sarf edilir:

“Tilki - İşte tepenin üstündeyiz. Gözlerime inanamıyorum, önümüzde göz alabildiğine bir çöl uzanıyor.

Aslan (Hayranlıkla) – Ah evet. Alabildiğine uzak ufukta güneş kıpkızıl, kanlı, nallanmış bir tepsi gibi batmak üzere.

Tilki - Ürpertici bir manzara. Çöl o kadar engin ve o kadar sessiz ki korku veriyor içime”(Zarifoğlu, 2018, s. 123).

Kapı Önü: “Vişne Reçelli Ekmek” radyo oyununda mekân unsuruna baktığımızda; sadece kapı önünü görürüz. Zaten kısa bir oyun olduğu için vak'anın tek bir mekânda geçtiği görülür. Bu mekânı işlevi dolayısıyla açık mekân olarak değerlendirmek mümkündür. Çünkü burada insani bir değer olan paylaşmak edimi ön plana çıkmaktadır. Kişiler üzerindeki olumlu etkileri de bu mekânı açık olarak tanımlamaya sebep gösterilebilir. Mekânın kapı önü olduğunu oyun kişilerinden olan Anne'den öğrenmekteyiz:

“Anne - Yavrum mahallenin bütün çocuklarını doyuramazsın. Onun için sana kaç kere kapının önünde yeme demedim mi?...” (Zarifoğlu, 2018, s. 24).

Kapalı Mekânlar

Çiftlik: “Katıraslan” oyununda kapalı mekân özelliği taşıyan yer olarak çiftlikler görülür. Öyle ki belli sınırları olan bu mekânlar; iki yolcu arkadaşın yiyecek temin adresidir. Tilki'nin bu çiftliklerden ilkinde vurulması nedeniyle bu mekânları kapalı mekân olarak değerlendirmek mümkündür. Diğer bir kapalı mekân ise evdir. Evde, 4. Adam yaralı bir halde yatar. Avcı ise bu evde olay hakkında etraflıca bilgi toplamaya çalışır. Bu radyo oyununda da mekân unsurunun gerçekliği sağlamak için kullanıldığı görülür.

Ahır: “Aslan İle Eşek” oyununda kapalı mekân özelliği taşıyan yer, ahırdır. Burası, Eşek'in yaşam alanıdır. Lakin Eşek burada yaşamaktan mutlu değildir. Çünkü sahibi tarafından sürekli dayak yer. Bu mekânın Eşek üzerindeki kötü etkileri dolayısıyla kapalı mekân olarak tasnif edilmesi olasıdır.

Zaman

Zaman unsuru eserin geçtiği zaman aralığını saptamak için kullanılır. Eserin meydana getirilme zamanları vardır. Bunlar; yazma zamanı ve vak'a zamanıdır. Şerif Aktaş, yazma zamanı ile ilgili şu bilgileri verir: “*Yazma zamanı, gönderici durumundaki sanatkârın eserine vücut vermek üzere harcadığı süreye verilen addır*” (Aktaş, 1991, s. 117). Vak'a zamanı ise edebî eserin başlangıç ile bitiş zamanı arasındaki süre zarfını oluşturmaktadır. Bu süre birkaç saat olabilirken birkaç yıl da olabilir. Ya da belli bir an olabilir. Zaman unsurunda ön plana çıkan iki önemli zamansal detay vardır. Bunlar: Geriye dönüşler ve ileri sıçramalar. Olay esnasında anlatıcının zihninde mevcut zamanın öncesine gidilirse geriye dönüş tekniği kullanılmış olur. İleri gidişler ise gelecekteki olaya sıçramalar ile mümkün olabilir.

“Deve İle Uçuç Böceği” oyununda vak'a zamanının belirsiz olduğu görülür. Deve ile Uçuç böceği karşılaşır ve olaylar ardı sıra devam eder. Zamanda sıçramalar olur. Bir anda buldukları yerden başka bir yerde belirirler. Yalnızca doğal olaylardan zaman ile ilgili kısa ayrıntılara rastlamaktayız:

“*Uçuç böceği - Sahi misin? Hadi nolur gidelim. Güneş batarken evde olmalıyım*” (Zarifoğlu, 2018, s. 17).

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa” oyununda ise zaman unsuru ile ilgili herhangi bir bilgiye rastlanılmamaktadır. Oyun, ormanda, belli bir anda geçer. Olaylar kronolojik olarak ilerler. Oyun kişilerinin diyaloglarından havanın güzel ve sıcacık olduğunu öğreniriz. Buradan yola çıkarak, vak'a zamanının gündüz vaktine denk geldiği söylenebilir.

“Vişne Reçelli Ekmek” oyununda zaman unsuru arka planda kalmıştır. Oyunun vak'a zamanı belirli bir “an”da geçer. Olaylar kronolojik olarak devam eder. Bu zaman hakkında somut bir bilgi mevcut değildir. Yalnızca akşam yemeğinin hazırlanış vakti ile hazırlandığı an ile ilgili kişilerin diyaloglarından bu zaman hakkında bilgi sahibi oluruz:

“*Anne -Bak ellerim ıslak. Akşam yemeğinizi hazırlıyorum*” (Zarifoğlu, 2018, s. 23).

“*Anne -Sofra hazır*” (Zarifoğlu, 2018, s. 26).

“Katıraslan”nda ise zaman unsuru ile ilgili kullanılan belli başlı kavramlar mevcuttur. Bunlar, sabah, gece, akşam vakti, gün gibi kavramlardır. Oyunda zaman doğa yaşamına uygun işler. Oyun, Aslan ile Tilki'nin yolculuğa çıkma kararı vermesiyle başlar. Yine onların yolculuğunun son bulması ile oyun da son bulur. Olaylar genel olarak kronolojik bir şekilde devam eder. Ancak üçüncü bölümün sonunda anlatıcı, perspektifi köylülere çevirerek geriye dönüş tekniği kullanır:

“Anlatıcı - Aslanla tilki uzaklaşırlar. Acaba kimdi gelenler. Biraz başa dönelim ve “Katıraslan'ı”gören çiftçilerin nasıl dünyayı ayağa kaldırdıklarını dinleyelim”(Zarifoğlu, 2018, s. 91).

“Yüzen Fil” oyunu, belirli zaman aralıkları ile devam eder. Oyunun başlama zamanı belli değildir. Yavru fil doğar ve aradan altı ay geçer. Daha sonra yavru filin yaralandığı andan iki gün sonrasına geçilir. Oyunun sonunda ise Baykuş, bu olanların aylar önce gerçekleştiğini söyler. Böylelikle vak'a zamanının bir yıla yakın sürdüğünü söyleyebiliriz. Olaylar kronolojik olarak devam etse de zaman sıçramalarının olduğu görülür.

“Aslan İle Eşek” oyununun vak'a zamanı, birkaç günü kapsamaktadır. Olaylar kronolojik olarak ilerler. Zamanda ileri doğru sıçramalar görülür. Bir anda iki gün sonraya gidilir: *“Aslan - İki gündür beraberiz seninle”* (Zarifoğlu, 2018, s. 50). Bu iki günden sonra iki gün daha geçer. Oyunun vak'a zamanı hemen hemen altı günü kapsar.

Anlatım Teknikleri

Anlatım teknikleri bir eserin sunulmasında önemli yer tutar. Çünkü yazarın ne anlattığı kadar nasıl anlattığı da önemlidir. Kurgunun bir parçası olan *“anlatım teknikleri, edebî anlatıda konunun işleniş biçimidir. Bu açıdan edebî bir eserin özü ile biçimi birbirinden kopuk ve ayrı değildir, tam tersine içerik-form uyumunu sağlayan biricik anlatma aygıtı teknik kullanımlardır. Edebî bir anlatıda konu, teknik yoksa kendini anlatma ve gerçekleştirme olanağı bulamaz. Konunun sunumu ancak anlatım teknikleri ile mümkündür”* (Aslan, 2011, s. 44-45). Tiyatro ve radyo oyunu gibi türlerin *“diyaloglar üzerine kurulu olması”* (Şen, 2017a, s. 435) nedeniyle anlatım tekniklerinin daha kısıtlı olarak kullanıldığı görülür.

Diyalog

Tiyatro ve radyo oyunu gibi edebi türlerde kullanılan temel teknik diyalogdur. *“İki ya da daha fazla kişinin karşılıklı konuşması olan diyalog vak'anın gelişmesini, kişilerin sunumunu, duygu ve düşünce aktarımı ile eserin iletişimsel temel yapısını sağlar”* (Şen, 2017a, s. 435).

Cahit Zarifoğlu'nun diyalogları yalın bir dil ile kaleme alındığı görülür. Bunun nedeni, bu oyunların çocuklar için yazılmış olmasıdır. Yazar, çocuklara belli bir fikri iletme istemektir. Bu yüzden oyunlarını çocukların anlayacağı bir şekilde kaleme almıştır. Öte yandan oyunun kolayca takip edilebilmesi için kısa diyaloglar kurmaya çalışmıştır. Bu da oyunun akışını hızlandırır ve dinleyicinin sıkılmamasını sağlar. Zarifoğlu, diyalogları günlük konuşma dili ile

kaleme alınmıştır. “Deve İle Uçuş Böceği”, “Cırcır Böceği İle Kaplumbağa”, “Vişne Reçelli Ekmek”, “Katıraslan”, “Yüzen Fil” ve “Aslan İle Eşek” oyunlarının hepsi bu esaslara bağlı kalınarak yazıldığı görülür:

“Uçuş böceği -Eyyvah nerelerdeyiz?

Deve -Dünyanın bir ucunda.

Uçuş böceği -Neee?!

Deve (Güler) -Çok uzaklarda”(Zarifoğlu, 2018, s. 16).

Monolog

Monolog, kişinin “sesli” olarak kendi kendine konuşmasıdır. Kişilerin zihnindekilerini okura/dinleyiciye aktarmak için kullanılan bir tekniktir. Cahit Zarifoğlu, çok sık olmamakla birlikte radyo oyunlarında bu tekniğe yer vermiştir.

“Cırcır Böceği İle Kaplumbağa”, “Vişne Reçelli Ekmek”, “Katıraslan” ve “Deve İle Uçuş Böceği” oyunlarında bu tekniğin kullanıldığı görülmektedir. “Deve İle Uçuş Böceği” oyununda Deve'nin kendi kendine konuşmasının aktarıldığı kısımda monolog tekniği kullanılır. Deve, çölde sıcağın bunaldığı bir anda dilinden şu sözler dökülür: “*(Kendi kendine konuşur: Aaa, o da ne, sevimli mi sevimli bir ses duyuyorum. Minik kanat sesleri bunlar. Kim olabilir?)*” (Zarifoğlu, 2018, s. 13). “Vişne Reçelli Ekmek” oyununda sadece bir yerde monolog tekniği kullanılır. O da Anne'nin oğlunun arkasından kendi kendine söyledikleridir: “*Anne -Fikret Fikret... (Kendi kendine) Kaç kere söyledim, kapıda, herkesin önünde bir şey yeme diye*” (Zarifoğlu, 2018, s. 23). “Katıraslan”da ise monolog tekniği sıklıkla kullanılır. Söz gelimi oyunun hemen başında bu tekniğin, oyun kişilerinden Aslan'ın üzerinde kullanıldığını görmekteyiz: “*Aslan (Kendi kendine) – Tilki değil mi şu? Ta kendisi*”(Zarifoğlu, 2018, s. 59).

Yine bu teknik ile “Katıraslan” oyunundaki kimi olaylar hakkında bilgi sahibi oluruz. Aslan'ın katırı yediği sahneyi kendi kendine anlatan Tilki'nin kendi kendine konuşması monolog tekniği ile okura/dinleyiciye aktarılır:

“Tilki (Kendi kendine veya bize anlatır) Bakışları katırın üzerinde sabitleşti. O korkunç bakışları. Buna hiç ihtimal vermiyordu katır. Fakat aradan daha iki saniye geçmeden, aslanın bakışları karşısında elinde olmadan korku içinde kaçmaya başladı. Hem de dört nala. Ve aslan tıpkı eşekte olduğu gibi hiç duraksamadan peşine düştü. Eşeğin başına gelenler, katırın başına da geldi. Bana ise daha bir kaç gün katırın artan etlerini yemek düşecek herhalde. Peki ya sonra?”(Zarifoğlu, 2018, s. 131).

Sonuç

Radyo oyunları, insanları eğlendirerek ve bilgilendirerek iyi vakit geçirmelerini sağlamaktadır. Cahit Zarifoğlu da bu gibi amaç ve işlevlerini göz önünde bulundurarak radyo oyunları kaleme almıştır. Onun radyo oyunlarının içeriğine baktığımızda hedef kitlenin

çocuklar olduğu görülür. Ele aldığı konular, radyo oyunlarında kullandığı kişiler ve mekânlar çocukların ilgisini çekmek için hususî olarak tercih edilmiştir.

Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunlarına yapısal olarak baktığımızda, kurgunun merak uyandıracak şekilde oluşturulduğu görülür. Böylece yazar, dinleyicinin/okurun ilgisini diri tutmaya çalışmıştır. Radyo oyunlarını meydana getirirken kullandığı dil çoğunlukla çocuklara uygundur. Cahit Zarifoğlu, radyo oyunlarında belirli bir fikri aktarmaya çalışmıştır. Kullandığı temalar, bu fikirleri aktarmak noktasında önemli rol oynamıştır. Yazarın kullandığı bu temalar, çocukların birtakım değer yargılarını kazanmaları için önem arz etmektedir. Radyo oyunlarını hâkim bakış açışı ile kaleme alan Cahit Zarifoğlu, karakter anlatıcı olarak kurgusal kişilerden de faydalanmıştır. “Yüzen Fil” oyununda anlatıcı olarak Baykuş'un kullanıldığını görmekteyiz. “Katıraslan” ve “Aslan İle Eşek” oyunlarında ise anlatıcının ismen de yer aldığı görülür. Bunun dışında yazar anlatıcı unsuru parantez içi açıklamalardan saptanır.

Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunlarında şahıs kadrosunu dar tuttuğu görülür. Şahıs kadrosunun bu şekilde tercih edilmesinin nedeni dinleyicilerin radyo oyunlarını kolayca takip etmesine yardımcı olmaktır. Sadece “Katıraslan” isimli oyununda şahıs kadrosunun oldukça kalabalık olduğunu görürüz. Bunun nedeni de oyununun, yazarın aynı isimli öyküsünden radyoya uyarlanmış olmasıdır. Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunlarında mekân unsurunun arka planda kaldığı görülür. Çünkü radyo oyunlarında esas olan olaylardır. Mekânlar, olayların gerçekliğini sağlamak için bir araç olarak kullanılır. Öte yandan incelediğimiz radyo oyunlarında mekân unsurunun, müzik ve anlatıcı aracılığıyla saptanması mümkündür. Zaman unsurunun ise kronolojik olarak ilerlediği görülür. Zamanın sürekli ileri sıçradığı görülür. Yalnızca “Katıraslan” oyununda bir geriye dönüş söz konusudur. Radyo oyunlarının sunuş süresinin kısıtlı olması nedeniyle bu tür zaman sıçramaları kullanılır.

Son olarak Zarifoğlu'nun radyo oyunlarında anlatım tekniklerine baktığımızda; hâkim anlatım tekniğinin diyalog olduğu görülür. Diyaloglar kısa tutularak dinleyicinin sıkılmaması amaçlanmıştır. Kullanılan diğer anlatım tekniğinin ise monolog olduğunu görürüz. Yazar, bu tekniği yer yer kullanmıştır. Radyo oyunlarındaki kişilerin kendi kendilerine konuşmalarını bu teknik sayesinde öğreniriz.

Kaynakça

Aktaş, Şerif (1991). *Roman Sanatı Ve Roman İncelemesine Giriş*, Ankara: Akçağ Yayınları.

Arslan, Sevda (2010). *Türkiye’de Radyo Oyunları*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili Ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.

Aslan, Celal (2011). *Sait Faik Abasıyanık'ın Öykülerinde Kurgu ve Anlatım Teknikleri*, Ankara: MEB Yayınları.

Balık, Macit (2021). “Hem Edebî Hem Teatral Bir Tür: Radyo Oyunları”, *Turnalar*, S. 83, s. 12-19.

Aziz, Aysel (2002). *Radyo Yayıncılığı*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Eraslan, Z. N. (1979). *Radyo Oyunları Üzerine Bir Araştırma*, Ankara: TRT Yayınları.

Kars, Neşe (1993). “Kavram ve İçerik Açısından Radyo Oyunları Değerlendirmesi”, *Marmara İletişim Dergisi*, S. 2, s. 273-301.

Öner, Haluk (2015). *Bir Dünya Cenneti “Kadıköy Ve Edebiyatımız”*, Ankara: Gece Kitaplığı.

Şen, Can (2017a). *Körlüğü Zedelemek: Necip Fazıl Kısakürek Tiyatrosu Üzerine Bir İnceleme*, Ankara: Gece Kitaplığı.

Şen, Can (2017b). “Edebî Bir Tür Olarak Tiyatroda Anlatıcı Meselesi”, *Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, C. 2, S.2, s. 19-39.

Tekin, Mehmet (2008). *Roman Sanatı “Romanın Unsurları I”*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.

Zarifođlu, Cahit (2018). *Radyo Oyunları*, İstanbul: Beyan Yayınları.