

## ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSUNDA İKİ KİŞİLİK OYUNLAR

Prof. Dr. Sevda ŞENER

İki kişilik oyunların kendine özgü bir yapısı vardır. Bu yapı hem toplumdaki karşıtlıkları sergilemeye, hem de bu karşıtlıkları dengeleyerek özlenen bir uyumu göstermeye elverişlidir. İki kişilik oyunlarda sorun içeren bir durum ele alınır ve bu durum birbirine karşıt kişiler tarafından enine boyuna tartışılır. Önemli olan, bu durumun gelişmesi ve sonuçlanmasından çok tartışılmasıdır. Böyle bir tartışma, dramatik diyalog aracılığı ile ilginçlik, gerilim ve sürükleyicilik kazanır. Tartışma ya taraflardan birinin yenilgisi ile, ya da karşıt görüşlerin dengelenmesi ile sona erer. Yazarlar genellikle bu dengeye de kuşku ile yaklaşırlar. Seyircinin, özlenen, varsayılan, resmi ideoloji tarafından benimsenen bir uyum anlayışını sorgulamasını isterler. Böyle durumlarda oyun tatiya bağlanarak sonuçlandırılabilir öykünün açık uçlu olduğu, yeni ve farklı gelişmelere yönelebileceği sezdirilir.

İki kişilik oyunların temel yapı ilkesi karşıtlık ve koşutluktur. Bu karşıtlık ve koşutluklar dengenin bozulup yeniden kurulması ve bu bozulmanın durmadan taraf değiştirmesi ile devinim kazanır. Oyunun aksiyonu fiziksel hareketi içeren dış devinimle değil, sözlü tepkilerle dışa vurulan iç devinimle gelişir. Yazarın başarısı bu tepkileri yansıtan diyalogu düzenlemede ortaya çıkar. Diyalog aydınlatıcı olduğu kadar sürükleyici olmak zorundadır. Öykünün geçmişte kalan bölümü, oyun kişilerinin örtük özellikleri, içinde bulunulan durumun koşulları, bu durumu etkilemiş olan olaylar, oyun kişilerinin konuşmaları ile açıklanacaktır. Diyalogun düzenlenmesinde denge kuralına uyulur ve tartım gözetilir. İroni gibi, sürpriz gibi, önseme gibi, geciktirme gibi bilinen yazım hünerlerine baş vurularak seyircinin ilgisi diri tutulur. Sözlerin hem anlaşılır olmasına, hem de anlam incelikleri ile donatılmasına özen gösterilir. Düşüncenin sözle vurgulanarak belirtilmesi ne kadar önemliyse, yinelemelerle tekdüzeliğe düşülmesi o kadar sakıncalıdır.

Çağdaş Türk oyun yazınında iki kişilik oyunlar küçük bir birim oluşturmaya başlamıştır. Bu oyunlar genellikle aile dramı kapsamına girer. Çünkü bu oyunların ekseninde karı-koca, ya da benzer bir ilişki içinde bulunan kadın-erkek bulunur. Kadın ile erkek birbirine çok benzeyen, aynı zamanda birbirine karşıt olan özellikler taşırlar. Benzerlik, aynı ortamda yaşamalarından ve aynı kökten gelmelerinden kaynaklanır. Karşıtlık ise içinde yaşadıkları duruma gösterilen tepkinin farklılığından anlaşılır ve çoğu kez mizaç farkından kaynaklanır.

Genelde iki kişilik oyunların yapısını irdelemek, özelde çağdaş Türk tiyatrosunda üretilmiş iki kişilik oyunları yakından tanımak üzere Adalet Ağaoğlu'nun *Tombala*<sup>1</sup>, Aziz Nesin'in *Tut Elimde Rovni*<sup>2</sup>, Oktay Rifat Horozcu'nun *Yağmur Sıkıntısı*<sup>3</sup>, Bilgesu Erenus'un *İkili Oyun*<sup>4</sup> adlı oyunları örnek olarak incelenebilir. Bu oyunlarda bir gerçeğin iki ayrı yüzü karşı karşıya getirilmiştir. Oyun kişilerinin aynı sınıftan, aynı çevreden, hatta aynı aileden olması, ele alınan sorunun aynı kökten türediğini belirtir. Bu durumda karşıtlıklar ve karşıtlıklara dayanan çatışmalar daha çok anlam kazanır. Çünkü bir durumun iki ayrı yönünü görmemizi sağlar. Örneğin *Tombala*'daki karı-koca aynı sınıftan insanlardırlar. İkisi de yaşlıdır, ikisi de aynı ortamda yaşadıkları halde içinde yaşadıkları duruma farklı tepkiler gösterirler. Fakat bu farklılıklar, ortak bir dramı paylaşmalarını engellemez. Dramatik olan, iki ayrı ışık altında ve çok yönlü olarak aydınlatılmış olur. *Tut Elimden Rovni*'deki karı-koca aynı mesleğin, aynı koşulların insanları oldukları halde kadının istekleri, düşleri, tutkuları ile erkeğinkiler birbirine benzemez. İki karşıt cins, yaşam ve yaşama biçimi konusunda karşıt görüşlerin temsilcisidirler. *İkili Oyun*'da da bir karı-koca ilişkisine tanık oluruz. Bu iki insan aynı çıkmazın içinde yaşadıkları, aynı sorunları paylaştıkları halde, durumlarına karşı gösterdikleri tepki başka başkadır. *Yağmur Sıkıntısı*'nda karı-kocanın benzerliklerinden çok farklılıkları vurgulanmıştır. Ne var ki, bütün benzerliklerine rağmen ikisinin de aynı toplum hamurundan yoğrulmuş oldukları bellidir.

Ele alınan iki kişilik oyunların üçünde, karşıt tepkiler gösteren kadınla erkek oyunun sonunda bir uzlaşmaya varırlar. Daha doğrusu, karşıtlığın yüzeyde olduğunu, aslında birbirlerini bütünlediklerini anlarlar. Yalnız *Yağmur Sıkıntısı* çatışan taraflardan birinin yenilgisi ile son bulur. Ne var ki bu ölüm aşamasında Kadın, kocası ile aynı ortamın ürünü olduğunun bilincine varmıştır. Kadın ile Erkek'

in aynı bütünün parçaları olmaları; karşıtları barındıran birlik ve bütünlükler üzerinde daha dikkatli durmamız gerektiğini hatırlatır.

### **Tombala**

*Tombala* iki kişilik bir oyundur. Yazarı Adalet Ağaoğlu, insanların yaşlanınca işlevsiz, yararsız ve mutsuz oluşlarını ele almış, bu sorunun nedenlerine inmeye çalışmıştır. Yaşlı bir karı-kocanın günlük yaşamından alınan bir saatlik bir kesitte onların yalnız kalmışlıkları, avuntu bulmakta zorluk çektikleri, birbirleri ile çekişerek vakit öldürdükleri sergilenir.

*Tombala*'da yaşlılık, yaşamın bağımsız bir bölümü olarak ele alınmamış, geçmişe, hatta geleceğe ilmekler atılarak bir yaşam biçimini akla getirecek şekilde genişletilmiştir. Geçmişle geleceğin arasına sıkışmış olan yaşlılığın nasıl geçirileceği önemli bir sorundur. Yaşlılık aşamasının, yılların sağladığı birikimin gizilgücü ile yararlı bir dönem olarak değerlendirilmesi olasıdır. Oysa yaşlılarımız bu dönemi, sıkıcı bir ölümü bekleyiş süreci olarak algılamaktadırlar. Bu yüzden *Tombala*'nın yaşlıları dingin ve doygun olacakları yerde, huzursuz ve geçimsizdirler. İki ihtiyar birbiri ile çekişir dururlar.

Adalet Ağaoğlu, iki kişinin sorununu ortak bir gerçekle açıklamıştır. Bu gerçek, zor dönemlerde çatışmaların kaçınılmaz olduğudur. Yaşlı karı-kocanın geçimsizliği de zor bir dönem yaşamalarından kaynaklanır. Onların birlikteliği, zorluğu omuz omuza, uyum içinde karşılayabilmelerini sağlayamamıştır. Çünkü yaşadıkları sürece böyle bir uyumu sağlayacak birikimi gerçekleştirememişlerdir. Gene de aralarında yıllarca beraber yaşamış olmaktan gelen bir denge kurulmuştur. Yazar bu dengeyi oyunun biçimleme anahtarı olarak kullanmıştır. Dengenin bazan Yaşlı Kadından, bazan Yaşlı Erkekten yana bozulması oyunun devinimini sağlar.

Yazar olayı bir kadın-erkek, karı-koca anlaşmazlığı bağlamında değerlendirmemeye özen göstermiş, Yaşlı Kadın ile Yaşlı Erkek arasındaki çatışmacıkları yaşlılığın türlü hallerini gösterecek biçimde kullanmıştır. Bu bakımdan *Tombala* bir eylem oyunu değil, bir durum oyunudur.

Oyunun öyküsü kısaca şöyle gelişir: Yaşlı bir karı-koca akşam saatlerinde vakit geçirmeye çalışırlar. Yaşlı Erkek emeklidir. Yaşlı Kadın'ın da yemek pişirmekten başka yapacak işi kalmamıştır. Konuşmalarından, ikisi kız, ikisi erkek dört çocukları olduğu anla-

şılır. Çocukların hepsi büyüyüp iş gücü sahibi olduklarından, ya da evlenip çocuk çocuğa karıştıklarından yaşlı anne ve yaşlı baba yalnız kalmışlardır. Onlar da tombala oynayarak, bir şeyler atıştırarak, birbirleri ile çekişerek avunurlar. Konuşmaları, çocukların küçüklük anıları ile, torunlara duyulan özlemin dile getirilmesi ile renklenir. Tombala oynarken, abur cubur atıştırırken aralarında tartışmalar olur. Bu küçük anlaşmazlıklar, yeniden tombalaya oturmaları, ya da ertesi gün yenecek yemeklerin tasarlanması ile son bulur.

Olay tek mekânda geçer. Bu yer bir oturma-yemek odasıdır. Mutfağa açılan ve oyun boyunca kullanılan bir kapısı vardır odanın. Soldaki sokak kapısı ise oyun boyunca hiç kullanılmayacaktır. Mekânın bir oturma odası olması oyuna ilk bakışta evcil bir anlam verir. Bu oda döşenişi ile orta sınıftan orta halli bir ailenin yaşam düzeyini gösterir. Bu evin eskiden kalabalık bir aileyi barındırdığını düşünmek üzere odaya on kişi oturabilecek büyüklükte bir masa ile kırık dökük on sandalye yerleştirilmiştir. Ayrıca bir divan, koltuklar, sehpa vardır. İki ihtiyarın bu eşya dolu odada, büyük masanın bir ucunda yan yana oturup tombala oynamaları yalnız bırakılmışlıklarını etkili bir biçimde görüntüler. Tombala çok kişiyle oynanan bir oyundur. Bu oyunu iki kişinin karşılıklı oynaması da yalnız kalmışlığı hatırlatır. Adalet Ağaoglu yaşlılık ve yalnız kalmışlık gerçeğini iyice pekiştirmek için Yaşlı Kadın'ın ağır işittiğini gösteren bir işitme aracı, Yaşlı Erkek'in kalın camlı olması gereken bir gözlük taktığını belirtmiştir. Duyu organlarının zayıflaması, yaşlanıp güçten düşmeyi, özellikle de çevre ile iletişim kurmakta güçlük çekilmesini gösterir. Soldaki hiç açılmayan sokak kapısı da terkedilmişliğin göstergesidir.

Olay, akşam saat yedi sularında başlayıp sekiz sularına dek süren kısa bir zaman dilimini kapsar. Oyun boyunca sık sık saate bakılması, saatin kaç olduğunun sorulması zamanın ağır akışını belirtir ve zaman bilincini uyandırarak tutarak bekleyişin sabırsızlığını duyurur. Odada bulunan çalar saat de gerçekçi bir ayrıntı olarak değil, bekleyişi hatırlatan işlevsel bir araç olarak kullanılmıştır. Bir zamanlar güzel olduğu belli olan eskimiş dantel perdeler, duvardaki çocuk fotoğrafları, aynı doğrultuda kullanılmış daha harcıalem göstergelelerdir.

Oyun, dekorun yarattığı hüznü havayla çelişen çocuksu bir konuşmayla başlatılır. Konuşmalardan iki ihtiyarın tek eğlencesinin tombala oynamak olduğu, ikisinin de oynamaya can attığı an-

laşılacaktır. Yazar ilk konuşmaların hemen ardından ikinci küçük devinimi başlatmıştır. Bu devinim, Yaşlı Erkek'in sık sık mutfığa gidip bir şeyler yemesi, karısının bu kaçamaqları yüzlemesi ile gerçekleşir. İki arasındaki gizli sürtüşme, uyarılar, ayıplamalar, yalana başvurular, sitemler, özür dilemelerle dışa vurulur. Oyun oynama, abur cubur atıştırma bölümcüklerini yaşlıların asal sorunlarının sergilendiği bölüm izler. İki de, şimdi evlenip evden de bu kentten de uzaklara gitmiş olan çocuklarını özlemişlerdir. Kadının çocuklarına özlemi, onlar için hazırladığı yemeklerle yeniden gündeme gelecektir. Bu konuda Yaşlı Erkek'in tutumu daha gerçekçidir. Karısının umudunu kırmaktan, çocuklar için hazırlanmış tatlıları tırtıklamaktan kaçınmaz.

“Yaşlı Kadın: (Alttan alır) (...) Belki bir gelen filân olur...

Yaşlı Erkek: (Keser) Kimse gelmez. Herkesin işi gücü var...  
Kimse gelmez.”

Artık kapısını kimsenin çalmadığı evde yaşlı karı-koca yeniden tombalaya otururlar. Oyunun iki minik kriz noktası, bir kez kadının, bir kez erkeğin kapının ziline çalındığını sanıp koşmalarıdır. Birbirlerine sık sık saati sormaları da gizli bir bekleyiş içinde olduklarını gösterir. Tombala dışında yapacakları çok az şey kalmıştır bu yaşlıların. Yaşlı Erkek, artık rafa serilmiş olan üç günlük gazete-ye yeniden göz atar. Yaşlı Kadın, bir torba mercimeği sekizinci kez ayıklar. Yemek ve tombala üzerinde uzayan konuşmalar bir kez daha bekleyiş teması ile kesilir:

“Yaşlı Kadın: (Yerinden doğrulur) Kapı mı çalınıyor?

Yaşlı Erkek: (Yerinden doğrulur) Kapı mı çalınıyor? (Bir süre dinler)

Yaşlı Kadın: Kapı değil mi?

Yaşlı Erkek: (Yüksek sesle) Saat sekizi çalıyor.”

Adalet Ağaoglu *Tombala*'da sergilemek istediği durumun çok yönlü olarak aydınlatılmasına önem vermiştir. Bu bakımdan oyun bir aksiyon, ya da bir karakter oyunu değil, bir durum oyunudur. Bu durum gerçekçi ve inandırıcı olarak iki kişiye yaşatılmıştır. Bu iki kişi hem insani özellikleri ile, hem de toplumsal konumları ile yansıtılmıştır.

*Tombala*'nın yapı ilkesi dengedir. Dikkat, dengelenen karşıtı-ğa değil, kendini içten dengelemeye çalışan bütünüün özelliğine çe-

kilmiştir. Bu bütün, bir insanlık ve bir toplum sorununu içermektedir. Sorunu yansıtmak üzere seçilen durum içinde karşıtlık ve koşulluk barındıran bir yapı içinde sunulmuş ve genel ilkeye uyularak bu karşıtlık ve koşulluklar dengelenmiştir. Örneğin, oyunun başında ve sonunda Kadın ile Erkek'in benzer tepkiler gösterdiklerine tanık oluruz. Başta Kadın'ın tombala oynamakta nazlanması-na karşın, oyunun sonunda Erkek isteksizdir. Oyunun başında Erkek portakal yer, kadın ondan bir dilim ister. Oyunun sonunda portakalı yiyen Kadındır, Erkek ondan bir dilim ister.

Oyunun devinimi dengenin bir bozulup bir kurulması ile sağlanmıştır. Denge oyununda başvuru yinelenmeler yansıtılan gerçeğin vurgulanmasını sağladığı gibi oyunun devinimini de sağlamıştır. Bu oyunda aksiyon gelişim göstermez. Oyun başladığı gibi biter. Gelişen, yansıtılan durum hakkındaki bilgimizdir. Ayrıntılar bilgimizi derinleştirecek biçimde yerleştirilmiştir. Bilgimiz geliştikçe, kendini içten dengelemeye çalışan, fakat zor bir dönemi göğüsleyecek gücü birlikte üretemeyen bütünü daha iyi tanırız. Bu bütün yaşlı bir karı-kocadan oluşan ailedir. Bu yaşlı karı-koca, yaşlılık denen zor dönemi mutlu bir üretkenlik içinde geçirememekte, kısır bir çekişme ile birbirini tüketmektedirler. Başarabildikleri, bir denge kurabilmekten ibarettir. Oyunun içeriğinin asal ögesi olan denge, oyunun biçiminin de anahtarı olmuştur.

### **Tut Elimden Rovni:**

Aziz Nesin, *Tut Elimden Rovni* adlı iki kişilik oyununda, insan ilişkilerinin temelinde, dengelenmiş karşıtlığın yattığını göstermiştir. Dengeli karşıtlık ilkesini en iyi ifade edilebileceği durum karı-koca ilişkisidir. Bu karı-kocanın aynı zamanda canbaz olmaları denge düşüncesinin vurgulanmasını sağlamıştır. Yazar oyunu için yaptığı açıklamada şöyle der:

“Oyunun iki kişisi Melâ ile Rovni karı-kocadır; ama oyunda anlatılmak istenen bir karı-koca ilişkisi değildir. Bu oyunda dost, arkadaş, ortak, sevgili, karı-koca ve bunların benzeri durumlardaki iki insanın ilişkisi ve bu ilişki-den doğan dramatik bir kesit sunulmaktadır. Karı-koca olan Melâ ile Rovni, ilişkilerini karşılıklı olarak sürdürmek zorunda iki kişinin sahnedeki simgesel varlıklarıdır. Sürekli ilişki kurmak zorunda kalan iki insanın durumu

canbazlığa çok benzediği için, karı-koca Melâ ile Rovni canbazdırlar. Canbazlık nasıl bir denge kurmaksa, iki insanın karşılıklı ilişkilerini sürdürmeleri de aralarında-daki dengeyi sağlamalarına bağlıdır. Denge bozuldukça çatışma ve sürtüşme olacaktır. Çatışmanın olması demek, ilişkideki iki kişinin dengeyi aramaları demektir. Denge bozulunca yeniden kurulamazsa, o iki kişi birbirini yok edecek, düşeceklerdir.”

Oyun kişileri iki soru ile karşı karşıyadırlar: Neden dengeyi aramaktan vazgeçmiyorlar? Denge’de aradıkları nedir? Bu sorular, seyircinin kafasını kurcalayacak biçimde yansıtılır. Yazar açıklamasında bu konuya da değinmiştir:

“Neden birbirlerinden kurtulamıyorlar? Daha önce bu ayrılığı deneyip başaramayan Melâ da, Rovni de, oyun boyunca bu nedeni aramaktadırlar. Oyunun başlarında bilinçsiz olan bu arayış, sonlara doğru bilinçli bir arayış olur. Ayrılamayışlarının görünen nedeni, karı-koca iki canbazın birbirinden ayrılınca ne başkalarıyla, ne ayrı ayrı canbazlık yapamamaları, tek uğraşları olan canbazlıkla yaşam ve geçimlerini sürdürebilmek için birbirlerini gereksinmeleridir.”

Burada ilk soru ikinci ile birleşmektedir. Yazarın da açıkladığı gibi, Melâ ile Rovni’nin önceleri bilinçsiz, sonra bilinçli arayışları onları şu sonuca götürür: Dengelenmeye çalışılan karşıtlık, iki ayrı haklılık değil, aynı değerın birbirini bütünleyen iki ayrı yönüdür. Onun için Melâ ile Rovni arasındaki çatışmalar gerçek bir savaşıma dönüşmez. İki birbirini yok etme çabasında değildir. Çatışma dengedeki ağırlığını koruyabilmek içindir. Savaşım ise ölüme karşı birlikte verilir. Canbazlık, dayanışma içinde yapılan bir ölüm oyunudur.

Melâ ile Rovni’nin denge oyununda yenen ve yenilen değil, denge bozulduğu zaman yukarı çıkan ve aşağı düşen vardır. Fakat bu tahtıravallide denge bir gün mutlaka ters yöne de çevrilecek, yukarı çıkanlar aşağı inecek, aşağıda kalanlar yukarı çıkacaktır. Önemli olan denge oyunun dışına düşmemektir. O zaman iki taraf da yitirecektir. Bu bakımdan oyunu bir haklılık ve haksızlık hesaplaşması olarak değerlendirmemek gerekir. Zaten karı-koca arasın-

daki çatışmanın hiç bir zaman gerçek bir düşmanlığa, hatta karşıtlığa dayanmadığı, ikisinin de birbirinden kuşkulandırmakta haksız oldukları anlaşılacaktır.

Yazar oyununda, karşıtlığı ve çatışmayı dışlamayan, bilinçsiz bir uyumda bireylerin kişiliğini eritmeyen, uyusuk olmayan canlı, hatta dövüşken bir birlikteliğin güzelliğini duyurmaya çalışmıştır. Böyle bir tema için canbazlık mesleği doğru seçilmiş bir göstergedir. Canbazlık, ilk ağızda akla gelişmiş kasları, gerginliği, diriliği, hata bağışlamayan dikkati, kontrol altında tutulan gizilgücü getirir. Canbazlık aynı zamanda kıl payı tehlikenin, gemlenmiş korkunun göstergesidir. Canbazlığın, seyredilen, alkışlanan ya da yuhalanan bir bir gösteri olması ise seyircinin beğenisine sunulan tüm gösterileri düşündürür. İşini bir yaratıcılık düzeyinde başarmaya çalışan canbaz, sanatçıyı temsil eder. Yazar oyun boyunca canbazlık gösterisi ile sanatsal yaratıcılık, canbaz ile sanatçı arasındaki benzerliğe değinmiş, sanatçının yazgısı ile canbazın arasında koşutluk kurmuştur.

*Tut Elimden Rovni*'deki karı-kocayı sirklerde denge numaraları yaparlarken tanırız. Rovni, işini özel yaşamından üstün sayan bir meslek tutkunudur. Hep yeni numaralar bulmaya, kendini aşmaya çalışır. Kimsenin başaramadığı canbazlık gösterilerini yayarak adını yaşatmak ister. Gözden düşmekten ölesiye korkar. Tutku ile korku atbaşı gider yürüğünde. Tutkusundan dolayı bilinçsiz bir suçluluk duygusu da taşımaktadır. Korkusu ise yalnızlık duymasına neden olur. Rovni, bu özellikleri ile toplumdaki başat insan örneğidir. Başat insan tipi, erkek ve koca imgesi ile çakışır.

Mela'ya gelince, o başarıdan çok sevgiye yönelik dişi cinstir. Bir evi, çocukları olsun ister. Kocası tarafından sevilme, güvenlik içinde yaşamak ister. Fakat Rovni'nin büyük tutkusu yüzünden kadınca isteklerinden vazgeçmek zorunda kalmıştır. Oysa canbazlıktan hoşlanmamaktadır. Çocukları ile geleceğe doğru uzanma içgüdüğü doyurulmamış olduğu için kendini yalnız, umarsız, güvensiz hisseder.

Oyun boyunca Mela ile Rovni'nin tartıştıkları, birbirlerini suçladıkları görülür. Oyun, tıpkı bir canbazlık gösterisinde olduğu gibi, dengenin bir Rovni'den, bir Mela dan yana bozulur gibi olması ile devindirilmiştir. Bu devinim hiç durmaz. Kişilerin duygu ve düşüncelerinde meydana gelen değişim iç devinimi sağlar. Bu arada kişilerin geçmişleri ile, başkaları ile olan ilişkileri ile ilgili bilgi de serimlenir.

Yazar, oyunun sahneye gerili bir film perdesi üzerine yansıtılacak bir trapez gösterisi ile başlatılmasını istemiştir. Melâ ile Rovni'nin bu filmdeki numaraları Melâ'nın, Rovni'nin ellerini tutamayıp boşluğa düşmesi ile bitecektir. Karanlıkta çığlıklar yükselecek ve kesilecektir. Bu ön gösteriyi izleyen oyun ise bir otel odasında başlayacak ve hep otel odalarında sürecektir. Otel odası, kök salmamışlığın, kararlı olmayan bir yaşayışın, gelip geçiciliğin göstergesidir. Oyun başladığında mevsim kıştır ve gecenin ilk saatleri yaşanmaktadır. Soğuk ve karanlık, yuvasızlık duygusunu pekiştirir.

Rovni ile Melâ ellerinde valizlerle otel odasına girerler. İlk konuşmalardan anlaşıldığına göre bir kaç saat sonra büyük bir salonda gösteri yapacaklardır. Gösteri öncesinde Rovni gergin, Melâ umursamaz görünür. Melâ'nın durmadan içki içmesi Rovni'yi kızdırır ve endişelendirir. Melâ ise kocasını sevgisizlikle suçlar. Birbirlerinden nefret ettiklerini söylerler. Nefretleri iki nesnede odaklanmıştır: Melâ'nın Lenfa adını verdiği canbaz bisikleti ile, Rovni'nin Mestini adını verdiği metal canbazlık aygıtı. Melâ, parlak ve birbirine geçme borulardan yapılmış Mestini'yi, Rovni, biri büyük biri küçük tekerlekli bir bisiklet olan Lenfa'yı kıskanır. Mestini, Rovni'nin eski bir oyun arkadaşının adını taşımaktadır. Lenfa ise Melâ'nın doğmadan ölen çocuğunun adıdır. Böylece karı-kocanın geçimsizliğinin altında yatan nedenlerden en önemlisi sergilenmiş olur. Melâ kocasının, eski oyun arkadaşı Mestini'nin ölümüne bilerek neden olduğunu sanmakta, Rovni ise, karısının kendini aldattığından, doğmadan ölen çocuğun başka bir erkekten olduğundan kuşkulamaktadır. Gizli kuşkular, korkular, kıskançlıklar, karı-kocanın bir süre ayrı kalmalarına yol açmış, fakat Melâ gene kocasına dönmüştür.

“Melâ — (Sesi karanlıkta duyulur) Gitmişim... Kurtulmuştum benden... Ben yokken niçin kendi kanatlarında uçmadın? O güçlü kanatlarınla? Niçin kendini aşmadın? Kendi çemberini kırıp niçin kurtulamadın?

Melâ — Bütün zorluk da bu ya... Önce yaşayabilmeniz için birlikte olmak zorundayız. (Işık demeti yavaş yavaş daraldıkça birbirlerine yaklaşırlar)”

Birinci bölüm aynı konuda yinelenen çatışmalarla sürer. Bu arada geçmişte yer almış ve o güne dek aralarında bir kuşku konusu

olmuş olan üç olay serimlenir. Bunların ilki eskilerin ünlü canbazı Pelütki'nin yaşlanması ve ölümü ile ilgili olmaktadır. Pelütki, Rovni'nin hem hayranlık duyduğu hem de kıskandığı usta bir canbazdır. Yaşlanınca gözden düşmüş, yoksulluk içinde ölmüştür. Pelütki'nin sonu Rovni için giderilmeyen bir korku kaynağıdır.

“Rovni— (...) Bugün bizi alkışlayan her seyircide kendi eski günlerimi görüyorum. Alkışlayıp bizi yüceltiyorlar. Her yüceltmede, yücelten için gizli bir küçülme, eziklik, pişmanlık, utanç var. Bilinçaltına itilmiş gizli bir duygu... Sayın seyircilerimiz, işte bu aşağılık duygudan kurtulmak için, kendileri bizim yanımıza çıkamadıklarılarından, bizim kendi yanlarına inmemizi, yani o halkalardan, iplerden düşmemizi bekliyorlar. Alkışlarından doğan suçluluklarını bize ödetecekler. Bu nasıl bir duygu biliyor musun?”

Rovni'nin bu yaklaşımı ününün baskısı altında bir psikoz oluşturmuş bir canbazın kaygılarını mı, yoksa her ünlü kişinin göğüslemek zorunda olduğu genel bir insanlık gerçeğini mi yansıtır? Yazar, Rovni'nin kişiliğinin gizli ruhsal dolantılarından çok, genelde ün, tutku, sanatsal yaratıcılık, sanatçı seyirci ilişkisi konusundaki görüşlerini yansıtmaya önem vermiş, seyirciyi bu konularda düşünmeye çağırmıştır.

Serimlenen ikinci olay Mestini'nin öyküsüdür. Mestini, Rovni'nin trapezden düşerek ölen oyun arkadaşıdır. Melâ, kocasının bu kazayı tertiplemiş olmasından kuşkulandır. Çünkü o kazanın olduğu gösteride Rovni çok zor bir numara denemiş ve güvenlik için gerekli olan ağı gerdirtmemiştir. Üçüncü öykü Melâ'nınkidir. Rovni, Melâ'nın doğmadan ölen çocuğunun babasının kendi olmadığını sanar. Melâ bu suçlamayı reddetmez. Fakat o da kocasını, ona çocuk yapma fırsatı vermediği, mesleğine engel olur gerekçesiyle çocuklarını daha karnında iken aldırtdığı için suçlar. İki de birbirinden verebilecekleri şeyleri istemektedirler. İlk bölüm Rovni ile Melâ'nın gösteri yapacakları klübe gitmek üzere hazırlanmaları ile sona erer.

İkinci bölümde Melâ ile Rovni'yi gösteriden önce klübün artist odasında görürüz. Burada da sürdürülen tartışma ilk bölümde sergilenen karşıtlığın daha ayrıntılı olarak belirlenmesini sağlar. Ya-

pacakları gösterinin tehlikeli oluşu ikisinin de sınırlarını germiştir. Böyle gergin bir durumda gösteriye çıktığı için düşüp ölen bir canbazı hatırlarlar. Onun kazadan önce çalışma odasını derleyip toplamış olması ile, şimdi Melâ'nın odayı toplamaya başlaması arasındaki benzerlik korkulu çağrışımlar yapar. Rovni, belki de ilk kez yorulduğunu ve korktuğunu itiraf eder. Yazar bu bölümde sanat ve seyirci ilişkisi konusunda bir saptama daha yapmıştır. Rovni bu düşünceyi şöyle dile getirir:

“Rovni— Palyaço kim? Toplumun en zavallı, en acınası, en ezilmiş insanını simgeler, en hor görüleni.. Durmadan düşer, durmadan yuvarlanır. (...) Ben işte bu ikisini birleştirdim. Boyuna düşen, sürçen, tökezleyen palyaçoğu yücelerde güçlü gösteriler yapan bir canbaz yaptım.

Melâ— Anladık, ne var bunda?

Rovni— Bu, ezilmişlerin umududur. Ezilmişlerin ezenlere kafa tutuşudur. (...) Bu buluş artık benim değil, bütün canbazların.”

Üçüncü bölüm küçük bir kasabanın eski ve bakımsız bir otel odasında geçer. Vakit gene gecedir. Zaman geçmiştir. Canbazların giysileri eskimiştir. İki de yorgundur. İlk konuşmalardan artık eskisi gibi ünlü olmadıkları, iş bulmakta zorluk çektikleri, ucuz, sıradan gösterilerde yer aldıkları anlaşılır. Her şeye rağmen Rovni mesleğini sürdürebilmekten memnundur. Melâ ise eski yakınmalarını sürdürür. Konuşmalar sanat, sanatçı, çalışma, mutluluk gibi genel konuları gündeme getirir. Geçmişe dair bazı açıklamalar da yapılır. Karı-koca bu aklınmaların ışığında ve yaşamlarının son aşamasında bir denge kurmak gereksinimi içinde birbirlerinden kopamadıklarını anlamışlardır. Oyun ikisinin birbirlerine el uzatmaları ve uzatılan eli tutmaları ile son bulur.

Görüldüğü gibi *Tut Elimden Rovni* düşünce ağırlıklıdır. Yazarın, insan ilişkileri, karı-kocanın karşılıklı beklentileri, kadının dışı cinsle özgü istekleri, erkeğin meslek saygısı, ün kazanmanın insana yüklediği sorumluluklar, sanatçı ve seyirci ilişkisi gibi konularda söyleyecek sözü vardır. Aziz Nesin bu konuları, genelleme yapmaya elverişli bir biçimde ve insani boyutu ile ele almış, bu soruların kurcaladığı ruhsal etmenleri de gündeme getirmiştir,

Oyunun yapı ilkesi, tıpkı özü gibi, dengelenmiş koşutluk ve karşıtlıklardır. Melâ ile Rovni bu dengeli koşutluk ve karşıtlığı simgelerler. Melâ güçsüz, Rovni güçlüdür. Fakat oyunun sonunda Melâ güç kazanır. Rovni güç yitirir. Bu durum, oyunun başında Melâ'nın içkiye sığınırken, oyunun sonunda Rovni'nin içkiye başlaması ile de belirtilmiştir. Rovni'nin korkusuz oluşu ile korkmaya başlaması, ünlü oluşu ile ününü yitirmesi, hem yürekli bir canbaz, hem gülünç bir palyaço olması karşıtların birbirine dönüşmesine örnektir. Güven duygusu ile korku, gülme ile ağlama, doruğa çıkma ile düşme motifleri oyunun, dengeli karşıtlık gösteren dokusunu oluşturur. İki canbazın ünlü numarasında bile bu yapı ilkesi korunmuştur. Rovni trapezdedir, hareketlidir, dikkati kollarında toplanmıştır. Melâ ise saçlarından çengele asılmıştır, hareketi dönmekten ibarettir. Fakat sonra durumlarını değiştirirler. Rovni kendini boşluğa fırlatır ve Melâ'nın ayaklarına tutunur. Orada gösterilerini yapar. Sonra kendi trapezine döner. Sıra Melâ'ya gelmiştir. Bu kez o saçlarını çengelden kurtarıp kendini boşluğa atar ve elleri ile Rovni'nin ellerini tutar. Bu kez hareketli olan, boşluğa atılan, dikkati ellerinde, kollarında toplanan Melâ'dır. Rovni onu trapezine asılı olarak bekler.

Oyun kişileri arasındaki ilişkiler geometrisinde Melâ ile Rovni ikilisini, onların bir çeşit oyuncakları olan Mestini ve Lenfa ikilisi tamamlar. Lenfa ile Mestini ölmüş olanlar, Mela ile Rovni yaşayanlardır. Oyunda adı geçen iki eski canbaz, Pelütkin ile Rözon da yaşlanma ve ölme motifini dile getirirler. Son numarasından önce odasını toplamış olan Rözon ile, korkulu numarasını yapmaya giderken odasını toplayan Melâ ile arasında bir koşutluk kurulmuştur. Yaşlanıp ününü yitirmiş canbazlar olarak Rovni ile Pelütkin benzeşir.

Sonuç olarak, *Tut Elimden Rovni*'de, genellikle iki kişilik oyunların tümünde görülen dengeli karşıtlık ilkesi oyunun özüne de biçimine de özümletilmiştir. Aziz Nesin'in bir eylem oyunu değil, bir durum oyunu olarak düzenlediği gelişmede durumun çözümlemesi yapılmış, sözlere dramatik oluşumun taşıyabileceğinden fazla düşünce yüklenmiştir. Bu bakımdan bu oyunun sahnelenmesinde düşüncenin açık ve seçik olarak anlaşılmasına, aynı zamanda durağanlığı önleyecek bir hareketlilik sağlanmasına özen gösterilmesi gerekir. Sahneleme ile ortaya çıkacak olan canlılık ve dirilik, oyunun ana düşüncesinin içerdiği, dövüşken birlikteliğin güzelliğine olan inancı doğru biçimde yansıtacaktır.

**Yağmur Sıkıntısı:**

Oktay Rifat'ın *Yağmur Sıkıntısı* adlı oyunu, tek ve kapalı bir mekânda geçen, oyun süresi ile oyunun öyküsünün süresi eş olan, zaman, mekân, olay birliği gözetilerek yazılmış iki kişilik bir oyundur. Karıkoca olan bu iki kişi oyun boyunca karşılıklı konuşurlar. Bu uzun söyleşi ile yazar, toplumumuzun iki belirgin tipini görünen özellikleri ve ruhsal gerçekleri ile aydınlatmıştır. Oktay Rifat, iki insanı, yaşama karşı takınılan iki karşıt tavrın belirleyici örnekleri olarak kullanmıştır. Arif, orta yaşlı bir emlak komisyoncusudur. Toplumumuzda işbilir olarak tanımlanan fırsatçı tipini simgeler. Becerikli ve kurnazdır. İşlerini genellikle yüze gülerek, rüşvet yedirerek yürütür. Fakat çıkarı tehlikeye düşerse acımasız olur. Arif, bir ekonomik sistemin ve bu sisteme bağlı olarak ortaya çıkan ahlak çöküntüsünün ürünüdür. Oyunda Arif gibilerden oluşan, bir çevreden sık sık söz edilmesi böyle bir genelleme yapıldığını gösterir.

İnci, genç bir ev kadınıdır; zayıftır, duyguludur, bunalımlıdır. Çocuğu yoktur. Boş vakti bol olduğu için kendi üzerine kapanmış, düşler üretmiştir. Bu düşlerin, kocasının ve çevresinin gerçekleri ile çarpışınca paramparça olması kaçınılmaz bir durumdur. Ne var ki İnci'nin bunu göğüsleyecek gücü yoktur. İnci, gerçekleri yüksek sesle söyleme cesareti ile zaman zaman küçük zaferler kazansa da sonunda yenik düşecek olanlardandır. Güçlülüğün, duygusuzluk ve acımasızlık ile eş anlamlı kabul edildiği toplumsal ortamda duyguları, sevgileri yüzünden zayıf düşmüş olanlara yer yoktur. Yazar, İnci'ye sevmenin ne olduğunu tanımlatarak, bu kavramı, biraz da oyunun iç örgüsünden bağımsız olarak gündeme getirmiştir.

Olay, sabah saatlerinde bir apartman dairesinin mutfağında geçer. Ocak, fırın, buz dolabı, kahvaltı sofrası ve gazetelerle gerçekçi bir dekor oluşturulmuştur. Bu ortamda, çay demleme, kahvaltı etme, düğme dikme, ütü yapma, telefonla konuşma gibi günlük işler yapılacaktır. Oyunda daha sonra üzerinde düşünülmesi gereken, değer, değer yargısı, insanca değerler gibi kavramların doğru algılanması ve somut yaşama bağlanabilmesi için bu gerçekçi ayrıntıya gerek vardır. Ayrıca, iyi döşenmiş bir evde kahvaltıyı mutfakta yeme alışkanlığının sürdürülmesi, zeytinin ortadaki zeytin tabağının içinden yenmesi, Arif'in sahneye sabahlığını sürüyerek girmesi gibi ayrıntılar, ailenin kültür tabanını belirtecek biçimde kullanılmıştır.

Bu ortam içinde tanıtilen İnci, şık sabahlığı içinde dalgın, hasta, bezgin bir genç kadındır. Arif ise diri, sağlıklı, enerjik görünür.

Aralarındaki çatışma başlar başlamaz İnci'nin zeki ve alaycı, Arif'in kaba ve acımasız olduğu anlaşılır. Çatışma, ufak bir bahane ile başlar. İnci kahvaltılık sofrasını hazırlamış, fakat çay suyunu ısıtmayı unutmuştur. Arif bu unutkanlığa öfkelenir. İnci ise kocasının zeytini, çanağa ekmek batırarak yemesinden iğrenir. Bu sıradan anlaşmazlık, giderek düşmanlığa varan bir uyumsuzluğu sergileyecek biçimde gelişecektir. İnci'nin unutkanlığı, dalgınlığı, Arif'in bakkala, manava borçlu olduğu serimlenir. İnci'nin yakınmaları kadıncadır, alttan alır gibidir, fakat suçlamalarında alaycı, acıtıcı sözcükleri ustalıkla kullanır. Arif ise giderek daha vurucu, daha hoyrat olur. Günlük ve geçici sorunların değilmesiyle başlayan karışıklık kıyıcı bir savaşıma dönüşürken ortaya iki gerçek çıkar: Bunlardan biri komisyoncu Arif'in yasa ve ahlak dışı işler çevirmesi, öteki İnci'nin başka bir erkekle ilişkisi olmasıdır.

Arif yaşadığı ortama uygun bir değer sistemi oluşturmuştur. Bu sistem içinde açığöznlük, kurnazlık, insanların zayıf yanlarından yararlanma, aldatma, onaylanan nitelikler ve davranışlardır. Geleneksel bir alışkanlıkla bunları yapmaktan utanmamak, ayıp ile, yasak ile kösteklenmemek gerekir. Kişininin çıkarı, duyguları ile, alışkanlıkları ile, eski öğrendikleri ile çelişiyorsa, çıkarından yana olanı seçmelidir. Giderek, duyguları, alışkanlıkları körelecek, çıkarı ile çelişmemeyi öğrenecektir. Arif bu gelişim sürecini tamamlamıştır. Kendi içinde tutarlıdır, rahattır. Ya da tutarlı ve rahatlamış adamı oynar. Çünkü onu da tedirgin eden bir durum vardır: Kendinden daha kurnaz, daha güçlü, daha hünerli birine çatmak olasılığı. Onun için giriştiği bir yağ işinde aldatılabileceğini anlamış, önlem alınca kadar korkulu dakikalar geçirmiştir.

İnci'ye gelince, kocasından çok farklı bir insan olan Vedat'a aşık olmuş, bir yıllık bir arkadaşlıktan sonra Vedat'ın başka bir kadını öptüğünü görerek düş kırıklığına uğramış, bunalıma düşmüştür. Uyku uyuyamaz, kulağına zil sesleri gelir, durmadan ağlar. İnci'nin Vedat'la ilişkisi, İnci'nin iç sesi gibi yankılanan konuşmalardan anlaşılır. Arif bu sesi duymaz. Karısından kuşkulananmaktadır. Fakat onun korkusu, kendine rakip olarak gördüğü Ahmet adlı bir arkadaşının karısını baştan çıkarmış olmasıdır. Duygulu, zayıf, ince bir genç olan Vedat'tan kuşkulanan aklından geçmez.

Konuşmalar gündeme iki isim daha getirmiştir: Servet Batmaz ile Semra. Servet Batmaz, Arif'in hayranlık duyduğu, desteğini kazanmaya can attığı başarılı bir iş adamıdır. Semra'nın ise alımlı,

becerikli, oynak bir dul olduğu anlaşılır. Bu iki kişiyi oyunda hiç görmeyiz. Fökat onlar bir bakıma oyundaki kişilerin karşısı ve tamamlayıcılarıdır. Servet Batmaz, soyadının da gösterdiği gibi batma tehlikesini atlatmış, rahata ermiştir. Bu, Arif'in henüz ulaşamadığı bir aşamadır. Semra'nın güçlülüğü, duygusallıkla çelmelenmemiş olmasından gelir. İnci ise bir duygu ve düş karması içinde tükenecektir.

İnci ile Arif'in birbirinden uzak, birbirine yabancı dünyaları bir ortak sorunda karşı karşıya gelir: İnci'nin Üsküdar'da annesinden kalma bir evi vardır. Arif dar boğazdan kurtulmak için bu evi satmak ister. İnci razı olmaz. Bundan böyle aralarındaki savaşım, karşılığın doğurduğu bir uyumsuzluktan değil, çıkarın tehlikeye düşmesinden doğan düşmanlıktan kaynaklanacaktır. Birinci bölüm İnci'nin iyice bunalıma girmesi ve Vedat'la olan ilişkisini açıklaması ile son bulur.

İkinci bölümde öykü kaldığı yerden devam eder. İnci Vedat ile olan ilişkisinin ayrıntısını anlatır. Gerçek ilgiye, sevgiye, 'duygu beraberliğine dayanan bir ilişkidir bu. İnci'nin bu sevgiyi anlatırken kullandığı coşkulu betimlemeler, Vedat'ın ihaneti olgusunun yarattığı duygu ile çelişir. Vedat'ı yüceltmek İnci'nin kocasına karşı silahı olmuştur. Fakat onun, bir zamanlar da kocasının da dostu olan Semra ile ilişki kurması İnci'yi adamakıllı yaralamış, Arif karşısında güçsüz düşürmüştü. Açık bir savaşıma dönüşen çatışmada İnci çökmeye başlamıştır. Arif, bu fırsatı da değerlendirerek karısını Üsküdar'daki evi satmaya razı etmeye çalışır. Onu herkese rezil etmekle, Vedat'ın gözünde küçük düşürmekle tehdit eder. Oyun İnci'nin tam bir bunalıma girmesi ve Arif'in telkini ile iki tüp uyku ilacı alması ile son bulur.

Özetlenen bu öykü ilk bakışta piyasa sanatının bütün gözde motiflerini içermektedir. Kaba ve hoyrat koca, ince ve duygulu karısı, ihanet, nefret, oç alma, ölüm... Karısını hırpalayan erkek de, gerçek aşkı arayan kadın da kolay tanınan klişe tiplerdir. Fakat yazar bu basmakalıp konuyu ve kişileri, bir toplum gerçeğini düşündürecek biçimde ele almıştır. Yazarın Arif tipi aracılığı ile kurcaladığı toplum gerçeği, ticaret ve iş hayatına egemen olmaya başlayan hilecilik, düzensizlik, fırsatçılıktır. Orta sınıfın bir kesimini oluşturmaya başlayan bu insanların yaşam biçimi ve çalışma anlayışı, insanlık tarihinde bin bir güçlülle yeşertilmiş, yüceltilmiş değerler sistemini örseler. Bu durumu Arif şöyle dile getirir:

“Arif— Şu sonuca vardım: Biz baştan kara gidiyoruz. Gelenek, görenek yok. Sağlam törelerimiz, iş hayatının üzerine oturabileceği sağlam bir temel yok. (Telefondaki koltuktan kalkar, yürür.)

İnci— Çay istiyor musun, söylesene,?

Arif— Sıktın ama, istemez dedik ya. Ne diyordum? Bizde iş hayatı havada. Vuran vurana, kıran kırana. Gemisini kurtaran kaptan. Yükleniyoruz, yüklenemediğimiz kimseye. Ben sağlam bir düzen istemez miyim sanıyorsun?

İnci— Sen mi?

Arif— (Koltuğuna oturur) Büyük ahlakçılar büyük dalaverecilerden çıkar. Ben büyük dalavereci değilim, benden büyükleri var, onun için ahlakçılığım kendime göre. Ama bir leş kokusu geliyor gerçekten. Bu kokuyu duymamak için insanın burnunda bir sakatlık olması gerek. (İnci'ye döner, umutsuz) Çekiver kuyruğunu.

İnci— Bir dediğin bir dediğini tutmuyor. Demin o anlattığın dolapları çeviren adam sen değilsin sanki.

Arif— Ben dolap çevirmiyorum. Bu düzenin içinde bu düzene göre iş yapıyorum.”

*Yağmur Sıkıntısı*, ezenin de, ezilenin de içinde korkunun kol gezdiğini gösteren, güvencesiz oluşun dramını yaşatan bir oyundur. Arif, karısının bir sevgilisi olduğunu öğrendiği zaman bu sevgiyi ciddiye almamış, fakat aldatılmış olduğu için öfkelenmiştir. Onun dünyasında aldatılmak, atılmak, yenik düşmek demektir. Yenik düşmek ise bağışlanamaz. İnci gerçeklerle yüzleşmeyi göze alamayacak denli zayıf, duygusal bir kadındır. Düş dünyasında yaşar. Savunduğu değerler, gerçekten savunulması gereken değerler de olsa, savunma yöntemi yetersizdir. Arif'in dünyasında, İnci'nin yöntemiyle kazanılmaz, kaybedilir. Tutkunun özveri ile, gücün yumuşaklıkla, mantığın duygu ile, gerçeğin düşünle yenilebileceğini sanmak safdilliktir. Arif'in simgelediği düzeni sarsmak için haklı olmak, iyiyi, güzeli, doğruyu savunmak yeterli olmayacaktır.

Oktay Rifat *Yağmur Sıkıntısı*'nda gerçek bir savaşı sergilemiştir. Bu bir güçlü-güçsüz, haklı-haksız, akıllı-duygulu, kurnaz-dürüst savaşıdır. Böyle karşıtlıklar dengelenemez. Biri yener, öteki yeni-

lır. Yazar bu amansız savaşıma daha büyük karşıtlıkları ve savaşım-ları düşündürecek biçimde ele almıştır. Bir karı-koca ilişkisi içinde ciddi bir toplum sorununu içeren kritik bir duruma değinmiştir. Bu durum bir eylem üretir. Eylem çatışmalarla gelişir ve sonuçlanır. Oyunun toplumsal teması bu gelişime sindirilmiştir. Böyle bir müca-dele ortamında güçlü haksızların, güçsüz haklıları her zaman yene-ceğini göstermiş, ortamın yanlışlığı üzerinde düşünülmesini sağla-mıştır.

*Yağmur Sıkıntısı*, aynı zamanda psikolojik boyutu olan bir oyun-dur. Oyun kişileri karakter ayrıntıları ile tanıtılmış, ruh özellikleri ile yansıtılmıştır. Karakterlerin iç boyutu oyunun dramatik anlamı-nı ve etkisini pekiştirecek biçimde sunulmuştur. Sahneye koyucu, ya bireyin ruhsal durumuna ağırlık verecek, dar mekanda ve sınırlı bir zaman dilimi içinde bir köşeye kısıtılmışlık durumunu vurgula-yacak, bu durumun bireyi bunalıma götürmesini izlettirecek, ya da olayın toplumsal boyutunu düşündürmek üzere kişilere uzak açıdan bakılmasını, ikisini de güçlü ve güçsüz yönleri ile tanıtılmasını ve de-ğerlendirilmesini sağlayacak bir düzenleme yapacaktır. Oyun, salt bireysel bir dram olarak da, bir toplum gerçeğinin irdelenmesi ola-rak da seyirciyi etkileyecek güçtedir.

### **İkili Oyun:**

Bilgesu Erenus'un *İkili Oyun*'u, yazıldığı yılların güncelleşmiş bir sorununu tartışan, tema ağırlıklı bir oyundur. Yazar, tartışmaya uygun tür olarak iki kişilik oyunu seçmiştir. Tartışmaya konu olan farklı görüşler, karı-koca olan otuz, otuzbeş yaşlarındaki bir kadın ile bir erkek tarafından sergilenir. Tartışılan sorunlar, karı-kocanın or-tak yaşamları açısından olduğu kadar, toplum açısından da ele alın-mıştır.

*İkili Oyun*'da bu karı-kocanın yaşamından bir kesit alınmış, oyun süresine denk bir zaman dilimi içinde sunulmuştur. Bu kesitin dışın-da kalan gerçekler ise "oyun içinde oyun" yöntemi ile sergilenmiş-tir. Bu biçimi ile oyun, gittikçe genişleyen, genişledikçe başka yaşan-tıları da içine alan halkalar oluşturur.

Bilgesu Erenus'un, aydın bir karı-kocanın yaşantısı bağlamın-da ele aldığı ve toplum genelinde tartıştığı sorusal şudur: Yetmişli yılların Türkiye'sinde küçük burjuva aydınları toplum sorunlarını yeni bilgiler ışığında açıklayabilmekte ve bazı önlemler önermek-

tedirler. Fakat onların görüşleri doğrultusunda girilmiş olan eylemler aynı aydın kesiminde duraksamalara neden olmakta, bazı kuşkuların, korkuların belirmesine yol açmaktadır. Bu durumda kişiler düşüncelerini yeniden irdeleme gereğini duymuşlardır. *İkili Oyun*'daki kadın, hem kendi tutumunu, hem kocasınınkini eleştirme, topluma karşı sorumluluk bilincini diri tutma eğilimindedir. Çalıştığı bankadaki işini, çocuğuna karşı görevlerini, evdeki yorucu, tüketici işlerini bu açıdan değerlendirmeye çalışır; kocasını, sorunlardan kaçmakla, korkaklık etmekle suçlar. Üniversitede öğretim Üyesi olan erkek ise sorunlara daha uzak açıdan bakmak gerektiğine inanmıştır. Eylemcilerin elebaşlarını da, eylemlerden uzak duranları da aynı küçümseyici tavır içinde değerlendirir. Yazar kadının ve erkeğin tutumlarını karşı karşıya getirirken ikisinin de içlerinden çelişkili olduklarına dikkati çekmiştir. Kadının çelişkisi, sorumsuzlara karşı öfke dolu olduğu halde, kendinde sorunlara çözüm getirecek gücü bulamamasıdır. Erkeğin çelişkisi ise, bir yandan sloganlara tutsak olmayı savunurken, öte yandan kendinin de insanları, kurumları, kuramları etiketleyip yargılama eğiliminde olmasıdır. Oyunda kadının yararsız yakınmaları, amaçsız suçlamaları da, erkeğin sorumsuzluğu ve bencilliği de eleştirel bir bakışla sergilenmiştir. Böylece yazar, sorunları deşmekle beraber bunlara aydın kesiminden yapıcı bir çözüm gelemeyeceğini belirtmiş olur.

*İkili Oyun*'da karı-kocanın özel ilişkisi orta sınıf aile kurumunun sorunlarını da gündeme getirir. Örneğin, kadının hem evde, hem işte çalışması, ona ekonomik bağımsızlık sağlamaktan çok, taşıyama yacağı kadar ağır bir yük yüklemiş, hatta onu bunalımın eşğine getirmiştir. Bu durumda koca, anlayışlı ve sevecen olsa da yükü paylaşmaya niyetli değildir.

Yazar iki sorunu bir arada ele almış ve iki odak noktasında yoğunlaştırmıştır. Bu bakımdan oyunda iki kutbu simgeleyen iki kişinin bulunması, iki kişinin bir erkek ve bir kadından oluşması, bu kadın ile erkeğin karı-koca olmaları yazarın amacına uygundur. Birlikte filizlenen karşıtlık, ya da karşıtların birlikteliği böyle bir ilişki içinde inandırıcı olarak aktarılabilir.

*İkili Oyun*'un öncelikle bir tartışma oyunu olmasına karşın, tartışmanın temelinde gizli bir savaşımın bulunması, oyunun bir eylem oyunu gibi izlenmesini sağlamıştır. Bu savaşımında örtük kinler açığa vurulacak, gizli düşmanlıklar açıklanacaktır. Oyunun konusu olan

durum, bir sevecenlik gösterisi altında süren sinsi savaşımı ve bu savaşımın toplumun çeşitli kurumları üzerindeki etkisini göstermektedir. Oyundaki çatışmalar, "saldırı-savunu; savunu-saldırı" biçiminde dengelenmiştir. Yazarın zaman zaman kadının bulunduğu kefeye ağırlık verdiği görülür. Bu ağır basma, oyunun sonunda aynı kefenin birdenbire hafifletilmesi ile dengelenecektir.

Oyunun öyküsü şöyle gelişir: Nur ile Erol Ege kıyılarında bir yerde durmaktadırlar. Bu yerin, gitmek üzere yola çıktıkları sahil kasabası olmadığı, ikisinin yarı yolda otobüsten indikleri anlaşılır. Nur, yol boyunca hiç konuşmamış, yalnız bilmediği bu yerde birdenbire inmek istediğini söylemiştir. Erol kamp eşyasını açıklık bir yere taşıırken Nur kasılmış gibi durmakta, kocasının sorularını yanıtlamamaktadır. Nur'un bir bunalım geçirmekte olduğu az sonra anlaşılacaktır.

Yazarın ruhsal bir sorunu deşmek ve buradan yola çıkarak evlilik ve toplum sorunlarını tartıştırmak için açık havayı seçmiş olması, alışılmışın dışında bir denemedir. Kapalı mekan alışkanlıklarının, bu alışkanlıklara yabancı bir ortamda sergilenmesi, şaşırtıcı olduğu kadar dikkati yoğunlaştırıcıdır. Ayrıca, doğanın verdiği açıklık ve genişlik duygusu ile dar bir mekanda yer alan tartışmanın getirdiği sıkışma, daralma duygusunun birbirine karşıt olması ve birarada yaşaması, seyircinin, olayı uzak açıdan izlemesini, taraflardan birinin tuzağına düşmesini önlemekte, ilginin her zaman diri tutulmasını sağlamaktadır. Olayın doğal bir ortamda geçmesi, oyun kişilerinin büyük sorunlara yanıt ararlarken, sıradan doğal koşullarda bile beceriksiz ve umarsız kaldıklarını göstermesi bakımından anlamlıdır. Erol da, Nur da, toprağı, bitki örtüsünü, hayvanları çok az tanımakta, doğal renkler, kokular, sesler karşısında aşırı heyecana kapılmakta, bunu çoşkulu sözlerle dile getirmektedir.

"Erol — Oh, kokuyu duyuyorsun değil mi tonton. Lavanta çiçeğı... (koklar) Fesleğen belki ha? (Nur başını çevirir)

Erol — Zeytin ağaçlarına bakıyorsun değil mi? Onlar senin gibi inatçı değildir. Bağışla, seninki inatçılık değil tabi. Ama zeytin ağaçları konuşur bir-birleriyle. El kol atıp konuşurlar hem de. Sen gitsen yanlarına, senle de... (Erol sigara uzatır. Nur görmüyor sanki)

Erol— Ağustos böcekleri... Nasıl da azarlar sıcakta.  
(Sigara yakar) Bilmiyor musun, Apollo lirini  
çalarken bütün doğa susmuş da bir bu gevezeler..  
(Nur sıkıntıyla başını öte yana çevirir)

Erol— Ne güzel bir mavi değil mi tonton? Şu karşı te-  
peler. Bu topraklar Zeus'u da yaratır azizim.  
Apollo'yu da. Şaşmalamalı hiç."

Ayrıca, çadırın kurulması, ateş yakılması gibi pratik işlerde Erol'un beceriksiz olduğu, Nur'un, böcekleri teninde duymak istemesine karşılık sivrisinek sokmasına karşı aşırı tepki gösterdiği sergilenmektedir. Yazar, oyun boyunca önemli toplum sorunlarını tartışacak olan karı-kocanın, en sıradan pratik işlerde bile ne kadar acemi olduklarını göstererek onlara getireceği eleştirinin temelini atmıştır.

Oyunda Nur'un bunalımdan çıkması, konuşmaya katılması ile ikili devinim başlar. Kamp düzeni kurulur. Nur ile Erol'un annele-  
rinin torbalara tıktırdıkları eşya ortaya dökülür. Şamdandan çocuk oturacağına, hardaldan saf alkole kadar akla gelebilecek her şey vardır bu torbalarda. Annelerin aşırı önlem tutkusu, orta sınıfın eşyaya olan tutkusunun göstergesidir de. Ayrıca bu gereksiz öteberi ile doğal yalnlık arasındaki karşıtlık, oyunun temasına ışık tutacaktır. Oyun kişilerinin davranışları da, bu doğal öğelerle kent eşyası karışımının yarattığı uyumsuz ortamda değerlendirilecek, davranışlar ile sözler arasındaki çelişkiye bu ortamda dikkat çekilecektir.

Kamp eşyası taşındıktan sonra Nur'un konuşmaya başlaması ile kent yaşamının bunalımcı baskısı dile getirilir. Nur'un her günkü işine duyduğu nefret, kocasının doğaya hayranlığı kadar abartılıdır: Sabah evin toplanması, çocuğun hazırlanıp annesine bırakılması, işe yetişilmesi, sonra yıkanacak çamaşırlar, bulaşıklar, okunacak gazeteler, gidilecek ziyaretler bir karabasan gibi gelir. Yakın geçmişin serimi yapılırken Nur'un günlük işlerin de baskısı ile bir bunalıma girdiği, günlerce hiç konuşmadığı anlaşılır. Erol ile Nur, doktorun önerisine uyarak Bodrum, Kuşadası yönünde yola çıkmışlar, yolda Nur'un isteğine uyarak otobüsten inmişlerdir. Oyunumuzun öyküsü o noktada başlamıştır.

Oyunun başlangıç bölümünde ağırlık Nur'dan yanadır. Önceki suskunluğunu, saldırganı bir konuşma krizi izler. Nur, birikmiş öfkesini boşaltmaktadır. Erol, hasta karısına karşı sabırlı, anlayışlı ko-

ca rolünü sürdürür. Şakaları ile, komiklikleri ile karısını neşelen-dirmeye çalışır. Erol, çadır kurmadaki, ateş yakmadaki beceriksiz-liği ile sevimli bir komiktir. Coşkusunun yapaylığı, alttan alta sezilen bencilliği ise onu eleştiriye açık bırakır. Erol'un Nur'u avutma ça-baları boşa gider. Nur avutulmaktan çok sorunlarına ciddi çareler getirilmesini ister. Nur kocasını, gençlik coşkusu yitirdiği, ciddi sorunlara karşı umursamaz bir tavır takındığı, çağının gerisinde kal-dığı için eleştirir, onu kişiliksizlikle, korkaklıkla, edilgenlikle suçlar. Erol ise kendini ilkel çözümlerin kesin tavırların üzerinde tutma ça-basındadır. Kendi düzenlediği kukla oyunlarında kentteki yaşamlarından kesitler sunar. "Çevreye Dışardan Bakmak" adını taşıyan oyunların ilkinde Nur'un çalıştığı bankadaki memur kadınların ara-larında geçen günlük konuşmalar yansılır. Bu konuşmalar baya-lığı, ilkelliği sergiler. İkinci oyunda ise Erol'un Fakültesindeki hoca-ların konuşmaları taklit edilir. Onlar da kof, kendini beğenmiş, gös-terişçi insanlardır. Erol'un orta sınıfın kadınlarına karşı da, aydın kesime karşı da yaman bir eleştirici olduğu anlaşılır.

Erol'un oyunları Nur'u kendi sorunlarının kıskacından bir öl-çüde kurtarmış, eğlenceli bir hava içine sokmuştur. Karı-koca bir-likte halay çekerler, etrafa saçılmış kamp eşyasına tekmeler atarlar. Birinci perde ikisinin sevişmek üzere çadıra girmesi ile son bulur.

İkinci perde aynı durumu baştan ele alır. Gece yarısı uykudan uyanmış olan Nur evlilik ilişkilerini ve topluma karşı sorumlulukla-rını yeniden irdelemeye başlamıştır. "Evlilik İlişisine Dışardan Bak-mak" adını taşıyan iki pasaj ile evlilik yaşamlarından iki kesit verir-ler. Karşılıklı suçlamalar, aşağılamalarla sürdürülen yıpratıcı bir ilişki yumağıdır canlandırılan. Bu kez gündeme, karı-kocanın geçim-sizliği yüzünden şaşkına dönmüş bir çocuk da getirilmiştir. Çatışma sertleştiğe sözcükler de kabalaşır.

*İkili Oyun*'un son aşamasında oyun kişileri zor bir sınav daha verirler. Erol ile Nur, gazete istemek için çadıra yaklaşan çobandan o kadar korkarlar ki, halk sevgisini de, doğa hayranlığını da unutup bir an evvel oradan uzaklaşmaya bakarlar. Erol'un, baştaki yumu-şak tavrı, korkunun etkisiyle öfkeli bir saldırganlığa dönüşmüştür. Çoban'a verip verişirir.

"Erol— Eşekoğlu eşeğe bak. Dost selamı verecekmiş de, biz korkunca o da korkmuş. Dost selamın eksikti senin elin dağlısı. Gecenin bir yarısında... Sen

iyisin, değil mi can? Dua etsin sana, kötü yapacaktım yoksa.”

Daha önce halkın sağduyusunu yüceltmiş, çobanın kavalını hayranlıkla dinlemiş olan Erol'un bu tepkisi Nur'u şaşırır. Ne var ki onun da kocasını eleştirmekten başka şey gelmez elinden. Çevreye saçılmış, gerekli gereksiz bir yığın eşyayı, hiç birini yitirmemeye özen göstererek toplarlar.

Beşinci ve son “oyun” da “Kuramlara Dışardan Bakmak” adı altında üç dev kukla ile üç ana toplum kuramı dile getirilir. Erol kuklaların simgelediği Kapitalizm'i, Komünizm'i ve Maoculuk'u alaya alır. Nur bu oyunu sıkıntı ile izler. Fakat bu oyun onun son kararını vermesinde yardımcı olmuştur. Kendinin de, kocasının da, birer küçük burjuva aydını olarak bir işe yaramayacakları kanısına varmıştır. Bundan böyle o da kendine biçilmiş rolü oynamakla yetinecek, üstesinden gelemeyeceği sorunları deşmekten vazgeçecektir. Erol'un ve kendinin omuzlarına mandallar takar. Böylece kendileri de kukla olmuşlardır. *İkili Oyun*, Erol ile Nur'un bir diskotek müziği eşliğinde ve uyum içinde dansetmeleri ile ve sonra da birer korkulukmuş gibi donup kalmaları ile son bulur.

Görüldüğü gibi Bilgesu Erenus'un amacı, seyircinin, küçük burjuva aydını denilen kesimi eleştirici bir gözle görmesini, hatta onu yargılamasını sağlamaktır. Yazar bu kesimi iki tiplerle temsil etmiştir. Bunlardan biri gerçeklere uzaktan bakmak bahanesi ile sorumluluklarından kaçan, fakat başkalarını eleştirmekten de geri durmayan, bilgisini sorunları çözümlmek için değil, kendi korkaklığına ve beceriksizliğine kalkan hazırlamak için kullanan ukala aydındır. Öteki ise, kendi tavrını irdeleme eğilimi içinde olan, kendini eleştirebilen, aldatmacalara kanmayan, fakat tutsağı olduğu değerlerin, kurumlarının dışına çıkacak gücü ve cesareti olmayan kişidir. Tıpkı *Tombala*'da olduğu gibi, bu iki kişi karşı kutupları oluşturuyormuş gibi görünmelerine rağmen aslında aynı gerçeğin iki yüzüdürler. Aralarındaki çatışma ise, çözümlenmesi sonuçlanması gereken bir savaşım değil, kısır bir çekişmedir. Bu karı-koca yaşamları boyunca kavga edecekler, tartışacaklar fakat asla gerçek bir karşıtlıkla birbirlerini yok edemeyeceklerdir. Çünkü ikisi de aynı sınıfın benzer, nitelikli insanlarıdır ve çıkarları için bir dayanışma içinde bulunmaları gerekir. Bu bakımdan yazarın oyun kişilerini karı-koca olarak seçmiş olması tezine uygundur.

Oyunda mekân ve zaman birliklerinin gözetilmiş olması düşün-  
cenin dağılmasını önlemiştir. Oyunun dış devinimi, çadır kurma,  
ateş yakma, tuvalet ihtiyacını giderme, ağaca çıkma, kusma, eşya  
tekmeleme gibi hareketlerden oluşur. İç aksiyon ise iki kişinin duygu  
ve düşüncelerinin sergilenmesi ile gelişir. Nur'un ve Erol'un, insan  
olarak, aydın kişiler olarak, karı-koca, anne baba olarak daha iyi  
tanınmasını sağlar.

Yazar derinliğine sergilediği gerçeklere genişlik de kazandırmak,  
olayı yaşamın başka planlarına da yaymak için oyun içinde oyun  
yöntemine baş vurmuştur. Erol, oğlunun oyuncuğu İbiş'le karısının  
ve kendi yaşamından sahneler canlandırır. Böylece seyirci, onların  
ortak yaşamlarını çevrelerindeki insanları daha iyi tanımış olur.

Çağdaş Türk tiyatrosunun önde gelen oyunlarından seçilen dört  
örnek bize iki kişilik oyunların yapısı, dramatik kurgusu, öz biçim  
ilişkisi hakkında bir fikir veriyor. İncelenen oyunların tümünde iki  
oyun kişinin küçük çapta bir mücadele içinde olduğu, bu mücade-  
lenin bir tartışma, bir söz düellosu biçiminde ortaya çıktığı görülü-  
yor. Tartışmalar bir sorunun iki zıt yönünü ortaya koyacak, ya da  
bir gerçeğe gösterilen farklı tepkileri sergileyecek biçimde düzenlen-  
miştir. Bu sergileme, olay ve durumlara çok yönlü olarak bakılabi-  
lmesini sağlamıştır.

Genellikle tartışmaların karşıt cinsten olmaları, hatta karı-koca  
olmaları cins ayırımından gelen bakış açısı ayırımı da gösterir. İncelenen  
oyunların tümünde karı-kocadan oluşan aile, toplumun en  
küçük ve asal kurumu olarak genel toplum sorunlarının çekirdeğini  
içinde taşır. Bu çekirdeğin yapısı dengelenmiş karşıtlıklarla örül-  
müştür. Denge uyumun göstergesidir. Fakat bu uyum sık sık bozulur.  
Dengeleme bazan son çözüm, bazan da aldatıcı bir uzlaşma olarak  
görülür. *Tut Elimden Rovni*'de denge kurmanın önemi vurgulanmıştır.  
*Tombala*, *İkili Oyun* ve *Yağmur Sıkıntısı*'nda denge, aile bireylerinin  
huzurunu sağlasa bile sorunlara çözüm getirmez. Çünkü bozukluk  
yapının temelindedir. *Yağmur Sıkıntısı*'nda, ailede yıllarca sürdürül-  
meye çalışılmış olan yapay uyumun bir daha düzelmek üzere  
bozulduğu, çatışmanın ölümcül bir boyut kazandığı aşama ele alın-  
mıştır. *Tombala* ve *İkili Oyun* ise buruk bir uzlaşma ile son bulur.  
Bu sonun yeni uzlaşmazlıklara açık olduğu sezilir.

İncelenen dört oyunda devinim dengelerin bozulup düzelmesi  
ile bu iniş çıkışların belli bir tartım içinde yinelenmesi ile sağlanmıştır.  
Bu bakımdan ikili oyunların kendine özgü bir kurgusu olduğunu

dan söz edilebilir. Yalnız *Yağmur Sıkıntısı*'nda klasik dramatik kurgulama yöntemi uygulanmış olay serim, düğüm, çatışmalarla geliştirilmiştir. •

İki kişilik oyunlarda aile ilişkisini başka ilişkilerle bütünlemek ve öyküyü yaymak için anıları dile getirme, öykü anlatma, düş kurma ve düşü yaşama gibi yöntemlere baş vurulmuştur. *Tombala*'da anılar şimdi büyümüş olan evlatların çocuklar günlerini ve o günlerin aile birliğini gündeme getirir ve yaşlı çiftin öyküsünü gerilere doğru uzatarak özlem duygusunu pekiştirir. *Tut Elimden Rovni*'de serimlenen olaylar karı-kocanın şimdiki durumunu açıklıyor, ruhsal durumlarına aydınlık getiricidir. *Yağmur Sıkıntısı*'nda Arif'in anlatıkları ve İnci'nin düşleri ikisinin özel gerçeklerini tanıtır. *İkili Oyun*'da canlandırılan öyküler karı-kocayı başka ilişkiler içinde görmemizi, onları toplumun başka ilişkileri ile bütünlememizi sağlar.

İncelenen bu oyunlarda "oyun içinde oyun" tekniğinden yararlanılmış olması ilginçtir. Bu oyunlar asal temaya ışık tutma, duruma uzak açı kazandırma ve eğlendirme görevi yaparlar.

İki kişilik oyunların, denge esasına dayanan yapısı ve yinelemelerle gelişen kurgusu bakımından özel bir küme oluşturduğu söylenebilir.

#### NOTLAR

1 Adalet Ağaoglu, *Tombala*, Türk Dili Dergisi, Haziran 1967, Sayı 189. İkinci basılış: *Oyunlar*, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1982. (İlk kez Devlet Tiyatroları, Oda Tiyatrosu'nda sergilenmiştir. Ankara, 1969).

2 Aziz Nesin, *Tut Elimden Rovni*, İstanbul, 1970. İkinci Basım: *Bütün Oyunları*, İstanbul, Adam Yayınları, 1982. (İlk kez Devlet Tiyatrosu, Yeni Sahnesi'nde sergilenmiştir. Ankara, 1970).

3 Oktay Rifat Horozcu, *Yağmur Sıkıntısı* (İlk kez Devlet Tiyatroları, Yeni Sahnesi'nde sergilenmiştir. Ankara, 1972).

4 Bilgesu Erenus, *İkili Oyun*, İstanbul, Yalçın Yayınları, 1981. (İlk kez Devlet Tiyatroları'nda sergilenmiştir. İstanbul, 1977—78).