

# Erken Cumhuriyet Döneminde Radyo Oyunları ve Toplumsal İşlevleri

## Radio Plays and Their Social Functions in the Early Republican Period

Aysel YILDIZ DOĞANAY<sup>1</sup> Songül OMUR<sup>2</sup> Hilal BERGE<sup>3</sup>

Araştırma Makalesi / Research Article

Başvuru / Received: 19.09.2023 ■ Kabul / Accepted: 18.10.2023

### ÖZ

Radyofonik piyes, mikrofonda tiyatro, radyo tiyatrosu gibi çeşitli adlandırılmaları bulunan radyo oyunları, tıpkı radyonun üstlendiği gibi tarihin farklı dönemlerinde farklı görevler üstlenmiştir. Bu bağlamda çalışmada radyo oyunlarının dünyadaki ve Türkiye'deki tarihsel gelişimi ile değişimini anlamak ve Erken Cumhuriyet Döneminde radyo oyunlarının nasıl bir toplumsal işlev üstlendiğinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Çalışma kapsamında öncelikle birbirlerine çok yakın iki tür olan tiyatro ile radyo oyununun benzerlikleriyle farklılıkları ortaya konulmaktadır. Radyonun kör bir araç olduğu savından yola çıkıldığında radyo oyunlarının üç temel ögesi olan efekt, diyalog ve müziğin radyo oyunlarının dinleyicinin zihninde canlandırılmasında nasıl bir etkisi ve işlevi olduğu üzerinde durulmaktadır. Ardından radyo oyunlarının dünyadaki ve Türkiye'deki tarihsel gelişimine değinilmektedir. Erken Cumhuriyet Dönemine odaklandığımızda radyo oyunlarının, hayatın her alanından konuları kapsadığı görülmektedir. Bu dönem özellikle II. Dünya Savaşı'nın yaşandığı yıllara denk geldiği için radyo oyunlarında çoğunlukla toplumu çeşitli propagandalara karşı koruyucu, onları bilgilendirici ve milli değerleri ön plana çıkartıcı konulara ağırlık verilmiştir. Cumhuriyetin en başından beri hedeflediği yeni bir millet yaratma amacı çerçevesinde radyo oyunları; milli birlik ve bütünlüğün oluşturulması, ailenin korunması, çocukların milli değerler, kültür ve eğitim konularında yetiştirilmesi gibi toplumsal işlevler üstlenmiştir. Ayrıca radyo oyunları halkı siyasi, tarihi, edebi ve zirai gibi konularda bilgilendirirken sanatın gelişmesi ve sanatçıların yetişmesi noktasında da önemli rol oynamıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Radyo, Radyo Oyunları, Erken Cumhuriyet Dönemi, Türkiye'de Radyo Oyunları, Radyo Oyunlarının Toplumsal İşlevleri.

### ABSTRACT

Radio plays, which have various names such as radiophonic plays, microphone theater, and radio theater, have undertaken different tasks in different periods of history, just like radio. In this context, the study aims to understand the historical development and change of radio plays in the world and in Turkey and to evaluate what kind of social function radio plays assumed in the early Republican period. Within the scope of the study, first of all, the similarities and differences between theater and radio play, which are two very close genres, are revealed. Starting from the argument that radio is a blind tool, we focus on the effect and function of effects, dialogue, and music, which are the three basic elements of radio plays, in visualizing radio plays in the mind of the listener. Then, the historical development of radio plays in the world and in Turkey is mentioned. When we focus on the early Republican period, we see that radio plays cover topics from all areas of life. This period especially since it coincided with the years of World War II, radio plays mostly focused on topics that would protect the society against various propaganda, inform them and highlight national values. Radio plays within the framework of the aim of creating a new nation, which has been aimed from the very beginning of the Republic; it has undertaken social functions such as establishing national unity and integrity, protecting the family, and raising children in national values, culture, and education. In addition, while radio plays informed the public about political, historical, literary, and agricultural issues, they also played an important role in the development of art and the training of artists.

**Keywords:** Radio, Radio Plays, Early Republican Period, Radio Plays in Turkey, Social Functions of Radio Plays.



## Giriş

Elektromanyetik araçlar yoluyla sesin bir yerden başka bir yere iletilmesi, insanlık tarihi açısından önemli gelişmelerden biri olmuştur. İlk dönemlerde denizcilik alanında kullanılmaya başlanan ve bir yerden başka bir yere hızlı ve doğrudan haberleşmeyi sağlayan bu teknoloji, yıllar içinde yayın imkânlarının gelişmesiyle bir kitle iletişim aracı olan radyonun doğuşunu sağlamıştır. Sürekli ilk radyo yayını 20 Kasım 1920'de ABD'de başlamıştır. Pittsburg'da KDKA adlı bir istasyonda seçim haberlerinin sunulmasıyla başlanan bu yayın 500-2000 arasında değişen bir kitle tarafından takip edilmiştir. Yayınlarını akşam saatlerinde yapan bu ilk radyo istasyonu, yayınlarında bir süre sonra haberlerin yanında müzik ve spora da yer vermeye başlamıştır. 1921 yılına gelindiğinde ABD'de düzenli yayın yapan radyo istasyonlarının sayısı 4'e, Mayıs 1922'de ise hızla artarak 29'a yükselmiştir (Aziz, 2006, s. 19).

Düzenli radyo yayınları diğer ülkelerde de gecikmeyerek 1922 yılında İngiltere, Fransa, Sovyetler Birliği'nde, 1923 yılında Almanya'da başlamıştır. 1927 yılına kadar da Arjantin, Avusturya, İtalya, Japonya, Norveç, Yeni Zelanda, Hollanda, İsveç ve Güney Afrika Birliği gibi ülkelerde radyo yayınları başlamıştır (Aziz, 2006, s. 19). Dünyada ilk düzenli radyo yayınlarının yapılmaya başlanması üzerinden çok geçmeden 1927 yılında Türkiye'de de ilk deneme yayınları yapılmıştır.

İlk radyo yayınlarından günümüze gelinceye değin radyo yayınlarının içeriği, önemi ve işlevleri ülkelerin ve toplumların içinde buldukları coğrafya, kültür, politika ve ekonomik özelliklerden etkilenmiştir. Radyo eğitime, eğlendirme, toplumsal ve kültürel gelişmeyi sağlama gibi işlevlerin yanında özellikle II. Dünya Savaşı yıllarında etkili bir iletişim ve propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Güçlü bir bilgi kaynağı olan radyo, kişinin algısını yakın çevresinin ötesine genişleterek ulusal ve uluslararası olaylar hakkında doğrudan haberdar olmasını sağlamaktadır (Nda, 2009, s. 300).

Radyo yayınları haberler ve haber programları, eğitim ve kültür programları, spor programları, yarışma ve sohbet programları, tartışma programları, komedi ve Talk Show programları, belgeseller, müzik programları ile radyo oyunları gibi program türlerinden oluşmaktadır (Erdamar, 1992, s. 27). Bu program türleri içerisinde yer alan radyofonik piyes, radyo temsili, radyo tiyatrosu ya da mikrofonda tiyatro gibi farklı isimlendirmeleri bulunan radyo oyunları; radyonun olanakları ve malzemeleri kullanılarak radyo teknolojisinin verdiği sınırlılıklar çerçevesinde yalnızca işitme duygusuna hitap edecek şekilde yazılan ve oynanan müzikli söz programlarıdır.

Radyonun kamuoyuna açık bir kitle iletişim aracı haline gelmesiyle birlikte yeni bir sanat formu olan radyo oyunlarının ortaya çıkması da önem kazanmıştır. Her drama, bir iletişim biçimidir ve iletişim insanları, grupları, toplulukları ve toplumları birbirine bağlamaktadır. Toplumsal değişimi teşvik etmek için tasarlanan bir drama birden fazla düzeyde iletişim içermesi durumunda ise daha önemli bir etkiye sahiptir (Fossard, 1996). Kırsal nüfus arasında dahi popülerlik sağlayarak önemli bir program türü haline gelen radyo oyunları bir iletişim aracı olarak ve radyo ortamının popüleritesini de birleştirerek toplumsal süreçlerde kullanılacak önemli bir ortam haline gelmiştir.

Türkiye'de radyo oyunlarına ilişkin yapılmış çeşitli çalışmalar söz konusu olup bunlardan ilki Neşe Kars (1993) tarafından gerçekleştirilen "Kavram ve İçerik Açısından Radyo Oyunları Değerlendirmesi" adlı çalışmadır. Kars, 1980-1990 yılları arasında İstanbul Radyo Tiyatro Müdürlüğü tarafından üretilen 422 radyo oyunu, Arkası Yarın ve 76 Çocuk Bahçesi oyunlarının yıllara göre dağılımları ve işlenen temaların neler olduğunun bir incelemesini gerçekleştirmiştir. Yayınlanan oyunlarda aşk, cinayet, yasak ilişki, evlilik, geçim sıkıntısı, dolandırıcılık, nostalji, düş kırıklığı, intikam, evden kaçma, yabancılaşma, kaza-hastalık, köyden kente/kasabaya göç ve intihar gibi konulara değinildiği belirlenmiştir. Bir başka araştırmacı olan

Sevda Arslan (2010), “Türkiye’de Radyo Oyunları” başlıklı yüksek lisans tezinde 1940-2010 yılları arasında basılmış radyo oyunlarının incelemesini gerçekleştirmiştir. Radyo çocuk oyunları, Arkası Yarın, skeç ve eğitsel amaçlı kısa dramatize oyunların hariç tutulduğu çalışmada yazar doksan beş oyunun kurgu, mekân, zaman, karakter, efekt ve diyaloglar üzerinden analizini yapmıştır.

“Kaybolan Bir Program Formatı: Radyo Tiyatrosu” başlıklı çalışmada Özden Cankaya (2011), TRT radyoları ile diğer ulusal ticari radyolarda radyo oyunlarının azalmasının ve işlevinin değişmesinin nedenlerini araştırmıştır. Bu kapsamda çeşitli yaş gruplarından dinleyicilerle radyo oyunu dinleme alışkanlıkları üzerine alımlama çalışması gerçekleştirmiştir. Ayrıca radyo oyun yazarlarıyla da görüşmeler yapıldığı çalışmada, 1980’lerden sonra Türkiye’de ticari radyo ve televizyonların yayına başlaması, reklam yarışı ve ticari kaygıların eğlence türü yayınların yaygınlık kazanmasına ve doğal olarak radyo oyunlarının azalmasına yol açtığı sonucuna ulaşılmıştır. Serhat Doğan (2017) ise “Türkiye’de Değişen Radyo Dinleme Alışkanlıkları ve Özel Radyolarda Radyo Tiyatrosu” adlı tezinde TRT ile özel radyolarda yayınlanan radyo oyunlarını karşılaştırarak analiz etmiştir.

Ali Göçer ve Akife Kurt (2020) “Sözlü İletişim Becerilerinin Gelişiminde Radyo Oyunlarının Kullanımı Üzerine Kuramsal Bir Çalışma” adlı makalelerinde bireylerin dinleme ve konuşma becerileri kazanmasında ve geliştirmesinde radyo oyunlarının kullanımına ve işlevine odaklanmışlardır. Çalışma sonucunda yazarlar, sözlü kültürün bir mirası olarak radyo oyunlarının hem dinleme hem de konuşma becerilerinin gelişiminde bir araçtan öte işlev gördüğünü vurgulamışlardır. Bir başka çalışma olan “Türkiye’de Radyo Tiyatrolarının İlk Yılları; Radyofonik Piyesler” adlı kitapta Kenan Bölükbaş (2020) 1941-1948 yılları arasında radyo oyunlarının genel bir çerçevesini çizmeye çalışmıştır. Kitapta bu yıllar içerisinde haftalık radyo yayınlarında radyo oyunlarının durumundan, radyo oyunlarında kullanılan efekt ve malzemenin öneminden, radyo oyunlarında

sanatçıların rolünden bahsedilmiştir. “Radyo Piyeslerinde Halk Bilimsel Unsurlar” adlı yüksek lisans tezinde Esmâ Kocabaş (2022) ise 1951-2020 arasında hem basılı hem de arşivde kaydı bulunan yaklaşık elli oyunun doküman analizi yaparak ne tür halk bilimsel unsurların yer aldığı belirlenmeye çalışmıştır.

Radyo oyunları ile ilgili daha önce yapılan bu çalışmalar dikkate alındığında Erken Cumhuriyet Döneminde yayınlanan radyo oyunlarının toplumsal işlevlerini açıklamaya odaklanan bu çalışma bu yönüyle söz konusu çalışmalardan ayrılmaktadır. Araştırma konusu olan Erken Cumhuriyet Döneminde yayınlanan radyo oyunlarının toplumsal işlevlerinin neler olduğunu açıklayabilmek için kuramsal boyut büyük önem taşımaktadır. Bu kapsamda çalışma kaynak esere büyük ölçüde sadık kalmaya dayalı tarama modelinde yapılmış betimsel bir çalışmadır. Betimleyici yöntemin izlenildiği çalışmada, Erken Cumhuriyet Döneminde yayınlanan radyo oyunlarının kültürünü, dünyada ve Türkiye’deki tarihsel gelişimini ve Erken Cumhuriyet Döneminde nasıl bir toplumsal işlev üstlendiğinin değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda öncelikle birbirlerine çok yakın iki tür olan radyo oyunu ile tiyatronun aralarındaki benzerlikler ve farklılıklar ortaya konulmaktadır. Radyonun kör bir araç olduğu savından yola çıkarak radyo oyunlarını, dinleyicinin zihninde canlandırılmasını kolaylaştıran müzik, efekt ve diyalog öğeleri üzerinde durulmaktadır. Ardından radyo oyunlarının dünyadaki ve Türkiye’deki tarihsel seyrinden bahsedilmekte ve Erken Cumhuriyet Döneminde bu oyunların işledikleri konular bağlamında toplumsal işlevlerinin neler olduğu açıklanmaktadır.

### **Radyo Oyunu**

Kitle iletişim araçları içerisinde önemli bir yere sahip olan radyonun, olay ve durumlar hakkında bilgi vermek, eğitmek, eğlendirmek ve kültür-sanat hizmetleri vermek gibi görevleri bulunmaktadır. Bunların dışında radyo, edebiyat, müzik, şiir, tiyatro gibi farklı kültür ve sanat dallarıyla

etkileşime girerek bunların tanıtılmasında ve yaygınlaşmasında da etkin rol oynamaktadır. Bu bağlamda değerlendirebileceğimiz radyo program türlerinden biri olan radyo oyunları, bütün bu faaliyetlerin gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır.

Radyo oyunu, bir eserin, piyesin ya da hikâyenin radyo aracılığıyla yayınlanmasıdır. Radyo oyunun karşılığı olarak Almanca'da Hörspiel (Dinlenen Oyun) kullanılırken Amerika'da Audio Art ya da Sound Art (Ses Sanatı) kavramları kullanılmaktadır (Sakallı, 2009, s. 9). "Radyonun olanakları ve sınırları içerisinde, radyonun malzemeleri kullanılarak yazılan ve oynanan özgün bir oyun türü" (Ayvaz, 1986: 100) olan radyo oyunlarının "radyo tiyatrosu, mikrofonda tiyatro, radyofonik piyes, radyofonik oyun" (Arslan, 2010, s. 1) gibi farklı tanımlamaları bulunmaktadır. Bu kullanımların her biri türün pratiğine ilişkin geçerli kullanım sunmasına karşın "radyo tiyatrosu" gibi bir adlandırmanın doğru bir nitelendirme olmadığı görülmektedir. Bunun nedeni tiyatronun seyir, seyir yeri ve seyretme gibi anlamlara gelmesinden kaynaklanmaktadır (Bulut, 2021, s. 116). TRT'de radyo oyunu tanımları "radyo tiyatrosu" ya da "arkası yarın" şeklinde yapılmaktadır. Fakat TRT için hazırladığı *Radyo Oyunları Üzerine Bir Araştırma* kitabında Zafer Nuri Eraslan da radyo oyunlarının, radyo tiyatrosu olarak nitelendirilmesini doğru bulmadığını belirtmektedir. Çünkü ona göre tiyatro, seyircisiyle buluşabildiği için radyo oyunundan ayrılmaktadır (1979, s. 7'den akt. Arslan, 2010, s. 1).

Dünyada 1920'lerin ortasından itibaren yayınlanmaya başlayan radyo oyunu günümüze değin çok yol katederek başlı başına bir sanat dalı haline gelmiştir. Radyo oyunları; doğrudan mikrofonda yayınlanmak üzere hazırlanmış ya da yazıldığı dönemde ve sonrasında toplumun ilgisini çeken çeşitli roman veya hikâyelerin aslına sadık kalıp ancak radyoya da uygun hale getirilmiş eserlerdir. Dinleyicinin hayal dünyasını geliştirmek, sanata yönlendirilmesini sağlamak, eğlendirirken bilgilendirmek, dil ve üslubunu iyileştirmek gibi kişi ve toplum yaşamında olumlu katkıları olan radyo oyunları, radyo tarihi içinde oldukça önemli

bir yer edinmiştir. Radyo oyunu, bir metni ya da hikâyeyi sesle canlandırmaya dayanmaktadır. Ancak bunu yaparken ne sadece nesir sanatından ne tiyatrodan ne de müzikten ibarettir; radyo oyunu tüm bu araçları içinde barındırır ve onlardan yararlanır (Sakallı, 2006, s. 10). Nigar Pösteki (1998, s. 23) de radyo oyunlarının, tiyatronun radyoya taşınmış biçimi olmadığı gibi, televizyon oyunlarının da radyoya uyarlaması olmadığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda radyo oyunlarının daha doğru tanımlanabilmesi açısından öncelikle tiyatro ile aralarındaki benzerlikler ile farklılıkların neler olduğunu ortaya koymak faydalı olacaktır.

### **Radyo Oyunu ile Tiyatro Karşılaştırması**

Radyoda tiyatro veya radyo oyunu deyimi, bir tiyatro oyununun radyoda aynen yayınlanması anlamına gelmemektedir. Bundan çok daha farklı ve özgün bir çalışma söz konusudur. Yani tiyatro oyununun kendi kuralları ve olanakları vardır. Radyo oyununun temeli ise ses ve mikrofondur. Dolayısıyla tiyatro oyununun aynen alınıp radyoda yayınlanması mümkün değildir. Radyonun olanakları ve sınırları içerisinde, radyonun malzemeleri kullanılarak yazılan ve oynanan özgün bir tür olan radyo oyununun, tiyatro oyunundan ayrılan özelliklerini Neşe Kars şu şekilde sıralamaktadır (1993, s. 275-276):

1. Tiyatro oyununun temel ögesi görmedir, yani görsel öğeler tiyatrodaki ağırlık kazanmaktadır. Görselliğin yanında ses, söz ve müzik tiyatronun diğer öğelerini oluşturmaktadır. Ancak radyo oyunları, görülmeyen tiyatro oyunlarıdır. Temel göstergesi ses olan radyo oyunlarında olayı ya da durumu aktarmada diyaloglar önemli rol oynar. Konunun pekiştirilmesinde de müzik ve efektlerden yararlanılmaktadır.
2. Tiyatro oyunu belirli bir zaman ve mekânda gerçekleşmektedir. Ancak radyo oyunlarında zaman ve mekân sınırlaması yoktur. Bugünden geçmişe ya da geçmişten günümüze, yazdan kışa veya kıştan yazıya sadece bir müzik ya da efekt yardımıyla kolayca geçilebilir. Bu nedenle zaman, radyo oyunlarını sınırlandırmamaktadır. Aynı şekilde yine radyo işitsel bir araç olduğu için diyalog, efekt ve müzik yardımıyla mekân

tasarımı gerçekleştirilmektedir. İzleyicinin katılımı, ses göstergesinin de yardımıyla izleyicinin kendi kültürüne, kendi bilincine ve birikimine bağlı olarak zihninde kendi mekânını yaratmaktadır. Dolaysıyla radyo oyunlarında bilişsel mekân söz konusudur.

3. Tiyatroda, oyuncu ile izleyici aynı atmosfer içinde yer aldığı için ikisi arasında dolaysız bir ilişki kurulur. Sarf edilen söz kadar yapılan hareketin de bir önemi ve değeri vardır. Oyuncunun sesinde ve bedeninde olan gerilim izleyiciye dolaysız geçer. Oyuncu, izleyicinin tepkisini anında aldığı için oyuncu ile izleyici birbirini etkilemektedir. Radyo oyunda ise izleyici, oyuncunun bedenini göremediği için onun yalnızca sesindeki tonlamadan etkilenir. İzleyici ile oyuncu arasındaki ilişki radyo aracılığıyla kurulur. Fakat bu durum, oyunu ya da oyuncuyu etkilememektedir. Radyo oyununda izleyicinin tepkisi de anında alınamaz.
4. Bir oyun tiyatrodaki bir-iki yıl gibi bir süre zarfında devam edebilir. Radyo oyunu ise bir kez yayınlandıktan sonra tekrar yayınlanabilmesi için üzerinden birkaç yıl geçmesi gerekmektedir.
5. Bir tiyatro oyununun birebir aynısı asla oynanamaz. Bir-iki yıl gibi uzun bir süreyle seyirci karşısına çıkan bir oyun olmasına karşın, bir önceki oyunla aynı olması mümkün değildir. İzleyici karşısında düzeltme yapma olanağı olmayan tiyatro oyunu, her gösterimde yinelenmek zorundadır. Seslendirilen ve banda kaydedilen radyo oyunu, stüdyoda oynandığı için beğenilmeyen ya da yanlış yerler gerektiğinde tekrar tekrar düzeltilebilir. Efekt ve müziklerin eklenmesiyle kurgulanan oyun, istenildiği kadar aynı şekilde yayınlanabilir.
6. Tiyatronun izlenebilmesi için belirli bir mekân gereklidir ve bu mekâna girebilmek için bilet alınmalıdır. Ancak radyo oyununun dinlenme mekânı sınırlı değildir. Radyo alıcısının bulunduğu herhangi bir yerde rahatça dinlenebilir. Oyun sanki izleyicinin bulunduğu evi, işyeri veya arabasında oynanıyor gibidir. Böylece her yaştan, kültürden ve eğitim seviyesinden kişiye kolaylıkla ulaşması mümkündür.

7. Tiyatro, insanlık tarihiyle birlikte var olmuştur. Kökeni Eski Yunan Dönemine kadar uzanır. İlk radyo oyunu ise düzenli radyo yayınlarının başlamasından birkaç yıl sonra gerçekleşebilmiştir. Bu oyun İngiliz bir tiyatro yazarı tarafından radyo için 1924 yılında yazılan "Tehlike" adlı oyundur.
8. Radyo oyununda diyaloglar kısadır. Tiyatrodaki gibi uzun tiratlara yer verilmez.

Yukarıda sayılan bütün bu farklılıklara rağmen radyo oyunu ile tiyatro arasında benzerlikler de bulunmaktadır. Bunlar (Kars, 1993, s. 277);

1. İkisi de insan yaşamının ilgi çekici yönlerini estetik biçimde yeniden yaşatmaktadır.
2. Her ikisi de birer sanat dalıdır ve yazın türünü meydana getirir.
3. İkisinin de yazarı, yönetmeni, oyuncusu, izleyici/dinleyicisi vb. bulunmaktadır.
4. Hem tiyatro hem de radyo oyununda yer alan kişilerin gerçek yaşamdakine benzer yönleri olmalıdır.
5. İki oyunda da belirli sınırlar dâhilinde dramatik aksiyon yer alır. Giriş-hazırlık-düğüm-çatışma-buhran-doruk ve çözüm bölümleri bulunmalıdır. Oyun herhangi bir yerde başlayabilir ancak bu öğelerin bulunması zorunludur.
6. İki tür için de izleyici/dinleyici olmazsa olmazdır.
7. Radyo oyunu ile tiyatronun en önemli ortak özelliği, izleyici kitlesini bilgilendirmek, eğlendirmek ve kültür gelişimini sağlamayı amaçlamasıdır.

Tiyatroda dekor, ışık, mimik ve jestler oldukça önemli bir yere sahiptir. Ancak radyo oyununda sahne, dekor, ışık, kostüm ve mimikler yoktur. Bütün bunları dinleyiciye aktarmanın tek yolu seslerdir. Radyo oyununda tüm düşünce, duygu ve olaylar üç öğe yani diyalog, müzik ve efekt ile anlatılmaktadır. Bu durum radyo oyunlarına bir yandan sınırlılık getirirken bir yandan da anlatım zenginliği ve kolaylığı sunmaktadır (Cankaya, 2006, s. 24). Bu bakımdan bir radyo oyununun gerçekleşebilmesinde son derece önemli olan bu üç öğeye aşağıda değinilmektedir.

## Radyo Oyununun Temel Öğeleri

### Efekt

Gerçeklik ile fantezinin kesiştiği hassas noktada yer alan radyo oyunları, sadece seslerin ve sözlerin örgütlenmesine dayanmaktadır (Ahıska, 2018, s. 269). Bu nedenle izleyicilerin zihninde fanteziden gerçekliğin yaratılmasında efektlerden yararlanılmaktadır. Radyo oyunlarında kullanılan ses efektleri, tiyatrolarda yer alan sahne dekorlarının sağladığı görevi yerine getirerek oluşan görüntü boşluğunu doldurmaktadır. Yani efekt, radyo tiyatrosunun dekoru ve aksesuarıdır (Bölükbaş, 2020, s. 71). Radyo oyunlarında dinleyiciyi etkilemek ve onların ilgisini sürekli kılmak amacıyla kullanılan yardımcı öğelerden biri olan efekt, oyun süresince kullanılan seslerle dinleyicinin hayal gücü harekete geçirilirken, dinleyicinin heyecanı ve dikkati belirli bir yöne efekt yardımıyla çekilmektedir. Radyo oyunlarında etkili bir hava yaratma için kullanılan en önemli öğelerden birisi olan efektle, dinleyiciyi radyonun başından alıp uçsuz bucaksız kırlara, engin denizlere götürme olanağı sağlanmaktadır (Pösteki, 1998, s. 31). Dolayısıyla efekti, sözlerin etkisini arttırmak amacıyla oyunu ses ile desteklemek şeklinde de nitelendirmek mümkündür.

Radyo oyunları için efekt sesleri, "Tefi" denilen filmlere, plaklara orijinallerinden ya da taklitlerinden alınıp kaydedilerek sağlanmaktadır (Bölükbaş, 2020, s. 71). Fantezinin gerçekliğini yaratmada çok önemli olan efektler, stüdyo ortamında yaratılan ve eldeki teknik imkânlarla yoktan var edilen, çoğunlukla "gerçekten" çok farklı olan bir kurgu alanıdır (Ahıska, 2018, s. 271). Radyo oyunlarında kullanılan efektlerin amacı, dinleyicinin zihninde yaşanan ana ilişkin görüntülerin oluşabilmesini sağlamaktır. Kullanılan birbirinden değişik efektlerle, dinleyicinin ilgisi canlı tutulmaya çalışılmaktadır (Doğan, 2017, s. 71).

Yayıncılar tarafından "kendi başına bir kurum" olarak nitelendirilen ve Ankara Radyosunun ilk "efektör"ü olan Tahsin Temren'in basit aygıtlar kullanarak mucizeler yarattığından bahsedilmektedir. Yine

uzun yıllar Temren'in yardımcısı, sonra da efektör olarak çalışan Ertuğrul İmer, çeşitli röportajlarında özellikle oyunların canlı olarak plağa kaydedildiği ve eldeki efekt aygıtlarının son derece yetersiz olduğu bir dönemde efektlerin küçük taktiklerle nasıl yaratıldığına dair deneyimlerini paylaşmaktadır. Kimi zaman eldeki malzemeleri kullanarak örneğin geri geri yürüyerek merdivenden çıkma, nişasta ile kar, ses bantlarıyla otlar üzerinde yürüme, sigara kâğıdıyla çıtır çıtır alev sesi elde edilmektedir (Ahıska, 2018, s. 271). Yine örneğin kayalık bir sahile çarpan dalgaların sesini elde etmek için bir trampetin gergin sathına avuç dolusu saçma koyulup gezdirilir, at nalı sesini taklit etmek için kum dolu sandıklara ceviz kabukları vurulur, fırtına hissi uyandırmak için mikrofon önünde mikrofon sallanır ya da yağmur sesi elde etmek için bir borudan tahta veya teneke bir kutuya kum boşaltılır (Bölükbaş, 2020, s. 73). Sık otların ya da balta girmemiş ormanların içinde yürüme efekti, kayıt bandını elde hisşirdatmak; karda yürüme sesi, pamuk rulosunu ellerde sıkıştırıp burmak veya bir sıvının akışı, bir miktar suyu bardağa koymak suretiyle elde edilmektedir (Kuruoğlu, 2002, s. 118). Bir sihirbazın taktiklerini andıran bu yöntemlerin yanında bazen de efektörlerin, kendi sesleriyle çeşitli efektler yaratmaları gerekmektedir. Örneğin İmer, iki çocuk ve bir köpeğin dünya turuna çıktığını anlatan 13 bölümlük bir çocuk oyununda, köpeğin sesini yaratmıştır. Köpeğin sevinç havlaması ile maskaralık havlaması birbirinden farklıdır. Bu duyguyu dinleyiciye en iyi şekilde aktarmaya çalışan İmer, köpeği kendi seslendirerek 13 bölüm boyunca "havlamış"tır (Ahıska, 2018, s. 271). Sonuç olarak ayrı bir yetenek gerektiren bu işte, Türk teknisyenler Avrupa'daki gelişmeleri takip ederek radyo oyunlarının tamamlayıcısı olan efektleri en iyi şekilde ortaya koymaya ve kullanmaya çalışmışlardır (Bölükbaş, 2020, s. 71). Bu durumu Selahattin Küçük şu şekilde aktarmaktadır;

Radyo oyununda, konuşmalar dışında stüdyo içi ve dışı ses ve müziklerden de yararlanır. Stüdyo içinde oyun anında kullanılmak üzere kapılar, merdivenler, telefon, yürüme pisti gibi eşyalar vardır. EBU'nun Hollanda'da düzenlediği "Radyo Oyunu Teknikleri" konulu seminere TRT adına katılmıştım. Bu alanda her ülkenin sahip olduğu yenilikleri öğrendik. Ancak, Amsterdam Radyosu'nun drama stüdyosundaki efekt



bölümlerini gezerken gördüklerim beni şaşkına çevirmişti. Örneğin, otomobil kapılarının açılış - kapanış seslerini radyo oyununa yansıtılabilmek için, 1929 modelden 1979'a kadar çok sayıda araç kapısının pano halinde bulunduğu bir bölüm oluşturmuşlardı. Oyunda hangi model arabadan söz ediliyorsa, gerçek sesi elde edebilmek için o yılın aracının kapısı açılıp kapatılıyordu. Kendi kendime "Gerçekçiliğin bu kadarı da biraz fazla" diye düşünmüştüm. Oysa, eskiden bizde uydurma bir kapıyla merdivenden başka bir şey yoktu. Stüdyoya uzun çabalar sonunda bir efekt masası getirebilmişim. Kuş, rüzgâr, fırtına gibi doğa sesleriyle tren, top, uçak gibi araçların çıkardığı sesleri bu masadan elde edebiliyorduk Oysa Avrupa radyolarında mono tekniğinden stereo tekniğine geçilmişti. Artık seslerin doğadaki biçimiyle olduğu gibi verilmesi isteniyordu (Küçük, 2007, s. 113).

Radyo oyunlarında gerçeklik duygusunun yaratılmasında oldukça önemli olan efekt, Tözem'e (1943'ten akt. Ahıska, 2018, s. 272) göre gerçek bir "ihtisas" işidir. Tözem, Avrupa'da hazırlanmış efekt plaklarının olmasına karşın bunlardan her zaman yararlanamadıklarını belirtmektedir. Çünkü Amerikan lokomotifinin çıkardığı ses ile Türk lokomotiflerinin çıkardığı ses arasında büyük fark vardır ve dolayısıyla dinleyicinin yadırgamayacağı sesi bulup koymak gerekmektedir. Bu nedenle efektörlük, son derece büyük dikkat ve yaratıcılık istemektedir.

Radyo oyunlarında efektler birden çok işlevi yerine getirebilmektedir. Bu işlevlerden birisi radyo oyununun mekânını belirlemektir. Radyo oyunlarında dekor olmadığı için mekânı belirlemek için efekt ve diyalog kullanılmaktadır. Tek başına mekânı vermekte yeterli olmadığında efekti desteklemek için diyaloga başvurulmaktadır (Arslan, 2010, s. 180). Örneğin kuş cıvıltıları, köpek havlaması, koşma sesi, yaprak hışırtıları ve rüzgâr uğultusu gibi efektler, buranın dış mekânda bir park olabileceğini dinleyicide uyandırmak amacıyla kullanılabilir seslerdir.

Radyo oyunlarında kullanılan efektlere, olayın geçtiği yer yanında zamanın belirtilmesi amacıyla da sıklıkla başvurulmaktadır. Örneğin bir horoz sesi, sabahın erken saatlerine işaret edebilir ya da saatin vurması ile saatin kaç olduğu belirtilebilir. Bunların dışında radyoda efektler sahneyi geliştirmek, sahneler veya olaylar arası geçişi sağlamak, programın girişi ve çıkışlarını belirlemek,

atmosferi yansıtmak, gerginlik yaratmak ya da dikkati bir durumdan başka bir duruma çekmek için de kullanılabilirler (Aziz, 2006, s. 128).

Türkiye'de radyo idaresinin efekt plakları kütüphanesinde, ayrıntılı bir içerik listesiyle tutulan plaklar sayesinde istenilen ses kolaylıkla bulunmaktadır. Plakların her bir yüzüne 5-6 taklit ses kaydedilmektedir. Kuş sesi, köpek sesi, bebek ağlaması, vapur düdüğü gibi sesler, oynanan piyese göre gramofona yerleştirilerek efekt oluşturulmaktadır (Bölükbaş, 2020, s. 71). Bazen de istenilen ses, efekt kütüphanesinde bulunamıyorsa efektör tarafından bu ses doğrudan doğruya tatbik edilmektedir. Dolayısıyla efektin bu türü, başlı başına bir ustalık ve pratiklik gerektirmektedir. Hem kullanım zorluğundan hem de oluşabilecek beklenmedik bir sesle radyo oyunu tehlikeye girebileceğinden dolayı zorunlu kalınmadıkça bu tür efektler tercih edilmemektedir (Bölükbaş, 2020, s. 72).

Efekt kullanırken dikkat edilmesi gereken bir başka nokta da efektin gerektiği yerde gerektiği şekilde kullanılmasıdır (Pösteki, 1998, s. 33). Oyuna anlam katan bir öğe olarak efekt, yerinde ve dozunda kullanılmazsa dramatik yapıya zarar verebilir (Arslan, 2010, s. 179). Bazı sesler çıplak kulak tarafından farklı algılanabilmektedir. Bu nedenle ses ile oyunun uyum içerisinde devam edebilmesi için bazen diyaloglardan yararlanılması gerekmektedir. Örneğin bir zil sesi, kapı zili ya da telefon zili olarak kullanılabilir (Pösteki, 1998, s. 33). Bu noktada yapılması gereken, bu efektin yani bu zil sesinin ne tür bir zil sesi olduğunu diyaloglar aracılığıyla dinleyiciye aktarmaktır.

### **Diyalog**

Radyo kulağa hitap eden bir kitle iletişim aracı olduğu için radyo oyunlarında yer alan diyaloglar çok önemlidir. Radyo oyununda diyaloglar her şeydir. Radyo oyunlarında oyunun konusunun aktarılmasında, karakterler hakkında bilgi verilmesinde, oyunun geçtiği yer ve zamanın belirtilmesinde diyaloglardan yararlanılmaktadır.

Radyo oyunlarında tiyatrodaki olduğu gibi sahne, dekor, aksesuar gibi öğeler olmadığından oyun ile ilgili bilgilerin tamamı efekt, müzik ve diyaloglarla dinleyiciye aktarılmaktadır. Bu nedenle bu öğelerin yerinde ve gerektiği gibi kullanılması radyo oyununun başarısını desteklemektedir. Fransız yazar Tristan Bernard, radyo oyunlarının kör izleyiciler için yazılması gerektiğini, eğer oyun anlaşılıyorsa bunun onun başarılı olduğunun göstergesi olduğunu belirtmektedir (Pösteği, 1998, s. 34).

Başarılı bir radyo oyununda diyaloglar kısa, net ve ilk duyuşta anlaşılır olmalıdır (Arslan, 2010, s. 201). *Dört Kişilik Bahçe* adlı eserinde Murathan Mungan radyo oyunlarında diyalogun önemine şöyle değinmektedir;

Radyo oyununda, dinleyicinin kafasında uyandırılmaya çalışılan imgeler ve görüntüler yine sözcüklerin yardımıyla çizilir, yaratılır. Böylelikle KARŞILIKLI KONUŞMAYA, film senaryosundaki ya da romandaki diyaloglardan farklı ek yükler biner: Dinleyiciyi bilgilendirme, görüntü çizme, atmosfer yaratma gibi işlevleri de kendiliğinden üstlenir (1997, s. 26).

Radyo oyununda diyalog her şeydir. Radyo kör bir araç olduğu için dinleyiciler, oyunun mekanını, oyuncunun mimiklerini ve hareketlerini göremediği için bunların hepsi diyalogla verilmelidir. Tiyatrodaki oyuncuların jest, mimik ve hareketlerinden nasıl bir duygu durumu ve ruh hali içinde olduğu anlaşılmalıdır. Ancak burada bu olanaklar olmadığından her şey sözle aktarılmaktadır. Oyun sırasında dinleyiciler karakterleri hayallerinde canlandırmaktadır. Bu nedenle de karakterlere uygun isimler verilip, oyun sırasında bu karakterler isimleriyle belirtilmelidir (Pösteği, 1998, s. 35).

Radyo oyunları hazırlanırken konuşma diline uygunluk göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca dinleyicinin dikkatini dağıtmamak için uzun diyaloglara yer verilmemelidir (Doğan, 2017, s. 74). Oyunlarda karşılıklı konuşmanın yanında dinleyiciye ulaşmanın bir başka yolu da karakterin iç sesidir. Dinleyici karakterin kendi kendine konuşmasıyla geçmiş hayatı, düşündüğü şeyler, ilişki içinde olduğu diğer kişiler ve olaylar hakkında bilgi sahibi olabilmektedir.

## Müzik

Konuşma ve efektlerle birlikte müzik, radyonun üç sacayağından birini oluşturmaktadır. Radyo oyunlarında diyalog kadar müzik de önemlidir. Müzik, "geçişleri sağlamak, fon müziği olarak bir ruh durumunu, bir sahne havasını belirtmek, vurgulamak için kullanılır" (Aziz, 1985, s. 114). Zihinde sesle oluşturulan görsellerin yanında bazı hareketlerin açıklanmasında da müzikten yararlanılmaktadır.

Radyo oyunlarında müzik, oyunun yapısı hakkında bilgi vermektedir. Örneğin eğlenceli bir oyunun müziğinin ritmi ona uygun olmalıdır. Yani oyunun türüne göre müziğin niteliği belirlenmelidir. Hangi oyuna hangi müziğin kullanılacağı konusunda İmer, öncelikle Türk oyunları ile yabancı oyunların birbirinden ayrılması gerektiğini belirtmektedir. Ancak işin bununla da bitmeyeceğini, daha birçok ayırım yapılması gerektiğini, örneğin İstanbul ile Anadolu'nun ayrıştırılması gerektiğini söylemektedir. İmer, radyo oyunlarında müziğin kullanımıyla ilgili ayrıca şu sözleri dile getirmektedir (Ahıska, 2018, s. 272);

Çehov'un oyunuysa mümkün olduğunca Rus kökenli müzik. Verdi'nin müziği olmaz. Eğer yerel oynarsa, onlarda folk müziğe yönelirdim Orta Anadolu'da geçen bir oyuna, uluslararası bir müzik koyamazsınız, Stravinski koyamazsınız, komik olur... Eğer İstanbul'da geçiyorsa oyun, İstanbul'daki olaylar daha Batı'ya yakın, o zaman klasik müzik kullanabiliyorsunuz. Evrensel temalar varsa... Ama köyde geçen aşka uluslararası müzik olmuyor... Asker saati yapıyorsak, orada marş kullanacaksınız, başka bir şey kullanamazsınız. Osmanlı'da geçen oyunlar için çok sesli, Doğu-Batı karışımı, ufak denemeler. Kanunla piyano... Tamburla piyano vs.

Hangi oyunda hangi müziğin kullanılacağı yanında müziğin yerinde ve zamanında kullanılması da önemlidir. Bazen çok sık kullanılan müzik de oyunun bütünlüğünü bozabilmektedir. Bu nedenle en az 1-1,5 sayfadan önce geçiş müziği kullanmamaya özen gösterilmelidir. Bölümlerin veya oyunun sonlarına doğru geçiş müziği kullanmak finalin etkisini azaltacağı için olayın akışını, finale doğru kesinti gerektirmeyecek biçimde ayarlamak başarılı bir oyunda olması gerektirir. Bütünü bozmamak için geçişlerde efektler özenle seçilmelidir ve geçiş müziği



bittikten hemen sonra kullanılan bir efekt, geçişler arası bağlantının kurulabilmesi için önemlidir (Doğan, 2017, s. 74). Dolayısıyla sahne düzeninin oluşturulmasında müzik çok önemli bir rol oynamaktadır.

Oyunda kullanılacak müzik, yazarın kendisi tarafından önerilebileceği gibi, TRT'de de olduğu gibi prodüktör ya da efektör tarafından da seçilebilir (Pösteki, 1998, s. 43). Müzikler ve efektlerle gerçekleştirilen radyo oyunları, toplumsal yaşamı stüdyo ortamında sesle taklit etmektir. Bu nedenle bu öğelerin seçimi bir yandan ustalık ve yaratıcılık diğer yandan da kendini bu işe adanmışlık gerektirmektedir.

### **Radyo Oyununun Dünyadaki ve Türkiye'deki Tarihsel Gelişimi**

Dünya üzerinde ilk düzenli radyo yayını 1920'de Amerika Birleşik Devletleri'nin Pittsburg kentinde bulunan KDKA adlı radyo istasyonundan gerçekleştirilmiştir. Bu istasyondan yapılan ilk yayın seçim haberlerinden oluşmaktadır ve bu yayın aynı zamanda dünyadaki ilk radyo haberi olma özelliği taşımaktadır (Arslan, 2010, s. 17). Radyoda yayınlanan ilk radyo oyunu ile ilgili ise farklı yorumlar yapılmıştır. Örneğin, Eugene Walters'ın 3 Ağustos 1922'de yayınlanan *The Wolf* oyununun ya da 1923'te yayınlanan *The Queen's Messenger* oyununun ilk olduğunu belirten görüşler bulunmaktadır. Yine Lord Asa Briggs, 16 Şubat 1923'te Shakespeare'in klasiklerinden bazılarının BBC'de yayınlandığını söylese de Richard Hugs'un *A Comedy of Danger* (*Tehlike*) adlı 15 Ocak 1924'te yayınlanan oyunu, ilk radyo oyunu (Göçer ve Kurt, 2020, s. 57) olarak kabul edilmektedir.

BBC tarafından kendisine sipariş edilen ve Londra Radyosu'ndan yayınlanan *Tehlike* oyununun ilk repliği "Aa! Ne oldu? / Işıklar söndü" olmuştur. Hughes, ilk repliğin karanlığı çağrıştırmasını "Mademki yalnızca sesle bir dünya kuracaktık, o zaman dinleyici de gözlerini yummalı ve her tür görsel beklentiyi aklından çıkartmalıydı" sözleriyle açıklamaktadır (Bölükbaş, 2020, s. 32). *Tehlike* oyunu bir kömür madeninde geçmektedir. Genç bir

çift bir tur ile bu madeni gezmeye giderler ve onlar içerideyken maden kazası gerçekleşir. Kaza sonucu kendilerini aniden zifiri karanlıkta bulan bu çift, ihtiyar bir başka kazazede ile karşılaşılır. Yardım gelene kadar tamamen zifiri karanlıkta kalan bu üç kişi oyunun ana karakterlerini oluşturmaktadır. Oyunun finalinde gerçek bir mutlu son olmamasına karşın finalde 'ışıklar yanar'. Oyun, dönemin kabul görmüş dramatik kurallarıyla işlenmiştir ama onu farklı kılan ses efektlerinin, maden ocağının ve maden kazasının sessel atmosferini yaratmada çok başarılı olmasıdır (Nalça, 2009).

Öncesinde bu türle ilgili herhangi bir örnek olmadığı için oyunun yazım kuralları tamamen Hughes tarafından belirlenmiştir. 1956 yılında *The Listener* adlı dergide yayınlanan röportajında Hughes, *Tehlike* oyunu ile ilgili şunları dile getirmektedir (Bölükbaş, 2020, s. 32):

O günler sessiz film günleriydi ve bizim 'dinlenen oyunlarımız' konuşmayla ve yalnızca sesle bir hikâyenin tamamını anlatarak sessiz filmlerin kayıp yarısı olmalıydılar. Sessiz filmler konuşmasızdı, yalnızca görüntüye dayanıyordu. Altyazı kullanılıyordu. Genellikle bir adam piyanoyla belirli temaların müziklerini çalıyordu. Daha büyük sinema evlerinde rüzgâr makinesi kullanan, fırtına sahnelerinin davulla tıpatıp sesini çıkaran, Hindistan cevizi kabuklarıyla dörtlü giden kovboylara eşlik eden 'efektörler' çalışırdı. Biz oyunumuzda önce anlatıcı kullanmayı düşündük ama bunun bir beceriksizlik itirafı olacağına karar verdik. Biz tamamen dramatik diyaloga ve sese dayanmalıydık ve bu daha önce hiç yapılmamıştı. Dinleyicilerimiz gözlerini kullanmaya alışmışlardı. Bizim onlara sunduğumuz kör bir adamın dünyasıydı.

*Tehlike* adlı oyun yayınlanana kadar bu türe ilişkin çeşitli denemeler yapılmıştır ve bu denemelere genellikle edebi eserler kaynaklık etmiştir. 1923 yılında *Julius Sezar*'dan, *Venedik Taciri*'nden, *Romeo ve Juliet*'ten, *Kral John*'dan ve *Machbeth*'ten parçalara radyoda yer verilir. Ancak bu parçalar sınırlandırılmış metinlerdir. İlk radyo dramasına geçilmeden önce uyarlamalar üzerinde durulmuştur ve Shakespeare'in *On İkinci Gece* oyunu tam uyarlanan ilk metin olmuştur (Arslan, 2010, s. 18).

Teknolojinin gelişimine paralel olarak montaj tekniğinin kullanılması radyo oyunlarına olan

ilginin artmasına neden olmuştur. İlk kez 1928 yılında *A Rihytm Resresentig the Life of Mand From Cradle Grave* adlı oyunda kontrol paneli kullanılarak seslerin daha anlamlı hale gelmesi sağlanmıştır. Tabi bu durumun yansıması kendini radyo oyunlarının sayısında da göstermiştir. Bu bağlamda 1931-1941 yılları arasında oyun sayısında yedi kat artış yaşanmış ve 1945 yılında diziler hariç yılda dört yüz oyun yayınlanır hale gelmiştir (Arslan, 2017, s. 18).

Radyo oyunlarının tarihsel seyri incelendiğinde Orson Welles tarafından radyoya uyarlanan H. G. Wells'in klasik romanının 30 Ekim 1938'de yayınlanan *Dünyalar Savaşı* uyarlaması, radyonun insanlar üzerindeki etkisini göstermek açısından önem taşımaktadır. Oyunda Marslıların dünyayı ele geçirmek için saldırıya geçtikleri bir haber bülteni şeklinde işlenir. Programın başında bunun bir radyo oyunu olduğu söylenilmesine karşın içerik o kadar gerçekçidir ki dinleyiciler bu durumu unutacak hale gelmişlerdir. Ölüm ile yaralanma haberlerinin verilmesi ve içişleri bakanının yayına canlı bağlanarak "artık dua etmekten başka çaremiz kalmadı" sözü üzerine radyoyu programın ortasında açan New York'lular panik halinde şehri terk etmeye başlamışlardır. Tam bir panik havasının yaşandığı şehirde insanlar kiliselere sığınmışlar, terminallere akın etmişler ve kendi araçlarıyla kaçmaya çalışmışlardır. Oyun sonunda bunun bir radyo oyunu olduğu yönünde yayınlar yapılsa bile panik havası bir süre daha devam etmiştir (Jeanneney, 1998, s. 147-148). Bu trajikomik olay radyonun ve radyo oyunlarının insanlar üzerindeki etkisini açıkça göstermektedir.

İlk radyo oyunlarının tarihine ilişkin veriler tartışmalı olsa da yaygınlaşması II. Dünya Savaşı yıllarına dayanmaktadır. Almanya, İngiltere ve Belçika'da sığınaklarda bombardımanların bitmesini bekleyenler için ilgi çekici programlar hazırlanırken radyo oyunları, müzik programlarının önüne geçerek radyo klasikleri arasına girmiştir (Güven, 2006, s. 186). II. Dünya Savaşı yıllarında radyo oldukça etkin bir propaganda aracı olarak kullanılmıştır. Televizyonun henüz bireylerin gündelik yaşamında bu kadar yer işgal etmediği,

okuma yazmanın bu denli yaygınlaşmadığı ve gazete basıp dağıtmanın da o kadar kolay olmadığı bu yıllarda radyo en etkili kitle iletişim aracıydı. Hatta radyo, iletişim ve propaganda tarihine adını "Radyonun Altın Yılları", "Radyo Savaşları" ve "Parazit Savaşları" yazdıracak kadar bir dönem insanlar üzerinde etkili olmuştur (Kuruoğlu, 2006, s. 8-19).

II. Dünya Savaşı yıllarında propagandanın cephede kazanılan zafer kadar önemli olduğunu fark eden Nazi Almanyası, Propaganda Bakanlığı kurarak başına Goebbels'i getirmiştir. Radyo dinleyicilerinin sayısını artırmak için Avrupa'nın en ucuz radyo alıcısını üreten Almanya, halkın radyo alıcısı satın alması için ciddi para desteğinde bulunmuştur. Bunlara ilave olarak Goebbels her blok ya da evin radyosunun olmasını sağlamak için *radyo bekçiliği* adı altında bir oluşum kurmuştur. Radyo bekçilerinin görevleri, radyosu olmayan kişilere borç para vererek radyo sahibi olmasını ve Hitlerin ya da ileri gelen Nazi liderlerinin konuşmaları olduğunda bunların herkes tarafından dinlenilmesini sağlamaktır (Seydi, 2006, s. 202). II. Dünya Savaşı yıllarında en etkili propaganda çalışmaları yapan ve bu noktada radyoyu başarıyla kullananların Naziler olduğu bilinmektedir. Daha sonraları diğer ülkeler de gecikmeli olarak radyoyu bu amaçla kullanmışlardır (Kuruoğlu, 2006, s. 16). Savaş yıllarında radyodan sadece saldıran ülkeler değil saldıra uğrayan ülkeler de yararlanmışlardır. Ayrıca savaş bittikten sonra halkın moralini yüksek tutmak ve ülkenin yeniden inşa edilmesinde moral oluşturmak için de radyo kullanılmıştır (Kuruoğlu, 2006, s. 9)

1950'lere kadar belli bir dinleyici kitlesine ulaşan radyo, televizyona rağmen bu dönemde altın çağını yaşamıştır. Ancak 1960'larda Samuel Beckett, Harold Pinter, James Saunders, Tom Stoppard, Giles Cooper gibi yazarlarla radyo oyunu varlığını sürdürmesine rağmen televizyon karşısında gücünü yitirmeye başlamıştır (Arslan, 2017, s. 20).

Radyo yayınlarının Türkiye'deki tarihsel gelişimine bakıldığında, ilk deneme yayınlarının 6 Mayıs 1927'de İstanbul'da ve aynı yıl Ekim ayında

Ankara'da yapıldığı görülmektedir. Bu tarihler, Türkiye'nin radyo yayınları konusunda diğer ülkelerden geride kalmadığına işaret etmektedir.

Türkiye'de radyo yayıncılığı, 1927'de on yıl süreyle devletin talimatlarıyla kurulan ve yönlendirilen bir kurum olan TTTAŞ'nin (Türk Telsiz Telefon Anonim Şirketi) yönetimine verilmiştir. Bu dönemde çalışanların mesleki deneyimleri ve radyo yayın türleri açısından çok fazla profesyonelleşmenin yaşanmadığı görülmektedir. Bu ilk yıllarda yayın teknolojisi çok fazla gelişmediği için kaydetme ve saklama imkânlarının kısıtlı olması nedeniyle yayınlar genellikle canlı olarak gerçekleştirilmiştir (Cankaya, 2011, s. 7). TTTAŞ döneminde radyoların kendi temsil heyetleri olmadığı için şehir tiyatrolarından naklen temsiller yayınlanmıştır (Pösteği, 1998, s. 56). Haftada bir veya iki kere verilen bu temsillerle radyo oyunlarının ilk adımları atılmıştır.

1936 yılından sonra radyo yayıncılığında devletin ağırlığı artmaya başlamıştır. Bu dönemde programların düzenlenmesinden Milli Eğitim ve İçişleri Bakanlığı, verici ve yayın stüdyolarının yönetiminden PTT sorumlu olmuştur (Pösteği, 1998, s. 56). Bu yıllarda eğlence programlarının içinde monolog, skeç gibi eğlence ve güldürü yanı sıra fazla olan ve süresi 30 dakikanın altında radyo oyunlarına rastlanmaktadır. 1938 yılının Ocak ayında İstanbul Radyosu'nun 100 dakikalık eğlence ve spor programının 50 dakikası spor, 50 dakikası da kısa radyo oyunlarından oluşmaktadır (Cankaya, 2011, s. 7). Radyo yayınlarında önemli bir yeri olan radyo oyunları 1936-1940 yılları arasında "Temsiller" adı altında yayınlanmıştır. Bu dönemde İstanbul Radyosu, Şehir Tiyatrosu ile Eminönü Halkevi gibi halkevlerinin temsil kolu çalışmalarını naklen yayınlamaya devam etmiştir (Kocabaşoğlu, 1980, s. 171).

II. Dünya Savaşı yıllarında radyonun başka ülkelerde propaganda amaçlı kullanılıyor olması sonucunda devlet, radyonun ve yayıncılığın toplum içindeki önemini ve etkisini daha iyi anlamıştır. Radyonun kendi yararları doğrultusunda kullanılabilecek bir

araç olduğunun bilincine varılmasıyla özellikle o dönemde Ankara Radyosu'ndan yapılan yayınlarda tarafsızlık politikaları vurgulanmıştır (Cankaya, 2000, s. 22).

Radyonun toplumsal rolü ve propaganda aracı haline geldiğinin fark edilmesiyle radyo üzerindeki denetimin daha da merkezileştiği görülmektedir. 1940 yılında çıkarılan bir yasa ile PTT denetimindeki radyo yayınları Başbakanlığa bağlı Matbuat Umum Müdürlüğü'nün denetimine bağlanmıştır. Böylece radyo yönetimine katı bir merkezizetçilik getirilmiş ve bu durum 1964 yılına kadar devam etmiştir (Tekinalp, 2003, s. 107). Bu dönemde radyo oyunlarının değerlendirilmesine yönelik teknik ve edebi komisyonlar kurularak bu alanın profesyonelleşmesi sağlanmıştır. Ayrıca oyun yazarlarının sayılarını arttırmaya yönelik girişimlerde bulunularak, örnek metinler dağıtılıp, konuşmalar düzenlenmiştir. Bu kapsamda radyo için oyun yazarlardan oyuncu sayısının kadınlarda 5, erkeklerde 6 kişiyi geçmemesi ve oyunun süresinin tam olarak 25 veya 50 dakika olacak şekilde ayarlanması istenmiştir (Pösteği, 1998, s. 57).

Bu çalışmalar neticesinde 8 ay gibi bir sürede 654 eser toplanmış ve bunların içinde 76 tanesi yayınlanabilir nitelikte bulunmuştur. Uyarlamalar haricinde yayınlanan bu telifli eserler, yurdun dört bir yanından gönderilen genç yazarların eserleridir. Böylece tiyatro sevgisini aşlamak, edebi zevki geliştirmek, sade ve anlaşılır konuşma dilini yaymak ve dinleyici sayısını arttırmak hedeflenmiştir. Bu yıllarda haftada bir kere *Hoşbeş* ve *Kimgil Ailesi* skeçlerine de yer ayrılmıştır. Radyo oyunlarına son derece önem verilen bu dönemde 7 kişiden oluşan bir oyuncu kadrosu bulunmaktadır ve ihtiyaç duyulması halinde de tiyatro oyuncularından destek istenmiştir. Bunun dışında 6 kişilik bir stajyer kadrosu da bulunmaktadır (Pösteği, 1998, s. 57). Bu yıllarda radyo oyunlarının günü, cuma ve pazar olmak üzere iki güne çıkarılmıştır.

Bu dönemde öne çıkan programlardan biri olan *Radyo Çocuk Kulübü*'ne değinmek gerekirse,

12 Şubat 1941'de yayın hayatına Neriman Hızır'ın yönetiminde başlayan *Radyo Çocuk Kulübü*, temsiller yayınlamıştır (Kocabaşoğlu, 1980, s. 236). Ayşe Abla yani gerçek adıyla Neriman Hızır'ın hazırlayıp yönettiği *Radyo Çocuk Kulübü* ilk başlarda cumartesi günleri saat 18: 45'te yayınlanırken bir süre sonra cumartesi günleri aynı saate alınmış ve hep bu şekilde devam etmiştir. Her hafta yaklaşık 45 dakika süren bu programda çocuk temsilleri, şarkılar, şiirler ve eğitime dair konular yer almaktadır (Yazgan, 2006, s. 55). Programa konu olan temsiller ulusal ölçekte ünlü kişilerin yaşamlarına dair olduğu gibi, *Pinokyo* gibi uluslararası klasiklerin bir dizi temsillerinden de oluşmaktadır. 1944 yılına kadar s Çocuk Kulübü'nde 104 radyo çocuk oyununun yayını yapılmıştır. Bunlar şiirli, şarkılı ve masal içeren radyo çocuk oyunlarıdır. Bu oyunlardan 41 tanesi de dinleyicilerden gelmiştir (Cankaya, 2011, s. 8). 1941 yılında beş çocuk ile başlayan *Radyo Çocuk Kulübü*, 1949 yılına gelindiğinde 50 kişinin üstünde bir çocuk korosu ve 100'ün üzerinde rol yapmaya yetenekli çocukları bünyesinde barındırmıştır. Bu program kapsamında çocukları ilgilendiren ve bilgilendiren ne varsa sunulmaktadır. Ancak *Radyo Çocuk Kulübü*'nün en önemli özelliği o güne kadar yapılmayanı yapması yani, çocukları mikrofon başına getirmesidir (Bölükbaş, 2020, s. 63-64).

1946 yılında çok partili siyasal hayata geçişle birlikte siyasi partiler radyonun gücünden yararlanmaya çalışmışlardır. Bu dönemde programlar üzerinde ağır denetimlerin uygulandığı görülmektedir. 1949 yılında kabul edilen 5392 sayılı Basın Yayın ve Turizm Genel Müdürlüğü Kanunu çerçevesinde Radyo Yönetimde değişiklik yapılmış ve Program Müdürlüğü oluşturularak Söz-Temsil Yayınları bu müdürlüğe bağlanmıştır (Kars, 1993, s. 278).

1940-1946 yılları arasında kültür ve sanat yayınlarının oranına bakıldığında yaklaşık %80'inin radyo oyunlarından oluştuğu görülmektedir. 1940'lardan 1960'lara değin radyo yönetiminin üzerinde en çok denetim uyguladığı program türü de yine radyo oyunları olmuştur. Oyun metinleri üzerinde yer alan Temsil Şefliği, Radyo Müdürlüğü

ve Söz Komitesi gibi birimlerin kaşeleri bir oyunun yayına çıkmadan önce çok sayıda denetime maruz kaldığını göstermektedir (Kocabaşoğlu, 1980, s. 230-231).

Radyo oyunlarına yönelik denetimlerin sıklığı ve oyun yazarlarına ödenen ücretin düşüklüğü de radyo oyunlarının kalitesinde bir düşüşe yol açmıştır. 1940 yılında 76 olan özgün radyo oyunlarının sayısı, ilerleyen yıllarda giderek bir azalış göstermiştir. Benzer bir şekilde çocuklara yönelik hazırlanan radyo oyunları ile *Arkası Yarın* olarak adlandırılan eserlerin sayısında da bir düşüş yaşanmış ve genellikle yabancı eserlerden uyarlamalar tercih edilmiştir (Cankaya, 2011, s. 9).

### **Erken Cumhuriyet Döneminde Radyo Oyunlarının Toplumsal İşlevleri**

Türkiye'de yayınlanan radyo oyunları büyük bir çeşitlilik göstermektedir. Bunların bir kısmı genç yazarlar tarafından kaleme alınmış ve oldukça acemice yazılmış oyunlar olmasına karşın bir kısmı da sanatsal olarak iddialı özellikler taşımaktadır (Ahıska, 2018, s. 257). Ancak niteliği ne olursa olsun 1940'lardan itibaren yayınlanan bu oyunlar, halkın kültürel ve sosyolojik olarak gelişmesine önemli katkıları bulunan eğitici programların başında gelmektedirler. Bu bağlamda 1941'den 1948'e kadar sürekli bir artış eğilimi gösteren radyo oyunları, halkı eğlendirmenin yanında çeşitli toplumsal görevleri de üstlenmiştir.

Çalışma kapsamında odaklanılan yıllar II. Dünya Savaşı Dönemine denk geldiği için radyo oyunlarında çoğunlukla, savaş ortamında toplumu çeşitli propagandalara karşı koruyucu ve milli değerlere önem veren temaların yer aldığı gözlemlenmektedir (Bölükbaş, 2020, s. 90). Bu anlamda radyo oyunlarının, milli fikirlerin "canlı" bir tarzda aktarılabilmesi için en elverişli ortamlardan biri olduğu söylenebilir (Ahıska, 2018, s. 255). Radyo oyunlarında işlenen temalar genellikle 'yaşam'dan alınmakta ve kurulu düzenin korunmasına yönelik sonuçlar mesaj olarak dinleyiciye aktarılmaktadır (Kars, 1993, s. 287).

1940'lı yıllarda ülkenin içinde bulunduğu durum oyunlara yansdığı için ülke çıkarları, vatan sevgisi, milliyetçilik, bankacılık, kooperatifçilik, okul ve yararları, eğitim konuları ve zirai bilgiler radyo oyunlarında çoğunlukla ele alınan temalar arasındadır (Arslan, 2010, s. 64). Örneğin 1941 yılında yayınlanmaya başlanan ve on yılı aşkın bir süre devam eden "Ziraat Takvimi Saati" adlı programda mevsimin tarımsal özelliklerine, çiftçilerin durumuna, tarla ziraati, sebze ve meyvecilik, ekim-dikim işleri gibi konularda teknik bilgilere yer verilmiştir (Özgen, 1986, s. 9).

Hem radyo oyunları hem de "radyofonik" dramatik diziler milli gündemdeki edebi, tarihi, sıhhi, içtimai, ahlaki, ekonomik, sosyal, jeolojik, psikolojik, vb. konuların tamamını kapsamak ve bu konuları dinleyici kitlesine herhangi bir üstünlük veya ukalalık taslamadan anlatmak amacıyla tasarlanmışlardır. Bu bağlamda programların içeriğinin hayatın her alanıyla ilgili olduğu görülmektedir. Radyo oyunları yoluyla Türkçe'ye olan ilgi sağlanmış, doğru ve düzgün konuşan oyuncular İstanbul Türkçesinin yurt genelinde benimsenmesine ve ortak bir konuşma dilinin oluşturulmasına katkıda bulunmuşlardır. Böylelikle halk doğru ve güzel konuşmaya özendirilmiştir (Güven, 2006, s. 189). Radyo oyunlarının Türkçeyi düzgün kullanmaktan şüphe, ekonomiden spora, eğitimden tarihe ve meslek seçimine kadar hemen her alanda Cumhuriyetin en başından beri hedeflediği yeni bir millet yaratma amacı etrafında yoğunlaştığı görülmektedir (Okur, 2019, s. 115).

Radyo oyunları yoluyla dünya edebiyatından birçok eser Türkiye'nin en ücra köşelerine kadar ulaştırılmıştır. Benzer bir şekilde Türk edebiyatının çok sayıda ürünü de radyoya uyarlanmış ve böylelikle tanıtılmıştır. İlave olarak klasik çocuk romanları oyun haline getirilerek çocuklara sevdirelmıştır (Güven, 2006, s. 189). Dolayısıyla radyo oyunları ile hem dünya hem de Türk edebiyatına olan ilgi ve sevgi uyandırılmaya çalışılmıştır.

Radyo oyunlarının içeriğinin hazırlanmasında eğitim-kültür-eğlence gibi konuların dengeli bir

şekilde dağılması ve halkın genelinin ihtiyaçlarının giderilmesi göz önünde bulundurulmuştur. Bir başka deyişle radyoya oyun yazımını teşvik etmek için düzenlenen yarışmalarda, yazarların konu seçiminde özgür oldukları ifade edilse bile, köyden kente kadar çok geniş bir kitleye hitap edeceklerini akılda tutularak ona uygun içerik hazırlamaları yönünde bir eğilim söz konusu olmuştur (Ahıska, 2018, s. 264).

Radyo oyunlarının içeriklerinin çok önemli konuları içermesi ve geniş bir kitleye seslenmesi nedeniyle oyunlar, çok sıkı bir denetime maruz kalmıştır. Ayrıca oyunlara uygulanan denetimin içeriği sadece siyasi veya muhalif sayılabilecek konulara yönelik değildir; bunların yanında çeşitli duygusal ve bedensel ifadeler de izin verilmemektedir. Örneğin müstehcenlik, intihar ve kötümserlik içeren konular, radyo oyunlarında yasaklanan temaların başında gelmektedir (Ahıska, 2018, s. 264). Bu bağlamda yazarların konu seçiminde özgür olamaması ya da yazılan eserlerin denetime takılması gibi nedenler, radyo oyunlarının sanatsal yönünün gelişmesini engellemiştir.

Yine benzer bir şekilde radyo oyunlarının sanatsal yönlerinin gelişmemesinde, yazımını teşvik etmek için yapılan çağrılarda oyunların belirli bir dakika ile sınırlandırılması ve oyuncu sayılarının kadınlarda 5, erkeklerde de 6'yı geçmemesi gerekliliği de rol oynamaktadır. Tözem, radyo oyunlarının taşınması gereken özellikleri şu şekilde ifade etmektedir (akt. Bölükbaş, 2020, s. 75):

Radyo piyeslerinin her zaman zümreyi değil, kitleyi kavrar kabiliyette yazılması lüzumunda musırrım. Kültür seviyemizdeki ayrılık çokluğunu ancak bu kalitedeki eserlerin tasrih ve tadil edeceğine inanıyorum. Bu kalitede eser yazmak filhakika zordur, fakat lazımdır.

Bu bağlamda Tözem'in de sözlerinden anlaşıldığı gibi radyo oyunlarının biçimsel özelliklerinin yanında içeriksel olarak da bazı özelliklere sahip olması gerekmektedir. Ülkenin o yıllarda içinde bulunduğu durum göz önüne alındığında bu

oyunların önemi daha çok anlaşılmaktadır. Bu oyunlar belirli bir zümreye değil, toplumun geneline hitap etmeli ve tüm toplumu kucaklayıcı nitelikler taşımalıdır. Ayrıca halkı bilgilendirmek, eğitmek, eğlendirmek ve yönlendirmek için gönüllü bir görev üstlenen radyo oyunlarının üslubu da halkın anlayacağı türden olmalıdır.

1948 yılında radyo dinleyicilerine “Radyofonik temsiller hoşunuza gidiyor mu? Temsillerde hangi mevzuları değerlendirelim?” vb. soruların yer aldığı bir anket uygulanmıştır. Cevaplar arasında “ahlaki, içtimai, aile faciaları ve hissi mevzular isteyenler, milli mevzu isteyenler, dram isteyenler, komedi isteyenler” yer almaktadır. Anket sonuçlarına göre en çok istenilen konuların başında “ahlaki, içtimai, aile faciaları ve hissi mevzular”ın geldiği ve bu sırayı “milli mevzu”ların takip ettiği görülmektedir (Ahıska, 2018, s. 282). Yapılan bu anket, radyo oyunlarının toplumun şekillenmesinde rol oynarken, toplumun da radyo oyunlarının içeriklerinin belirlenmesinde söz sahibi olduğunu göstermektedir.

Radyo oyunlarının konuları arasında yer alan aile oyunları, birçok açıdan millilik konularıyla yakın ilişki içerisindedir. Çünkü aile, yeni ve milli yaşamın yeşereceği yeri işaret etmektedir. Bu bağlamda radyo oyunları, ailenin ve aile içindeki kişilerin duygularının işlenmesi için en uygun yeri ifade etmektedir. Bu bakımdan radyoda yayınlanan aile oyunlarının temel görevi; kadınların yeni “medeni” imgelerini canlandırmak, evsel yaşamdaki kadın ile erkek arasındaki krizlere odaklanmak ve yeni duyguları tanıtmaktır (Ahıska, 2018, s. 283). Türkiye’deki dinleyicilerin geleneksel yapısına uygun olarak yayınlanan bu radyo oyunlarında, ailenin korunması mesajı dikkat çekmektedir. Radyo tiyatrolarında işlenen konulardaki sorunlar, genellikle ekonomik ve eğitim düzeyi orta olan dinleyicilerin rahatsız olmayacağı ve toplumdaki egemen değerlerle çatışmayan bir biçimde çözülmektedir. (Cankaya, 2011, s. 10).

Aile oyunlarına benzer olarak 1940’lı yıllarda Ayşe Abla olarak tanınan Neriman Hızır tarafından

hazırlanan *Radyo Çocuk Saati* adlı program da çocuklar için oldukça önemli görevler üstlenmiştir. Cumhuriyetin çocuklarına geniş ufuklar açtığı ve günün koşullarına uygun öğretici unsurlar barındıran bu program, çocukların küçük yaşta milli değerler, kültür ve eğitim konularında yetiştirilmelerine katkı sağlamıştır (Kocabaş, 2022, s. 58).

Radyo oyunları tüm bu toplumsal işlevlerine ilave olarak tiyatroyu sevdirmeye, yeni yazarların, sanatçıların ve tiyatro oyuncularının yetişmesi bağlamında da önemli roller üstlenmişlerdir. *Radyo Çocuk Kulübü*’nde yetişmiş ve günümüzde ünlü olan birçok isim bulunmaktadır. Bu isimlere Yıldız Kenter (sinema ve tiyatro sanatçısı), Azra Gün (opera sanatçısı), Selçuk Gündemir (piyanist), Fikret Otyam (yazar, ressam, fotoğrafçı), Serap Sezer (opera sanatçısı), Suna Kan (sanatçı), Kamuran Kıratlı (doktor), Gülay Uğurata (piyanist), Yaşar Güvener (ses sanatçısı), Emel Çeviren (tiyatrocu), Can Akbel (spiker) vb. örnek verilebilir (Bölükbaş, 2020, s. 67).

## Sonuç

Radyofonik piyes, radyo temsili ya da radyo tiyatrosu gibi farklı adlandırılmaları bulunan radyoya özgü bir program türü olan radyo oyunu, erken dönemlerde hazırlanılmasında ve sunulmasında tiyatro sanatçılarından yararlanılmasına karşın bir tiyatro oyunu olarak kabul edilmemektedir. Tiyatroya benzer özelliklerinin yanında radyo oyunları, çeşitli faktörlerle tiyatrodan ayrılmaktadır. Tiyatroda ses, müzik ve sözün yanında temel öğe görmez. Ancak radyo oyunları sadece kulağa hitap etmektedir. Tiyatro belirli bir zaman ve mekân içerisinde gerçekleşirken radyo oyunlarında zaman ve mekân sınırlaması bulunmamaktadır. Bir tiyatro oyununun aynısının oynanması asla mümkün değilken seslendirilen ve kaydedilen radyo oyununun aynısının yayınlanması mümkündür. Bu gibi öğeler tiyatro ile radyo oyununu birbirinden ayıran özellikleri göstermektedir.

Dinleyicinin zihninde radyo oyunlarının canlandırılmasını kolaylaştıran çeşitli öğeler bulunmaktadır. Bu bağlamda diyalog, efekt



ve müzik radyo oyunlarının üç sac ayağını oluşturmaktadır. Oyunun konusu, oyundaki karakterler hakkında bilgi, oyunun geçtiği mekân ve zaman diyaloglar aracılığıyla dinleyiciye aktarılmaktadır. Gerçeklik duygusunun yaratılmasında, dinleyicinin ilgisini çekmede ve onu etkilemede efektlerden yararlanılmaktadır. Bu efektler, oyun sırasında sanatçılar tarafından canlı olarak icra edilebildiği gibi önceden stüdyo ortamında kayıt altına alınan seslerden de meydana gelebilmektedir. Radyo oyunlarının bir diğer temel ögesi olan müziğin ise, oyun yapısı hakkında bilgi vermekten geçişlerin sağlanmasına, bazı hareketlerin açıklanmasından fon olarak kullanılmaya değin birçok kullanım yönü bulunmaktadır.

Kitle iletişim araçlarından biri olan radyonun, dünyada ve Türkiye'de özellikle savaş dönemlerinde güçlü bir propaganda aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Ancak bunun yanında radyo, dinleyicilerinin haber ve bilgi alma, eğlenme ve öğrenme ihtiyaçlarına da hizmet etmektedir. Bu bağlamda radyo program türlerinden biri olan radyo oyunları, toplumun eğitilmesi, bilinçlendirilmesi, aydınlatılması ve sanata yönlendirilmesi gibi alanlarda oldukça etkin rol üstlenmiştir.

Çalışma kapsamında ele alınan Erken Cumhuriyet Döneminde de millete seslenmek, milli birlik ve bütünlüğü oluşturmak, siyasi, ahlaki, hissi, ekonomi ve psikoloji gibi alanlarda halkı bilgilendirmek ve eğitmek için radyodan yararlanıldığı görülmektedir. Bu yapılırken doğrudan ve kuru eğitici konuşmalar yerine duygusal etkisinin daha yoğun olduğu düşünülen radyo oyunlarına başvurulmuştur. Radyo oyunları tiyatro sevgisini aşılama, edebi zevki geliştirmek, sade ve anlaşılır konuşma dilini yaymak, milliyetçiliği ve vatan sevgisini aşılama, bankacılık, kooperatifçilik gibi alanlarda halkı bilgilendirmek ile savaş ortamında toplumu çeşitli propagandalara karşı korumak gibi çok farklı toplumsal görevler üstlenmiştir. İlave olarak bu oyunlar hazırlanırken toplumun eğitim ve kültür seviyesi göz önünde bulundurulduğu ve ortak bir dil kullanılmaya özen gösterildiği

görülmektedir. Bu çalışma, radyo oyununun Erken Cumhuriyet Döneminde toplumsal işlevlerinin bir metin olarak daha iyi anlaşılmasını sağlaması ve bu yönüyle büyük ölçüde değinilmemiş gelişimine ve toplumsal mesajları yaymanın bir yolu olarak radyo oyunlarının işlevini anlamaya yönelik katkıda bulunması açısından önem taşımaktadır.

### Kaynaklar

- Ahıska, M. (2018). *Radyonun sihirli kapısı garbiyatçılık ve politik öznellik*. Metis.
- Arslan, S. (2010). *Türkiye'de radyo oyunları*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Ayvaz, Ü. (1986). *Duvardan gelen sesler*. Başaran Matbaası.
- Aziz, A. (1985). *Radyoda program yapımı*. Ankara Üniversitesi BYYO Yayınları.
- Aziz, A. (2006). *Radyo yayıncılığı*. Nobel.
- Bölükbaş, K. (2020). *Türkiye'de radyo tiyatrolarının ilk yılları (1941-1948) radyofonik piyesler*. Astana Yayınları.
- Bulut, M. (2021). Cahit Zarifoğlu'nun radyo oyunları üzerine bir inceleme. *Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 6(2), 115-134.
- Cankaya, Ö. (2000). Türkiye'de radyo yayıncılığının öyküsü. İçinde Ayhan Dinç, Özden Cankaya ve Nail Ekici (Hazırlayanlar), *İstanbul Radyosu Anılar, Yaşantılar*. Yapı Kredi Yayınları.
- Cankaya, Ö. (2006). Radyo oyunu ya da düşler dünyası. İçinde *Dramo phone radyo oyunu ve radyo kültürü kış seçkisi*. Sistem Yayıncılık.
- Cankaya, Ö. (2011). Kaybolan bir program formatı: radyo tiyatrosu. *Selçuk İletişim*, 6(4), 5-17.
- Doğan, S. (2017). Türkiye'de değişen radyo dinleme alışkanlığı ve özel radyolarda radyo tiyatrosu. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi.

- Erdamar, B. (1992). *Radyo Programcılığı*. Der Yayınları.
- Fossard, de E. (1996). How to write a radio serial drama for social development, Population Communication Services, Center for Communication Programs, The Johns Hopkins University School of Public Health.
- Göçer, A., Kurt, A. (2020). Sözlü iletişim becerilerinin gelişiminde radyo oyunlarının kullanımı üzerine kuramsal bir çalışma. *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 50-67.
- Güven, H. R. (2006). *Radyo program yapımı ve radyo yayıncılığı*. İmaj Yayınevi.
- Jeanneney, J. N. (1998). *Başlangıçtan günümüze medya tarihi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Kars, N. (1993). Kavram ve içerik açısından radyo oyunları değerlendirmesi. *Marmara İletişim Dergisi*, 2, 273-301.
- Kuruoğlu, H. (2002). *Radyoda yayın yapım ve türler*. Dokuz Eylül Yayınları.
- Kuruoğlu, H. (2006). *Propaganda ve özgürlük aracı olarak radyo*. Nobel.
- Küçük, S. (2007). *Radyodaki Büyülü Ses*. Güner Yayınları.
- Kocabaş, E. (2022). Radyo piyeslerinde halk bilimsel unsurlar. Yüksek Lisans Tezi. Bartın Üniversitesi.
- Kocabaşoğlu, U. (1980). *Şirket telsizinden devlet radyosuna: TRT öncesi dönemde radyonun tarihsel gelişim ve Türk siyasal hayatı içindeki yeri*. Ankara Üniversitesi SBF Yayınları.
- Mungan, M. (1997). *Dört Kişilik Bahçe*. Metis Yayınları.
- Nalça, K. (2009). *Dünya tarihinin ilk radyo oyunları*. Sistem Yayıncılık.
- Nda, U.S. (2009). Radio drama and development, *International Journal of Research in Arts and Social Sciences*, Vol. 1. Pp. 298-318.
- Okur, A. (2019). 1927-1950 yılları arasında Türkiye'de radyo yayıncılığı. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi.
- Özgen, M. (1986). *Kırsal kalkınmada radyodan yararlanma (Çorum-Çankırı örneği)*. Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Pösteki, N. (1998). Bir program biçimi olarak radyo oyunu ve tarihsel gelişmesi. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi.
- Sakallı, C. (2006). *Ars akustica: Edebiyatın araçsal dönüşümü. İçinde Dramo phone radyo oyunu ve radyo kültürü kış seçkisi*. Sistem Yayıncılık.
- Seydi, S. (2006). *1939-1945 Zor yıllar! 2. Dünya Savaşı'nda Türkiye'de İngiliz-Alman propaganda ve istihbarat savaşı*. Asil Yayın Dağıtım.
- Tekinalp, Ş. (2003). *Camera obscura'dan synopticon'a radyo ve televizyon*. Der Yayınları.
- Yazgan, T. (2006). *Önce radyo vardı*. Tekin Yayınevi.

### Extended Abstract

The transmission of sound from one place to another via electromagnetic means has been one of the important developments in human history. This technology, which started to be used in the maritime field in the early periods, has developed over the years and has provided the birth of the radio, which is a mass communication tool. Not long after the first regular radio broadcasts in the world began to be made, the first trial broadcasts were made in Turkey in 1927. The radio, which expanded its prevalence and functions compared to its first years, served as a communication and propaganda tool, especially during the Second World War.

When we look at the radio broadcasts in Turkey, it is seen that besides local and foreign music, various programs from news to sports, economy to agriculture, and poetry to humor are included. One of these programs is radio plays. Radio games, as a type of program suitable for the format of radio that appeals to the ear only, have undertaken different functions in the historical process, just like the radio. In this respect, this study, is aimed to understand the culture, historical development, and change of the radio plays broadcast in the early periods of the Republic, in the world, and Turkey, and to evaluate the social function of the radio plays in that period.

To better understand what radio plays are, first, the similarities and differences between theater and radio plays are emphasized. Dialogues are the main element in radio plays created using radio materials within the framework of the limits and possibilities of the radio. Music and effects are used to reinforce the subject. However, the basic element in the theater is visuality. While there is no time and space limitation in radio plays, theater takes place at a certain time and place. Theater can never be played the same as a play. However, the same radio play that is voiced and recorded can be broadcast as many times as desired. Despite these differences, both radio play and theater, which are branches of art, reflect the interesting aspects of human life. The most important common feature of the radio play, which is the writer, director, and actor, and the theater is to entertain and inform the audience.

Based on the argument that the radio is a blind tool; various elements facilitate the visualization of radio plays in the mind of the listener. The first of these is the effect used in radio plays to influence the listeners and to keep them interested. While the imagination of the listener is activated by the sounds used during the play, the effect is also used to increase the effect of the words. The effects sound recorded from the originals or imitations of the records called "Tefi" are "really" very different editing productions created in

the studio environment and prepared using the technical possibilities at hand. Effects, which are frequently used in creating a sense of reality, play an important role in specifying the place and time of radio plays.

As another element, dialogue means everything for radio plays. Dialogues are used everywhere, from the place and time of the game to the subject of the game and the introduction of the characters. Dialogues in a successful radio play should be short, clear and understandable at first hearing. In the dialogues, which should be considered by the spoken language, it is necessary not to include long speeches in order not to distract the listener.

Together with music, effects, and dialogue, it forms one of the three pillars of radio plays. Music is used as a background, from giving information about the structure of the play to providing transitions, from specifying the stage mood to explaining some movements. In terms of radio games, it is very important where and how the music will be used, as well as which music will be used in which game. Radio plays, which imitate social life in the radio environment, are performed with music, effects, and dialogues.

Although there are different claims about the first radio plays broadcast on the radio, Richard Hugs' play *A Comedy of Danger* (Danger), which was broadcast on January 15, 1924, is accepted as the first radio play in world radio history. In Turkey, because the recording and storage technologies were not very developed in the first years of radio broadcasts, the performances broadcast live from city theaters once or twice a week were considered the first steps of radio plays. Various attempts were made to professionalize radio plays, which were broadcast under the name of "Temsiller" between 1936-1940. Sample texts were distributed, and arrangements were made regarding the number of players and playing times. In addition, during this period, there was a cast of 7 people and a trainee staff of 6 people for radio plays. In this period, when radio plays are extended to two days, Friday and

Sunday, support is requested from theater actors if needed. However, since 1949, there has been a decrease in the number and quality of plays due to the frequency of inspections on radio plays and the low wages paid to playwrights.

In the first periods of the Republic, it is seen that the radio was used to address the nation, to create national unity and integrity, and to inform and educate the public in areas such as political, moral, emotional, economic, and psychological. While doing this, instead of direct and dry educational speeches, radio plays, which are thought to have a more intense emotional effect, were used. Radio plays have various social duties such as instilling a love of theater, developing literary taste, spreading plain and understandable speech, instilling nationalism, and patriotism, informing the public in areas such as banking and cooperatives, and protecting society against various propaganda in a war environment. In this context, while these games were being prepared, the education and cultural level of the society was taken into consideration and care was taken to use a common language.

#### Yazar Bilgileri

##### Author details

\*(Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Arş. Gör., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi. aysel.yildiz@hbv.edu.tr, Orcid: 0000-0002-4232-3145

\*\*Dr. Öğr. Üyesi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi İletişim Fakültesi. songul2591@hotmail.com, Orcid: 0000-0003-2563-2445

\*\*\*Arş. Gör., Munzur Üniversitesi İletişim Fakültesi. hilalberge@munzur.edu.tr, Orcid: 0000-0003-2016-6262

#### Katkı Oranı

##### Author Contribution Percentage:

Birinci yazar % 35 First Author % 35

İkinci yazar % 35 Second Author % 35

Üçüncü yazar % 30 Third Author % 30

#### Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

##### Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

#### Çıkar Çatışması

##### Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

#### Kaynak Göstermek İçin

##### To Cite This Article

Yıldız Doğanay, A., Omur, S. & Berge, H. (2023). Erken Cumhuriyet döneminde radyo oyunları ve toplumsal işlevleri. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (64/Özel Sayı), 100-117. <https://doi.org/10.47998/ikad.1363229>