

MEMET BAYDUR TİYATROSU

THE THEATRE OF MEMET BAYDUR

SEVDA ŞENER*

Memet Baydur (1951-2001) Ankara'da doğdu. Orta öğrenimini aynı kentte tamamladıktan sonra Londra'da Bedford College'de sosyoloji eğitimi gördü. Kendini tümüyle okumaya ve yazmaya adanmış. Caz müziğine ve sinema sanatına merak sardı. Altmışlı yıllarda tiyatroya sevdalandı. Eşi, Türkiye'nin kadın büyükelçilerinden Sina Baydur'un görevi dolayısıyla 1982-1986 yıllarında Nairobi'de, 1988-1992 yıllarında ve Madrid'de yaşadı. Yunus adlı bir oğlu oldu. Yeniden Ankara'ya yerleşti. Kadın İstasyonu adlı oyunu Fransızcaya çevrildi, 1991 de Marsilya da, Richard Martin yönetimindeki Toursky Tiyatrosunda sahnelendi. Oyunu kendi yönetti. Memet Baydur kısa ömrü süresince çoğu Devlet Tiyatrosu sahnelerinde ve özel tiyatrolarda sahnelenmiş olan yirmi üç oyun yazmış, seksenli ve doksanlı yıllarda Türk tiyatrosunun önde gelen oyun yazarı olmuştur. Öyküleri, denemeleri, gazete yazılarıyla da dikkat çekmiş,

oyunlarıyla tartışma yaratmıştır.

Yayınlanmış oyunları şunlardır: *Limon* (1982), *Gün Gece/ Oyun Ölüm* (1982), *Yalnızlığın Oyuncakları* (1984), *Kadın İstasyonu* (1987), *Cumhuriyet Kızı* (1988), *Kuşluk Zamanı* (1988), *Yangın Yerinde Orkideler* (1989), *Maskeli Süvari* (1990), *Kamyon* (1990), *Düdüklüde Kıymalı Bamya* (1991), *Vladimir Komarov* (1990), *Menekşe Korsanları* (1991), *Aşk* (1991), *Sevgi Ayakları* (1992), *Yeşil Papağan Limited* (1992), *Doğum* (1992), *Çin Kelebeği* (1994), *Tensing* (1993), *Genel Anlamda Öpüşme* (1993), *Kutu Kutu* (1994), *Elma Hırsızları* (1996), *Günebakan Cam Kırıkları* (1996), *Lozan* (2000).

Memet Baydur'un ard arda yazdığı, çoğu hemen sahnelenen oyunları seksenli yıllarda durgunluk dönemine girmiş olan tiyatromuza yeni bir soluk getirdi. Yazarın, 1982'de hem Ankara

Devlet Tiyatrosu'nda, hem İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu'nda sahnelenen Limon adlı oyunu sevinçli bir şaşkınlık yarattı. Karşımızda konuşma dilini ustaca kullanan, sözcüklerin tadını çıkaran, oyun kişileriyle, düşüncelerle, hatta oyunun kendisiye şakalaşan, bu keyfi seyircisine de bulaştıran bir yazar vardı. Şakanın ardında yatan ciddiye, oyunun arkasına gizlenmiş gerçeği algılıyor, eğlenenin ardındaki acıyı duyumsuyorduk. En erkin ürünlerini vermiş, görevini tamamlamış olan ileti ağırlıklı, klasik kurgulu gerçekçi tiyatro anlayışının aşıldığı görülüyordu. Limon, özü ve biçimiyle modern bir oyundu. Fakat Batı tiyatrosunun karşı gerçekçi akımlarından hiç birine tümüyle oturmuyor, kendi özgün bileşimini sunuyordu. Bu oyunda Memet Baydur'un hayatı gerçekçi yazarlar gibi içten kavramaya çalıştığı, aynı zamanda uzağa çekilip onun bütün kurallarını bozguna uğratmaya çalıştığını gördük. Klasikleşmiş oyun kurgulama yöntemlerinden tümüyle uzaklaşmamış, fakat, şaşırtıcı yenilikler denemekten de geri kalmamıştı. Yazarımız o güne dek, Melih Cevdet Anday gibi, Sabahattin Kudret Aksal gibi, Aziz Nesin gibi, usdışı/absurd oyunlar da yazmış usta yazarlardan farklı olarak olaylar arasındaki mantıklı ve gerçekçi bağlantıyı tümüyle reddetmiyor, bu bağı aşan durumlar yaratmaktan da kaçınıyordu.

Limon'da olay seçkin kültürünün egemen olduğu bir ortamda geçer. Bu ortamda Fransız konyacı, viski, votka içilmekte, ünlü ressamardan, sinema yönetmenlerinden söz edilmekte, edebi eserlerden alıntılar yapılmaktadır. Konuşmalara klasik Batı müziği eşlik eder. Odadaki, boş kuş kafesi, eski radyo, bariton saksofon, kurulmuş satranç tahtası, kapının yanına yaslanmış büyük siyah şemsiye, yanda bir av tüfeği, bir daktilo makinası, "masanın üstünde bir sürü ekstra" gibi eşyanın alışkanlıklarımıza aykırı düzeni oyun kişilerinin sıra dışı kimliklerine gönderme yapar. Oyun kişileri, mesleği, yaşı, boyu, tavrı, yaşayış biçimi, ayrıntılı olarak tarif edilmişlerdir. Odada toplanmış olanların konuşmaları sıradan olmayan kimliklerine ışık tutacak biçimde düzenlenmiştir. Bu konuşmalardan adı henüz konmamış bir dramın yaşandığı anlaşılır. "Kötü bir şey oldu. " sözü bu dramın ip ucudur. Sıkıntı atmosfere sindirilmiştir. Odadakiler içki içerek, şakalar yaparak avunmaktadırlar. Kafesteki kuşun adını "ölüm" koyma teklifi acının adını da koyar. Odadakilerin, Yaşlı kadının "Hiç gecikmezdi böyle" diyerek beklediği birinin artık gelmeyeceğini bildikleri sezilir.

Bir gelişme olur: Beklenenin yerine beklenmeyen bir misafir getirilmiştir eve.

Trenini kaçırmış, bir sonraki seferi beklemek zorunda kalmış bir yabancıdır eve misafir getirilen. Şakalar, takılmalar bu kez de yabancının üzerinden sürdürülür. İsimler, kimlikler karıştırılır. Öte yandan, Yabancının çocuğunu bir deniz kazasında yitirmiş olması başlangıçtaki ölüm temasını tazeleyerek alttan atlan yaşanan hüznü yüzeydeki şakayla buluştur. İlk şaşkınlığını atlatan yabancının da oyuna katılmasıyla alışkanlıkları bozan, değer yargılarımız üzerinde bir kez daha düşünmemizi sağlayan yeni ilişkiler kurulur.

Limon, cazibesini, şaşırtıcı olduğu ölçüde eğlendirici sözcük oyunlarından almıştır ve bu çekiciliği irkiltici olduğu ölçüde düşündürücü oyun oynamalarla sürdürecektir. Az bilinen Osmanlıca, ya da klişeleşmiş moda sözcükler, fazla nazik hitaplar, eski metinlerden alıntılar, bilerek yapılmış hatalı konuşmalar, tekrarlanan yanlışlar, günlük yaşamımıza egemen olan kalıplaşmış konuşmalarla, yapay tavırlarla dalga geçildiğini gösterir. Yazarın şakacı üslubu, eksikli olanı, kusurlu olanı alaya alan geleneksel halk güldürülerinin kaba mizah üslubundan farklıdır. Bu seçkin ironik anlatımla, seyircinin, anlayıp gülme dürtüsüyle durup düşünme isteği arasında sıkışıp kalması amaçlanmıştır.

Takılmalar, şakalar,

oyun kişileri arasında iletişim kurulmasını sağlayamamaktadır. Oyunlara sığınanlar rollerinde kaybolmaktadırlar. İçerler fakat sarhoş olamazlar. Onların nedeni açıkça belirtilmemiş dramı düşünceyi genel anlamda içinde yaşadığımız ortamın klişe adetlerine, ezberlenmiş doğrularına, sınınamamış değerlerine, sıg modernlik anlayışına yönlendirir. Memet Baydur'un daha sonra yazdığı oyunlarda da yapmacıklığa, görgüsüzlüğe, cahillığe, bilgiçliğe, hoyrathığa, kabalıığa, zevksizliğe arşı tavrını sürdürdüğü görülecektir.

Limon, hayatın gerçeği olan karmaşıklığı kendi yarattığı karmaşıklıkla göğüslemeye çalışan kırılğan insanların dramı olarak kurgulanmıştır. Oyun kişinin ağzından, "Her şey eksik, her şey bir numara küçük, her şey karton, her şey tek boyutlu ulaşıyordu bize" diyen Memet Baydur'un, sevdiği, hayranlık duyduğu Oğuz Atay'ın izinden gittiğini, onun yapıtlarına gönderme yaptığını, onun ölümüne ağıt yaktığını görürüz.

Berfinaz: Nerede kaldı bu çocuk?

Muhsin: Çok ileride kaldı! Hayatı Karagözlü bir Hacivat gibi yaşayanların çok ilerisinde. (Baydur, 75)

Memet Baydur'un oyunları, klasik olmayı hak etmiş bütün iyi oyunlar gibi insan odaklıdır.

Toplumun ortak gerçekleri/sorunları ayrıntıları ile tanımlanmış oyun kişileri özelinde gözlemlenmiş, tartışılmıştır. *Limon*'la aynı yıl içinde yazılmış olan *Gün Gece/Oyun Ölüm* adlı tek kişilik oyunda yazarın, "Elli yaşlarında Müşvik Kenter'e benzeyen, yaşamış, sevecen, hoşgörülü ve alçakgönüllü birisi" olarak tanımladığı Adam'ın klasik müzik dinleme alışkanlığı, çayını zarif porselen fincandan içmesi, bol bol kitap okuması onun görmüş-geçirmiş, beğenisi gelişmiş biri olduğunu gösterir.

Adam, iki bölümlük oyun boyunca süren konuşmasında durmadan değişen, çeşitlenen duygularını ve düşüncelerini coşkulu bir tavırla dile getirir. Adam'ın uzun konuşması öfkeli, alaycıdır. Hedefinde, kişiliksiz, fırsatçı, gösterişçi, kolay yoldan servet edinmiş, köy kökenli olduğu halde halkına yabancılaşmış varsıllar da vardır, kendini beğenmiş, bencil, acımasız, kültürüz orta halliler de. Sanattan anlamayanlara, futboldan ve zamparalıklarından başka anlatacak şeyleri olmayanlara, içtenliksiz dostluk belirtisini enseye şaplak, mideye yumruk atarak, yanaktan makas olarak gösterenlere öfkeli. Çocuklarını piyano, bale derslerine göndererek onlara sultan'lık payesi kazandıracaklarını sanan sonradan görmelerle ince ince alay eder:

Bale meselesini nasıl haletliniz diye sordum. Tabii böyle patlıcan kebabını sever misiniz demiş gibi sordum. Alabildiğine ciddi, meselenin vahametini idrak etmiş insanların mesuliyetiyle sordum.“

Çocuğunu döverek sağır eden, duyarsız Matematik öğretmenine de, onun süslü şişman, saç boyalı, kaşları alınmış, bildiği birkaç Fransızca kelimeyi her lafının arasına sıkıştıran karısına da kızgındır. Kendini eleştirmekten de geri kalmaz.

Memet Baydur'un özel bireylerin dramlarında tutuklu kalmadığı, düşüncüyü özeli de kapsayan genel sorunsala yönelttiği görülür. *Gün Gece/Oyun Ölüm*'deki Adam'ın dramı, bilgiye, ilkelik, kabalık, zorbalık, iddialıklarla malul, akl-ı selime, inceliklere yabancı insanların arasında kalmış, düş kırıklığına uğramış, yalnızlaşmış aydınının dramıdır.

Memet Baydur'un iki yıl sonra yazdığı *Yalnızlığın Oyuncakları* (1984) üç kişilik bir durum oyunudur. Yazar oyun kişilerini ve içinde yaşadıkları ortamı ayrıntılarıyla tanımlamış, onları kentli orta sınıfına ve bu sınıfa özgü kültürel yapıya oturtmuştur. Doksanlı yaşlarındaki iki erkek ve bir kadının yaşamlarını birbirlerini kemirerek, kendilerini ispatlamaya çalışarak geçirdiklerini anlatır. Yaşama ölüm arasındaki zaman eşliğinde durmak onları daha da hınzırlaştırmıştır. İki bölümlük oyun boyunca birikmiş öfkelerini, nefret-

lerini, kıskançlıklarını, gizli hesaplarını dışa vururlar. İnsanoğlunun en asal gerçeği olan ölüm gerçeğinin ışığında, yaşamlarını hiçbir şey üretmeden, yaşama sevincini tatmadan tüketmiş ben merkezci bireyler topluluğunun dramı yaşanmaktadır.

İnönü Vakfı'nın Tiyatro İkincilik ödülünü alan *Kadın İstasyonu*'nda (1988) ise yazarın, bu bencil, tembel, sevgisiz, öfkeli bireyler topluluğuna karşı seçenek olarak, kadın oyun kişilerine olumlu yaklaştığı, iki özgüvenli, üretken kadının öyküsünü kurguladığı görülür. İstasyondaki gar lokantasında oturmuş, gelecek treni bekleyen kadınlardan kırk yaşlarındaki coğrafya öğretmeni Zeynep, öldü sanılan babasından bir kart almıştır. Gerçeği öğrenmek için babasının mezarını açtıracaktır. Ölen kocasının eski Türkçe yazdığı günlükleri okumak için Osmanlıca öğrenmiş olan yirmi beş yaşlarındaki Sevin ise, kocasının bu günlüklerde övdüğü göl kıyısına gitmektedir. Zeynep'in kendiyile barışık, hoş görülül, olgun bir kadın olduğu görülür. Yirmi beş yaşlarındaki Sevin ise heyecanlıdır, huzursuzdur. İki kadına bekleyiş süresince eşlik eden elli yaşlarındaki gün görmüş, nazik Garson yazarın pek çok oyununda rastladığımız, insanı şaşırtan sıra dışı oyun kişilerinden biridir. Oyun kişileri karakter ayrıntılarıyla donatılmamış, fakat bilinen tip kalıplarına da oturtulmamışlardır. Garson konuştuğunda farklı renk-

ler kazanır, kendine özgü bir portre çizer. İlk bölümde bir gelişim sürecinin başlangıcında tanıdığımız iki kadın ise ikinci bölümde karşımıza kimliklerini bulmuş özgür insanlar olarak çıkarlar. Üç buçuk yıl sonra aynı mekanda buluşan kadınların bu süre zarfında arkadaş oldukları görülür. İkisi de sorunlarını çözümlenmişlerdir. Daha rahat, daha dingin, daha keyifli, daha uyanık görünürler. Zeynep, Sevin ve Garson arasındaki konuşmalar incelik, olgunluk, zeka ve anlayış gösterecek biçimde düzenlenmiştir. Yazar dayatmalardan, kurallardan, ezberlenmiş bilgilerin boyunduruğundan arındırılmış, uygar bir ortamın ip uçlarını vermektedir.

Zeynep: (...)Ah. Sizin kuşağa her kavram üstüne , tepetaklak edilmiş, üstünkörü bilgiler verildi. Gerçekçi denildi,duygusaaal denildi, tarihiii denildi.coğrafiii denildi, manevi...özneel, nesneeee!. Ne sözcüklerden ne kavramlardan korkmamayı öğrenmelisin artık. (Baydur, 204-205)

Kadın İstasyonu'nda oyunun öyküsü yazarın hemen bütün oyunlarında olduğu gibi, kopuklu ve yarım bırakılmış anlatılarla örülmüştür. Olay başlangıçları eyleme dönüşmez, küçük durumlarda düğümlenip kalır, ya da şakayla, alayla bozular. Sözcüklerdir

öne çıkan. Sözcüklerin yerleşik anlamları bozulur, yeni anlamlar üretilir, başka anlamlara, metinlere göndermeler yapılır. Anlatılanlara anı olarak kalmış olmanın gölgesi düştüğünde şakalar hüzne dönüşür, geçmişle şimdiki zaman arasında gerilimli anlar yaşanır. Öyküye eşlik eden müziğin de katkısıyla hüznü, acıyı, özlemi dışlamayan iyimser bir atmosfer yaratılmıştır. *Kadın İstasyonu* yazarın, dahasonrayazdığı, *Düdüklüde Kıymalı Bamya* adlı oyunundakinden farklı olarak, kadın oyun kişilerine olumlu yaklaştığı, kadının gelişmeye, özgürleşmeye açık olduğunu gösterdiği oyundur.

Başlangıçtan beri Memet Baydur'un amacının, benimsenmiş değer yargılarını sorgulamak, içi boşalmış doğruları, kalıplaşmış kuralları yerinden oynatmak, kısacası, şimdilerin moda deyimleriyle ezber bozmak olduğunu gösteriyor. Yazar daha sonra yazdığı oyunlarda da seyirciyi sosyal rollerin, alışkanlıkların altındaki gerçekleri görmeye çağırılmış, oyunun oyunsu tadını kaçırmayan bir düşünme ve tartışma sürecine davet etmiştir. *Cumhuriyet Kızı* (1988), yazarın bu davetinin umulmadık, hatta istenmedik biçimde yanıt bulduğu oyunu oldu.

Cumhuriyet Kızı iki bölümden oluşmuş, toplumsal eleştiri ağırlıklı bir durum oyundur. Öykü şakacı bir üslupla biçimlendirilmiş, üzerinde durulan sorunun ciddiyeti oyunsu bir

kurgulamayla dengelenmiştir. Oyun, tarihsel bir gerçeğe gönderme yapan bir durumun açıklanmasıyla başlar. Yedi öğretim üyesi kiraladıkları bir apartman dairesinde Ansiklopedi yazma hazırlığı içindedirler. Profesörlerden biri “Esas işimize elimizde olmayan nedenlerden ötürü ara verildi, biz de ansiklopedi yazımına başladık.” sözleriyle açıklar durumlarını. Bu yedi profesörün yıllarca öğretim üyesi olarak çalışmış olmaktan gelen benzerlikleri vardır. Yedisinin de tepeden inme bir yasayla emekli edilmiş olmaları, hem ekmek parası çıkarmak, hem vakit geçirmek için ansiklopedi hazırlamak üzere bir apartman dairesi kiralayıp orada çalışmalarını kader birliği içinde olduklarını gösterir. Biri matematikçi, biri fizikçi, biri zoolog, biri biyolog, biri tarihçi, biri psikolog, biri sosyolog olan yedi hoca bu geçici işi pek de ciddiye almamakta, birbirleriyle şakalaşıp gevezelik etmektedirler. Oyun kişilerinden biri “Bu Aralık akşamı, sıkıntıdan patlayan yedi adet profesörün bir ansiklopedi kaleme alarak geçim sıkıntısını hafifletmeye çalışmaları ve her insan gibi yaşamın ağırlığını hafifletmek için ufak ufak dalga geçmeye çalışmaları,” açıklamasını yapar.

“Muvaffak-(...)Haklısınız...öğrenmek ya da öğretmek için değil...ansiklopedimiz...(sessizlik) Kurtulmak için! Bir an için so-

luk almak, nefeslenmek, dinlenmek için duruyoruz bu ansiklopedinin kıyısında... Belki böyle bir şeyi yazarken...bir zamanlar bilim adamı olduğumuza hatırlayacağız sanki... Sanki delikanlı olduğumuz günlerin şavkı vuracak üstümüze...Sanki yeniden insan...olacağız... Korku bitecek...Zevksizlik bitecek...Kimlikler sessizce ortaya çıkacak... sonra...onlar da bitecek! (sessizlik) Biz...zaten bitmiş bulunuyoruz...Bu yokluktan ...kimbilir...belki... sizlere de birşeyler kalır... Bu...yokluktan!”

Yedi öğretim üyesinin ansiklopedi maddeleri üzerine giriştikleri deli dolu konuşmalar, “otuz yaşlarında güzel mi çirkin mi pek belli olmayan”, genç bir kadının tepeden inme odaya girmesiyle yeni bir yönde gelişmeye başlar. Kendini Peri olarak tanıtan kızın bir bar kadını olduğu anlaşılır. Barda çıkan ölümcül bir kavgadan sonra katillerin elinden kaçmayı başaran ve asıl adının Pakize olduğunu açıklayan kadın öğretim üyelerinin bulunduğu daireye rastlantı sonucu sığınmıştır. Kendini Cumhuriyet kızı olarak tanımlamaktadır. Oyun ilerledikçe, bu biraz çocuksu, biraz masalsı, biraz hüznü kadının erkekleri iyi

tanıdığı, onlarla hesaplaşmaktan korkmadığı, tok sözlü, açık yürekli ve zeki olduğu görülecektir. Hocalarımız Peri/Pakize'nin öyküsünü heyecanla, biraz da korkuyla dinlerler. Kadın karşısında doğallıklarını yitirmiş, tedirgin olmuşlardır. Ayaklarına gelmiş bu bar kızından bir şekilde yararlanmak isterlerse de yakınlaşmanın yol açabileceği tehlikeyi göze alamazlar.

Oyunun ikinci bölümünde Peri-Pakize ile yakınlık kurmaya çalışan yedi kişiden her birinin kendine özgü bir taktik uyguladığı görülür. Zeki kadının sorgulayıcı tavrı karşısında kimliklerinin gizli yanları ortaya çıkar. Kimi kaba, kimi nazik, kimi anlayışlı, kimi çekingen, kimi korkak bu yedi okumuş kişinin kadın cinsine karşı olan hem benzer, hem farklı tutumları sergilenir. Hepsi de onun ilgisini çekmek, ona kendilerini kanıtlamak çabası içindedirler. Kadına yardım etmek istedikleri halde kendilerini tehlikeye sokacak bir duruma düşmekten korkarlar. Onları korkutan dış tehlikeden çok kızın hayat tecrübesi ve zekası olmuştur. Sonunda her birinin kendi yöntemine göre yaptığı yakınlaşma girişiminden vazgeçtiği, önceki korunaklı durumuna dönmeyi yeğlediği görülecektir.

Oyunda mekânın büyük şehirde bir apartman dairesi olduğu, kent kültürünü yansıtan ince beğeni ürünü seçkin eşya ile donatıldığı

belirtmiştir. Bu kültürün bir başka önemli göstergesi olarak oyunun kritik dönemeçlerinde fonda jazz müziğinin duyulması önerilmiştir.

Memet Baydur'un öteki oyunlarının çoğunda yaptığı gibi, oyun kişilerini alışkanlıklarını sürdürdükleri, kendilerini rahat ve korunaklı hissettikleri mekandan farklı bir mekana taşmış, onlarla her zamanki koruyucu zırhlarına bürünmeye fırsat bulamayacakları bu ortamda, geçici olarak buldukları zaman dilimi içinde hesaplaşmıştır. Olayın, yeni yıl arifesinde, gece ile gündüz arasında bir zaman diliminde geçmesi akla dönemeç kavramını getiriyor. Yazar, olayları eski yıl ile yeni yıl, gece ile gündüz arasında bir zaman parçasına oturtarak oyun kişilerinin yaşantılarındaki, ya da toplumumuzun yaşam akışındaki bir dönemece işaret ediyor olabilir mi? Bu dönemeci, ülkemizin o yıllarda içinde bulunduğu geçiş dönemine bir gönderme olarak yorumlayabilir miyiz?

Cumhuriyet Kızı seksen sonlarında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Yücel Erten yönetiminde sahnelendiğinde oyun kişilerinin yedi erkek ve bir kadından oluşmuş olması dikkati çekmiş, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* masalını anımsatmıştır. Ayşegül Yüksel bu benzerlikten yola çıkarak, oyundaki bar kızının pratik zekası ve yaşam birikimi

ile yedi profesörün kof yanlarını ortaya çıkardığı, onları küçüştürdüğü yorumunu yapmıştır. (Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar , s: 138)

Oyundaki profesörlerin YÖK tarafından 1402 sayılı yasa ile Üniversiteden uzaklaştırılan öğretim üyelerini ve onların ansiklopedi yazma serüvenlerini çağrıştırmaya tartışmalara neden olmuştur. Gazetelerde çıkan yazılarda Üniversite hocalarına yöneltilen eleştirinin acımasızca bulunduğu, aydına karşı işlenmiş bir suç olduğu, hatta yazarın 12 Eylül ruhuna uygun bir oyun yazmış olmakla suçlandığı görülür. Memet Baydur ise bu oyunda amacının, bir grup üniversite öğretim üyesini eleştirmek değil, onların temsil ettiği aydın kişilerin şahsında, ülkemizdeki erkeklerin kadın cinsi karşısındaki hem saldırgan, hem korkak tutumuna dikkati çekmek olduğunu söylemiştir. "Bir cins Türk erkeğini anlatmak için yazdım bu oyunu. Okumuş, görmüş, ağır görünüşlü, mollavari, ciddi, haşin, arada bir karısını döven, iç politika ve apartman yönetimi gibi konularda uzman, dünyadan habersiz, ha babam karşı çıktığı faşizm olmasa tutunacak yeri olmayan, haliyle karşı çıktığı kişilere benzeyen bir cins erkeği anlatmak istediğim... Bir cins erkeğin kadın karşısında düştüğü acınası telaş, aşağılık duygusundan kaynaklanan bir kendini beğenmişlik, kendi zayıflığını

örtmek için horozlanmak, gülünçlüğü belli olmasın diye işi alaya almak gibi şeyler anlatılıyordu oyunda.

Bu konuların açılmasından hoşlanmayan kişilerin, konuyu oyunla ilgisi olmayan sahalara çekip asıl konuyu bulandırmalarını üzüntüyle karşılıyorum, şaşkınlıkla değil.” (Elvd Dny. 18)

Mine G. Saulnier ile yaptığı bir söyleşide de yazar oyunun, seyircinin büyük bir bölümü tarafından YÖKzedelere yönelik bir eleştiri olarak algılanmadığını, amacının “siyasi kurgu-bilim üstüne dramatik bir trajikomedî” olduğunu, oyunu hem acıklı, hem gülünç kılmak için erkekleri en çağdaşlarımız arasından seçtiğini belirtmiştir. (“YÖK’zede değil Maço erkek”, Cumhuriyet, 24 Mart 1990).

Bir başka soru, yazarın *Cumhuriyet Kızı* başlığı ile ne kastettiğidir. Sevim Gözcü Peri/Pakize’nin Cumhuriyet toplumunun hırpalanmış kimliğini simgelediği görüşündedir. (Elvd Dny. s: 48) Yazarın, her zamanki alaycı tutumunu göz önünde tutarak, böyle bir benzetmeyle, modern Türkiye’de kadının hâlâ yararlanılması, sömürülmesi, baskı altında tutulması gereken tehlikeli bir karşı cins sayıldığına işaret ettiğini düşünebiliriz; ya da, iyimser bir yorumla, akıllı, uyanık, insan sarrafı bir hayat kadını yaratarak tiyatro yazınında sıkça rastlanılan fahişe tiplmesini

bozguna uğratmak, Cumhuriyet Türkiye’sinin yeni kadınına işaret etmek istediği düşünülebilir.

Memet Baydur, aynı yıl yazdığı, dört kısa oyundan oluşan *Kuşluk Vakti*’nde (1988) benzer bir hesaplaşmaya farklı bir biçimde yeniden yaklaşmıştır. Yazarın, “tek çalgı için yazılmış dört bölümlük süit” olarak adlandırdığı dört kısa oyundan oluşan *Kuşluk Vakti*(1988) uyumsuz tiyatro genellemesine oturtulabilir. *Koridor, Çırpa/Karagöz, Suya Çizgi, Küskünler Oteli* adlarını taşıyan bu oyunlar, her birinde aynı oyun kişilerinin yer aldığı bir bütün oluşturur. Oyunların dekoru, kostümleri ve müziği, yazarın bütün oyunlarında olduğu gibi, özenle seçilmiş ve betimlenmiştir. Yazarın bu konuda yaptığı açıklamalardan, içinde çelişkileri, uyumsuzu da barındıran modern bir uyum anlayışını gözettiği anlaşılıyor.

Kuşluk Vakti’ndeki dört kısa oyunun konusu seksen sonrasında darbeden sağ çıkanların dış ve iç hesaplaşması olarak özetlenebilir. Dış hesaplaşmada, darbenin sorumlusu olan otoriter babalar ile darbenin kurbanları olan kıyıma uğramış gençler, yitirilmiş oğullar, sevgililer gündeme gelir. Onlar acı çekenler, ölenler, sürgüne gidenlerdir. İç hesaplaşmadaysa solun yenilgisi ve yenilginin nedenleri tartışılır. Eylemlerde hangi gerçekler gözden kaçırılmıştır? Durum fazla

mı ciddiye alınmıştır? Ya da tam tersine, oyun gibi mi algılanmıştır? Sonuçta öne çıkan, umutsuz bir bekleyiş, iletişimsizliğin yarattığı sıkıntı olmuştur. Karşıtlıklar yerine uyumun egemen olduğu, doğayla barışık gerçek bir uygarlık aşamasının özlemi çekilir. Yazarın 1992’de yazdığı *Sevgi Ayakları*’nda aynı soruna, farklı bir ortamda bir kez daha eğildiği ve durumu iyimser bir bakışla değerlendirdiği görülecektir.

Memet Baydur bir yıl sonra yazdığı *Yangın Yerinde Orkideler*’i (1989), İstanbul Devlet Tiyatrosu’nda Can Gürzap yönetiminde, sahnelendiği yıl çıkan program dergisinde şöyle tanıtıyor:

Orkideler’i hep bir ’ballad’ olarak düşledim. Sahnede “temsil edilemeyecekse”, ıslıkla mandolin ve ağız mızıkasıyla çalınabilir bir ezgi. Araya bir keman ya da trombon da girebilirdi tabii. Ama mutlaka ballad olmalıydı. Hakkı yenmişlerin, hayatın-toplumun-kıyasına itilmişlerin, uyrgezerlerin, mutsuzların, sırtından yaralıların, alkoliklerin, esrarkeşlerin, yalancılardan, masal anlatıcılarının, gezginlerin, kaybedecek hiçbir şeyi olmayanların, filmleri balkondan ya da hususiden değil, birinciden yani en ön sıralardan seyredenlerin, dünyaya kekremesi, ekşi bir sırtıyla bakanların, sis ve duman içinde yaşayanların, bilgiye ve bilgisizliğe aynı tiksintiyle yaklaşanların, bütün bunlara rağmen ya da biraz da bunlardan ötürü insan kalabilmeyi becerebilmişlerin şarkısı olsun istedim *Yangın Yerinde Orkideler*.”

Hayal gücü zengin, şakacı, zeki, düzenin başarı ölçülerine

itibar etmeyen özgür ruhlu, sevimli serseri Nuri, kendiyile barışık, pratik, doğrucu, doğal, sevecen, aynı zamanda pişkin, kül yutmaz bar kadını Neriman, akıllı da, beğenisi de incemiş, gerçek bilginin peşinde koşmuş, sonuçta bu kaba ve zevksiz dünyada barınamayacağını bilincine varmış azaplı aydın Adam yazarın bu duygularla yaklaştığı kişileridir. Genel geçer itibar koşullarıyla çarpıtılmamış olmaları bakımından birbirlerine benzeseler de her birinin kendine özgü özellikleri vardır. Yazarın onların karşısına çıkardığı, köy kökenli, paralı, pozlu, cakalı, görgüsüz iş adamı Nebati, Nebati’nin yardakçısı, tembel, budala, korkak Nezih, modern olmaya özenen, kişiliği oluşmamış, dıştan kibar içten orospu Nurçin, kentin karanlık işlerden servet edinmiş, küt zekalı, zevksiz, açgözlü kesimini temsil ederler. Oyun kişileri karakter ayrıntıları ile donatılmamış oldukları halde, tiyatronun çok bilinen, tekrarlanan kalıplaşmış tipleri de değildir. Yazar oyun kişilerini, iki erkek bir kadından oluşan üçlü gruplar halinde ve dengeli bir karşıtlık oluşturacak biçimde kümelemiştir. Bu karşıt kümelemeyle züppe varsılların kofluğu, ayak takımı denilen toplum katmanının yaşama ve direnme gücü karşısında sınanacaktır.

Yangın Yerinde Orkideler bir eylemi geliştirmekten, ya da bir durumu irdelemekten çok farklı kesimlerden insanları tanımak ve

anlamak üzere kurgulanmıştır. Davranışlar ve konuşmalar saçmadan anlam üretmeye, şaşırtmadan tedirgin etmeye doğru gelişir. Elinde tabancayla dolaşan Adam ne arıyor, tabanca oyuncak mı, çok parası olduğu halde neden bu denli yalnız, Nuri'nin anlattıkları doğru mu, bu yapmacıklı adamlar kim, yazarın, “ bir köprü altı, ya da onun gibi bir yer. Ambar, rıhtım,sokak feneri, Arnavut kaldırımı.liman, navlun, vinç, kepenk sözcüklerini anımsatan bir dekor” olarak tanımladığı bu yerde ne işleri var gibi sorular ilgiyi uyanık tutar. Oyun, sürpriz niteliğindeki tek bir vurucu eylemle, bir çeşit başkaldırı anlamındaki intiharla noktalanır.

Yangın Yerinde Orkideler, yazarın, hemen bütün oyunlarında olduğu gibi, doğallığını, yaşama sevincini, güzellik sevgisini, hayatı, doğayı, insanı anlama merakını yitirmiş, kendine yabancılaşmış, ahlaki değerlerini yitirmiş, aç gözlü, çıkarıcı, kaba, görgsüz, gösterişçi bir kesimi ve bu kesimin egemen olduğu toplum düzenini eleştirdiğini, *Cumhuriyet Kızı*'nda olduğu gibi, bu kesimin karşısına, itibarlı kesimin dışladığı, doğal, içten, yaşama direncini ve sevincini koruyan en yoksul, en itibarsız insanların çıkardığını görürüz. Bu ortamda aydın kişi de çözüm üretememekte, ölümü seçmektedir.

Yazarın en başarılı oyunlarından olan *Yangın Yerinde*

Orkideler, yaşama hem acıtıcı bir dram, hem grotesk bir oyun gibi bakan şakacı bir üslupla kaleme alınmıştır. Çekiciliğini, oyun kişilerinin özgün tavır ve davranışlarından olduğu kadar, akıcı konuşurma düzeninden, alıntılarla boyutlandırılmış kelime oyunlarından, yanlış anlamalardan, başka metinlere göndermelerden almıştır. Tabanca, orkide, şampanya, melon şapka, fes gibi, değişik kültürlerin göstergesi olan eşyanın sıra dışı kullanımı oyuna renk katar. Yazarın öteki yapıtlarında olduğu gibi, oyunun akışına eşlik eden müziğin her durumun dramatik anlamını vurgulayacak biçimde kullanıldığı görülür. Yazar metne eklediği açıklamada, “Önemli not: Müzik, ışık,dekor,kostüm. Bunlar, bu oyunun en önemli öğeleridir. Onlar çok, çok iyi almayacaksa, oyun oynanmasa da olur.” uyarısını yapmıştır.

Memet Baydur, *Cumhuriyet Kızı* ve *Yangın Yerinde Orkideler*'den sonraki oyunu *Maskeli Süvari*'yi (1990) üçlemenin son oyunu olarak nitelemiştir. Antik bir açık hava tiyatrosunun yanına, seyircilerin oyun arasında dinlenmesi için kurulmuş olan zevksiz barında geçer oyun. Sahnede Donizetti'nin bir operası oynanmaktadır. Oynanan operanın bir bölümünü seyretmeyip, sevdikleri son bölüm başlayınca kadar barda vakit geçirmeye gelen iki kadın bir erkekten oluşan üç oyun kişisini barmenle sohbet

ederlerken tanırız. Barmen, yaz tatilinde barmenlik yapan hazırcevap bir üniversite öğrencisidir.

Yazarın önceki oyunlarında olduğu gibi bir ara mekan, bir ara zaman dilimi seçilmiş, oyun kişileri Açık hava tiyatrosunun yanındaki bu ekleme mekana ve opera temsilinden çalınmış zaman dilimine yerleştirilmiştir. Dört kişi arasında geçen, Barmen'in katkısıyla tatlanan konuşma, Maskeli Süvari olarak tanıyacağımız fantastik bir figürün çıkıp gelivermesi ile ivme kazanır. Bu kez kahramanımız kadınların özlemine çektiği bir masal figürüdür. Bütün zamanların, bütün mekanların gizemli kahramanı olan Maskeli Süvari bilgi birikimi, özgür kişiliği, cüretkar tavrıyla sorgulayıcı konumundadır. Hedefine ise, farklı kültür katmanlarını temsil eden sözümona aydın, sözümona sanatsever üç kentsoylu yerleştirilmiştir: Gençlik heyecanlarını yitirmiş, yaşamadan tükenmiş, hayallere sığınmış, moda olanın peşinde koşan, zengin, güzel, sıkıntılı iki genç kadın ile, kendinden emin görünüşlü, bilgisinin sınırını aşanı yok sayan, duruma hep hakim olmak isteyen, olamayınca öfkelenen, kabalaşan, saldırganlaşan, suçlayan zengin iş adamı. Sorgulama, rollerinin arkasına sığınan, kendilerini ele vermeyen üç oyun kişinin gerçek yüzleri ortaya çıkaracaktır. Devinim, tıpkı *Cumhuriyet Kızı*'nda

olduğu gibi, bir yabancımanın şaşırtıcı biçimde gelivermesi ile başlatılmış, oyunun sonunda çıkıp gitmesiyle noktalanmıştır. Ortada sorun içeren kritik bir durum yoktur. Devinimin sürmesini, saçmanın sınırlarında dolaşan konuşmalar, konuşmaların tetiklediği örtük çatışmalar sağlar. Şaka ile ciddi, düşünle gerçek, öfke ile alay, Donizetti'nin güzel müziği ile zevksizlik göstergesi olan dekor yan yana getirilerek iç devinimi besleyen karşıtlıklar yaratılmıştır. *Maskeli Süvari*, kurgulanışı ve diyalog üslubu ile, yazarın bütün oyunlarındaki gibi, oyun duygusunun ağır bastığı yapıttır, diyebiliriz.

Bu oyunun kurgusundaki oyunsuluğa karşın, yazarın eleştirdiği kesime yaklaşımında öfke sezilir. Maskeli Süvari'nin kimliğinde öfkesi, köyden kente gelmiş, para kazanmış fakat kendini geliştirememiş, gürültücü, içten kokak, dıştan saldırgan erkeklerden, kültürsüz, kişiliksiz, aylak ve züppe kadınlardan oluşan kesime yöneliktir. Toplumun genelindeki kültürsüzlük, bilimsel merak yoksunluğu, yaratıcılık eksikliği onu rahatsız etmiştir. O, sevgisizliğin, saygısızlığın, kabalığın, fırsatçılığın, çeteciliğin egemen olduğu büyük kent yaşantısına karşı olandır. Öfkesi sanat alanını da kapsar. Derindeki nedene inme cesaretini göstermeyen, rolleri gerçek diye kabullenip yansıtan, kolay anlaşılabilir, kolay etkileyen gerçekçilik anlayışını sorgular:

Yüzyıllardır yaşıyan bir türlü ölemeyen, barbarlıktan neredeyse sonsuz bilgiye açılmış, ve uçsuz bucaksız bir belleğe ve bunun sonucu olarak da uçsuz bucaksız bir öfkeye sahip bir süvari için, yaşadığı zamanın hesabını kendinden ve karşılaştığı herkesten sormak kaçınılmaz olmalıydı. Maskeli Süvari, dünya benden sorulur diyebilene, ve acı çeken birisiydi. (Elvd.Dny. S:49)

Buraya kadar tanıtmaya çalıştığım oyunlar Memet Baydur'un tiyatrunun çağdaş uygarlık ölçülerini benimsetmedeki rolünü ciddiye aldığını gösteriyor. İddiacılık, kendini beğenmişlik, iki yüzlülük, doyumsuzluk, hoyratlık, zorbalık yazarın toplumun bir kesiminde gözlemlediği zaaflardır. Bu zaaf lar insanın insancıl boyutunu köreltmektedir. Yazar bu durumu meşrulaştırıran sistemi eleştirmiş, fakat bunu yaparken hazır çözüm reçetelerine başvurmamıştır.

Ayrıca, kahramanın alaycı tavrının , oyunun geneline egemen olan oyun duygusuyla dengelenmiş olması onun yazarın sözcülüğü yaptığı izlenimi bırakmasını önlemiştir. Seyirci oyundan, fantastik, şakacı, eğlenceli bir oyun seyretmiş, aynı zamanda eleştirinin hedefindeki insanları tanımış olarak çıkacaktır. Oyunun ciddi iletisi ile şakacı kurgulanışı arasında gözetilen bu denge yazarın daha sonra yazdığı oyunlar için de geçerlidir.

Yazarın aynı yıllarda yazdığı *Kamyon* (1990), *Düdüklüde Kıymalı*

Bamya (1991), *Yeşil papağan Limited* (1992) bireysel ve toplumsal hesaplaşmaların şakacı bir üslupla yapıldığı, konuşma kurgusunun kıvraklığıyla her kültür düzeyindeki seyircinin ilgisini çeken oyunlar oldu. Bu oyunlarda giderek daha oyunsu bir anlatım biçiminin kullanıldığı, şakanın altında yatan alayın buruk bir gülümsemeye dönüştüğü görülüyordu.

Kamyon bir durum oyunudur. Kentten kente malzeme taşıran sapa ve bozuk bir yolda bozulan kamyonun onarılması için tamirci aranmaktadır-Gene bir ara mekan ve ara zaman aralığı. Aranan tamircinin bir türlü bulunamaması, Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken*'deki andıran kritik durumu oluşturur. Fakat oyun kişileri bizdendir. Kentin rekabetçi ortamında hırçınlaşmış, sabırsız, kavgacı, endişeli şöför Necati'yi, köylü saflığını/kurnazlığını koruyan, şaşkın şöför muavini Recep'i, pazar ekonomisinin acımasız koşullarına ayak uydurmaya çalışan, önceki köylü kimlikleriyle sonradan edinmeye çalıştıkları kentli kimliği arasında sıkışmış taşımacılar olarak tanırız. Kamyona mal yüklemek ve indirmekle görevli iki hamaldan Şaban delişmen bir Karadenizli, konuşmaktan çok düşünen Abuzer ağır başlı bir Doğu Anadolu'ludur. Yazar bu dört kişinin kentte yaşadıkları ve çalıştıkları halde köylülüklerini korumuş olduklarını belirtmiştir. Oradan bir rastlantıyla geçen, muhtemelen Ege köylüsü olan, ileride kentli

tüketim alışkanlığına aday olduğunu anlayacağımız sevimli ve çocuksu Zülfü ile Zeynel ikilisi kadroyu tamamlar. Oyun kişilerinden her birinin yörelerine özgü kılıkları, konuşmaları, tavırları ve davranışlarıyla renkli bir mozaik oluşturulmuştur.

Bozulan kamyonu onaracak tamirci arayışı ekseninde gelişen öykünün küçük ve sevimli çatışmalarla dokunmuş olduğu görülür. Eyleme dönüşmeyen kaçıp kovalamacalar, itişip kakışmalarla yüzeysel bir devinim sağlanmıştır. Konuşmalar kısa cümlelerden oluşur. Oyun kişilerinin şive farkları, yabancı isimleri telaffuz ederken yapılan hatalar, yanlış anlamalar, tekrarlar, sataşmalar Ortaoyunu, Karagöz muhaverelerini çağrıştırmaktadır. Kamyonda taşınan, içinde eczane malzemesi olduğu varsayılan sandıklardan kimi kurmalı, kimi şişme oyuncakların çıkması bu oyunculara oradan geçen köylülerin gösterdikleri sevimli tepki öncelikle eğlendirici, alttan alta düşündürücüdür. Tamirci arayışı sürecinde ortaya çıkan şaşırtmacalar güldürü yapısına uygun olarak kurgulanmıştır.

Dramatik olan, Baydur'un öteki oyunlarında olduğu gibi, eylem girişiminin tıkanıp noktalarla yaşanır. Eğlenceli karmaşanın alt katmanında, bekleyiş sürecinde yaşanan iç hesaplaşmaların yattığını görürüz. Kırsal kesim insanının

doğaya yakınlığına, içtenliğine, yaşama sevincine karşın, büyük kentlerde, pazar ekonomisinin acımasız rekabet ortamında yaşamını sürdürmek zorunda olan insanların doğaya da, kendilerine de yabancılaşmış olması, köyden kente göçenlerin bu iki farklı ortam arasında sıkışmışlığı ana tema olarak oyunun bütününe özümletilmiştir. Yazar, okuma şansını bulduğum kişisel notunda bu oyun için, "Bir pazarlık oyunu, hayatın pazarlığı" demiş. Abuzer'in halk bilgisi kıvamındaki konuşmaları yazarın düşüncelerine tercüman olurken, seyirci sahnede olup biteni kah gülerken kah düşünerek kuş bakışı seyredecek ve belki çok daha sonra yeniden değerlendirecektir.

Düdüklüde Kıymalı Bamya'da mekan orta halli alaturka bir ailenin evidir. Lake cilalı zevksiz mobilya, çiçekli perdeler, resimli takvim, ağlayan çocuğu, omzunda su testisi taşıyan kızı gösteren kopya resimler, "on beş saz eşliğinde langır lungur halk müziği", evde yaşayanların kültür düzeyini ele verir. Karşımızda gazetede yıldız falı okuyarak sabah keyfi yapan, magazin haberlerle ilgilenen, konken oynayan, dizi seyreden, dedikodu yapan, güllü sabahlıklı, şişmanca ev kadınları vardır. Tembellikleri, pasaklılıkları, abartılı duygu gösterileriyle, kendini beğenmişlikleriyle, iddialılıklarıyla toplumun yararsız, kültürsüz, duyarsız orta sınıf ev kadınlarını

temsil ederler. Ayşegül Yüksel “Baydur, alaturkalıkla alafrangalık arasında sıkışmış bir kadınlar topluluğunu dile getirmektedir.” saptamasını yapmış. (Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar s:148) Yazar kendi oyunu ile ilgili açıklamasında ise şöyle diyor:

Hüzünlü güldürüsü içinde eski bir alaturka şarkı olarak düşündüm Düdüklüde Kıymalı Bamyayı. Öyle yazdım. Oyundaki kadınlara biraz fazla alaycı, biraz fazla acımasız yaklaştığım söylenecektir. Ben öyle düşünmüyorum. Kırk yaşını aşkın herkes, sanım annesinden, teyzesinden, yengesinden, baldızından, eltisinden, kaynanasından, komşusundan parçalar bulacaktır Düdüklüde Kıymalı Bamyada. (Elv. Dny. 79)

Buaylakkadınlartopluluğunu dengelemek üzere kadroya, kendine özgü olabilen, makbul mesleklerden birini seçmeme cesaretini göstermiş olan postacı genç ile orta sınıftan, üniversite mezunu bir genç kız ve doğal halk kadını bir hizmetçi eklenmiştir. Kadınların toplandığı eve, tıpkı *Limon*'da, *Cumhuriyet Kızı*'nda, *Maskeli Süvarî*'de olduğu gibi, kadınların kendilerine özgü kurulu düzenine aykırı düşen bir yabancı getirilir. Eve kısa bir süre için bırakılan yabancı, yaşının da verdiği rahatlıkla, aklına geleni söyleyiveren, ağzı bozuk, yetmişlik bir ihtiyardır. Yaşlı Dede Fahrettin alaycı konuşma tarzıyla kadınları şaşkına çevirir. Oyun, ikinci perdenin başlarında muzip yaşlı adamın, ilk perdenin sonundaki kadınlardan

birinin güldürücü bayılma sahnesiyle koşutluk oluşturacak biçimde, birdenbire ölmesi ve bu ani ölümden sonra yaşanan karmaşayla ve hizmetçi kızın hüznü ve içtenlikli konuşmasıyla sona erer.

Düdüklüde Kıymalı Bamyaya çekiciliğini kadınlarla Yetmişlik Fahrettin Bey arasındaki konuşmalardan alıyor. Fahrettin Bey'in, kültürsüzlüğe, cahilliğe, tembelliğe, ezbere yaşama biçimine yöneltmiş taşlama ağırlığındaki konuşma tarzı, bilinen dizelere, kitaplara, şarkılara yapılan göndermelerle, hoş benzetmelerle tatlandırılmıştır. Bu konuşmalar Ortaoyunu'nda ve Karagöz'de yer alan muhaverelere çok benzer. Örnek olarak eve sonradan gelen misafir ile Fahrettin Bey arasında geçen konuşmaya göz atalım:

Hamiyet: (Kürk yakalı mantosu ve şapkasıyla sokak kapısından girer) Hu huuu? Kimse yok mu?

Fahrettin: (Oturduğu yerden bağıırır) Hepsi öldü! Ben yalnız kaldım.

Hamiyet: (Aaay diye bir feryad ile geriler bir adım. Ödü kopmuştur) Yanlış geldim galiba,siz kimsiniz, burası neresi, ben neredeyim?

Fahrettin: (Ayağa kalkar) Ben nerdeyim, bu dana pırzolaı kim ısmarladı?

Hamiyet: Burası Fazilet Hanımın evi değil mi?

Fahrettin: Adanalıyı mı soruyorsun?

Hamiyet: Ne münasebet! Doğma büyüme yedi göbekten buralıdır Fazilet.

Fahrettin: Sen nerelisin?

Hamiyet: Ben de biralıyım. Dedem sarayda seyisti.

Fahrettin: Utanmıyor musun bu kıyafette ortalıkta dolaşmaya?

Hamiyet: Ne varmış kıyafetimde?

Fahrettin: Daha ne olacaktı? O şapka ne öyle, o gözlükler? Hafif süvari alayının hücumundan mı çıktın?

Hamiyet: İnci Hanımı arıyorum. Kapısına not bırakmış da...

Fahrettin: Ne diyormuş notta?

Hamiyet: Aşağıda Faziletteyim oraya gel. Diyor.

Fahrettin: Kim diyor?

Hamiyet: İnci.

Fahrettin: Haa. Tuğba...

Hamiyet: Tuğba da kim?

Fahrettin: İnci.

Hamiyet: Notu bana yazmış.

Fahrettin: Kim?

Hamiyet: Ay bayılacağım, İnci!

Fahrettin: Ne yazmış?

Hamiyet: Fazilete gel, ordayım

yazmış.

Fahrettin: Neden yazmış?

Hamiyet: Orada bulamayıp buraya geleyim diye.

Fahrettin: Kime yazmış?

Hamiyet: Bana yazmış.

Fahrettin: Sen Kisin?

Hamiyet: Hamiyet Beykozlu.

Fahrettin: Beyinli Beykoz kebabı yedin mi hiç?

Hamiyet: Nasıl şeymiş o? Siz Kimsiniz? Burası Fazilet Hanımın evi değil mi?

Fahrettin: Ne yapacaksın Fazilet'i? Sen İnci'yi aramıyor muydun?

Hamiyet: Evet ama kapıya not bırakmış.

Fahrettin: (Güler) Kim bırakmış?

Hamiyet: İnci bırakmış.

Fahrettin: Fazilet'in kapısına mı?

Hamiyet: Hayır, kendi kapısına.

Fahrettin: Öyleyse burada ne işin var? Bu kapıda not yok ki.. Di mi?

Hamiyet: Buraya gel diyor.

Fahrettin: Kim diyor?

Hamiyet: İnci diyor.

Fahrettin: Ha, iyi. Hani görmemişin İnci'yi.

Hamiyet: Ay, bayılacağım,. Görmedim.

Fahrettin: Nerden biliyorsun bu-

raya gel dediğini o zaman?

Hamiyet: Not bırakmış.

Fahrettin: Nereye bırakmış?

Hamiyet: Kapısına

Fahrettin: Kime bırakmış?

Hamiyet: Bana.

Fahrettin: Niçin bırakmış? (Hamiyet şakadan düşüp bayılır) Hah şöyle. Aferin. (Oturur, ayaklarını uzatır, gözlerini kapar, mesut, mutlu kestirir biraz.)

Fahrettin Bey, ikinci perdenin sonunda, birinci perdenin sonunda şakkadan düşüp bayılan Hamiyet Hanımın durumuna ironik bir koşukluk oluşturacak biçimde pat diye düşüp ölecektir. Yazar ilk oyunu *Limon*'dan beri hemen her oyununda farklı bir biçimde yaklaştığı ölüm olayına bu kez buruk bir gülümsemeyle bakmıştır.

Memet Baydur'un oyun kişilerinin iç çelişkilerine ve hesaplaşmalarına giderek daha çok yer verdiğini görürüz. Yeraltı dünyasının yaşantısına eğildiği *Yeşil Papağan Limited* (1992) babalar dünyasının kendine özgü ekanında geçer. Bu çok gösterişli fakat çok zevksiz döşenmiş yazıhaneye, içinde süs balıklarının bulunduğu bir akvaryumun konuşlandırılmış olması çelişkinin ilk işaretidir. Bu mekanda, yasadışı işlerin nasıl yürütüldüğünü, iktidar ve para sahiplerinin yer altı dünyası

ile işbirliğini, ihalelerde dönen dolapları, alınan komisyonları gösteren ilişkiler sergilenir. Yazıhaneye gelip gidenler arasında babaların desteğini isteyen ünlü sporcular, popüler şarkıcılar da vardır, güvencesiz hayat kadınları da, eli tabancalı mafya üyesi tonton bir teyze de... Yazar bu kişileri tipik özellikleri ile ayrı ayrı betimlemiştir. Gizli hesapları olan gangster ile saf hizmetli Mahmut, züppe sosyete kızı ile doğal hayat kadını arasındaki karşıtlık üzerinde durulmuş, baş oyun kişisi Talat'ın zorlu geçmiş geçmişi ile hayvan sevgisi, şaşırtıcı kıyıcılık eğilimi ile aşık olma kapasitesi arasındaki çelişki ve bu çelişkinin yarattığı iç hesaplaşma vurgulanmıştır.

Yeşil Papağan Limited, yer altı dünyasının işleyişi üzerinde durarak, haksız kazanca, cinayetlere göz yuman sisteme gönderme yapan bir durum oyunudur. Yazar, oyun kişilerinin birbirinden farklı özelliklerini vurgulayarak, iç çelişkilerini sergileyerek, korkutucu davranışlarını göstererek merak uyandırma yöntemini izlemiştir. Tek şaşırtıcı eylem, rakiplerini gözünü kırpmadan öldüren kahramanın, hiç ummadığı bir sırada, mafya üyesi yaşlı teyze tarafından vurulup öldürülmesidir. Oyunun çelişkileri barındıran dramatik anlamı bu ironik cinayete özümletilmiştir.

Yazar oyununda, yetki ve para tutkusu ile malul ülke yöneti-

cilerinin meşrulaştırdığı yasadışı düzeni eleştirmiş, kurbanların bu düzene razı olmasını toplumun ortak sorunu olarak ele almış, paraya ve güce sahip olanın iç yoksulluğu ve huzur özlemi üzerinde durarak özel bireyin durumuna dramatik bir anlam kazandırılmıştır. Oyunun sahnelenişi ile ilgili açıklamalarında yazarın, oyunun anlamının dekora, kostümlere, müziğe özümletilmesini, onlara gösterge değeri kazandırılmasını istediği görülür.

Memet Baydur *Vladimir Komarov* (1990) adlı oyununda ölüm olayını çok farklı bir biçimde ele almış, idealist bir bilim insanının ölümüne merakla karışık bir saygıyla yaklaşmıştır. Oyunun konusu, gerçek bir olaydan, 1967 yılında fizik profesörü kozmonot Komarov'un içinde bulunduğu uzay aracının bir hesap hatası yüzünden yörüngesinden çıkarak uzayda kaybolması olayından alınmıştır. Bilimsel yolculuğu ölümcül bir yolculuğa dönüşen kozmonot'un dramı, bilime inancın, bilinmeze olan merakın, bilim ve güzellik sevgisinin, hepsinin altında yatan bilim ve sanat ahlakının yüceltilmesi yanında, bilimsel, toplumsal zaafların eleştirisini de içermiştir.

Vladimir Komarov, kozmonot Komarov'un uzay yolculuğu sırasında çıkan bir sorun üzerinde odaklanmıştır. Oyunun en başında uzay mekiğinin yörüngesindeki

bir sapmadan söz edilmesi merak uyandırır. Meslektaşı Elena'nın "neşeli, coşkulu, alaycı, sevecen ve biraz çılgın" olarak tanımladığı Vladimir asistanıyla, arkadaşlarıyla, meslektaşlarıyla, karısıyla, oğluyla bir önemli bürokratla son konuşmalarını yapar. Konuşmalar hem şakalı, hem buruk, hem çocuksu, hem bilgecedir. Birinci perdenin sonlarında uzay aracındaki sapmanın bir hesap hatasından dolayı meydana geldiği anlaşılmış, bu gerçeğin halktan gizlenmesi isteği üzerine tartışma çıkmıştır. Kozmonot'un bu hesap hatasını içeren dosyayı bildiği anlaşılır. Bile bile neden yola çıktığı sorusu ahlaki sorumluluk ve bilimsel merak temalarını gündeme getirir. Vladimir Komarov 'un son büyüğü yolculuğunda sözü edilen dosyaların yok edilmesi konusundaki isteği tartışmaya son noktayı koyar.

Vladimir Komarov söz ağırlıklı bir oyundur. Komarov'un yaşadığı dramatik durum Edip Cansever'in şiirlerinden ve Cevat Çapan'ın şiir çevirilerinden alıntılarla beslenerek dile getirilir. Oyunun yönetmeninden görüntü ve müzikle, meteorlar, yıldızlar, gök taşları ile donanmış uzay boşluğunun büyüğü ihtişamına uygun bir atmosfer yaratması beklenmiştir. Bu muhteşem görünümün karşısına, araştırma merkezinin sıradan, renksiz, dosyalı, dolaplı haberleşme odası yerleştirilerek düşündürücü bir karşıtlık yaratılacaktır.

Oyunda, bir yandan uzayın boşluğunda dünyadan tümüyle kopup bilinmeze doğdu yol alışın muhteşem şiiri, bu şiiri kimseyle paylaşmak zorunda kalmadan yaşamının güzelliği ve hüznü yaşatılırken, bir yandan da günlük yaşamın geneldeki entrika, aldatmaca yüklü düzeni, bürokrasinin, itibarın, paranın baskın değer olması, cahillik, kabalık, anlayışsızlık, Sovyetler Birliğinin dağılmasından önceki dönemin özgün koşulları bağlamında sergilenmiştir. Memet Baydur hem bilim adamının sorumluluk anlayışını, bilimsel merakını, düş gücünü, sanat beğenisini, olgunluğunu, hoşgörüsünü, çocuksu heyecanını, muzipliğini yüceltmiş, hem de yönetici, devlet adamı, yetkili kişi kimliğini taşıyan, "Efendi ve uşak, Hippopotamus Spartakus, Semi erectus" olarak tanımlayarak alaycı bir dille eleştirmiştir.

Vladimir- Ben daha çok hayatını bir öfke gibi yaşayan insanları yeğlerim. Öfkelenmeden, kızmadan, cart curt etmeden ama başından sonuna kadar ince bir öfke gibi yaşayan insanları tercih ederim.

Bu oyun için, doğanın sadeliği, doğal yaşamın güzelliği, bilimin, sanatın, tiyatronun, insanlık için yararı karşısında, günlük yaşama biçimimizin ne

kadar sıradan, ne kadar beyhude olduğunu gösteriyor, diyebiliriz.

Vladimir- (...) Geçerli olan tek şeyin, bilimin ve sanatın sunduğu bir ahlak olduğunu söyledim ve öğrettim yıllarca...

Vladimir- Dünyayı değiştirebilirsiniz tiyatroyla. Savaşları önleyebilirsiniz. İnsanları daha iyi, daha güzel insanlar yapabilirsiniz tiyatro ile. Tiyatro ile enflasyonu düşürebilir, eğitimi doğrultabilir, adaleti sağlayabilirsiniz. Tiyatro ile insanlar insan olduklarını hiç unutmamak üzere anlarlar: Tiyatro...her şeydir...

Vladimir Komarov'da dramatik olan, bilim adamının bile bile ölüme gitmesi, bunu kendi iradesiyle seçmiş olmasıdır. Komarov, ölümcül yolculuğunun son saatlerini yapayalnız, fakat kimsenin bilemeyeceği bir serüvenin sonunu yaşamının ayrıcalığını duyumsayarak yaşayacak, geride kalanlara ise, gittikçe uzaklaşan bir ses olmanın acısını yaşatacaktır. Komarov'un uzay aracını yörünge sapmasına neden olan hesap yanlışını bildiği, ya da tahmin ettiği halde uçuşu göze almış olması ihtimal dahilindedir ve bu durum dramına trajik boyut katmıştır.

Trajik boyut kahramanın yaşadığı iç hesaplaşma ile derinlik kazanmıştır.

Menekşe Korsanları (1991), Memet Baydur'un başka bir bağlamda yeniden şiire, sanata yöneldiği oyunu oldu. Yazar bu kez Edip Cansever'in Ve Turgut Uyar'ın dizelerinden yola çıkıyordu:

İki çağcıl, külyutmaz,
Türkçe'ye aydınlık ve karanlık giysiler
giydiren onu soyan ve çıplak bırakan
ve sevişen, yeryüzünü Türkiye yapan,
Türkiye'yi yeryüzüne indiren bu iki
şairi yazdıklarıyla ve katladıklarıyla
tiyatro sahnesine taşımak , şimdiye ka-
dar yaptım en zor iş oldu (Elvd Dny
s:123) .

diyor yazar ve çok sevdiği bu iki büyük şairin ölmüş olmasından yola çıkarak ve onların şiirlerinin desteğiyle, ölümün kaçınılmazlığı, her an gelebilir olması, ölümün, barbarlığın, haksızlığın egemen olduğu bir ortamda yaşamanın acısını yansıtıyor.

Türkiyede her konuda her kafadan bir ses çıkıyor. Bunu bir sağlık belirtisi olarak görüyorum. Bu saptamayı bu oyunun içeriğine indirirsek, herkesin bir Edip Cansever ile bir Turgut Uyar imajı olduğu ülkemizde , bu oyun benim bu iki insanın , bu iki büyük şairi algılayışım üzerine yazılmış, özlem dolu bir selamdır. Konuşmaktan çok yazmayı, açıklamaktan çok şiiri, hindi gibi kabarmaktan çok yaban ördeği gibi uçmayı yeğlemiş bu iki birbirine benzemeyen bu iki güzel insanı tanımaktan onur duydum hep. (123-124)

Menekşe Korsanları'nda olay şöyle gelişir: Kolay anlaşılmayan,

çelişkiler barındıran, saçma görünen, seyirciyi ezberlenmiş kalıplar dışında düşünmeye, açıklamaya davet eden bir oyunun provası yapılacaktır. Dekor tasarımına ilişkin yapılan açıklamada bütün ayrıntılarıyla anlatılmış bir sürü eşya (bir çift kırmızı, uzun burunlu palyaço pabucu, bir çift turuncu palet, İçinde kırmızı balıklar olan akvaryum, akvaryumun içindeki fındıklar , kuş kafesi ve kuş, çeşitli şapkalar, hat ta canlı bir maymun) kullanılarak ve bu eşyanın uyumlu bir bütün oluşturulmaması gözetilerek, içinde yaşanan ortam ile bu ortamda yeşertilmek istenen sanatsal düzey arasındaki karşıtlığa dikkat çekilmiştir.

Gerçekten de oyuncular yazarın açıklaması olmadan metni anlamakta güçlük çekerler.

Zafer: Garip bir oyun. Söylediklerimden çok , sözcüklerin sonradan ağızda bıraktıkları tat önemli oluyor.” (Baydur: 68)

Zafer. (...)ürkütücü, ekşi, kekremsi ve giderek zehirli bir tadı var bu oyunun.

İki büyük şairden yola çıkılarak şiirin sahne olayına dönüştürülmekte karşılaşılan sorunlar irделenir, şiirin ifade ettiği anlamın ve uyandırdığı duyguların olağan üstülüğü, sıra dışılığı, şiirsel anlamın somut durumlarla ve olaylarla

açıklanamayışı, usa vurumla çözüm-
lenemez oluşu, anlama çabasının
yetersiz kalışı, sanatın barış için,
insanlık değerleri için hoşgörüle
yapılan, acılı, korkulu bir mücadele
oluşu gibi temalar üzerinde durulur.

Yazar ile oyuncular ara-
sındaki iletişimsizlik söz ko-
nusudur. Birinci perde oyun-
dan vazgeçilmesiyle noktalanır.

İkinci perde, oyunun şiirsel
anlatımından anlayan tek kişi olarak
tanıdığımız, gene de oyundan çıkarılıp
büfede çalışmaya gönderilmiş
olan Anton'un, yalnızlığını dile
getiren uzun monologuyla başlar
ve şairin güzelliğe ulaşma çabası,
düşmanlıktan uzak olmak, sevgi
ve anlayış gibi temalar üzerinde
duran kısa bir diyalogla sona erer.

Memet Baydur, gerçek bir
yaşam öyküsü bağlamında bilim
aşkı uğruna özverinin yüceltiği
(*Vladimir Komarov*), yer altı
dünyasının insanları bağlamında
iktidar tutkusuna karşında sevginin
ve huzurun değer kazandığı (*Yeşil
Papağan Limited*) oyunları ile aynı
dönemde, bir dünya görüşünün
ve ahlak anlayışının kadın
erkek ilişkisi bağlamında yeniden
sorgulandığı ve anlamlandırıldığı
Sevgi Ayakları (1992) adlı oyununu
yazmıştır. Oyunun öyküsü, yazarın
pek çok oyununda olduğu gibi, oyun
kişilerinin her zaman yaşadıkları
mekandan farklı bir mekanda,

günlük yaşam akışının dışında
kalan, daha önce denemedikleri
bir serüvenin yer aldığı bir zaman
diliminde geçer. Birbirleriyle iş
yerinden tanıştıkları iki erkekle iki
kadın bir gece kulübüne oradan da
erkeklerden birinin arkadaşının
boş evine giderler. Acele bir kararla
verilmiş kaçamak bir buluşmadır
bu. İlk perde kişilerin kendilerini
tanıma birbirleri ile iletişim kurma
çabası içinde geçer. Eski hesaplar
ortaya dökülür. İlk kez yaşadıkları
serüven dıştan rahat görünme çabası
içinde, içten huzursuz başlamıştır.
Birbirlerini tanımaya çalışırken
her birinin sıkıntılı geçmişi sergilenir.

İkinci perdede odanın
karmakarışık hali çılgın bir gece
geçirilmiş olduğunu gösterir.
Geçici bir beraberlik yaşanmıştır.
Oyun kişileri geçmişin baskısı
altında bocalamaktadırlar.
Yeni hesaplaşmalar yapılır,
yeni düşünceler üretilir, yeni
kararların arifesine gelinir. Oyun,
çiftlerin yeniden buluşmaya karar
vermeleriyle noktalanacaktır.

Oyunun devinimini, oyun
kişilerinin birbirleriyle iletişim
kurma aşamasında yaşadıkları
kendini, düşüncelerini tanıma,
kişiliğini sınama, iletişim kurma
çabası sağlamıştır. Merak, şaşkınlık,
nedeni belirsiz utangaçlıklar, yürek
sıkıntısı içinde geçmiş yılların
kök salmış tedirginlikleri yaşanır.

Erkekler üniversite yıllarında eylemelere karışmış, tutuklanmalardan, işkencelerden geçmiş, gençliklerini öfkeli gençler olarak yaşamışlardır. Toplumsal görevlerin, sorumlulukların ağır bastığı yıllarda hayatın hakkını vermemiş olduklarını fark etmişlerdir. Kadınları, başarısız evliliklerinden, baskıcı düzene ayak uydurma çabalarından sonra çalışarak olgunlaşmış, şakacı, alçakgönüllü, kül yutmaz sevimli kişiler olarak tanırız. İki cinsin, zamparalık, orospuluk önyargılarına tutuklanmadan buluşması, düzeni değiştirme görevinin de, eski evliliklerin yarattığı baskının da ötesine geçebilmelerini sağlamıştır. Yabancılaşma aşılmış, sağlıklı kararlar alma aşamasına gelinmiştir.

Yazarın özgürlüğün, oyun oynamanın, içten, doğal aşkın, gerçek sevişmenin değeri üzerinde durmuş, Üniversitelerin müzelere, sergilere gidilen, dostluklar kurulan, aşk, coşku, tartışma ve çekişmelerin yaşandığı canlı bir araştırma ve bilim merkezi olması özlemine dile getirmiştir. Diyaloglar, yazarın öteki oyunlarında olduğu gibi, zekice düzenlenmiş, ince mizahla renklendirilmiş, metinler arası göndermelerle zenginleştirilmiştir.

Memet Baydur'un iki yıl önce yazdığı *Aşk* (1990) adlı oyununda da gençliğinde aşkı, cinselliği doğru dürüst yaşamamış, kendi doğal gerçe-

ğine yabancılaşmış olmanın dramını karmaşık bir ilişkiler yumağı içinde ele almış olduğunu hatırlıyoruz. Oyun, panjurları kapatılmış deniz manzaralı bir evde geçer. Müziğin atmosfer yaratmada gene önemli bir görev üstlendiği görülür. Artık birbirinden uzaklaşmış olan biri şair, biri roman yazarı iki eski sevgilinin ilişkileri sergilenmektedir. Bu ilişkiler ben merkezci erkek, hüzünlü kadın, eşcinsel arkadaş, yabancı bir kadın arasında, bir seferlik ihanet, sürekli çapkınlık, fedakarlık, öfke gelgitleri içinde yaşanmış, aşk tüketilmiştir. Aşkı ya karşısındakinin her dediğini yapmak, ya da hep yeni ilişkiler peşinde koşmak olarak anlayan kuşakların dramıdır yaşanan. Oyun, roman yazarı olan kadının panjurları açması, daktilosun başına geçip yeneden yazmaya başlamasıyla sona erer. Ayşegül Yüksel'in yorumuyla, "okumuşluğuna karşın erkek dünyasında tutsak kalmış" olan kadın özgürlüğe doğru bir adım atmıştır; tıpkı Kadın İstasyonu'nda olduğu gibi. (a.g.y)

Memet Baydur'un hesaplaşmaları daha geniş bir çerçevede ele aldığı gösteren oyunu *Tensing* (1993) oldu. Oyun, üç kişi arasında uygar düzeyde tartışmaları da içeren konuşmalar biçiminde kurgulanmıştır. Karşıtlıkların Doğu ve Batı kültürlerinin yaşama bakışlarındaki farklılık ekseninde ele alınmış olduğu görülür. Batı kültürünü Everest'in zirvesini tırmanmayı başarmış ve bu nedenle

Sir ünvanı kazanmış olan Edmund Hilary temsil eder. Doğu kültürünü ise tırmanışta ona rehberlik etmiş olan Nepal'li Tensing. Edmund Hilary'nin Batılı yüzünü gazeteci Leyla ile yaptığı konuşmalardan tanırız. Yıllar önce ölmüş olan Tensing ile yaptığı konuşmalar ise onun Doğu kültürü karşısında içine düştüğü ikilemlere ışık tutar. Yazar oyununu tanıtan yazısında, Tensing'in Hilary'nin iç sesi, vicdanı olduğu açıklamasını yapmıştır. Konuşmalar Doğulunun ve Batılının doğa karşısındaki tavrı ve çevre bilinci bağlamında geliştirilmiştir.

Batılı için amaç doğayı fethetmek, ona egemen olmak, ondan yararlanmak, yararlanarak zenginleşmek, gelişmek, sağlık, eğitim sorunlarını çözümlenektir. Doğulu ise doğayla uyum içinde yaşamak ister; büyüü bir bilmece gibi gördüğü doğayı tanımaya, anlamaya, Batılı güçlüdür, dinamiktir, savaşçıdır; kendini geliştirmeye açıktır. Doğulu ise rahat, yavaş, sakin... Batılı akılcıdır, özgürlükçüdür, kararlıdır; doğanın işleyişini akıyla çözümleneye çalışır, kendini sorgulayabilir, kendiyile hesaplaşabilir. Doğulu ise huzurlu yaşamak ister, alaycıdır, tek sonuçta düğümlelenip kalmaz, farklı anlamlara, çoğul olasılıklara yönelir.

Edmund Hilary ile rehberi Tensing arasındaki sevgi, dostluk, anlayış, Batılının çelişkisi

doyumsuz olması, doğayı sömürmesi, tüketmesi, kirletmesi, giderek kendi yaşam kaynağına yabancılaşmasıdır. Doğulunun sorunu ise yoksul, eğitimsiz, sağlıksız kalması, sömürüye açık olmasıdır. Bu durumun oyundaki en güncel örneği Hilary'nin başarısının o yöreye turist çekmiş, yaşam düzeyini yükseltmiş, refah getirmiş olmasına karşın sorumsuz turistlerin hücumu sonunda kirlenmesi, aşınması, doğal güzelliğini yitirmesidir. yardımlaşma ve uygar düzeydeki tartışma, karşıtların uyumuna güzel bir örnek olarak sergilenir. Yazar önceki oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da anlayışsızlığa, kabalığa, bağnazlığa, kendini beğenmişliğe karşı olan tavrını belirtmiştir.

Memet Baydur'un aynı yıllarda üç kısa oyun kaleme aldığını görüyoruz: *Doğum* (1992), *Genel Anlamda Öpüşme* (1993), *Çin Kelebeği* (1994). Üç oyunda da konu kadın erkek ilişkisidir. Doğum, bir kadın bir erkek ve insan büyüklüğünde bir yumurtanın yan yana yer aldığı boş bir sahnede geçer. Yumurtanın simgelediği doğum erkek için de, kadın için de yeniden doğmak, yenilenmek demektir.

Adam-Bekliyoruz. Bekleniyorum. Sevgiyle, korkuyla ve adı konulmamış bir ürpertiyle...bekleniyorum. Beni bekliyorlar.”

Kadın- (...) Kendimi bekliyorum. Beni geriye itip varlığını doğrulayacak olanı. Hah! Sevgiyle, korkuyla ve adın konulmamış bir ürpertiyle bekliyorum içinden çıkacağı yılan denizinin kıyısına.

Yılan simgesi Adam ile kadının trende sevişme sahnesini ve sevişme sırasındaki karmaşık duygu ve düşünce sürecini gündeme getirir ve kısa oyun konuşmayı izleyen bekleyişle sona erer.

Yazar *Genel Anlamda Öpüşme* ve *Çin Kelebeği* adlı kısa oyunlarda da yazar, öpüşme, dokunma, sevişme, sevgi üzerine çeşitleme yaparak kadının ve erkeğin farklı tepkileri üzerinde durmuş, oyunun devinimini beklentiyi bozan, şaşırtan ve düşündüren tepkilerle, bu tepkileri dile getiren kısa diyaloglarla sağlamıştır. Yazarın, kadın erkek ilişkilerinde tepkilerin durumdan duruma değişiklik gösterdiği, bu konuda kesin tanım koymanın sakıncalı olduğu kanısında olduğu anlaşılmaktadır.

Memet Baydur *Kutu Kutu* (1994) adlı oyununda toplum eleştirisini soyut bir ortamda dile getirmiştir. Bir parktaki kutuların üstünde ve içinde yaşayan oyun kişileri toplumun belli başlı tiplerini temsil ederler. Din, ahlak, gelenek adına söz sahibi olan, kurallar koyan tutucularla, rahatına düşkün, halktan

kopuk, yalnızca laf üreten, tembel, sorumsuz ilericilerdir temsil edilen. Bir de yaşananlara uzaktan bakan, yaşanmakta olan değişimi gören, sorumluları saptayan, rütbesiz, makamsız bilge kişi vardır, yazarın *Kadın İstasyonu*, *Cumhuriyet Kızı*, *Yanğın Yerinde Orkideler* adlı oyunlarında olduğu gibi. Yeni düzende Tahir'e eskileri temizlemek üzere çöpçülük görevi verilmiştir. Tahir, hem askeri üniforma giyip onun temsil ettiği düzeni gülünçleştirir, hem de heykelleri kıran yok eden gerici oluşumu alaya alır. Tahir ilkelliği, gelişmemişliği eleştiren, güzel olanı, uygar olanı özleyen yazarın sözcüsü durumundadır.

Tahir: Evlerin girişlerinde ayakkabılar, terlikler, Tokyolar, takunyaların insanları karıştırmadığı bir kent. Balkonlarda kova, süpürge. mangal kömürü, küp, testi, eski eşya yığını, hurçlar, balyalar, çöpe atılması gereken bir çok eşyanın yığılmadığı bir kent. İnsanların çok gazete, kitap, dergi okuduğu, açık hava konserlerinin, kukla tiyatrolarının, çocuk parklarının, kaldırım kahvelerinin hep dolu olduğu bir kent. Heykelleri, meydanları, tramvayı ile ünlü bir kent. Operası her mevsim tıklım tıklım dolu bir kent.

37/38

Oysa, Tahir'in özlediği düşkent şimdi içinde yaşananlar kabuskent'e dönüşmüştür.

Kırılan, yıkılan heykellerle birlikte düşünen, tartışan insanlar ortadan kaldırılmak istenmektedir. Yeniden durumun muhasebesi yapılır:

Nergis: Gergin bir kent burası elbette. Bu anlamda gittikçe daha çok geriliyor. Birbirine omuz atan, itip kakan insanlar. Döviz bürolarının önünde eli iki dolarlı, on marklı çocuklar. Angutluğun, kabalığın, yılışıklığın, cıvıklığın kol gezdiği bir gergin-kent. Bu anlamda evet geriliyor burası.

Tahir: Peki anladık. Ya geriye gitmek anlamına geriliyor mu?

Nergis: Hayır.

Tahir: Ne demek hayır?

Nergis: O anlamda gerilemiyor. Belirsiz ve bence iyice geri bir geleceğe doğru yol alıyor hızla. 38

Memet Baydur iki yıl sonra hukuk ve adalet kavramları üzerine düşündürücü bir oyun yazdı: *Elma Hırsızları* (1936). Oyunda bu kavramlar, bir avukatın müvekillerini savunduğu çeşitli davalar hakkında verdiği bilgilerle dayanılarak tartışılır. Yazar, adaleti

uygulamanın ve cezalandırmanın eylemin koşullarına göre haklı ve haksız olduğu vak'alar seçmiş, kimi karşılaşmaları kritik durumlar kurgulayarak canlandırmış, canlandırılması olanaksız, ya da yakışsız olan durumlarıysa monolog ve diyaloglarla dile getirmiştir. Oyunda, ölüm cezasının sonucunun onarılamazlığı üzerinde durulur, tutuklamanın geri dönüşsüz bir uygulama olduğu belirtilir. Varılan sonuç, hukuk ile gerçeklerin her zaman örtüşmediği, hukuk'un genel ve değişmez bir kavram olduğu, adaletinse uygulamasına göre değişebildiğidir.

Günebakan Cam Kırıkları (1996) birbirinden farklı kesimlerden gelme iki kişinin birbirleriyle ve kendileriyle giriştikleri bir hesaplaşma oyunudur. Memet Baydur önceki oyunlarında olduğu gibi, yaşanmış olanla yaşanmakta olanın arasındaki gerilimli ilişkiden üretmiş dramatik olanı. İki oyun kişisini kendi özel mekanlarından çıkarıp insanların ortaklaşa kullandığı bir mekanda - bir parkta buluşturmuş. İlk bakışta kolay anlaşılır bir gelişimi var olayların: Farklı altyapıları olan, farklı kişilikler geliştirmiş bir kadınla bir erkek parkta rastlaşıyorlar. Önceleri tutuk, giderek işleklik kazanan bir söyleşi geliyor aralarında. Korkuları, kuşkuları, özlemleri barındıran bu gerilimli söyleşi, çatışmalarla, uzlaşmalarla,

kopmalar ve yeniden buluşmalarla geliyor. Adam'ın da, Kadın'ın da geçmişte yaşadıklarının tortusuyla yüklü oldukları, aralarında filizlenen yeni ve sıra dışı ilişkiyi geçmişin yükü altında yürütmeye çalıştıkları görülüyor. Bu durumda önemli olan, bu ikili ilişkinin nasıl sonuçlanacağı değil, ilişki kurma sürecinde yaşanan iç hesaplaşmalardır. Bu hesaplaşmaların toplumsal boyutları da var, bireysel boyutları da. Görünüşte dışa dönük, öfkeli, isyancı, geveze Adam'ın karanlık ve karmaşık bir iç dünyası olduğunu, buna karşın, yaşamı olduğu gibi kabullenmiş görünen suskun Kadın'ın içinde, kendine bile itiraf etmediği coşkulu bir dünya barındırdığını keşfediyoruz. Ancak kendilerine ilişkin anlattıklarının ne ölçüde gerçek, ne ölçüde düş ürünü olduğu belli değil. Bu esnek, bu kurmaca ortamda Adam ve Kadın kendi yaşam oyunlarının adını koymaya çalışırlarken bir soru takılıyor kafamıza: İnsan, yaşamda kendi düşlediği rolü mü oynar, yoksa gerçeklerin zorladığı rolü mü? Başlangıçta Kadın kabullendirildiği rolün içinde güvenli ve dingin olduğu savındadır. Adamsa bir düş dünyası yaratarak kendi seçtiği rollere sığınmıştır. Rollerle gerçekleri aynı anda yaşamının sancıları çekilir.

Günebakan Cam Kırıkları genelde şakacı bir oyun. İnsanı güler yüzle kandırıp karmaşık bir oyun dünyasının içine çekiyor, sonra da

herkesi kendi yaşam oyunuyla baş başa bırakıyor. Yönünü aydınlığa çevirmiş aklımızın ışığı altında içimizin derinlerine gömülmüş cam kırıklarının öldürmeyen acısını tanımaya başlıyor, kendimize sorular soruyoruz. Yanıt o kadar da zor değil: Yakın ilişkilerde bir takım kırgınlıklar, acılar, pişmanlıklar yaşanıyorsa, ülkemizin bir yerlerinde genç insanlar işkence görüyor, öldürülüyor, analar babalar acı çekiyorlarsa, bunların bizim başımızdan geçmiş olup olmaması ne fark eder! Aynı toplumun, aynı büyük ailenin bireyleri olarak biz de o acıların içinde değil miyiz, onları yaşamıyor muyuz, ortak sorumluluktan pay almıyor muyuz. Öte yandan, büyük ozanların, bilim adamlarının varlığıyla insanlık zenginleşmiş, yaşam güzelleşmiş, onların yaşadığı ortamlarda imrenilecek ilişkiler kurulmuşsa, bu özel anları doğrudan paylaşmış olmasak da, yaratılmış güzellik hepimizin içini ısıtmıyor mu. Tam bilincinde olalım, olmayalım, kendi oyunlarımız, düşlerimiz ve gerçeklerimizle yüzleşmiş, insanlığın ortak acılarını da, sevinçlerini de paylaşabilmişsek tiyatro işlevini yerine getirmiş demektir.

Memet Baydur son oyunu *Lozan*'da (2000), İsmet İnönü'nün akılcı yaklaşımı, sakin ve sabırlı kişiliği ile Lozan Konferansı'nda söz sahibi olan İngiltere, Fransa, İtalya, Yunanistan gibi uluslardan oluşan

güçlerin, Türkiye'nin parçalanmasına neden olacak, Sevr antlaşmasını hayata geçirecek bir savaşa yönelik çabalarını nasıl boşa çıkardığını ve Mustafa Kemal ile birlikte amaçladıkları bağımsız Türkiye'nin önünü açacak olan barışı sağladığını canlandıran bir kurgulama yapmıştır. Oyunun kahramanı İsmet İnönü, Lozan Konferansı'nda kendisine önceden biçilmiş olan rolü oynamayı reddeden güçlü bir karakter olarak çıkar karşımıza. Gücünü sabrından, beklemesini bilmesinden, özellikle de hayat bilgisine ve muhakeme yeteneğine dayalı inatçı kişiliğinden almaktadır. Oyunun en başında söylediği gibi, onun için inat, "iki kulağın arasında düşünen bir beyin varsa işe yarayabilir." İsmet İnönü hayat bilgisini ve akıl yürütme yetisini askeri stratejide olduğu gibi diplomasi- de de kullanmakta, olayların akışını kendi lehine çevirecek koşulları yaratmakta ustadır. "Bağımsızlık onu fazla gürültü çıkarmadan gerçekleştiren insanların eli altındadır" demiş olan Mustafa Kemal'in yöntemini kullanarak başarıya ulaşır. İsmet İnönü karakterinin karşısında yer alan oyun kişileri kendi ülkelerinin siyasal amaçlarını temsil eden yalın tipler olarak ele alınmıştır. Yazar, bu tipler aracılığı ile İngiltere, Fransa, İtalya, Yunanistan, Rusya, Amerika Birleşik Devletleri gibi ülkelerin Lozan Konferansı'na hangi gizli amaçlarla geldiklerini, bu doğrultuda nasıl bir taktik uygulamaya çalıştıkları

rını sergilemiştir Yazarın bir ustalığı da, oyun kişilerini kimi özel ruhsal ayrıntılarla donatarak onlara insani bir sıcaklık kazandırmış olmasıdır.

Memet Baydur, bütün oyunların da yaptığı gibi, eylemleri, durumları ve konuşmaları küçük, oyunsu ayrıntılarla donatmıştır. İsmet İnönü karakterinin her kritik karşılaşmanın sonunda köşedeki Sevr vazosuna attığı tokat yazarın oyun kurgusuna kattığı, anlamlı olduğu kadar sevimli ayrıntıların başında geliyor. Birinci perdenin sonunda anlatıcı konumundaki kişinin, "Sevr meselesi ise Batılı dostlarımız sayesinde seksen sene daha başımızı ağrıtmaya devam edecek," sözü ise, günümüz sorunlarına buruk ve alaycı bir göndermedir.

Belli başlı özelliklerini belirlemeye çalıştığım oyunlardan yola çıkarak Memet Baydur tiyatrosu hakkında şöyle bir genelleme yapabilirim: Memet Baydur gözlemlediği gerçeklerden yola çıkan, fakat gerçekçi tiyatronun alışılmış kalıplarının dışında bir düzenlemeyle, gerçekleri yansıtarak eleştiren değil, sorgulayarak yerinden oynatan oyun yazarımız olmuştur. Bu yenilikçi yaklaşımı ile Baydur seksenli ve doksanlı yılların durgunluk dönemini yaşayan Türk tiyatrosuna taze soluk geirmiştir. Konuşurma dilini kullanmadaki

kıvrak üslubu, ele aldığı konulara oyunsu yaklaşımı yanında, hayata bakışındaki ciddiyet ve sorumluluk duygusu onu hem aydın kesimin, hem geniş bir seyirci topluluğunun gözdesi yapmış, pek çok oyunu tekrar tekrar sahnelenmiştir. Çok genç yaşta kaybettiğimiz bu değerli düşün, sanat ve tiyatro adamımızın oyunlarını tanımak yeni kuşak oyun yazarlarımız için ufuk açıcı olacaktır, kanısındayım.

Memet Baydur 1982-2001 yılları arasında, biri birbirini tamamlayan üç kısa oyundan oluşan, ikisi tek perdelik olmak üzere 24 oyun yazmıştır. Oyunlarının ekseninde olaylar değil, durumlar yatar. Yazar dramatik potansiyeli olan durumları seçmiştir. Bir uzay gemisinin yörüngesinden çıkması, yolcunun trenini kaçırmaması, bir yük kamyonunun sapa bir yolda bozulması, bir meslek grubunun tepeden inme bir kararla işinden uzaklaştırılması, birbirinden çok farklı insanların sıra dışı bir mekanda karşılaşması, oyuncuların anlayamayacağı kadar şiirsel bir metnin sahnelenmeye çalışılması, hatta kritik bir siyasal ortam, oyun kişilerini hazırlıksız yakalamaya, onları sınamaya, sorgulamaya uygun durumlar olarak seçilmiştir. Sorgulamalar ve hesaplaşmalar giderek kişilerin iç hesaplaşmalarına doğru evrilecektir.

Oyunlar iki bölümden oluşur.

Birinci bölümde oyun kişilerinin her zamanki rollerini oynayamadıkları kritik süreç onların örtük gerçeklerini su yüzüne çıkartır. Birinci bölümün sonlarında ikinci bölümeilmek atan bir durum çeşitlemesi yaşanır. İkinci bölüm genellikle tek vurucu eylemle, bir bilinçlenme aşamasıyla, ayrılmayla, ya da ölümle noktalanır.

Memet Baydur'un oyunlarında çoğunlukla gerilim, geçmiş ile şimdiki zaman, unutmama ve hatırlama arasındaki gidiş gelişlerle sağlanmıştır. Bir değişimden sonra başa dönülür. Görüntünün ardında yatan önceden fark edilmemiş gerçeklerin algılanabilmesi için önceki kargaşayı ve şaşkınlığı sükunet izleyecek, korkutan, acıtan, eğlendirilen durumlara uzaktan bakılacaktır.

Memet Baydur dramatik potansiyeli olan durumları bir ara zamana ve bir ara mekana yerleştirmiştir. *Limon, Kadın İstasyonu, Cumhuriyet Kızı, Vladimir Komarov, Günebakan Cam Kırıkları, Maskeli Süvari, Sevgi Ayakları, Lozan*, v.b. olduğu gibi. Oyun kişilerinin, her zamanki yaşam alanlarının dışında geçici bir süre kalmak zorunda kaldıkları bu aykırı yerde ve bu geçici zaman diliminde, kişiler rollerinden sıyrılır, değer yargıları sorgulanır, kurallar irdelenir, kalıplar tartışılır. Bu ortamda gevezelikler, yanlış anlamalar, şaşırtmacalar, dolaylı göndermeler sorgulamanın alt yapısını oluşturmuştur. Yüzeyleki kaos, derindeki

sorunların algılanmasına olanak yaratacak biçimde düzenlenmiştir.

Genellikle oyun kişileri karşıt gruplar oluştururlar. Farklı ortamlardan, farklı sınıflardan, farklı kültürel alt yapısı, farklı kişisel yanları olan insanlar bir aradadır. Ezberlenmiş düşüncelere bağlanmış olan, kendilerine biçilmiş rolleri oynayanlarla bu rolleri reddeden öfkeli insanlar; kendilerine çıkış yolu arayan, arayış sancıları çekenlerle günü gününe yaşayanlar; bencil, doyumsuz, görgüsüz, anlayışsız olanlarla özgüveni olan, zeki olan, insan sarrafı olanlar karşı karşıya getirilmiştir. Oyun kişilerini kalıplaşmış tiplere tam anlamıyla oturtmasalar da kendileri gibi olanları temsil eden tiplerdir. Ancak belli özelliklerinin altı fazla çizilmemiştir. Bu kişiler oyun ilerledikçe yeni renkler kazanırlar. Bu renkler onlara canlılık kazandırır fakat karakter boyutu katmaz.

Sıradan olmayan, bizi şaşırtan aykırı kişiler oyunların dinamosu durumundadırlar. Örtük gerçeklerin ortaya çıkması onların sorgulayıcı tavrı ile sağlanır. Yazarın *Limon, Yeşil papağan Limited, Yangın Yerinde Orkideler, Sevgi Ayakları, Günebakan Cam Kırıkları* gibi oyunlarında, eğlenceli karmaşanın alt katmanında, oyun kişilerinin iç çelişkilerine, iç hesaplaşmalarına da yer verdiği görülür.

Bireyin dramı, bilmedikleri bir yere gelmiş, tanımadıkları insanlara rastlamış, tuzağa düşmüş kişilerin durumunda ortaya çıkar. Kimi zaman, farklılığını özgürce yaşayan davetsiz bir misafir, bir garip gezgin, garsona benzemeyen bir garson, kimliği belirsiz bir sanatçı, fazla zeki bir bar kızı, gidecek yeri olmayan bir ihtiyar, bilge bir turist rehberi düzene ayak uydurmuş sıradan insanları tedirgin edecek, kimi zaman yörüngesinden sapmış bir uzay aracının kozmonotu, sapa yolda kamyonu bozulmuş bir sürücü, yaşamının son günleri ile kaçınılmaz son arasında sıkışmış bir yaşlı çıkışsızlığın bunalımını yaşar.

Sıradan kişilerle sıra dışı kişilerin karşı karşıya getirilmesiyle ortaya çıkan umulmadık durum çatışmaya dönüşemeyen bir iç gerilim yaratacak, dramatik olan, kişilerin önce anlayamadıkları, sonra harekete geçemedikleri, eyleyemedikleri, atlatamadıkları, eylemin tıkandığı noktada yaşanır. Yazar bir notunda şöyle söylüyor: “Düşüncelerden çok, durumları, duyguları göstermeye çalışıyorum oyunlarımda. her ayrıntı başka ayrıntıları getiriyor aklıma. çoğu zaman da birbiriyle çelişen durumları, duyguları. üstelik kuşku kavramına yabancı insanlardan mürekkep bir ülkede yaşıyorum. hemen herkesin yüzünde , gerçeği bulmuş insanların gerginliği, sorumluluğu, ekşimişliği. bana acıklı, hüznü geliyor bu. hem de komik.”

Memet Baydur'un oyunları çağdaş geleneksel Türk mizah anlayışının buruk alaycı tavrını sürdüren, gerçeğin benzerini değil, sahneye özgü oyunsu bir gerçekliği yakalamaya çalışan yapıtlardır. Bu oyunların ayrıntılarla dokunmuş eklemli yapısı içinde oyun kişileri, düşünceler, duygular özgürce kendi gerçeklerini kurgularlar. Kimi oyunlarda, nedensellik, tipiklik, tutarlılık kurallarının bile isteye göz ardı edildiğini duyumsarsınız. Yaşamın kendini bir oyunmuş gibi gören yazarın yaşam oyunudur oynanan. Oyunlar yüzeyden bakıldığında eğlencelidir. Fakat yazar kolay yoldan hoşnut etmek için hep tekrarlanan komik tavır ve durumlarla, ucuz esprilerle eğlendirme yoluna hiçbir zaman itibar etmemiştir. Konuşmalar şaka ile ciddi arasında gidip gelir. Kimi oyunlarındaki oyunsu tavrın altında yatan hüznün kimi oyunlarında tutuklanmış öfkeye dönüşür. Şakalar, takılmalar gerçek iletişim sağlamada yetersiz kalmıştır. Bazen de alaycı, oyuncu, kuşkucu tavır, kendini sorgulama doğrultusunda gelişir. Kişilerin hesaplaşmalardan yenik çıktıkları olur. Kimi uzaklaşmalar, ölümle noktalanmıştır. Kısacası bu oyunlarda zorbalığın, kabalığın, hoyratlığın egemen olduğu bir dünyada son sığınağın, sıradan insanda varlığını sürdürmeyi başaran zeka, mizah anlayışı ve düş gücü olduğunu duyumsarsınız.

Memet Baydur tiyatrosunun en belirgin özelliği dilin hünerli kullanılışıdır. İroni sanatından, başka anlamlara göndermelerden, kelime oyunlarından, yanlış anlamalardan, şaşırtmalardan bolca yararlanılmıştır. Konuşmalarda yapılan dil ve katalarıyla dalga geçilirken, eksikli, kusurlu ile alay eden geleneksel kaba mizahtan farklı olarak incelikli bir üslup kullanılmıştır. Amaç, moda sözcüklere, hemen anlaşılacak durumlara gönderme yapmak, şaşırtarak bu klişeleri eskitmek, yeni bir gözle görülmesini sağlamaktır.

Kimi oyunlarda konuşmalar, gerçekçi dediğimiz üslubun katılığı, sınırlılığını, esnekliğini yitirmişliğini, yaratıcı düşünceyi, düş gücünü kısıtlayıcı yanına göstermek üzere saçmaya dönüşür. Saçmadan anlam üretmeye, şaşırtmadan tedirgin etmeye doğru bir gelişim çizgisi izlenmiştir. Kimi oyunlardaysa eski metinlerden, şiirlerden alıntılarla zenginleştirilmiş, metinler arası göndermelerle alt anlam dokunmuştur.

Memet Baydur oyunlarının dekoru, kostümü, ışığı, müziği konularında ayrıntılı açıklamalar yapar ve bu açıklamaların titizlikle uygulanmasını ister. Dekorun ve kostümün o ortamda yaşayan insanların kültürünü, yaşama biçimini, iç çelişkilerini, sorunlarını yansıtması amaçlanmıştır. Eşyanın gösterge değeri vardır. Anlam

bütünlemede, atmosfer yaratmada görüntü dilinden yararlanılmıştır. Eski ve güzel eşya, satranç tahtası, içki bardakları, zarif fincanlar, şemsiye, baston, tabanca, kuş kafesi, akvaryum gibi nesnelere oyun kişilerinin kendine özgü kişiliğine ışık tutar. İçinde kuş olmayan boş bir kafes, eczanede satılmaması gereken oyuncaklar gibi eşyanın aykırı bir yerde, aykırı bir biçimde kullanımı ile şaşırtıcı, düşündürücü çelişkiler yaratılır.

Müziğin olayları ateşleyici, atmosfer sağlayıcı, gerilim yaratıcı, dramatik anlamı vurgulayıcı gücünden yararlanması önerilmiş, duygu aktarımında klasik müzikten ve caz müziğinden destek sağlanması gerekli görülmüş, kimi oyunlarda çalınacak müzik parçasının, kullanılacak müzik aletinin adı belirtilmiştir. Sahne tasarımı ile, müzikle, ışıkla yaratılan atmosfer, bazen oyun kişilerinin yalnızlık, kimsesizlik, arayış, kuşku, korku gibi ruh hallerini, bazen durumun ölüm gibi, umutsuzluk gibi dramatik boyutunu, bazen de yazarın küçümseme, ironi, alay, öfke taşıyan eleştirel bakışını ifade edecek biçimde kullanılacaktır.

Memet Baydur, ses gibi sessizlikten de anlam üretme peşindedir. Örneğin, *Limon*'un ikinci perdesinde şu açıklamayı yapmıştır: “Bu oyunda baş rol sessizliğindedir. Tıkanmış musluk gibi

değil, elektriğin kesilmesi gibi değil ... “müzik” aralarında kullanılan, gerçek bir ses-ötesi olmalıdır bu saniyeler. Nefes almak için “ölmek” için konakladığımız anlar gibi . Tango ritmiyle oynanmalıdır oyunun tümü.Ton dışı/armoni içi”.

Memet Baydur sanatın sorumlu, ahlaki ve cesur olması gerektiğine, tiyatronun toplumu uygarlık yolunda geliştirici gücüne inanmıştır. Fakat doğrudan öğretici, eğitici tiyatro anlayışına karşıdır.

Günümüz insanına oyun yazarının vereceği hiçbir ders olmadığını düşündüğüm için, tiyatronun da bir dershaneden çok, ‘büyülü bir haz alanı’ olduğuna inandığım için, didaktik sanata biraz şaşkın ve gülümser bakmışımdır hep. Üstelik yaşadığım süreçte öğrendiğim şeylerin çoğunu, oyun seyrederek öğrendiğim halde! Ahlak dersi almak için tiyatroya giden insanlara da hep şaşkın ve gülümser aktım, ‘anladım’ onları ama pek ‘alışmadım.’ (Hepsini Okudunuz mu.s.9 Elvd. Dny. s:115)

Öte yandan Memet Baydur’un tiyatronun ahlaki sorumluluğuna duyarsız kalmadığı görülür. Bir köşe yazısında Muhsin Ertuğrul’un “Sanat ve Ahlak” başlıklı yazısından alıntı yapmış, onun sözcüklerini de kullanarak şöyle bu sorumluluğu görmezden gelenlere, kamuoyu adına sanata sansür uygulamaya kalkışanlara şöyle seslenmiştir: “Bu büyük sanat insanımızın öğütlerine kulak vermek, ona inanmak gerekiyor 2000 yılının Mayıs

ayında bile. Katile katil, hırsıza hırsız, deyyusa deyyus, yiyiciye yiyici demek oyun yazarlığının olmazsa olmaz koşudur.” (“Merkep Pedikür Yaptırıyor”, Mayıs 2000” .)

Memet Baydur tiyatrosu sorgulayıcıdır. Rahatına alıştığımız düşünce kalıplarını sorgulayarak bizi hem yaşam karşısında duruşumuz bakımından, hem tiyatro sanatının bakışımız açısından yeniden düşünmeye çağırır. Klişeleşmiş adetlerin, sınanmamış değerlerin, ezberlenmiş doğruların baskısından kurtulmaya davet eder.

Bilgiçlik, iddiacılık, kendini beğenmişlik, iki yüzlülük, doyumsuzluk, zorbalık, züppelik, fırsatçılık toplumun bir kesiminde gözlemlediği zaaflardır. Bilgiçliğe, zorbalığa olduğu kadar, cahilliğe, görgüsüzlüğe, zevksizliğe de eleştiri getirmiştir. Hoyrathığa, kabalığa, buyurganlıığa tahammülü yoktur. İnsanların tembellik etmemelerini, üretken olmalarını, en çok da bilmedikleri konuları merak etmelerini, öğrenmeye çalışmalarını ister. Hedefine ukala aydını, görgüsüz zengini, kendinden hoşnut burjuvayı oturtmuştur. Bu durumu meşrulaştıran sistemi eleştirmiş, fakat bunu yaparken hazır çözüm reçetelerine başvurmamıştır.

Memet Baydur eleştirisini şakanın arkasına saklayarak yapan bir yazardır. Alaycı tavrın

oyunun geneline egemen olan oyun duygusuyla dengelenmiş olması seyirci üzerinde olumsuz etki bırakmasını önlemiştir. Seyirci oyundan, fantastik, şakacı, eğlenceli bir oyun seyretmiş, aynı zamanda eleştirinin hedefindeki insanları tanımış olarak çıkacaktır. Eleştirinin etkisi içten içe algılanır, temsil sonrasına uzanır. Oyunların ciddi iletisi ile şakacı kurgulanışı arasında kurulmuş olan bu denge Memet Baydur tiyatrosuna özgü başarının anahtarıdır, diyebilirim.

Son sözü ölümünün onuncu yılında özlemle andığımız Memet Baydur’a bırakıyorum:

“Dünyayı değiştirebilirsiniz tiyatroyla. Savaşları önleyebilirsiniz. İnsanları daha iyi daha güzel insanlar yapabilirsiniz tiyatro ile. Tiyatro ile enflasyonu düşürebilir, eğitimi doğrultabilir, adaleti sağlayabilirsiniz. Tiyatro ile insanlar, insan olduklarını hiç unutmamak üzere anırlar! Tiyatro ... her şeydir! Tiyatro ile insanlar seçim yapabilir ve hayır demenin yaşamsal önemini kavrarlar! İnsan, insani olanı seçmeyi ve insani olmayı reddetmeyi öğrenir tiyaçro ile! Ancak tiyatro ile mümkündür gerçeği görmek!” (*Vladimir Komarov*, s., 184)