



Kamyon Oyununda Yabancılaşma ve Gündelik Hayat Ritimleri

Alienation and The Rhythms of Everyday Life in Kamyon

Melike Bozdoğan¹ , Özge Bozdoğan² 



¹Araştırma Görevlisi, Başkent Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü, Ankara-Türkiye

²Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı Tiyatro Anasanat Dalı, Eskişehir-Türkiye

ORCID: M.B. 0000-0001-8486-2529;
Ö.B. 0000-0002-5617-5585

Sorumlu yazar/Corresponding author:

Melike Bozdoğan,

Başkent Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi
Sosyoloji Bölümü, Ankara-Türkiye

E-posta/E-mail: mbozdogan@baskent.edu.tr

Başvuru/Submitted: 24.05.2022

Revizyon Talebi/Revision Requested:
19.08.2022

Son Revizyon/Last Revision Received:
11.10.2022

Kabul/Accepted: 26.10.2022

Atıf/Citation:

Bozdogan, Melike, Bozdogan, Ozge. "Kamyon Oyununda Yabancılaşma ve Gündelik Hayat Ritimleri". *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi* 35, (2022): 17-35.

<https://doi.org/10.26650/jtcd.1120559>

ÖZ

Memet Baydur'un 1990 yılında yayımlanan Kamyon oyunu Gaziantep'ten İstanbul'a gitmekte olan bir nakliye kamyonunun şoför, muavin ve iki hamaldan oluşan yolcularıyla birlikte kırsal bir alanda bozulmasıyla başlayan bekleme sürecinde yaşananları konu edinmektedir. Yazarın diğer oyunlarına benzer bir şekilde Kamyon oyununda da güldürü önemli bir unsurdur ve oyun boyunca yerel ifadeler, şakalar ve kamyondan çıkan nesnelere kullanılarak absürt durumlar yaratılmaktadır. Baydur oyununun güldürü yönünü ön planda tutarken bir taraftan da köyden kente göç, işçi sınıfının çalışma koşulları ve tüketim kültürü gibi konuları eleştirel bir şekilde ele almaktadır. Bu çalışmada yazarın eleştirel pozisyonu yabancılaşma kavramı ve gündelik hayatın ritminde yaşanan dönüşümler üzerinden yorumlanmaktadır. Karakterlerin çalışma koşulları ve yazarın tüketim kültürüne yönelik eleştirileri Marksist bir çerçeveden ele alınan yabancılaşma kavramı ile açıklanmaktadır. Bununla birlikte Lefebvre tarafından önerilen ritimanaliz yaklaşımı temelinde gündelik hayat ritimlerinin yabancılaşmayla ilişkisi vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Göç, Gündelik Hayat, Kamyon, Ritimanaliz, Yabancılaşma

ABSTRACT

Memet Baydur's play *Kamyon*, published in 1990, is about what happens while the occupants- the driver, his assistant, and two porters- of a transport truck traveling from Gaziantep to Istanbul wait together after the truck breaks down in the countryside. Similar to the author's other plays, humor is a significant component of *Kamyon*, in which absurd situations are created using local idioms, jokes, and objects from inside the truck. While keeping the comedy aspect of the play at the forefront, Baydur critically deals with issues such as migration from villages to cities, working conditions of the working class, and consumer culture. In this study, the author's critical position is interpreted through the concept of alienation and the transformations in the rhythm of daily life. The work conditions of the characters and the writer's criticism of the consumption culture are explained through the concept of alienation, which is handled in a Marxist framework. In addition, based on the rhythm analysis approach proposed by Lefebvre, the relationship between everyday life rhythms and alienation is emphasized.

Keywords: Migration, Everyday Life, *Kamyon*, Rhythm analysis, Alienation



EXTENDED ABSTRACT

The plays that Memet Baydur wrote in the 1980s and 1990s made him an important Turkish playwright. *Kamyon*, like the author's other plays, touches on social problems. Written in 1990, *Kamyon* refers to the political and cultural atmosphere of the period while keeping the problem of alienation at its center. The main issues raised in *Kamyon* can be summarized as the adaptation problems caused by migration from rural to urban areas, the alienating dimension of the working conditions of the working class in the city, the prevalence of a status-based consumption approach, and the hierarchy created by power relations within social classes.

The play begins with a truck loaded with goods from Gaziantep breaking down in a rural area near Denizli on the way to Istanbul. The truck passengers are stuck on an unknown road far from the city center, and a long waiting period has begun for them. The process of waiting for the truck to be repaired turns into both a time for play and a time for questions. The passengers distract themselves by asking each other riddles or making jokes about the objects coming out of the truck, while also using the time to discuss their migration journeys and the difficulties of working conditions in the city. They make jokes and chat while waiting, but the uncertainty about how long their wait will last creates the play's tension.

The cultural conflicts experienced as a result of the migration from rural to urban areas and the criticism of alienation are prominent themes. The play's critique of alienation is multi-layered. For example, the labor exploitation caused by the working conditions of the characters is emphasized while consumerist society is criticized. What stands out, however, are the play's comparisons of rural and urban spaces. The situations of the characters, who can be neither urban dwellers nor peasants, are interpreted through their migration experiences. Emphasizing that the characters are stuck between life in the village and the city helps to reveal the difficulties that migrants face in adapting to their new lives.

As the play's characters wait, the differences between work and daily life rhythms in urban and rural places are shown through the characters' life experiences. It can be seen that the repetitive working rhythms of the city constitute an element of pressure and that abandoning the truck is a metaphor for leaving behind the exploitative nature of work in the city. The questioning during their wait not only reveals the differences in rhythms but also enables one of the characters to face the alienating aspects of his working conditions. Porter Abuzer, who while he waits questions the never-ending nature of his work, decides to abandon the truck, saying that he has given up on going to Istanbul.

In this study, first, humor is evaluated as a prominent feature of *Kamyon*. In regards to the play's comic aspect, the importance of the author's use of language and the symbolic narrative established with the objects in the truck are characterized in terms of revealing the play's critical

perspective. The author's social criticisms are then analyzed through the concept of alienation and the rhythmanalysis approach. Using the concept of alienation, which is handled in a Marxist framework, the play demonstrates the effects of the migration process, the working conditions of the working class, and consumer culture. The rhythmanalysis approach is employed in order to emphasize the rhythmic differences between rural and urban spaces and to illuminate the relationship of the work cycle with the repetitive rhythms based on labor exploitation.

Giriş

Memet Baydur 1980 ve 90'lı yıllarda yazdığı eserlerle Türkiye tiyatrosunun önemli oyun yazarlarından biri olmuştur. Baydur'un yayımlanmış yirmi üç oyunu¹ bulunmaktadır. Genel olarak değerlendirildiğinde, yazarın oyunlarında aydınların toplumun gerçeklerinden uzak olması, tüketim toplumu eleştirisi ve toplumsal sınıflar arası eşitsizlikler konularını ele aldığı görülmektedir. Baydur'un oyunlarını 1980 darbesini takip eden yıllarda yazdığı göz önünde bulundurulduğunda dönemin toplumsal ve kültürel atmosferinin eserlerine yansıdığı değerlendirilmesi yapmak mümkündür. Baydur'un oyun yazarlığı konusunda önemli çalışmaları bulunan Ayşegül Yüksel, yazarın yıllarca farklı ülkelerde yaşamış olmasının ona Türkiye'yi hem içeriden hem de dışarıdan gözlemleyebilme imkânı verdiğini belirtmektedir. Özellikle 1980'li yıllardaki politik ve toplumsal baskıların ekonomik, hukuksal ve kültürel alanda yarattığı değişimlerin Baydur tiyatrosunda ele alındığını ifade etmektedir.² Baydur da 1998 yılında yazmış olduğu denemede Türkiye'nin on sekiz yıldır olumsuz yönde bir değişim yaşadığından söz etmekte ve “*bense yazar çizer bir âdem olarak şu son on sekiz yıllık kötü değişimle ilgiliyim birinci elden*”³ demektedir. Yazarın 1990 yılında yayımlanmış olduğu ve bu çalışmanın odaklandığı Kamyon oyununda da oyunun yazıldığı dönemin önemli toplumsal gündemlerinden olan köyden kente göçün yarattığı sorunlar, işçi sınıfının çalışma koşulları ve tüketim kültürü eleştirisi konuları ön plana çıkmaktadır.

Yüksel, Baydur'un yirmi yıllık oyun yazarlığı kariyerini değerlendirirken oyunlarında farklı anlatım biçimleri kullanmış olmasına rağmen yazarın tiyatrosu hakkında “...*baştan sona bir 'sorgulama' tiyatrosudur*”⁴ çıkarımında bulunmaktadır. Sorgulama tiyatrosu tespitini Baydur'un oyunlarında birden çok tartışmaya yer vermesiyle ilişkilendiren Yüksel, yazarın tartışmanın sonucunu netleştirmeyi değil ele aldığı sorunların nasıl birbiri ile iç içe geçmiş olduğunu göstermeyi amaçladığını belirtmektedir.⁵ Benzer bir şekilde Sevda Şener, Baydur'un tiyatro yazarlığını değerlendirirken şu yorumu yapmaktadır: “*Memet Baydur gözlemediği gerçeklerden yola çıkan, fakat gerçekçi tiyatronun alışılmış kalıplarının dışında bir düzenlemeyle, gerçekleri yansıtarak eleştiren değil, sorgulayarak yerinden oynatan oyun yazarımız olmuştur.*”⁶ Yüksel ve Şener'in yorumları Baydur'un oyun yazarlığının öne çıkan yönünün, oyunlarında farklı konuları bir arada ele alması ve bunu yaparken eleştirel tutumunu bırakmaması olduğunu ortaya koymaktadır. Bu gözlemi doğrulayacak şekilde Baydur da yazmış olduğu bir denemede

1 Sevda Şener, “Memet Baydur Tiyatrosu,” *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* 31, (Ocak 2011): 109.

2 Ayşegül Yüksel, “Memet Baydur Başını Alıp Gitmiştir Neyse ki Oyunları Bizde”, *Elveda Dünya Merhaba Kâinat* içinde, ed. Sevda Şener, Ayşegül Yüksel ve Filiz Elmas (İstanbul: Mito Boyut Yayınları, 2002), 24-25.

3 Memet Baydur, “Oyunların Önemi Üzerine (1),” *Ucello'nun Kuşları* içinde, (İstanbul: İletişim Yayınları, 2002), 320.

4 Ayşegül Yüksel, “Memet Baydur: Oyunu 'Oyun' Kılmak,” *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak* içinde, (İstanbul: Mito Boyut Yayınları, 2013), 217.

5 A.g.e., 217.

6 Şener, “Memet Baydur Tiyatrosu” 135.

hiçbir oyununun tek bir konu ile sınırlı olmadığını belirtmektedir.⁷ Kamyon oyunu içerisinde de farklı toplumsal konular bir arada sunulmaktadır. Kelime oyunları, şakalar ve karakterlerin birbirini yanlış anlaması gibi durumlarla oyun boyunca güldürü unsuru ön planda tutulurken Baydur eleştirel bir şekilde Türkiye'nin 1980'li yıllarla birlikte artan bir biçimde yaşadığı hızlı kentleşmeyi, kırdan kente göç etmenin yarattığı uyum sorunlarını, işçi sınıfının kentteki çalışma koşullarının yabancılaştırıcı etkisini, ihtiyaçtan ziyade statü temelli bir tüketim anlayışının yaygınlaştığını ve toplumsal sınıflar içerisindeki güç ilişkilerinin yarattığı hiyerarşiyi ele almaktadır. Kamyon oyununda her biri eşit derecede öne çıkarılmasa da birbiriyle ilişkili biçimde yer verilen bu konular, bu çalışmada yabancılaştırma kavramı ve gündelik hayatın ritimindeki dönüşümler üzerinden yorumlanmaktadır.

Oyun, Gaziantep'ten yüklenen sandıklarla birlikte İstanbul'a gitmekte olan kamyonun Denizli yakınlarında kırsal bir alanda bozulması ile başlamaktadır. Kamyon yolcuları kent merkezinden uzakta, bilmedikleri bir yolda kalmışlardır ve onlar için uzun bir bekleyiş süreci başlamıştır. Bu bekleyişin yarattığı boş zaman, karakterler arasındaki gerilimin ortaya çıktığı, kırsal ve kentsel mekânlar arasındaki ritim farklılıklarının vurgulandığı, iş döngülerinin ve kente sonradan gelenler açısından göç deneyiminin yol açtığı baskının sorgulanabileceği bir zemine dönüşmüştür. Kamyon oyununda güldürü ögesi ön planda olsa da karakterlerin içinde buldukları durumun acıklı, hüznü ve çatışmalı tarafları da göz önüne serilmektedir. Şener bu durumu “*eğlenceli karmaşanın alt katmanında, bekleyiş sürecinde yaşanan iç hesaplaşmaların yattığını görürüz*”⁸ diyerek açıklamaktadır. Yazar, karakterlerin iç hesaplaşma süreçleri veya sorgulamaları aracılığıyla köyden kente göç etmenin yüklerinin ortaya serilmesini sağlamakta ve onların köy ve kent arasındaki sıkışmışlığını vurgulamaktadır.

Köylü olmakla kentli olmak arasında kalmış oyun kişilerinin yaşadıkları çelişkiler, sembolik olarak çeşitli anlamlarla yüklü olan nesnelere olanak verdiği bir oyunsulukla açığa çıkarılmıştır. Bu çalışmada öncelikle Kamyon oyununun öne çıkan bir özelliği olarak oyunsuluk değerlendirilmektedir. Oyunsulukla ilişkili olarak yazarın dil kullanımı ve nesnelere kurulmuş olan sembolik anlatımın oyun içerisindeki eleştirel perspektifi ortaya çıkarmak açısından önemine değinilmektedir. Sonrasında, yabancılaştırma kavramı ve ritimanaliz yaklaşımı üzerinden yazarın Kamyon oyununda yer verdiği toplumsal eleştiriler değerlendirilmektedir. Marksist bir çerçeveden ele alınan yabancılaştırma kavramı ile oyunda anlatılan göç sürecinin, çalışma koşullarının ve tüketim kültürünün karakterler üzerindeki etkisi ele alınmaktadır. Bununla birlikte, Lefebvre tarafından önerilen ritimanaliz yaklaşımı ile kırsal ve kentsel mekânlar arasındaki ritim farkı vurgulanmakta ve çalışma döngülerinin tekrar eden ritimlerle ilişkisi kurulmaktadır. Ritimanaliz yaklaşımından yararlanılarak yabancılaştırmanın gündelik hayat ritimleriyle ilişkili bir biçimde oyun içerisinde çok katmanlı olarak işlendiği tartışılmaktadır.

7 Memet Baydur, “Okumak ve Yazmak,” *Hepsini Okudunuz mu?* içinde, (İstanbul: İyi Şeyler Yayıncılık, 1996), 29.

8 Şener, “Memet Baydur Tiyatrosu” 122.

Kamyon Oyununda Oyunsuluk, Dil Kullanımı ve Sembolik Anlatım

Kamyon oyununda yazarın yabancılaşma eleştirisine geçmeden önce bu eleştirinin karakterlerin içinde buldukları durumun komik yönleri vurgulanarak verilmesini sağlayan oyunun özelliklerinin ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Baydur tiyatrosu değerlendirilirken oyun kavramı odağa alınmakta ve “oyunsuluk”, onun yazarlığının temel unsuru olarak görülmektedir.⁹ Yüksel, Baydur’un metinlerindeki “oyunsuluk”u değerlendirirken “*Baydur, ‘gerçekçi bir sahne söylemi’ kotarmaktansa, ‘sahneye özgü bir gerçekliği’ yakalama peşindedir*”¹⁰ yorumunu yapmaktadır. Buzcu ve Ezici ise Baydur’un oyunsuluk yaklaşımını absürt tiyatro ile ilişkilendirmekte ve bu yaklaşımın yazara özgün bir tarz kazandırdığını ifade etmektedirler.¹¹ Yüksel’e göre Baydur’un oyunsuluğu sağlayabilmek için izlediği yol, oyun kişilerini “... ‘düşürünü’ bir ‘durum’da bir araya getirmektedir.”¹² Yazarın bunu doğal bir durumdan sıra dışı bir duruma geçiş yaratarak gerçekleştirdiğini ifade etmektedir. Yüksel bu değerlendirmeleri yaparken Baydur’un bütün oyunlarını ele almaktadır. Bu yorum Kamyon oyunu özelinde değerlendirilecek olursa kamyonun yolundan çıkıp bir dağ başında bozulması olağan durumdan sıra dışı olan duruma geçiş yapılmasını sağlamaktadır.

Şoför Necati, şoför muavini Recep ve hamallar Abuzer ve Şaban’dan oluşan kamyon yolcuları aracın bozulması ile sıra dışı olan, karakterler açısından ortaya çıkması beklenmeyen duruma geçiş yapmışlardır. Kamyonun durması sebebiyle işin planlanan akışı bozulmuştur. Karakterler bir taraftan kamyonu tamir ettirme arayışına girerken diğer taraftan da bekleme sürecinde kendilerini oyalamaya çalışmışlardır. Bu bekleyiş sürecinde Şaban’ın sorduğu bilmece, Recep ve Şaban’ın oyuncak ayıları yarıştırmaları ve sandıktan çıkan plaj malzemelerinin giyilmesi gibi durumlar, oyunun komik ve oyunsu tarafını ortaya koyarken aynı zamanda yazarın yabancılaşma eleştirisinin sembolik olarak aktarılmasını da sağlamıştır. Oyun boyunca devam eden şakalaşmalar aynı zamanda karakterler arasındaki hiyerarşik ilişkinin ve gerilimin ortaya çıkmasına katkı sağlamıştır. Örneğin Şaban’ın sorduğu bilmece oyunsuluğunun bir örneği olarak değerlendirilebilse de bu durum, sonu neredeyse fiziksel şiddete varacak bir gerilimin yaşanmasına sebep olmuştur. Yalnızca karakterler arasındaki şakalaşmalar ve oyunlar değil kırmızı kamyonun kendisi de dahil olmak üzere sahnede gösterilen ve bahsedilen pek çok nesne de sembolik olarak oyunun eleştirel noktalarının vurgulanması açısından önem taşımaktadır. Zülfü ve Zeynel’in ne işe yaradıklarını bilmedikleri hâlde kamyonun çıkan nesnelere sahip olmak istemeleri veya Şaban’ın yola çıkarken yanında cips ve kola getirmesi gibi durumlar, oyun içerisinde güldürme işlevini üstlenirken yazarın tüketim kültürüne yönelik eleştirel perspektifini de ortaya koymaktadır.

9 Hasan İrfan Buzcu ve Türel Ezici, “Memet Baydur Dramaturgisi: Yaşam-Oyun İlişkisinde ‘Oyun İçinde Oyun’ Stratejisine”, *Sahne ve Müzik Eğitim – Araştırma E-Dergisi* 6, (Ocak 2018): 40-41.

10 Yüksel, “Memet Baydur: Oyunu ‘Oyun’ Kılmak”, 215.

11 Buzcu ve Ezici, “Memet Baydur Dramaturgisi: Yaşam-Oyun İlişkisinde ‘Oyun İçinde Oyun’ Stratejisine”, 43.

12 Yüksel, “Memet Baydur Başını Alıp Gitmiştir Neyse ki Oyunları Bizde”, 25.

Karakterler hakkında verilen demografik bilgilere bakıldığında Karadeniz, İç Anadolu, Doğu Anadolu ve Ege bölgelerinden insanların temsil edildiği görülmektedir. Baydur, oyunlarını kafasındaki Türkiye mozağini tamamlayabilmek hedefiyle yazdığını belirtmektedir.¹³ Kamyon oyununda farklı bölgelerden insanların bir araya getirilmesi yazarın Türkiye mozağını oluşturma amacıyla ilişkilendirilebilir. Oyun içerisinde farklı bölgelerden karakterlere yer verilmesi iki açıdan önem taşımaktadır. Öncelikle yazar, oyunun yazıldığı dönemde köyden kente göç hareketlerinin ülkenin pek çok bölgesinden İstanbul'a doğru gerçekleştiğini yansıtabilmektedir. İkinci olarak karakterlerin etnik farklılıkları, oyun içerisinde kullanılan bölgesel ifadelerin çeşitlenmesini sağlayarak oyundaki söz oyunlarının pek çoğunu mümkün kılmaktadır. Bu duruma ilişkin Şener, “*oyun kişilerinin şive farkları, yabancı isimleri telaffuz ederken yapılan hatalar, yanlış anlamalar, tekrarlar, sataşmalar Ortaoyunu, Karagöz muhaverelerini çağrıştırmaktadır*”¹⁴ yorumunu yapmaktadır.

Baydur'un Kamyon oyununu yazdığı 1990 yılının öncesinde ülkenin koşulları dikkate alındığında köyden kente göç sonucunda yaşanan sorunların önemli bir toplumsal gündem oluşturduğu görülmektedir. Nurdan Gürbilek 1980'li yıllarda kentlerin durumunu değerlendirirken zengin ve yoksul mahallerinin birbirinden tamamen ayrılmış olduğunu ve bu ayrışmanın yalnızca yaşanan semtlerle sınırlı olmadığını, alışveriş merkezi ve eğlence yerleri gibi mekânların da ayrılmış olduğunu söylemektedir.¹⁵ Türkiye'de gecekondu çalışmaları literatürünü değerlendiren Tahire Erman ise köyden kente göç hareketleri sonucunda kentlerdeki ayrışmayı vurgulayarak gecekondu temsiline zaman içerisinde değiştiğini ifade etmektedir. Türkiye'de yapılmış gecekondu çalışmalarını inceleyen Erman, 1950 ve 60'lı yıllarda yapılan çalışmalarda “*Köylü Öteki*” olarak gecekondu kurgusu yapılırken 1980 ve 90'lı yıllarda “*Kent Yoksulu Öteki*” olarak gecekondu kurgusunun yapıldığını belirtmektedir.¹⁶ Kamyon oyununda yazar karakterlerin gecekonduya yaşadıklarını açık bir şekilde söylememiş olsa da kentin çeperinde yaşadıklarını belirtmiştir. Dönemin koşulları göz önünde bulundurulduğunda kentin çeperinde yaşayan bu karakterler tamamen kentli veya tamamen köylü olarak değerlendirilemeyeceklerdir. Yazar, oyunun girişinde karakterleri tanıtırken şu notu düşmüştür: “*Altısı da köylüdür. İlk dördü yıllardır şehirlilerle iş tutup, kentin varoşlarında yaşamalarına rağmen, köylülüklerini titizlikle -neredeyse- korumuşlardır. Neredeysel.*”¹⁷ Buradaki “neredeysel” vurgusu önemlidir. Yazar oyun boyunca karakterleri “neredeysel” ifadesinin altını dolduracak durumlara sokmuştur. Necati karakterinin kentin çeperi de olsa kentte yaşadığını belirtmesi arada kalmışlığın vurgulanması açısından önemlidir:

13 Memet Baydur, “Memet Baydur'la Buluşma: İ. Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Etkinliği”, *Elveda Dünya Merhaba Kâinat* içinde, ed. Sevda Şener, Ayşegül Yüksel ve Filiz Elmas (İstanbul: Mitoş Boyut Yayınları, 2002), 61.

14 Şener, “Memet Baydur Tiyatrosu,” 122.

15 Nurdan Gürbilek, *Vitrinde Yaşamak: 1980'lerin Kültürel İklimi* 3. baskı (İstanbul: Metis Yayınları, 2001), 68.

16 Tahire Erman, “The Politics of Squatter (Gecekondu) Studies in Turkey: The Changing Representations of Rural Migrants in the Academic Discourse”, *Urban Studies* 38, no. 7 (June 2001): 984.

17 Memet Baydur, “Kamyon,” *Tiyatro Oyunları* içinde, 2. baskı (İstanbul: İletişim Yayınları, 2016), 321.

Zülfü: *Sen hepten şehirli misin Nicati Efendi?*

Necati: *Ne diyon lan sen?*

Zülfü: *Şehirli misin diyom?*

Necati: *Ha, şehirliyim taabi... Beğenemedin mi? Kırk yıldır şehirde oturuyorum. (Duraklar)*

*Tam göbeğinde değil tabii... biraz kıyısında ama... olsun... şehir şehirdir ne de olsa!*¹⁸

Köy ve kent arasındaki karşıtlık vurgulanırken Baydur yerel dil kullanımlarından da yararlanmaktadır. Yazar oyun içerisine yazdığı notta bu durumu “çorba” Türkçesiyle yazmaya çalıştığını dile getirerek açıklamaktadır.¹⁹ Dildeki yabancılaşmanın bir görünümü olarak ne kentli olabilen ne de köylü kalabilen karakterlerin, kelimeleri telaffuz ederken yaptıkları hatalar bir güldürü ögesi olduğu gibi aynı zamanda onların arada kalmışlığını da göstermektedir. Örneğin Şaban ve Recep arasında geçen konuşmada her iki karakter de “kola”yı doğru telaffuz edememelerine rağmen Recep’in Şaban’ın telaffuzuyla alay ediyor oluşu karakterler arasındaki kentli olmak ve kent kültürüne dahil olabilmek açısından kurulan statü temelli hiyerarşiye gönderme yapmaktadır. Bununla birlikte, rençberler Zülfü ve Zeynel kullandıkları “dığangömbesi”, “karşıçekici” ve “pileki” gibi yerel ifadelerin “şehirli” Necati tarafından anlaşılmamış olmasına şaşırılmışlardır:

Zülfü: *Dığangömbesi yiyoduh evvelsi yıl.*

(Sessizlik)

Recep: *Ne yiyodunuz?*

Zülfü: *Dığangömbesi.*

Necati: *Nedir o?*

Zeynel: *Dığangömbesini bilmeyen adam mı olurmuş?*

Necati: *(Kızgın) Oluyor işte!*²⁰

Karakterlerin “neredeyse köylü” ve “neredeyse kentli” olmalarına dair göndermeler oyun boyunca devam etmektedir. Oyunun başından sonuna kadar sahnede kalan kamyon da bu açıdan önemli bir sembolik işlev üstlenmektedir. Baydur, yolundan çıkmış, bir dağ başında bozulmuş kamyon metaforunu oyunun merkezine almıştır. Aslında oyun ilerledikçe yolundan çıkanın yalnızca kamyon değil o kamyonun yolcuları da olduğu anlaşılmaktadır. Karakterlerin anıları aracılığıyla köyden kente göç eden insanların mücadeleleri ve memleketlerine özlemleri vurgulanmaktadır. Yazarın oyun içine yazdığı nota göre bu kamyonun yolcuları ülkenin doğusundan, kuzeyinden, batısından insanlardır.²¹ Bir anlamda bu kamyon, taşıdığı “medeniyet” temsili nesnelere uyumsuzluğu her sahnede vurgulanan yolcularıyla köyle kent arasında sıkışmış “neredeyse” köylü ve “neredeyse” kentli insanları anlatan bir Türkiye temsili sunmaktadır. Karakterlerin kent yaşamına ilişkin ifadelerinde sık sık kent ve köy yaşamı karşıtlığına yer verilmektedir:

18 A.g.e., 352.

19 A.g.e., 345.

20 A.g.e., 339.

21 A.g.e., 345.

Şaban: Sıkıldım bu dağ başında.

Abuzer: Dağları severim ben.

Şaban: Ben şehirleri tercih ederim.

Abuzer: (Şaban'a bakar, sakin) Sen şehirlisin ya... ondandır.

Şaban: Alay etme abi, gözünü seveyim. Şehir kim, ben kim?

Abuzer: Sen demiyor musun, şehirleri severim diye?

Şaban: Ne var bunda? Köylüler şehirleri sevemez mi? Yasak mı?

(Sessizlik)

Abuzer: Yasak.

(Sessizlik)

Şaban: Kivi.

Abuzer: Ne?

Şaban: Avukat meyvesi...

Abuzer: Ne diyorsun oğlum?

Şaban: Şehir meyveleri bunlar Abuzer Abi... Manavda gördüm. (Sessizlik) Sen hiç çilek yedin mi abi?

Abuzer: Yok.

Şaban: Ben de hiç yemedim. Olacak iş değil! Valla yemedim!

Abuzer: İnanırım.²²

Baydur, kentli-köylü, medeni-medeni olmayan ikiliklerini kamyondaki nesnelere vurgulamaktadır. Oyun boyunca yalnızca üç sandık açılmıştır. Yüksel'e göre bu sandıklar "zaman'ı 'oyun'la öldürme" amacıyla açılmaktadır.²³ Zamanı oyun oynayarak geçirmenin yanı sıra sandıklardan çıkan nesnelere aynı zamanda uyumsuzlukları ortaya çıkarma işlevini de yerine getirmektedir. Sandıkların ilkinden kurmalı oyuncak ayılar, ikincisinden şapka, şemsiye, şişme timsah, su tabancası gibi plaj malzemeleri ve üçüncüsünden ise dünya küreleri çıkmıştır. Oyunun sonunda yazarın yönetmen için bıraktığı not ilginçtir. Yazar, bu oyunu dördüncü sandıktan ne çıkacağını merak eden bir yönetmenin sahneye koymasını gerektiğini söylemektedir.²⁴ Oyunun yazıldığı dönemden günümüze otuz yıllık bir süre geçtiği ve Türkiye'nin de bu süreç içerisinde önemli iktisadi ve politik dönüşümler yaşadığı göz önünde bulundurulursa dördüncü sandıktan çıkabilecek nesnelere oldukça çeşitli olabileceği yorumu yapılabilir. Ancak, dördüncü sandığın sembolik önemini daha da arttıran şey bu sandık metaforu sayesinde yazarın oyunun yazıldığı dönem ve okunacağı, sahneleneceği, hakkında yazılacağı dönemler arasında bir bağ kurabilmiş olmasıdır. Aynı metni günümüzden otuz yıl sonra okuyan kişinin de dördüncü sandığın içine yeni nesnelere koyabilmesi mümkün olacaktır. Dördüncü sandığın içindeki nesnelere Türkiye'nin ekonomik ve politik koşullarından bağımsız olmasalar da evrensel bir içerik taşıyacaklardır. O nesnelere uyumsuzluğun, ezme ve ezilme ilişkilerinin sembolleri olarak görünmeye devam edeceklerdir. Oyun boyunca vurgulanan bu uyumsuzluk bir yabancılaşma

22 A.g.e., 341-342.

23 Ayşegül Yüksel, "Memet Baydur: Eleştirmen Eskiten Bir Oyun Yazarı", *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar* içinde, (İstanbul: Mito Boyut Yayınları, 1997), 145.

24 Baydur, "Kamyon", 367.

görünümü sunmaktadır. Yabancılaşma kavramı karakterlerin göç süreçlerinin bir sonucu olarak köy ve kent arasındaki sıkışmışlıklarıyla birlikte kentteki çalışma koşullarının üzerlerinde yarattığı baskının açıklanmasını sağlamaktadır. Bu nedenle yabancılaşma kavramı, Kamyon oyunundaki eleştirel yaklaşımın temeli olarak değerlendirilmekte ve sonraki bölümde gündelik hayatın ritimindeki dönüşümlerle birlikte yorumlanmaktadır.

Yabancılaşma ve Gündelik Hayat Ritimlerinin Dönüşümü

Çalışmanın bu bölümünde, öncelikle oyunun temel eleştirel noktası olan yabancılaşma kavramı Marksist bir perspektiften yorumlanmaktadır. Yabancılaşmanın göç süreci, tüketim kültürü ve çalışma koşullarıyla ilişkisine odaklanan yazarın oyun içerisinde dikkat çektiği noktalar vurgulanmaktadır. Bununla birlikte Lefebvre'in gündelik hayat ve ritimanaliz tartışmalarıyla ilişkili bir biçimde kamyonun aniden durması ile ortaya çıkan durumun bir boş zaman olarak niteliği ele alınmakta ve karakterlerin kırsal ve kentsel mekânlarda deneyimledikleri ritimlerin farkı değerlendirilmektedir. Böylece oyundaki sembolik anlatımla ilişkili bir biçimde Baydur'un yabancılaşma eleştirisinin öne çıkan yönleri vurgulanmaktadır.

Marx 1844 *El Yazmaları*'nda²⁵, yabancılaşma kavramını açıklarken yabancılaşmış emeğin farklı görünümleri olduğundan bahsetmektedir. Ollman, Marx'ın yabancılaşmayı dört ilişki içerisinde ele aldığı vurgulayarak şu şekilde özetlemektedir: “*Bunlar insanın kendi üretici etkinliğiyle, ürünüyle, diğer insanlarla ve türüyle ilişkisidir.*”²⁶ Kamyon oyununda yabancılaşmanın farklı ilişkilerinin veya görünülerinin bir arada ele alındığı görülmektedir. Marx işçinin emeğinin nesneleşmesinin bir sonucu olarak kendi ürettiği ürün için “...*emeğin karşısına yabancı bir şey, kendini üreten den bağımsız bir güç olarak dikilir*”²⁷ yorumunu yapmaktadır. Bu durum dolaylı olarak Kamyon oyununda ele alınmaktadır. Kamyonun yolcuları kamyondaki nesnelere taşımak için görevlendirilmiş olsalar da taşıdıkları nesnelere bir kısmının ne işe yaradıklarını dahi bilmemektedirler.

Marx emeğin kendine başkalaşmasının sebeplerini sorgularken çalışma hakkında şu yorumu yapmaktadır: “*Bir kere, çalışma işçinin dışındadır, yani onun özsel varlığına ait değildir [...] Onun için işçi ancak çalışma dışında kendine gelir ve çalışırken kendisinin dışındadır.*”²⁸ Ollman, Marx'ın yemek yemek, içmek, üremek gibi insanın hayvansal işlevlerini yerine getirirken daha insani görüldüğü hakkındaki yorumlarını, insanın üretici etkinliği sırasında özgür olmayışıyla, tercih hakkı olmayışıyla ilişkilendirerek değerlendirmektedir.²⁹ Özellikle

25 Karl Marx, “Yabancılaşmış Emek”, *1844 El Yazmaları* içinde, çev. Murat Belge, 9. baskı (İstanbul: Birikim Yayınları, 2014), 73-89.

26 Bertell Ollman, “Yabancılaşma Kuramı”, *Yabancılaşma: Marx'ın Kapitalist Toplumdaki İnsan Anlayışı* içinde, çev. Ayşegül Kars, 2. baskı (İstanbul: Yordam Kitap, 2015), 221.

27 Marx, “Yabancılaşmış Emek”, 75.

28 A.g.e., 78.

29 Ollman, “Yabancılaşma Kuramı”, 226-227.

Abuzer karakteri aracılığıyla yapılan sorgulamalar ve sonunda bu karakterin kamyonu terk edişi, sömürü ilişkilerinin ve özgür olunmadığının farkına varılmasını göstermektedir. Örneğin Abuzer, “İş değil bu. Senin Yunuslarla yüzmen iştir, uçurum kıyılarına mısır, çay ekmen iştir. Bu iş değildir. Rezilliktir”³⁰ derken aslında kentteki çalışma hayatı döngüsünün yabancılaştırıcı etkisini sorgulamaktadır. Marx’ın tartıştığı yabancılaşmanın önemli boyutlarından biri de “...işin işçiyeye değil başka birine ait olması, işçinin çalışırken kendine değil başkasına ait olmasıdır.”³¹ Şoför Necati de dahil olmak üzere kamyonun bütün yolcuları bir başkası için çalışmaktadır. Ancak Necati ve diğerleri arasında hiyerarşik bir ilişki vardır çünkü Necati aynı zamanda diğerlerinin işvereni konumundadır. Kamyonda kalan bütün yolcuların dünya küreleriyle oynadıkları son sahneye kadar Necati, işler kötüye giderken bile üstün pozisyonunu korumaya çalışmış ve diğer karakterler onu dinlemese de emir vermeye devam etmiştir. Bununla birlikte, Necati’nin gönülsüzce de olsa kamyonda taşınan malları köylülere satmayı kabul etmesi ve karşılığında aldığı parayı kamyonun diğer yolcularıyla paylaşmamış olması da aralarındaki hiyerarşik ilişkinin tezahürü olarak dikkate değer bir durumdur. Ayrıca, Necati’nin kamyondaki diğer karakterlerden bahsederken bir hakaret olarak “ayı”yı kullanması ve sonrasında Şaban ve Recep’in kamyondan çıkan kurmalı oyuncak ayıları yarıştırmaları karakterler arasındaki eşit olmayan ilişkinin sembolik olarak okuyucuya/seyirciye gösterilmesini sağlamaktadır. Bununla birlikte, Recep ve Şaban arasında geçen konuşmada karakterlerin bir başkası için çalışıyor olma ve kendi için çalışıyor olma ayrımını tartıştıkları görülmektedir:

Şaban: *Siyaset ve egonemi diyor gazte! (Biraz okur içinden, dudaklarını çocukça kımlıdarak Durur.) Bir adada yaşıyormuş bu herif.*

Recep: *(Dalmıştır) Kim?*

Şaban: *(Elindeki gazeteyi gösterir) Bu... Ro... Robinson.*

Recep: *Ne adasında? Heybeli’de mi?*

Şaban: *Onu yazmıyor... ama adada yalnızmış... kimsesizmiş.*

Recep: *Haa... Heybeli filan olamaz öyleyse...*

Şaban: *Tabii biraz iş yapması gerekmiş o zaman...*

Recep: *Ne zaman?*

Şaban: *Yalnız kalınca... aletler yapmış...*

Recep: *Ne aleti? Televizyon filan mı?*

Şaban: *Yok lan... aklın fikrin telefisyonda... Kazma, kürek, çapa filan yapmış herif... ekip biçmek için... Sonra iskemle, masa, yatak filan... Ok, yay, olta yapmış... Avlanıp da garnını doyurecek garibim...*

Recep: *(Şüpheli) Bunlar gaztede mi yazıyor?*

Şaban: *Hee.. bir saattir bunu okuyom lan... Herifin gemisi batmış da adaya çıkmış. Tek başına herif... Batan gemiden kâğıt mürekkep filan da gurtarmış... arada yazıp çiziktiriyor da... Ama hayatta galmak için çalışmak zorunda... Çalışıyor ama şikayetçi değil... çünkü... gendisi için, şahsı namına çalışıyor.*

Recep: *Saçmalama lan Şaban, herkes gendüne çalışır.*

Şaban: *Buradaki yazıya göre öyle değilmiş ukela İrecep İfendi!*

30 Baydur, “Kamyon”, 357.

31 Marx, “Yabancılaşmış Emek”, 78.

Recep: Gaztede her okuduğuna inanma oğlum...

Şaban: Adada öyle değil diyor... (Gazeteye bakar) Ortaçağda herkes birbirine muhtaçmış ama kâr edenler herkesin bir güççük gısmıymış...

Recep: At ulan o gazteyi elinden! Abuk subuk şeyler okuyup kafamı bozma yine.³²

Oyun boyunca açılan sandıklar karakterlerin bir süreliğine de olsa yaşadıkları olumsuz durumun baskısından kaçabilmelerini sağlamıştır. Sandıklardan çıkan nesnelere kullanarak şakalaşmaları onları içinde buldukları durumdan uzaklaştırmış görünmektedir. Benzer bir uzaklaşma deneyimi Huizinga'nın oyun kavramını tanımlayan ifadesinde bulunmaktadır. Huizinga oyun için şu tanımlı yapmaktadır: “Oyun ‘gerçek’ hayatın dışına çıkıp kendine özgü doğası olan geçici bir faaliyet alanına girmektir.”³³ Kamyonun içindeki nesnelere ve Şaban'ın bilmecesi Huizinga'nın bahsettiği gerçek hayatın dışına çıkılıp oyuna özgü bir alana girilmesini sağlamıştır. Kamyonun bozulması ile çaresiz kalan ve işin yetişmeyecek oluşunun baskısını yaşayan yolcular, oynadıkları oyunlarla geçici bir süre için de olsa sorumluluklarından özgürleşmişlerdir. Bu özgürleşme deneyimi gündelik hayat içerisindeki bir kırılma ile ortaya çıkmıştır ve bu sayede karakterlerin çalışma zamanları bir boş zaman niteliği kazanmıştır.

Lefebvre, “çalışma - ailevi ve ‘özel’ yaşam - boş vakit”i gündelik hayatın öğeleri olarak tanımlamaktadır.³⁴ Kamyon oyununda çalışma vaktinin içerisinde, beklenmedik bir anda kendini dayatan bir boş zaman ortaya çıkmıştır. Çalışma zamanı ve boş zamanın ön-belirli olduğu çalışma ilişkileri içerisinde planlanmadan, bir anda ortaya çıkan bu boş zaman, gündelik hayatın ritminde bir değişime sebep olmuştur. Şener, Kamyon oyununda gündelik hayatın beklenen, olağan akışında yaşanan bu değişimi Baydur'un diğer oyunlarına benzer bir biçimde bu oyununda da bir “ara mekân ve ara zaman aralığı”³⁵ yaratması olarak yorumlamaktadır. Lefebvre boş vakti tanımlarken gündelik hayatla ilişkisine atıfta bulunmaktadır: “Boş vakit gündelik olanın içinde gündelik-olmayan olarak ortaya çıkar.”³⁶ Kamyonun aniden durmasıyla da Lefebvre'in bahsettiği gündelik-olmayan ve karakterler açısından varlığı öngörülememiş olan boş zaman ortaya çıkmıştır. Karakterler sandıktan çıkan nesnelere ilgilenirken aslında boş zamanlarını geçici bir süre de olsa özgür olabildikleri bir oyun zamanına çevirmiş görünmektedirler. Bu boş zaman, karakterlerin çalışma koşulları ve göç sebebiyle yaşadıkları yabancılaşmadan uzaklaşabilmelerine fırsat sağlamış gibi görünse de yazarın yabancılaşma eleştirisi kamyondan çıkan nesnelere üzerinden devam etmektedir.

Baydur, rençberlerin kamyondaki nesnelere ne olduklarını ve ne işe yaradıklarını bilmeden bu nesnelere sahip olmaya çalışmalarının altını çizirken tüketim nesnelere duyulan arzuyu

32 Baydur, “Kamyon”, 363-364.

33 Johan Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Kültür İçindeki Yeri Üzerine Bir İnceleme*, çev. Orhan Düz (İstanbul: Alfa Yayınları, 2018), 19.

34 Henri Lefebvre, “İkinci Baskıya Önsöz,” *Gündelik Hayatın Eleştirisi I* içinde, çev. Işık Ergüden (İstanbul: Sel Yayıncılık, 2012), 37.

35 Şener, “Memet Baydur Tiyatrosu” 121.

36 Lefebvre, “İkinci Baskıya Önsöz”, 46.

eleştirmektedir. Marx'ın tüketicilerin ürünlerin üretiminde söz sahibi olmayışlarını eleştirmesini değerlendiren Ollman, “*bu durumda insanın kişiliği, kendi ürününün merhametine kalmıştır; ürünleri onun ne arzu edeceğini belirler ve insanın kişiliği, arzu ettiği şeyi alacak hale gelir*”³⁷ yorumunu yapmaktadır. Marcuse ise insan gereksinimlerinin ön-koşullandırılmış olmaları sebebiyle yanlış gereksinimler bulunduğundan söz etmektedir. “*Reklamlarla uyum içinde dinlenme, eğlenme, davranma ve tüketme, başkalarının sevdiklerini sevmeye ve nefret ettiklerinden nefret etme*”³⁸ gereksinimlerinin çoğunun yanlış gereksinimler içerisinde olduğunu ifade etmektedir. Marcuse'ye göre bu gereksinimlerin en önemli özelliği bireyler kendini bunlarla özdeşleştirmiş olsa bile dışsal güçler tarafından belirlenmiş olmalarıdır.³⁹ Kellner'a göre Marcuse'nin tartışması, metaların ve tüketimin, ileri kapitalizmin yeniden üretilmesi ve bireyin de ileri kapitalizme entegre edilmesini sağlama işlevini yerine getirdiğini vurgulamaktadır. Tüketimin öne çıktığı kapitalist ilişkiler içerisinde bireylerin değerleri, ihtiyaçları ve davranışları dönüşmektedir.⁴⁰ Marcuse'nin tüketim toplumu eleştirilerine benzer bir şekilde, karakterlerin ne işe yaradıklarını bilmedikleri ve doğrudan yaşamsal ihtiyaçlarına karşılık vermeyen nesnelere arzularını oyundaki yabancılaşma eleştirisinin bir başka görünümünü oluşturmaktadır.

Kamyon oyununda Baydur'un tüketim toplumuna yönelik eleştirisi yalnızca metalara duyulan bireysel arzu ile sınırlı değildir. Yazar tüketim kültürünün sadece kentle ilişkilendirilemeyecek bir boyutta olduğunun ve bu nedenle karakterlerin kamyonu terk etmelerinin onları tüketim ideolojisinin egemen olduğu ilişkiler ağından çıkaramayacağını sinyallerini vermektedir. Oyunda neredeyse bütün karakterler göç sürecini deneyimlemiştir. Kimi köyünden büyük şehirlere göç ederken kimisi de bir süreliğine Almanya'da bulunmuştur. Bu nedenle göç deneyimi oyunda ön planda tutulurken yaratmış olduğu kültürel çatışma, tüketim kültürüne yönelik eleştirilerle birlikte ele alınmaktadır. Karakterlerin konuşmaları sırasında memleketlerine duydukları özlem vurgulanmaktadır. Ancak kamyonun yakınlarında bozulduğu Yanbolu köyüne bakıldığında kent kültüründen uzak, nostaljik bir köy yerine televizyonun her evde bulunduğu ve tüketim kültürüne entegre olmuş bir köy karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca, Yanbolu'da yaşayan köylülerin kamyondaki nesnelere sahip olmak için para harcamaktan çekinmeyen kişiler olarak sunuldukları görülmektedir. Bununla birlikte, Marcuse'nin yanlış gereksinimlerden bahsederken reklamlara yaptığı vurguda olduğu gibi karakterler Şaban'ın ısınacağını düşünmeden yanında kola getirmesi hakkında konuşurken Şaban televizyonda reklamları hiç kaçırmadığından bahsetmektedir:

37 Ollman, “Yabancılaşma Kuramı”, 235.

38 Herbert Marcuse, *Tek-Boyutlu İnsan: İleri İşleyim Toplumunun İdeolojisi Üzerine İncelemeler*, çev. Aziz Yardımlı (İstanbul: İdea Yayınevi, 1997), 17-18.

39 A.g.e., 18.

40 Douglas Kellner, “Critical Theory, Commodities and the Consumer Society”, *Theory, Culture and Society* 1, no. 3, (1983): 67.

Recep: (Kamyonun altında yatan Şaban'a seslenir) Heoyy, su geldi, ister misin?

Şaban: Yok istemem. Ben bir kakala içeceğim.

Recep: Ne?

Şaban: (Torbasını karıştırır) Şeherden almıştım yola çıkmadan önce bir tene...

Recep: Ne almıştın?

Şaban: Kakala...

Recep: O da neyin nesi?

Şaban: Kakala ile cıbıs aldım bir paket ilen...

Recep: Ne diyorsun lan oğlum?

Şaban: (Torbadan bir şişe koka-kola çıkarır) De-he! Kakala içip serinle! (Bir pakette cıbıs çıkarır) Cıbıs ile biraber pek güzel!

Recep: (Güler) Ulan dilini eşek arısı soksun e mi? GokaGula'ya Kakala diyo, duydun mu Necati abi?

Necati: Medeniyetsiz heyvan, nolcek!

Şaban: Tilivizyonda da öyle diyorlar.

Necati: (Kamyon'dan iner ikına sıkına) Ne diyolla?

Şaban: Kakala gibisi yohtur diyollar. (İçer)

Necati: Seyrediyon mu tilivozyon?

Şaban: Hepisini değil. Reklamları hiç geçiririz. Bir de aklak saatini...

Necati: Ehlak ulan ehلاك!⁴¹

Yabancılaşma ve gündelik hayat analizine ilişkin olarak oyun içerisinde öne çıkan bir başka nokta da karakterlerin zaman deneyimidir. Abuzer bekleyiş halini kabullenmiş görünmektedir ve bekleyişe dair bir şikâyetle bulunmamıştır. Ancak Recep ve Şaban bekleyişten şikâyet etmişler ve sıkıldıklarını belirterek sandıkların da açılmasına sebep olmuşlardır. Karakterlerin birkaç saatlik zamanı farklı şekillerde deneyimlemiş olmalarının bir başka sebebi de çalışmaya devam etmek veya işten ayrılmak; kente gitmek veya köye dönmek gibi konularda birbirlerinden farklı düşünmeye başlamaları olmuştur. Kamyonun şoförü ve içindeki mallardan birinci derecede sorumlu olan Necati işi yetiştirememesi ve geç kalma endişesiyle yola devam etmeye çalışırken oyun boyunca sakinliğini koruyan Abuzer kamyondan ayrılarak köyüne dönmeye karar verdiğini ifade etmiştir. Bununla birlikte yazar, şehirli-köylüler ve köylüler arasında zamanın algılanışı ve gündelik hayatın ritmi konusunda bazı ayrımları da işaret etmektedir. Örneğin kamyonu tamir etmesi beklenen usta için rençber Zülfü “*Valla belli olmaz onun işi... Hemen de gelir, altı ay sonra da...*”⁴² demiştir. Köylüler, Angut Memet/İsmail’in kiraz bayramına gittiğini ve benzincide olmadığını söylemiştir. Geri dönmemesinin hemen ya da altı ay sonra gerçekleşebileceği bilgisini veren yazar, bunu köylülerin kamyondakilere oynadığı bir oyun, şaka olarak sunmaktadır. Ancak, bu durum aynı zamanda kentte ve kırdaki zamanın ve çalışmanın ritmi konusunda da önemli öğeler barındırmaktadır. Başta Necati olmak üzere kamyonun yolcuları bir an önce yola koyulup işi yetiştirme telaşındayken, köylüler iş ve boş

41 Baydur, “Kamyon”, 326-327.

42 A.g.e., 350.

zaman vakitlerini düzenleme konusunda daha esnek görünmektedir. Ayrıca, bir süre sonra kamyon yolcularından Abuzer, bir döngü şeklinde tarif ettiği işten ayrılabilmek için kamyonu terk etmiştir. Abuzer'in çalışma koşullarını sorgularken işin sürekli bitip tekrar başlıyor oluşundan yakınmasını gündelik hayatın tekrar eden ritimleriyle ilişkilendirerek yorumlamak mümkündür.

Lefebvre, “psikoloji, sosyoloji, etnoloji, biyoloji ve hatta fizik ve matematik”⁴³ gibi farklı disiplinlerden yararlanan, beden bir metronom görevi gördüğü, mekâna ve zamana duyarlı olan ve bir tarafıyla şiirsel olana yaklaşan bir ritimanaliz yaklaşımı tanımlamaktadır.⁴⁴ Lefebvre'e göre ritimlerin analiz edilmesi gündelik hayat döngülerinin anlaşılabilmesini sağlamaktadır. Lefebvre, birbiri ile etkileşimde olan, döngüsel ve doğrusal olarak isimlendirdiği iki farklı tekrar olduğundan bahsetmekte ve döngüsel tekrarlar doğadan gelirken, doğrusal olanların toplumsal pratikten kaynaklandığını belirtmektedir.⁴⁵ Lefebvre ve Catherine Régulier birlikte yazmış oldukları *Akdeniz Şehirleri İçin Bir Ritimanaliz Denemesi*'nde, ritim analizinin bir ritmin belirli bir mekânla ilişkilendirilmesi ile mümkün olduğunu belirtmekte ve şu şekilde açıklamaktadırlar: “*Ritim daima belli bir yerle, ister kalp, gözkapaklarının kırışması, bir sokağın devinimi veya bir vals in temposu olsun, kendi yeriyle bağlantılıdır.*”⁴⁶ Kamyon oyununda da çalışma ve boş zaman ikiliği kent ve kır mekânlarında yaşanan ritim değişikliği üzerinden vurgulanmıştır. Şehirler arasında bir döngü olarak tekrarlanması beklenen taşıma işleminin rutin işleyişi kamyonun durmasıyla sekteye uğramıştır. Kentle ilişkilendirilen nesnelere dolu olan kamyonun kırdı, dağ başında bozulup durması bir ritim bozukluğu, Lefebvre'in tabiriyle aritmi yaratmıştır.⁴⁷

Reid-Musson, Lefebvre'in ritimanaliz yaklaşımının orijinal bağlamı olan kentsel mekânlar dışında kırsal alanlara da uygulanabileceğini ifade etmektedir. Kanada'da göçmen tarım işçilerinin çalışma ve boş zaman ritimlerine ilişkin ampirik çalışmasında, tekrarlar ve ritimlerin baskı ve emek sömürsünün yapılandırılmasına hizmet edebileceğini ve bu sayede var olan güç ilişkilerinin pekiştirilebileceğini vurgulamaktadır.⁴⁸ Tekrar eden ritimlerin bir baskı aracına dönüşebileceğine ilişkin benzer bir yorum, oyun içerisinde Abuzer'in köyüne dönme kararını açıklamasından sonra Şaban'la aralarında geçen diyalogda bulunmaktadır:

Şaban: Nereye gidiyorsunuz? Otur oturduğunuz yerde allasen Abuzer Abi..

Abuzer: Köye dönüyorum Şaban. Yetti artık.

Şaban: Abi... şu kamyon tamir olsun bir kere. Malı İstanbul'a devirip nereye taşıyacaksak taşıyalım. Paramızı alalım. Ondan sonra gidersin köyüne.

43 Henri Lefebvre, *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat*, çev. Ayşe Lucie Batur (İstanbul: Sel Yayıncılık, 2017), 48.

44 A.g.e., 45-50.

45 A.g.e., 32.

46 Henri Lefebvre ve Catherine Régulier, “Akdeniz Şehirleri İçin Bir Ritimanaliz Denemesi”, *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat* içinde, çev. Ayşe Lucie Batur (İstanbul: Sel Yayıncılık, 2017), 113.

47 Lefebvre, *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat*, 96.

48 Emily Reid-Musson, “Intersectional Rhythmanalysis: Power, Rhythm, and Everyday Life”, *Progress in Human Geography* 42, no:6, (2018): 890.

Abuzer: Yok.

Şaban: Neymiş yok?!

Abuzer: Öyle olmuyor. Parayı alıyoz, yeni bir hamallık çıkıyor, git getir, indir, bindir, çıkart, boşalt, ezil büzül, sil baştan. Levanta kokulu yastık yüzlerine kafamı koyup açık havada uyumayı, ava çıkmayı, domuz sıkısı boğma rakı içmeyi özlemesem bile, dağları özliyorum. Sonu yok bu işin.⁴⁹

Lefebvre ritimleri analiz edebilmenin, tamamen olmasa da ritimlerin dışına çıkmakla mümkün olduğunu söylemektedir. Bunun analiz için gerekli olan dışsallığı yaratacağını ifade etmektedir.⁵⁰ Kamyon yolda ilerlerken karakterler hep birlikte hareket etmişlerdir. Ancak kamyonun aniden durması sonucunda karakterler arasında uyumsuzluk ve çatışma başlamıştır. Kamyonun ve yolcularının kentler arasındaki hareketi kesintiye uğramış ve bu kesinti, yolcuları çeşitli sorgulamalara yöneltmiştir. Gündelik hayatın ritminde yaşanan bu değişim, oyun kişilerine kendi hayatlarını analiz edebilmelerini sağlayacak dışsallık imkânını vermiştir. Örneğin Şener'in, konuşmalarının "halk bilgesi" ayarında olduğu ve "yazarın düşüncelerine tercüman"⁵¹ olduğu yorumunu yaptığı Abuzer karakteri, bu aritminin bir tezahürü olarak kendi çalışma koşullarını sorgulamış ve kent mekânından kır mekânına geçmenin bir kurtuluş olacağı sonucuna varmıştır. Bu sorgulama sürecinde Abuzer'in tek başına piyano taşımak zorunda kalışını anlatması ve bunun onda yaratmış olduğu ezme-ezilme ilişkilerine ilişkin farkındalığa değinmesi dikkat çekicidir. Baydur, Abuzer karakterini konuşturarak doğrudan ve diğer karakterlerin oynadıkları oyunlar ve kamyondan çıkan nesnelere aracılığıyla dolaylı olarak çalışma döngüsünün ve tekrar eden ritimlerinin emek sömürüsü ve yabancılaşma ile ilişkisini vurgulamakta, toplumsal hiyerarşi ve güç ilişkileri konularını oyunun merkezinde tutmaktadır.

Lefebvre'e göre toplumsal ilişkilerdeki güç ve ittifak ilişkilerinin analizi ritimlerle ilişkilidir. İttifak için farklı ritimler arasında uyum olmasının ve çatışma için de ritmi olmasının gerekli olduğunu belirtmektedir.⁵² Kamyon oyunundaki ritim farklılıklarını hem semboller düzleminde hem de durumlar üzerinden görebilmek mümkündür. Sembolik olarak yorumlayacak olursak kamyonda taşınan nesnelere ve kır hayatı arasındaki uyumsuzluk bir çatışma unsuru olarak görünmektedir. Örneğin, kamyon içerisindeki nesnelere kent hayatına aittir ve kırdaki birincil çağrışımlarını kaybetmişlerdir (bir deniz oyuncuğu olan şişme timsahın köylüler tarafından canavar olarak adlandırılması gibi⁵³). Bir diğer uyumsuzluk ise karakterlerin bekleyiş sürecindeki sorgulamaları sonucunda yaşanmaktadır. Karakterler kamyonda beklemeye devam edip çalışma döngüsünü sürdürmek ve kamyondan ayrılarak döngüden çıkabilmek konusunda farklı hareket etmişlerdir. Ancak yazar, perde kapanıp tekrar açıldıktan sonra son sahnede karakterlerin bulunmadığını, yalnızca dünya küreleri ve kamyonun kaldığını söylemektedir. Karakterlerin

49 Baydur, "Kamyon", 357.

50 Lefebvre, *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat*, 53.

51 Şener, "Memet Baydur Tiyatrosu", 122.

52 Lefebvre, *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat*, 96.

53 Baydur, "Kamyon", 350.

kamyonu terk etmek konusundaki nihai kararları yoruma açık bırakıldığı için bu son sahne Necati, Recep ve Şaban'ın da Abuzer gibi kamyonu terk etmiş olabileceklerini akla getirmektedir.

Kamyon oyununda aniden ortaya çıkan boş zaman hem gündelik hayatın değişen ritmi ile birlikte bir sorgulama sürecini hem de karakterlerin özgürlük deneyimi olarak bir oyun zamanını göstermektedir. Ancak bu boş zamana ilişkin önemli bir diğer nokta ise bunun aynı zamanda bitmeyecek gibi görünen bir bekleyiş hâli olmasıdır. Bu bekleyişin ne kadar süreceğine dair yaşanan belirsizlik oyunda gerilimin artmasına sebep olmuştur. Yolcuların zaman zaman yardım bulmak amacıyla kamyonun bulunduğu alandan ayrılmaları ve köylülerle olan konuşmaları bu bekleyişin hiç bitmeyeceğine dair mesajlar taşımıştır. Yazar, okuyucuyu/seyirciyi oyun karakterleriyle birlikte bekleme ediminin içine dahil etmiştir. Benzer bir durumu Beckett'in Godot'yu Beklerken⁵⁴ oyununda görmek mümkündür. Şener'e göre Vladimir ve Estragon'un dramı gelmeyeceğini bildikleri Godot'yu beklemeye devam etmelerinden, bekleme oyununu sürdürmelerinden kaynaklanmaktadır. Bu bekleme oyununu bir kendini var etme çabası olarak değerlendiren Şener, oyun için "gülüncü düşündürücü olana dönüştürür"⁵⁵ demektedir. Benzer bir şekilde Kamyon oyununda da bekleme süreci uzadıkça oyunun düşündürücü ve sorgulatacı yönü ön plana çıkmaktadır. Beklenen kişi bir oyunda Godot, diğerinde ise Angut Memet/İsmail'dir. Her iki oyunda da beklemenin huzursuzluğu, asla sahnede görmediğimiz ama başka karakterler aracılığıyla her zaman varlıkları bize hatırlatılan bu iki karakter sayesinde yaratılmaktadır. Kamyon oyununda bekleyiş ve belirsizlik uzadıkça ritim farklarının görünürlüğü artmış ve oyunsuluk içerisinde sunulan yabancılaşma eleştirisi okuyucunun/seyircinin, karakterlerin durumunu anlayabilmek için üzerinde düşünmek zorunda kaldığı bir duruma dönüşmüştür.

Sonuç

Yüksel, Memet Baydur tiyatrosunu değerlendirdiği yazısında şu çıkarımda bulunmaktadır: "*Baydur, 'özel' bir zamanda ve 'özel' bir durumda dondurduğu oyun kişilerini irdelerken 'genel' olanı, 'sıradan' olanı, 'kolay algılanabileni' değil, genel olanın, sıradan olanın, kolay algılanabilenin ardında gizlenen 'özel' i aramaktadır.*"⁵⁶ Kamyon oyununda da Baydur, şehirler arasında bir döngü olarak devam etmesi gereken zamanı ve kamyonu kırsal bir mekânda, bir dağ başında dondurarak bu özel durumu yaratmıştır. Bu özel durum sayesinde yazar köyden kente göç, işçi sınıfının çalışma koşulları ve tüketim kültürü hakkındaki eleştirilerini karakterlerin deneyimleri ve absürt durumlar üzerinden sunabilmiştir. Bu çalışmada, yazarın eleştirel tutumunun odağında bulunan yabancılaşma kavramı, gündelik hayat ritimleriyle ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Lefebvre tarafından önerilen ritimanaliz yaklaşımı ile kırsal ve kentsel mekânlar arasındaki ritim farkları vurgulanmış ve tekrar eden ritimlerin yarattığı baskıcı çalışma döngüsünün karakterler üzerindeki etkisi ele alınmıştır.

54 Samuel Beckett, *Godot'yu Beklerken*, çev. Uğur Ün ve Tarık Günersel (İstanbul: Kabcacı Yayıncılık, 2014).

55 Sevda Şener, "Tiyatroda Gelenekten Modern Sonrasına Oyun İçinde Oyun", *Dram Sanatı* içinde, 2. baskı (İstanbul: Mitoş Boyut Yayınları, 2011), 105-106.

56 Yüksel, "Memet Baydur: Eleştirmen Eskiten Bir Oyun Yazarı", 154.

Kamyon oyununda yabancılaşma eleştirisine çok katmanlı olarak yer verilmektedir. Karakterlerin çalışma koşullarının yol açtığı emek sömürüsü vurgulanırken aynı zamanda tüketim kültürü eleştirisi yapılmaktadır. Kamyondan çıkan nesnelere sahip olmak isteyen köylüler ve kentte gördükleri ancak yiyemedikleri meyvelerden, sahip olmadıkları ama taşıdıkları metallerden bahseden karakterler üzerinden Baydur'un tüketim kültürünü eleştirmekte olduğu ve yarattığı statü temelli farkı vurguladığı yorumu yapılmıştır. Bununla birlikte, oyun içerisinde köy ve kent mekânlarına ilişkin farklılıklara yapılan vurgu öne çıkmaktadır. Ne kentli olabilen ne de köylü kalabilen karakterlerin durumları bu mekânlardaki çalışma ve gündelik hayat ritimlerinin farkı ile ilişkilendirilerek yorumlanmıştır. Kentteki tekrar eden çalışma ritimlerinin bir baskı unsuru oluşturduğu ve bu durumda karakterlerin baskıcı çalışma ilişkilerinden uzaklaşabilmelerinin yolunun oyun içerisinde kamyonu terk etmek olarak ele alındığı değerlendirilmiştir.

Teşekkür: Değerli önerileri için Ozan Ekin Derin'e teşekkür ederiz.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

Acknowledgements: We would like to thank Ozan Ekin Derin for his valuable suggestions.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest: The authors have no conflict of interest to declare.

Grant Support: The authors declared that this study has received no financial support.

KAYNAKÇA / BIBLIOGRAPHY

- Baydur, Memet. "Okumak ve Yazmak.", *Hepsini Okudunuz Mu?*, 29-31. İstanbul: İyi Şeyler Yayıncılık, 1996.
- Baydur, Memet. "Oyunların Önemi Üzerine (1).", *Ucello'nun Kuşları*, 319-321. İstanbul: İletişim Yayınları, 2002.
- Baydur, Memet. "Memet Baydur'la Buluşma: İ. Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Etkinliği.", *Elveda Dünya Merhaba Kâinat*, editör Sevda Şener, Ayşegül Yüksel ve Filiz Elmas, 59-69. İstanbul: Mito Boyut Yayınları, 2002.
- Baydur, Memet. "Kamyon.", *Tiyatro Oyunları*, 319-367. 2. baskı. İstanbul: İletişim Yayınları, 2016.
- Beckett, Samuel. *Godot'yu Beklerken*. Çeviren Uğur Ün ve Tarık Günersel. İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2014.
- Buzcu, Hasan İrfan ve Ezici, Türel. "Memet Baydur Dramaturgisi: Yaşam – Oyun İlişkisinden 'Oyun İçinde Oyun' Stratejisine." *Sahne ve Müzik Eğitim – Araştırma E-Dergisi* 6, (Ocak 2018): 39-52.
- Erman, Tahire. "The Politics of Squatter (Gecekondu) Studies in Turkey: The Changing Representations of Rural Migrants in the Academic Discourse." *Urban Studies* 38, no. 7 (June 2001): 983–1002.
- Gürbilek, Nurdan. *Vitrinde Yaşamak: 1980'lerin Kültürel İklimi*. 3. baskı. İstanbul: Metis Yayınları, 2001.

- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Oyunun Kültür İçindeki Yeri Üzerine Bir İnceleme*. Çeviren Orhan Düz. İstanbul: Alfa Yayınları, 2018.
- Kellner, Douglas. "Critical Theory, Commodities and the Consumer Society." *Theory, Culture and Society*, 1, no.3 (1983): 66-83.
- Lefebvre, Henri. "İkinci Baskıya Önsöz.", *Gündelik Hayatın Eleştirisi I*, 9-105. Çeviren Işık Ergüden. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2012.
- Lefebvre, Henri. *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat*. Çeviren Ayşe Lucie Batur. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2017.
- Lefebvre, Henri ve Régulier, Catherine. "Akdeniz Şehirleri İçin Bir Ritimanaliz Denemesi.", *Ritimanaliz: Mekân, Zaman ve Gündelik Hayat*, 111-126. Çeviren Ayşe Lucie Batur. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2017.
- Marcuse, Herbert. *Tek-Boyutlu İnsan: İleri İşleyim Toplumunun İdeolojisi Üzerine İncelemeler*. Çeviren Aziz Yardımlı. İstanbul: İdea Yayınevi, 1997.
- Marx, Karl. "Yabancılaşmış Emek.", *1844 El Yazmaları*, 73-89. 9. baskı. Çeviren Murat Belge. İstanbul: Birikim Yayınları, 2014.
- Ollman, Bertell. "Yabancılaşma Kuramı.", *Yabancılaşma: Marx'ın Kapitalist Toplumdaki İnsan Anlayışı*, 213-359. 2. baskı. Çeviren Ayşegül Kars. İstanbul: Yordam Kitap, 2015.
- Reid-Musson, Emily. "Intersectional Rhythmanalysis: Power, Rhythm, and Everyday Life." *Progress in Human Geography* 42, no: 6, (2018): 881-897.
- Şener, Sevda. "Memet Baydur Tiyatrosu." *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* 31, no: 1 (Ocak, 2011): 109-140.
- Şener, Sevda. "Tiyatroda Gelenekten Modern Sonrasına Oyun İçinde Oyun." *Dram Sanatı*, 97-110. 2. baskı. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2011.
- Yüksel, Ayşegül. "Memet Baydur: Eleştirmen Eskiten Bir Oyun Yazarı.", *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar*, 133-156. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1997.
- Yüksel, Ayşegül. "Memet Baydur Başını Alıp Gitmiştir: Neyse ki Oyunları Bizde." *Elveda Dünya Merhaba Kâinat*, editör Sevda Şener, Ayşegül Yüksel ve Filiz Elmas, 22-30. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2002.
- Yüksel, Ayşegül. "Memet Baydur: Oyunu 'Oyun' Kılmak." *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak*, 213-220. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2013.

