

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Âbide DOĞAN*

Sıdıka GÖKÇELİK**

Özet: *Bu çalışmada Adalet Ağaoğlu ve Gülten Akın'ın iki kişilik oyunları olaylar, kişi, zaman ve mekân bakımından değerlendirilmiştir. Yapı ve kurgu bakımından farklı özellikler gösteren iki kişilik oyunlar, Türk tiyatrosunda 1960'lı yıllarda ilk defa görülmeye başlanmış ve günümüze kadar bu alanda birçok örnek verilmiştir. Bu eserlerden dördü adı geçen iki kadın yazarımız tarafından yazılmıştır.*

Anahtar kelimeler: *Adalet Ağaoğlu, Gülten Akın, İki Kişilik Oyun, denge, karşıtlık, benzerlik, bireysellik.*

An Analysis of Two Actor Plays of the Turkish Women Writers

Abstract: *In this study the two-person plays of Adalet Ağaoğlu and Gülten Akın are evaluated on the basis of events, actors, time and places. The two actor plays of different characteristics first appeared in the Turkish theater in the 1960's and from then on, many examples have been produced. Four of these plays are written by the two female authors mentioned above.*

Key words: *Adalet Ağaoğlu, Gülten Akın, Two actor plays, balance, opposition, similarity, individualism.*

Giriş

İki kişilik oyunlar Türk tiyatrosunda 1960'dan sonra görülmeye başlar. Bu yıllar ulusal tiyatromuzun öz ve biçim yönünden gelişme gösterdiği yıllardır. Önceki yıllarda daha çok tema (II. Dünya Savaşı'nın etkisi, değerler karmaşası, yolsuzluk, güvensizlik vb.) ağırlıklı gelişen tiyatromuz 1960'dan sonra biçim denemelerine de

* Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi

** Yüksek Lisans Öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi

girişmiştir. Epik tiyatro biçimi ile iki kişilik oyunlar bu yıllarda görülmeye başlamış, günümüze kadar gelişimini sürdürmüştür.

İki kişilik oyunların en büyük özelliği; karşılıklı uzun konuşmalarda kişilerin çatışmaları ve iç çekişmelerinin oyun boyunca gelişme göstermesidir.

İki kişilik oyunlar diğerlerinden yapı olarak farklılık gösterir. Bu oyunlar iki kişi üzerine kurulur. Bu kişilerin genellikle adları yoktur. Erkek, Kadın, Baba, Kız gibi genel adlar alırlar (Bay Hiç, Melâ, Rovni, Erol, Nur gibi adlar hariç). Bu tutum yazarların konuyu genelleştirme/evrenselleştirme çabası ile de açıklanabilir.

Oyun kişileri arasında bir karşıtlık ve benzerlik söz konusudur. Karşıtlık cinsiyet, sınıf, mizaç ve olaylar karşısında alınan tavır farklılığı gibi durumlardan doğar. Benzerlik ise kişilerin aynı aile/çevreye mensup olmaları, aralarında akrabalık, dostluk/arkadaşlık ilişkisi bulunması, aynı mekân/eşyayı paylaşmaları, zevk benzerliği taşımaları ile ortaya çıkar. Bu karşıt ve benzer kişiler bir sorunu tartışırlar. Tartışmanın durumuna göre oyunda aksiyon gelişir. Önemli olan sorunun tartışılmasıdır. Nasıl sonuçlandığı ise o kadar önemli değildir.

“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 yaklaşır. Seyircinin özlenen, varsayılan, resmi ideoloji tarafından benimsenen bir uyum anlayışını sorgulamasını isterler. Böyle durumlarda oyun tatlıya bağlanarak sonuçlandırılrsa bile öykünün açık uçlu olduğu yeni ve farklı gelişmelere yönelebileceği sezilir” (Şener 1993: 180).

İki kişilik oyunlarda yazarlar bir denge gözetirler. Bu denge oyunun gelişimi sırasında taraflardan birinin lehine/aleyhine bozulur. Oyunun devinimi de bozulma ve yeniden kurulma ile gelişir. Burada önemli olan, yazarın oyun kişilerini konuşurma becerisidir. Oyun kişilerinin konuşması denge kuralına uygun ve anlaşılır olmalıdır.

“İki kişilik oyunlarda dış devinimden çok iç devinim vardır. İç devinim, oyun kişilerinin içinde buldukları duruma ve birbirlerine karşı olan tepkileri ile oluşur ve diyalog ile dile gelir. Bu bakımdan, konuşmaların hem kişilerin ruh durumunu ve düşüncelerini aydınlatıcı, hem de seyirciyi sürükleyici olması gerekir. Bu konuşmalarda “ironi” gibi, “önemseme” gibi, “sürpriz” gibi, seyircinin ilgisini diri tutacak hünerlerden yararlanılır. Sözlerin hem anlaşılır olmasına, hem ilgi çekici inceliklerle donatılmasına dikkat edilir” (Şener 1993: 214).

İki kişilik oyunlarda oyun kişilerinin bir oyun oynaması ya da birbirine bir öykü vb. anlatması dikkat çeker. “*Oynanan oyun karşıtlığın niteliğini açıklar. Karşıtlığın somut göstergesi olur*” (Şener 1993: 214). Örneğin, Tombala ve Mikado'nun Çöpleri. “Çıkış” adlı oyunda ise baba kızına evden çıkmasını diye, öyküler anlatır.

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Bu oyunlarda mekân da kişilerin içinde buldukları psikolojik duruma (yalnızlık, terkedilmişlik, unutulmuşluk vb.) uygun olarak kapalı bir mekândır. Burası genellikle tek kapısı ve penceresi olan küçük bir odadır. Bu odada içki masası, plaklar, telefon, saat, radyo, umudun ve beklentilerin göstergesi olan kapı, oyun malzemeleri, kartpostal vb. malzemeler bulunur. Bunlar kişilerin yalnızlıklarını ve karamsar ruh hallerini, meraklarını, sosyal ve kültürel durumlarını yansıtmaları bakımından önem taşırlar.

İki kişilik oyunlarda zaman da mekânda olduğu gibi kişilerin içinde buldukları durumla yakından ilgilidir. Oyunlarda akşam ve gece vakitlerinin seçilmesi, oyun kişilerinin karamsarlıklarını, terkedilmişliklerini, yalnızlıklarını, iç çekişmelerini, hesaplaşmalarını, korkularını ve beklentilerini daha belirginleştirmeye yarar. Bu oyunlarda zaman kısadır ve genelde kozmiktir. Zamanı oyun kişileri belirler. Bu zaman bazen bir öykü anlatımı, bazen de bir oyun ile sınırlandırılabilir.

İki kişilik oyunlarda genellikle evrensel düzeyde sosyal ve bireysel konular üzerinde durulur. Bir Kahramanın Ölümü ve Çıkış adlı oyunlarda bireysel konular (yalnızlık, bekleyiş, korku, sabırsızlık, unutulmuşluk/terkedilmişlik vb.) üzerinde yoğunlaşmış; Tombala ve Batak'ta ise sosyal konulara (evlilik problemleri, aile dramları, yaşlılık vb.) değinilmiştir.

Oyun kişileri, zaman ve mekânı ile ilginç durumlar sergileyen iki kişilik oyunlar aile dramları kapsamında değerlendirilebilirler (Şener 1993: 213).

Türk tiyatrosunda 1960'lı yıllardan itibaren görülmeye başlanan iki kişilik oyunlardan bazıları şunlardır: Kahvede Şenlik Var, Bay Hiç (Sabahattin Kudret Aksal), Mikado'nun Çöpleri (Melih Cevdet Anday), Bir Kadın İçin Düet, Hazır Ol (Aziz Nesin), Yağmur Sıkıntısı (Oktay Rifat), Eski Fotoğraflar (Dinçer Sümer).

Bu araştırmada ise kadın yazarlarımızın kaleminden çıkan iki kişilik oyunlar üzerinde durulmaktadır. Bunlardan üçü (Bir Kahramanın Ölümü, Çıkış ve Tombala) Adalet Ağaoğlu'na, biri (Batak) Gülten Akın'a aittir.

Kadın Yazarlarımızın İki Kişilik Oyunları

Adalet Ağaoğlu "**Tombala**" (1982) adlı oyununda, insanların yaşlanınca yalnız ve mutsuz olduklarını, bunun bir sonucu olarak da yaşlıların kendilerini geçimsiz ve işlevsiz bulduklarını konu edinmiştir. Yaşlı bir karı-kocanın günlük yaşamından bir kesit alan yazar, onların yalnız kalmışlıkları, terkedilmişlik duygusu içinde birbirlerine saldırgan tutum/davranış sergilemeleri, bu nedenle avuntu bulmakta zorluk çekmeleri ve vakit öldürmeleri üzerine kurgulamıştır oyunu.

Oyun, akşam saatlerinde yaşlı bir karı-kocanın çocuksu konuşmalarıyla başlar. Yaşlı Erkek emeklidir. Yaşlı Kadın'ın da yaptığı tek şey çocukları için hazırladığı

yemekler ve tatlılardır. İkisi de yapacak iş bulamamaktan yakınır; onlar için zaman, akıp giden bir zaman değil, her dakikası yalnızlıklarını hatırlatan, beklentilerini arttıran bir zamandır. İkisi de yapacakları hiçbir işin olmadığını kabul etmek istemez ve birbirlerine sürekli yapacakları işlerin yoğunluğundan söz ederler. Yaşlı Kadın yapacağı yemekleri sıraya koyarken, Yaşlı Erkek okuyacağı şeyleri karısına sıralamaktadır. İkisi kız, ikisi erkek olmak üzere dört çocukları vardır. Yaşlı Kadın çocuklarına çok düşkün olduğu için hep hazırlıklı olmayı tercih eder. Yaşlı Erkek ise bu hazırlıkların boşuna olduğunu karısının yüzüne vurmaktan büyük zevk alır. Çünkü Yaşlı Erkek, çocuklarının annelerine daha düşkün olduğunu zannederek kendini daha çok yalnız hissetmektedir. Bu nedenle yaşlı karı-koca çoğu zaman çatışma yaşar. Ancak bir müddet sonra yeniden tombalaya otururlar ve bu küçük anlaşmazlıklar son bulur.

Oyun, yaşlı karı-kocanın yeniden tombalaya oturmaları ile devam eder. Oyunda kapı ziline çalması umudu hiç tükenmez. Yaşlı karı-koca bu bekleyişten sıkıldıkları anda tombalaya otururlar. Bu amansız bekleyiş yaşlı karı-kocanın bazen çalmayan kapı sesinin çalındığını iddia etmelerine yol açar. Birbirlerine sık sık saati sormaları ise bu bekleyişin bir sonucudur. Kapının çalınmadığı anlaşıldığında ise yeniden tombalaya dönülür ve böylece oyun son bulur.

Tombala'da olay kadın ve erkek arasında geçer. Yaşlı Kadın, huzursuz ve geçimsiz bir ihtiyardır. Yaşlılığı işlevsiz, yararsız ve mutsuz bir dönem olarak görür ve bu dönemi sıkıcı bir ölümü bekleyiş süreci olarak algılar (Şener 1993: 182). Yaşlılığın getirisi olan geçimsizlik nedeniyle sürekli yaşlı kocası ile çatışır ve yalnızlıktan şikâyet eder:

“Yaşlı Kadın- (Telaşlanır. Elinden geldiğince çabuk çabuk konuşur.) Ne kızılıyorsun sanki?

Ben oynamayalım, demedim ya. İki kişiyle tadı olmaz dedim” (Ağaoğlu 1982: 86).

Yaşlı Kadın, çocuklarını özlemektedir; bu özlem onlar için hazırladığı yemekler ve tatlılarla somutlaşır. Yaşlı Kadın'ın çocuklarının kendilerini ziyarete geleceklerine dair umudu, Yaşlı Erkek'in bu konudaki gerçekçi tutumu ile çakışır. Bu noktada Kadın, kendisini eski fotoğraflarla ve torunundan gelen kartpostalla avutmaya çalışır:

“Yaşlı Kadın- Gelin de yazmıyor. Giderken, sen hiç kaygılanma anne, Mahmut yazmasa da ben yazarım, diyordu. Nerde hani?” (Ağaoğlu 1982: 88).

“Yaşlı Kadın- (Yüksek sesle) Kadayıfı bozma! Yarına Zühâl ile damat için hazırladım onu”(Ağaoğlu 1982: 91).

Karı-kocanın, kendi dünyalarındaki tek eğlenceleri tombala oyunudur. Tombala dışında yapacakları pek bir şey yoktur. Her gün bir önceki günün aynısı da olsa

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Yaşlı Kadın, çocuklarının geleceğine dair umudunu yitirmez. Dış dünyada olup bitenlere uzak ve yabancıdır:

“Yaşlı Kadın- (Fotoğrafın kıyısına iliştirdikleri kartpostala bakarak) Şuna bak. Ne güzel değil mi? Denizler, gökler, binalar, çiçekler... Sonra çok çok lambalar... (Erkeğe döner.) Neydi adı bu yerin? Hani fabrikaları varmış çok çok?” (Ağaoğlu 1982: 99).

“Yaşlı Kadın- (O da canlanır.) Çalınıyor ya. Kapı çalınıyor! (Umulmadık bir çeviklikle yerinden kalkar, soldaki kapıya yürür.) Ben demedim mi?” (Ağaoğlu 1982: 94).

Yaşlı Kadın, kocası ile ne kadar çok sürtüşse de ondan başka kimsesinin olmadığını farkındadır. Kaprisleriyle onu üzdüğünü anladığı an korku ile karışık bir suçluluk duygusu altında ezilir:

“Yaşlı Kadın- Ah Yarabbi! Ne yapsam? (Zorla suyu içirmek ister.) Al. İç... Geçmedi mi?

(İlgisi son derece içtendir.) Geçti değil mi? Aman ödümü patlattın”(Ağaoğlu 1982: 99).

Vergi memurluğundan emekli olan Yaşlı Erkek ise oyunda, toplumdaki hakkıyla kazanan kişileri temsil eder. Haksızlığa karşı çıkar; yolsuzlukların bilincindedir. Ancak ne kendisine ne de başkasına haram para yedirmediğini söyleyerek kendisiyle övünür:

“Yaşlı Erkek- (Öfkelenir.) Vergi dairesinde altmış kuruş bir de bakarsın altmış bin, altmış milyon, altmış milyar oluverir saniyede. Yine de bir kuruş açık vermedim ama” (Ağaoğlu 1982: 96).

Yaşlı Erkek de, Yaşlı Kadın gibi, yaşlılığı sıkıcı bir ölümü bekleyiş süreci olarak algılar. Yaşlılığın getirisi olan gözlerinin iyi görmemesinden ve bir gazete bile okuyamamaktan yakınır. Vaktinin çoğunu mutfaktan aşırıldığı yiyecekleri yiyerek geçirir:

“Yaşlı Erkek- Kırk saat numara aran. Gözlerim seçmiyor işte. Dört kartı birden kollayamıyorum” (Ağaoğlu 1982: 87).

“Yaşlı Erkek-(Elinin tersiyle ağzının kenarını siler) Yağ değil o” (Ağaoğlu 1982:101).

Yaşlı Erkek de çocuklarını özlemektedir; fakat karısının çocuklarına ve torunlarına karşı tutumu onda daha gerçekçidir. Bu nedenle karısının yüzüne gerçekleri vurmaktan, yapılan yemekleri ve tatlıları aşırıktan vazgeçmez:

“Yaşlı Erkek- (Homurdanır) Damatla Zühâl içinmiş. Yarın yemeğe gelmeyecekler, bilmiyor musun?” (Ağaoğlu 1982: 91).

Yaşlı Kadın'ın sürekli çocuklarını ve torunlarını düşünmesi Yaşlı Erkek'i biraz kızdırır. Yaşlılığın getirisi olan huysuzluğun ve çocuksuluğun yanı sıra gerek çocuklarının gerekse torunlarının karısına daha düşkün olması gerçeğini kabullenemez. Bu onun kendisini daha yalnız hissetmesine neden olur:

“Yaşlı Erkek- Niye "torunum" diyorsun? Senin torunun mu yalnız? Torunumuz, diyemez misin? Bile bile yapıyorsun” (Ağaoğlu 1982: 93).

“Yaşlı Erkek- (Ağlamaya başlar.) Her şeye sahip çık bakalım! Her şey senin olsun! On yedili kart da senin olsun! (Küser. Arkasını döner. Bıraktığı köşenin yanına gelir. Koltuğa oturur. Arkası hep kadına dönük.) Zaten benim neyim var ki? Herkes bana düşman zaten” (Ağaoğlu 1982: 93).

Oyun, çocuklarını büyütüp evlendirmiş yaşlı bir karı-kocanın günlük yaşamından alınan bir saatlik bir kesiti sunmaktadır. Oyun, bu zaman diliminde yaşlıların, çocuklarının kendilerini ziyarete gelmelerini beklemelerini, daha çok onların anıları ile yaşamalarını, yalnız kalmışlıklarına dair avuntu bulmakta zorluk çekmelerini ve birbirleri ile uğraşarak vakit geçirmelerini anlatır.

Tombala'da yaşlılık, geçmişe ve geleceğe bağlanarak genişletilmiştir. Yaşlı çift bu dönemi, sıkıcı bir ölümü bekleyiş süreci olarak algılamaktadır (Şener 1993: 182). Bu süreçte en sevdiklerinin yanlarında olmamaları onları daha güvensiz yapmış ve sona yaklaştırmıştır. Bu nedenle yaşlı karı-koca en küçük olayda bile huzursuzluklarını ve geçimsizliklerini birbirlerine yansıtırlar.

Yaşlılık, insan hayatının en zor dönemlerinden biridir. Bu en zor dönemin atlatılması ise paylaşılan güzel şeylere bağlıdır. Adalet Ağaoğlu oyunda, bu zor dönemi inatçı ve geçimsiz olan iki ihtiyara yaşatarak ele almıştır. Terkedilmişlik duygusunu yaşayan iki kişinin aynı evde sürekli aynı şeyleri yaşayarak vakit geçirmeleri onlarda iki duyguyu hakim kılmıştır. Bunlardan birincisi, sürekli beraber olmalarından kaynaklanan ve bu beraberliğin her ikisine de yalnızlıklarını yaşatmasından dolayı birbirlerinden sıkılmalarıdır. İkincisi ise yaşanan bu yalnızlıkta başka kimselerinin olmadığı gerçeği ile birbirlerine sığınmalarıdır. Bu ikinci duygu ise oyundaki dengeyi sağlamıştır.

“Oyunun yapı ilkesi dengedir. Oyunun ağırlığı, dengelenen karşıtlığa değil, kendini içten dengelemeye çalışan bütünün özelliğine çekilmiştir. Bu bütün, bir insanlık ve bir toplum sorununu içermektedir. Karşıtlık ve koşutluk dengelenerek verilmiş; bu durum içinde ise sorun yansıtılmıştır. Örneğin, oyunun başında ve sonunda Yaşlı Kadın ve Yaşlı Erkek'in benzer tepkiler gösterdiklerine tanık oluruz. Başta kadının tombala oynamakta nazlanmasına 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” (Şener 1993: 185).

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

Oyun oturma ve yemek odasını belirten tek bir mekânda geçer. Yaşlı Kadın'ın çocukları için sürekli yemekler yapması ve Yaşlı Erkek'in bu yemekleri yemesini daha gerçekçi kılmak için mutfığa açılan bir kapı da bulunmaktadır bu mekânda. Odada büyük bir yemek masası vardır. Yaşlı karı-koca bu masada tombala oynarlar. Odadaki her eşya düzenli bir şekilde yerleştirilmiştir. Herhangi bir eşyanın yerinin ya da yönünün değiştirilmesi oyun kişilerini oldukça rahatsız etmektedir. Çünkü onlar, geçmişten güç alırlar. Bu nedenle çocuklarının her hatırası yaşlı karı-koca için çok önemlidir. Örneğin Yaşlı Kadın, torunundan gelen bir kartpostalda yakınlarından beklediği, fakat bulamadığı ilgiyi bulur. Aynı şekilde oğlundan gelen bir mektubu defalarca okuyarak hem mutlu olur, hem de çocuklarına ve gelinine olan kırgınlığını ifade eder. Bu nedenle denilebilir ki, eşyaların gösterge değeri vardır.

Oyunda zaman, akşam saat yedi sularında başlayıp sekiz sularına dek sürer. Bu kısacık zaman diliminde tekdüze bir hayatın ağırlığı verilir. Oyun boyunca kişilerin sürekli olarak çalar saate bakmaları ya da saatin kaç olduğunu birbirlerine sormaları zamanın ağır akışını belirtir. Aynı zamanda bekleyişin sabırsızlığını duyurur.

Bütün gün boyunca bir şeyler yiyerek ya da tombala oynayarak vakit geçiren karı-koca sürekli küçük anlaşmazlıklar içindedirler. Aralarındaki geçimsizlikleri, küçük çatışmaları, barışmaları ve sevecenlik gösterileri izler. Hayatlarının bu son döneminde baş başa kaldıklarını birbirlerine söylemeseler de bunun değişmeyecek bir gerçek olduğunu bilirler. Yaşlı Kadın, her gün yeni bir hazırlık içine girerek vaktini geçirmeye çalışır. Yaşlı Erkek ise yapılan bu hazırlıklardan hem keyif alır hem de sıkıntı duyar. Yaşlı Erkek'in keyif almasının nedeni, yapılan güzel yemekleri afiyetle yemesi, sıkıntı duymasının nedeni ise karısının olaylara gerçekçi yaklaşmaması ile ilgilidir. O, olaylara daha gerçekçi yaklaşır. Nitekim Yaşlı Erkek, toplumda hakıyla kazanan kişileri temsil eder ve riyakârlığın, haksızlığın olduğu bir düzende doğru ve gerçekçi olmakla övünür.

“Yazar olayı bir kadın-erkek, karı-koca anlaşmazlığı bağlamında değerlendirmemeye özen göstermiştir. Kişilerini zor bir dönemde işlevsiz oldukları ve hiçbir şey yapmadan yakındıkları için, toplumu ise yaşlıları yalnız bırakmasından dolayı eleştirmiştir. Bu nedenle Yaşlı Kadın ile Yaşlı Erkek arasındaki çatışmaları yaşlılığın türlü hallerini gösterecek biçimde kullanmıştır. Bu bağlamda yazar 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” (Şener 1993: 185).

Adalet Ağaoğlu Tombala oyununda yaşam sürecinde yaşlılık döneminin zor bir dönem olduğunu ve toplumda yaşlıların unutulmaması gerektiğini belirtirken, ikili ilişkilerde, her ne olursa olsun, insanların birbirlerine ihtiyaç duyduklarını vurgulamıştır.

Adalet Ağaoğlu, “**Bir Kahramanın Ölümü**” (1997) adlı oyununda ise halk tarafından kahraman olarak nitelendirilen bir bireyin yaşadığı korkular, pişmanlıklar ve çelişkileri ele almıştır. Tek perdeden oluşan oyunun ana fikri, bir bireyin kendisini tanımadan yaşamına yön verecek olan hedefi belirlemesi ve bu hedefin gereklerini yerine getirememesi durumunda pişmanlıkların yaşanması ile kişinin bunalmaya girmesinin kaçınılmaz olduğudur.

Oyun iki erkeğin karşılıklı konuşmaları üzerine kuruludur. İlk konuşmalarında, 1. Erkek'in bir kahraman olarak nasıl ölmesi gerektiği tartışılır. 2. Erkek 1. Erkek'e, kişiyi kahraman ilan eden halkın isteği doğrultusunda ölmek zorunda olduğunu ve hiçbir şeyin kuralına uygun olmadığını söyler. 1. Erkek ise kendisinden istenilen ölümden değil, ölme şekline yakınır. Halkın istediği şekilde ölecek olması 1. Erkek'i çelişkide bırakır; yaşamı boyunca gerçekten kahraman olmak isteyip istemediğini, ölümünün toplum için yararlı olup olmayacağını, diğer insanların kendisini düşünüp düşünmediğini sorgulamaya başlar.

2. Erkek, kahraman olmanın verdiği sorumlulukların, halkın isteği doğrultusunda yerine getirilmesinin önemi üzerinde durur. Ona göre kişiyi kahraman yapan halk, kahramandan her şeyi isteme hakkına sahiptir ve kahraman halkın isteğine cevap vermek zorundadır. 2. Erkek'in arkadaşının bir kahraman olarak ölmesi için yaptığı hazırlıklardan 1. Erkek sıkılır. Bütün bu hazırlıklar 1. Erkek'in pişmanlıklarını dile getirmesine sebep olur.

1. Erkek, içinde bulunduğu durumdan kendisini kurtaracak birilerinin gelmesini ya da aramasını bekler oyun boyunca. Şafakla birlikte bir kahramanın öleceğini bilen ve hangi şekilde ölmesi gerektiğini belirleyen halktan hiç kimse 1. Erkek'i aramaz. Bu bağlamda 1. Erkek, kahramanlığının gerçek olup olmadığını sorgulamaya başlar. Kendisini olduğundan daha fazla yalnız ve mutsuz hisseder. Fakat acı çekmeden ölmesi için yapılan provalar 1. Erkek'i iyice tedirgin etmiştir. 2. Erkek ise arkadaşını acı çekmeden öldüremeyeceğinden korkmaya başlar. 1. Erkek acı çekmeden ölmek ister; yaşamla ölüm arasında geçen zaman diliminde pişmanlıklarını yaşayacak ve bu onun daha çok acı çekmesine neden olacaktır.

Oyun, 1. Erkek'in gerçek kahramanlığının yalnızlığını yaşamaktan ibaret olduğunu, yaşamın son dakikasına kadar korkularını saklamayı başarabildiğini itiraf etmesi ile son bulur.

Oyun kişilerinin ikisi de erkektir, yani aralarında cinsiyet farkı yoktur. 1. Erkek, 40-45 yaşlarındadır. Hayattan ne istediğini bilmez. Bütün hayatını bir sevda uğruna tüketmiştir. Bu sevda ise, kahraman olmaktır. Bütün yaşamını bir kahraman olmak için harcamıştır. Oyunda ise tam bir kahraman olabilmesi için uğruna savaştığı değerlerin halk tarafından da anlaşılır ve anlamlı bulunması, kendisini halkın istediği biçimde öldürmesi gerekir. Bu noktada kendi içinde çelişkiler yaşamaya

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

başlar. Çünkü ölüm biçimini içine sindiremez ve sürekli bahaneler bularak ölümünü ertelemeye çalışır:

“1. Erkek-Yat, dinlen. Konuşma. Dediğin doğru. Şafaktan önce yapılacak hiçbir şey yok. Yatıp dinlenmekten gayri hiçbir şey... . Neden illa kendimi bıçaklayarak ölmem gerekiyor?Ölmeye hayır demiyorum. Döğüşe döğüşe bu noktaya gelindi. Şimdi, kazanmak için tek yol bu ise, buna hayır demiyorum. Gerekli olan ölümümse, öleceğim. Ama neden ille?...”(Ağaoğlu 1997: 278).

Bütün ömrünü kahraman olmaya ayıran 1. Erkek, kahramanlığın son aşaması olan ölümden önce kendisini sorgulamaya başlar. Gerçekten kahraman olmak isteyip istemediğini, ölümünün gerçekten diğer insanlar tarafından umursanıp umursanmayacağını düşünüp durur. İçinde bulunduğu durumlardan ve yalnızlığından kendisini kurtaracak birileri olsun ister, fakat terkedilmişliğini derin bir şekilde yaşar:

“1. Erkek-(O da geri döner.) O burada olmalıydı şimdi. Yanımda... "Kendini iyi tanımayan kahramanları hiç sevemem. " demeliydi. "Ölme!" demeliydi bana. Şafakta burada olsa, "Ölmen gereksiz. " derdi. "Ölümün, hele kendi kendini öldürmen gereksiz. Bekle ipini başkaları çeksin! İpini başkalarının çekeceği zamanı ise kendin seç!" (Ağaoğlu 1997: 279).

1. Erkek, ölümünün hemen olmasını ister. Ölümle yaşam arasında geçecek olan bir saniyenin dahi olmasını istemez. Çünkü asıl acının o dakikalarda yaşanacağını düşünür. Ona göre acı çekmek ise yaşamdaki pişmanlıkların bir göstergesidir. Oyunun sonunda yalnız yaşamayı başarmış bir kişi olarak kendisini kahraman gördüğünü ve kimselerin yaşamındaki korkuları anlamadığını açıklar:

“1. Erkek- Bıçak tam yerine saplanmazsa acı çekmekten, yerlerde debelenmekten daha kötü bir şey olacak: Düşünmeye ve anımsamaya vaktim kalacak. Bütün ömrümü kahraman olmaya ayırdığım için okyanusların kıyısına uzanamadığım bir saatçiklere acıyacağım. Böceklere konuşmaya vakit ayırmadığıma, gerçekten sevmeye vakit ayırmadığıma acıyacağım. Bu acıma başladı mı bir kez, bu yazıklanma... Bu... sonların en kötüsü olacak”(Ağaoğlu 1997: 285).

2. Erkek de 40-45 yaşlarındadır. Oyunda, 1. Erkek'in dostudur. 1. Erkek'in ipini çekecek olan kişidir. Bu bağlamda 2. Erkek, halkın kahramandan istediği ölüm şeklini kabullenmiştir; bu nedenle gerçekleşecek olan ölüm sahnesinin bir anlamda planlayıcısı ve yönetmeni gibidir. 1. Erkek'e güç vermek için onunla konuşur:

“2. Erkek-Ee, başka bütün kapıların kapandığı bir yerde, seni kahraman yapan halk, kendine onun dilediği biçimde son vermeni de isteyebilir senden. Seni kahraman yaptığı için senden her şeyi isteyebilir. Sen de kahraman olduğun için bu isteği olduğu gibi yerine getirmek zorundasın” (Ağaoğlu 1997: 274).

1. Erkek ne kadar kaygılı ve mutsuzsa 2. Erkek bir o kadar umursamaz görünür. Arkadaşını öldüreceğinden değil de bıçağı iyi saplayamamaktan dolayı onun acı çekmesinden endişe duyar. Bir kahraman gibi ölmesi için arkadaşına yardım eder. Hayatta güzellikleri yaşamasına vakit olmayacağını söyleyerek, 1. Erkek'in yaşamla ölüm arasında geçen saniyelerde pişmanlıklarını yaşamasını ister:

“2. Erkek-Çocukken bir uçtu-uçtu böceğinin gözlerini görmüştüm... O gün bugündür bütün böceklerin gözlerini görebilmeyi, onlarla bir kez daha konuşabilmeyi istedim. Ama hiç vakit olmadı ki... Hiç vakit olmadı” (Ağaoğlu 1997: 284).

“2. Erkek-Camı açmam ve dışarı çıkmam gerek. Bütün yüzlere tek tek bakıyorsun. Kimse ne denli korkmakta olduğunu anlamıyor... Birçok kimse de, ileride bu bakışların ne denli korkusuz olduğunu tarihe yazmayı düşünüyor” (Ağaoğlu 1997: 290).

Oyunda birbirinden farklı iki kişi karşımıza çıkar. Toplumsal bir sorun evrensel düzeyde ele alındığı için kişilerin özel isimleri yoktur. Bu anlamda kişiler bütün insanları simgeleyen herhangi biridirler. Oyundaki bu kişiler, söyleşi yoluyla kıyasıya bir hesaplaşma süreci içerisindedirler. Kişiler içinde sıkışıp kaldıkları bir odada sürekli olarak kendilerini tanıma uğraşı verirler; kendi iç dünyalarına yönelerek özlemlerini, yaşamak isteyip yaşayamadıklarını, pişmanlıklarını, sevgilerini sorgularlar. 1. Erkek; kahramanların halk için anlamsız olduğunu, halkın gözünde kahramanın sadece bir grup lideri olarak, almış olduğu sorumluluklarını yerine getirmesi gereken sıradan biri olduğunu düşünür. 2. Erkek ise 1. Erkek'in bu düşüncesine katılmaz. 2. Erkek için önemli olan halkın bir kişiyi kahraman olarak görmesidir; kişiyi kahraman yapan halk, ondan her şeyi isteme hakkına sahiptir; kahraman ise bu istekleri yerine getirmek zorundadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde 2. Erkek toplumun kurallarına sıkı sıkıya bağlı olan biri, 1. Erkek ise toplumun isteklerine ne karşı çıkacak kadar cesur, ne de kabullenecek kadar güçlü biridir.

Oyun kitaplar, seçme tablolar ve kazanılmış ödüllerle dolu olan bir odada geçer. İçki masası ve plaklar odada bulunan diğer aksesuarlardır. Odadaki eşyalar kişilerin içinde buldukları kasvetli, karamsar ruh halini yansıtmakla beraber kişilerin yalnızlıklarını da anlatır. Müzik ise bu kasvetli havayı yansıtan en önemli öğelerdendir; özellikle 1. Erkek'in ruh halini yansıtmaya bakımından önemlidir. Diğer oyunlarda yalnızlığı, umudu ve beklentileri simgeleyen kapı, burada telefon olarak karşımıza çıkar. 1. Erkek sürekli kendisini arayacak birini bekler.

Oyundaki zaman gece yarısıdır. Gece karanlığı, karanlık ise çıkmazları ve karamsarlıkları verir. Bu nedenle denilebilir ki, oyunda zaman ve mekân arasında bir ilişki gözetilmiştir. Zaman ve mekân, oyun kişilerinin içinde buldukları psişik duruma uygun olarak seçilmiştir. Kahramanın yaşamına dair gece yarısında

başlayan hesaplaşmalar/sorgulamalar günün ağarması ve aydınlığın odayı doldurması ile son bulur.

Oyun, oyuncuların anlayışına ve duyusuna göre şekillenmiştir. Bu bakımdan yazar, olayların dışında kalmıştır ve kahramanlarını kendi değer yargıları ile baş başa bırakmıştır. Fakat yazar, yaşam karşısında iki farklı görüşü savunan kişileri bilinçli olarak bir araya getirmiştir (Şener 1971: 104). Böylece seyirciyi sahneye bağlamıştır. Yazarın, kişilerin kendi doğrularını bulmalarında tarafsız olması ise, sahneye bağlanan seyircinin tanıdık olmayan yeni bir düşünce ortamına yönltilmesi için kullanılmıştır, denilebilir. Nitekim seyircinin olayları yeniden sorgulaması için oyunda birçok soru cevapsız bırakılmıştır.

Adalet Ağaoğlu, “Çıkış” (1997) adlı oyununda ise bir babanın bireysel korkularını ele almış ve bu korkuların annesiz büyüyen bir kızın hayatını nasıl etkilediğini belirtmeye çalışmıştır.

Oyun, Kız'ın penceresiz küçük bir odada oyuncak bebeğini ayakları üstünde durdurmaya çalışmasıyla başlar. Baba ve Kız'ın konuşmalarından geçim sıkıntısı içinde oldukları ve Baba'nın sürekli hesap yaptığı anlaşılır. Hesap yapmaya çalışan Baba, kuşku ile Kız'ın izinsiz dışarı çıkıp çıkmadığını öğrenmek ister. Kız, babasına istese de dışarı çıkamayacağını belirttikten sonra Baba yeniden hesap defterine döner. Odanın içerisinde birçok böcek vardır. Kız bu böceklerden iğrenir ve her şeyin dezenfekte olması için çok fazla ilaç kullanır. Kızının ilaçları bu kadar çok kullanması, geçim sıkıntısı içinde olan Baba'yı öfkelenendirir.

Oyun, Kız'ın dışarı çıkmak istemesi ile gelişir. Baba, kızının dışarı çıkmasını engellemek için sürekli dışarının fırtınalı ve karanlık olduğunu söyler. Kız evde kalmaktan iyice sıkılmıştır; fakat Baba'nın yalnız kalma korkusu Kız'ı, penceresi bile olmayan küçük bir odaya mahkûm etmiştir. Bulunduğu duruma artık tahammül edemeyen Kız, babası ile çatışmaya başlar. Oyunun gerilimi, Kız'ın midesinin bulanması ile artar. Çünkü bu bulantı karşısında Baba kızının hamile olabileceği ihtimali ile paniğe kapılır ve korkulu dakikalar yaşar. Kız yeniden isyan edercesine evden çıkamadığını ve kimseleri göremediğini hatırlatır babasına ve ağlamaya başlar. Babası kızını susturmak ve keyiflendirmek için masallar anlatmak ister. Ancak Kız, babasının yıllardır anlattığı hikâyelerden sıkılmıştır artık, hiçbir şey dinlemek istemez. Baba, kızının bu isyanına aldırılmaz ve yeniden hesaplarına döner. Oyunda Kız, oyuncak bebeği ile yalnızlığını gidermeye çalışır. Yapamadıklarını bir gün bebeğin yapacağına inanır. Çünkü Kız, bebeğinde kendi yansımasını görür. Babası, kızının bu isyanından öç almak için bebeğin saçlarına böceklerin doluştuğunu söyler. Kız, bebeğini yere fırlatır ve onu bir pislikmiş gibi süpürmeye başlar. Babasının bireysel korkuları altında ezilen Kız, babasından kendisini de süpürmesini ve bunca yıl taşıdığı bütün o ağır yüklerden kurtarmasını ister. Baba, anlatacağı bütün masalların tükendiğini düşünerek kızına kapıyı açar ve onu özgür bırakır. Kız, ürkerek çıkar dışarı, başlangıçta yolunu bulamaz; fakat sonra aydınlığa

kavuşur. Baba ise kızını uğurladıktan sonra kendisini böcek ilaçlarıyla öldürür. Böylece oyun son bulur.

Bu oyunda olaylar baba ile kızı arasında geçmektedir. Kız, yirmi beş yaşlarındadır. Yaşına rağmen kimi zaman küçük bir kız, kimi zaman yaşlı bir kadın gibi davranır. Babasının korkularından dolayı ne çocukluğunu, ne de genç kızlığını yaşayabilmiştir. Babasının değer yargılarıyla yetişmiştir. Kendi doğrularını bulabilme şansı hiç olmamıştır. Yalnızlığını paylaştığı oyuncak bir bebeği vardır. Onu yetişmek istediği şekilde, özlemleriyle, pişmanlıklarıyla ve beklentileriyle büyümek ister. Böylece hem kendisi hem de bebeği güçlü olacaktır:

“Kız- (Bir an durur, düşünür.) Çocuk değilim... Hatta yaşlandım. Yine de alışamadım işte. (Kapıya gizlice bir göz atar.) Hiç alışamadım” (Ağaoğlu 1997: 297).

“Kız-Boşuna çene çalılıyorsun baba... Boşuna... Benim ödeyecek hiçbir şeyim yok! Ne ödeyecek bir şeyim, ne de ödenecek bir şeyim! Neyin karşılığını ödeyeceğim ben? Neyi ödüyorum? Ve neyle? Niçin?” (Ağaoğlu 1997: 302).

Kız, küçük bir odada, dış dünyadan uzak, iki duvar arasında yetişmiştir. Bu nedenle karanlıktan çok korkar. Odada, böceklerle nasıl savaşaacağına dair afişlerden başka hiçbir şey yoktur yaşama dair. Bu yüzden babasını terk edip dışarı çıktığında kendi doğrusunu bulamamaktan korkar. Dışarı çıktığıdaysa karanlığın olmadığını anlar ve kendi doğrusunu bulmak için koşar:

“Kız-(Sesi iyice uzaktan) O denli karanlık değil... Önümü görebiliyorum... Bastığım yeri seçebiliyorum şimdi... Baba... Duyuyor musun beni? Çok yalnız mısın? Yalnız olduğunu bilmek istemiyorum. Hiç boşuna ağlama. Baba! Günaydın çocuklar... Günaydın!” (Ağaoğlu 1997: 307).

Baba ise geçim sıkıntısı içinde korkularıyla yaşayan birisidir. Karısı tarafından terk edilmek onu güçsüz bırakmıştır. Yalnız kalmaktan korktuğu için kızını kendi değer yargılarıyla büyütüştür. Hayat mücadelesinde yenilgiye uğramıştır; bu yüzden kızına iyi bir yuva verememiş olmanın pişmanlığını yaşar. Bu durumu yalnız olan bir insanın hiçbir şeye yetememesine dayandırarak aşmaya çalışır. Kızının gitmek istemesinden korkar; bu yüzden kızına hep güzel masallar anlatır:

“Baba- (Yerinden fırlar, Kız'ın yanına gelir.) Beni atlatıcaksın değil mi, atlatıp kaçacaksın?” (Ağaoğlu 1997: 296).

“Baba- İstemiyorsun ha? Bence dinleseydin iyi olurdu. Neyse... Allahtan başka bir öykü daha biliyorum. Bu ötekinden daha güzel. Ağlama ama... Ağlamazsan onu anlatırım. “Ağlamam” desene. Neyse, ben yine anlatayım da, ağlayabilirsen ağla o zaman. Öyle güzel bir öykü ki bu... Aman, amaan... Ben ömrümde böyle güzel öykü duymadım canım! Dinle bak...” (Ağaoğlu 1997: 299).

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

“Baba- Kendim gitmeyi hiç düşünmedim. Seninse hep gitmeden korktuğum için nereye gidebileceğini düşünemedim”(Ağaoğlu 1997: 304).

Baba, hayatta her insanın zararlı olduğunu düşündüğü için kızının dışarı çıkmasına izin vermez. Bildiği tüm masalların tükendiği gün kızının gideceğini bilir ve hep o günün korkusuyla yaşar. Kızının gitmesi onun bir türlü kabul edemediği/edemeyeceği yalnızlığını belirtir. Fakat Baba yalnız kalmak yerine ölmeyi tercih eder.

“Baba- (Dışarı karanlıklara bakar) Bildiğim bütün masallarım, bütün öykülerim tükendi”(Ağaoğlu 1997: 305).

“Baba- Az önce bebekle konuşuyordun. Her bebeğin bir kendi doğrusu... Öyle mi, değil mi? Bebek, inan olsun seni azat edeceğim... (Baba elinde süpürgeyle gider, bütün böcek öldürücü ilaçları alır. Sırayla üstüne döker, sıkar. Elinde tavan süpürgesiyle yere kıvrılıp kendisini süpürmeye çalışırken...)”(Ağaoğlu 1997: 306-307).

Oyunda baba-kız ilişkisi ve bu ilişkiden doğan dramatik kesitler vardır. Karısının kendisini terk etmesinden sonra kızı ile yaşayan Baba hep bir yalnızlık korkusuyla yaşamış ve bu korkuya yenik düştüğü için kızını bir odaya mahkûm ederek büyütüştür. Kız ise korkularını yaşamaması ve mutlu olması için babasını yalnız bırakmamış ve yıllarca evden dışarı çıkmamıştır. Kızın babasına bu denli olgun ve anlayışlı bir şekilde yaklaşması iç dünyasında çatışmalara neden olur. Babasından başka kimseyi görmeden yaşayan Kız, babasını bırakarak dışarı çıkmayı çoğu zaman korkuları nedeniyle de göze alamaz. Yaşadığı yalnızlık onu oyuncak bir bebeğe bağlar. Oyuncak bebeğini, yalnızlığından kurtaran bir arkadaş olarak görür ve gerçekleştiremediği bütün hayallerini bir gün onun gerçekleştirmesi için bebeğini daha güçlü yetiştirmeye çalışır.

Baba, hayat karşısında aldığı yenilginin pişmanlığı içindedir. Kızına daha iyi bir hayat sunamadığı için kendini suçlar. Hem yalnız kalmaktan korktuğu hem de kızının yaşam karşısında yenilgiye uğramaması için kızının dışarıya çıkmasına izin vermez. Böylece kızını bütün insanlardan ve bütün kötülüklerden koruduğuna inanır. Kızının kendisini terk etmesinin kendi hayatının sonu olacağını ve bu sonun bir gün mutlaka yaşanacağını farkındadır. Beklenen günün korkusuyla yaşar hep; o günü geciktirebilmek için kızını dış dünyanın kötü ve karanlık olduğuna inandırmaya çalışır.

Oyun, penceresiz küçük bir odada geçer. Odanın penceresinin olmaması ve içerisinin böceklerle dolu olması kişilerin yaşadığı ruh halini yansıtır niteliktedir. Penceresiz bir oda, dış dünyaya kapalı olan bir mekânı verir. Bu, Baba'nın bireysel korkuları nedeniyle kızının kendisini karısı gibi terk etmesini engellemek istemesinin bir göstergesidir. Odanın içinde böceklerin dolu olması ise bize iki şeyi gösterir: Bunlardan birincisi Baba'nın yaşam karşısında verdiği mücadelenin yetersiz ve zayıf olması; ikincisi ise yaşamın ve insanların böcekler kadar pis ve

zararlı olabileceğidir. Mekân, dışardan gelebilecek bütün ışıklara karşı kapalıdır. Oyunda belirli bir zaman yoktur. Zaman yalnızca Baba'nın sabahları işe gitmesi, akşam olduğunda ise eve dönmesiyle belirginleştirilmeye çalışılmıştır.

Yazar, oyunda bir babanın bireysel korkularından dolayı evladının hayatını sınırlandırmasını eleştirmiştir. Daha çok suçlayıcı bir tavır içinde yaklaşmıştır Baba'ya. Belki de bu yüzden Baba bu denli korkular ve pişmanlıklar içinde bırakılmış ve oyunun sonunda beklediği, ancak yaşamaktan kaçındığı gün onun sonu olmuştur. Kız ise oyunun sonunda özgürlüğüne kavuşmuştur.

Adalet Ağaoğlu, bu üç oyununda da kişilerin özlemlerini, beklentilerini, pişmanlıklarını, yalnızlıklarını ve mutsuz oluşlarını evrensel düzeyde değerlendirmiştir. Yazar kimi zaman ne istediğini bilmeyen bir kahramana bilinen bir son yaşatmış; kimi zaman korkularıyla yaşayan bir babayı gerçeklerle yüz yüze getirmiş; kimi zaman da yaşlı insanları, hiçbir iş yapmadan zamanı boşa harcamalarından dolayı eleştirmiştir. Ancak bu eleştirileri yaparken, kişilerin içinde buldukları toplumsal koşullara da atıflarda bulunmuştur. Örneğin kahraman olan bir kişinin toplum tarafından değersiz görülmesini, yaşlıların toplum tarafından terkedilmeye mahkûm edilmesini eleştirmiştir.

Gülten Akın'ın “**Batak**” (1997) adlı oyununda da, karı-koca olan iki kişinin toplum düzenine uyum sağlamak adına sürdürdükleri bir evlilik ve bu kabullenmişlik ile bir arada yaşamak zorunda olan iki insanın olaylara bakışları ve algılayışlarındaki farklılıklar; bu farklılıktan doğan güvensizlikleri ve mutsuzlukları anlatılır.

Oyun, yatak odası görünümünde olan bir salonda, dizleri üstünde karşılıklı duran bir Kadın ve bir Erkek'in yardım isteyen konuşmaları ile başlar. Konuşmalardan hem kadının hem de erkeğin çok yaşlı olduğu ve ölüme giderek daha çok yaklaştıkları anlaşılır.

Oyunda, ölüm kavramı "batak" ile somutlaştırılmıştır. Çünkü batağa saplanan bir kişinin kurtulma şansı yoktur. Bu nedenle oyun kişileri sona/ölüme yaklaştıkça kendilerini batağa daha da gömülmüş hissederler. Bunun bir doğurgusu olarak da yaşlılık, Tombala oyununda olduğu gibi işlevsiz, sıkıcı bir ölüme bekleyiş süreci olarak algılanır. Ancak burada oyun kişileri, Tombala oyunundan farklı olarak, ölüme daha yakın bir psikoloji içerisindeyler.

Yaşlı karı-kocanın çocukları olduğu aralarında geçen konuşmalardan anlaşılır; ancak onlar belirtilmeyen bir nedenle evden ayrı yaşamaktadırlar. Yalnız yaşayan çiftin arasında sürekli bir sürtüşme vardır. Kadın hiçbir zaman sıradan bir insan olduğunu kabul etmez. Aralarında hep bir uçurum vardır. Bu nedenle yaşlı karı-koca bu zorlu dönemi omuz omuza geçiremez ve birbirlerine en ihtiyaç duydukları

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

bu dönemde sadece kendilerini düşünürler. Birbirlerinin yanında olmak onlar için düzene uyum sağlamaktan ibarettir.

Oyunun ikinci perdesinde dekor değişmez. Erkek daha çok battığını söyler ve karısından yardım ister. Karısı ise kocasının sürekli yakınmasından ve sıkılmasından bunılır. Kocasından kendisini dışarı çıkarmasını ister. Fakat kocası, karısının sürekli hareket halinde olmasına öfkelenir; karısının her hareketinde kendisinin biraz daha battığını düşünür. Karısı bunun kendi düzenleri olduğunu söyler. Erkek, bu düzenden bıkmışçasına karısından aralarında artık bir denge kurulmasını ister. Birbirlerine güvenemedikleri için bir türlü kuramadıkları bir dengedir bu. Erkek hayatının son dönemlerinde karısına güvenmek ister. Fakat bu isteğinde samimi değildir. Çünkü güvenilir bir denge varlığı onu bataktan kurtaracak tek şeydir.

Oyunda Kadın birilerinin geleceği düşüncesiyle çoğu zaman kapıyı dinler. Kocasını, yaşlanmadan önce karısının birçok dostu bulunmasından ve kendisine vakit ayırmamış olmasından yakınır. Ancak yaşlandıkça insanların terk edildiği gerçeğini karısına hatırlatmaktan büyük zevk alır. Bu, onun karısına karşı en büyük silahı olmuştur. Karısı da kocasının onunla ilgilenmeyip radyodan sürekli bir şeyler dinlemesinden yakınır. Bütün bunlar ikisi arasındaki çatışmaların nedenini oluşturur.

Oyun, Kadın'ın hareket etmesiyle denge bozulması ve her ikisinin de düşmesi ile son bulur.

Bu oyun da evli olan kadın ve erkek üzerine kuruludur. Kadın, akılcı ve inatçıdır. Aldığı kararlardan vazgeçmez. Dünyada olan olayların sadece bir tekrardan ibaret olduğuna ve hiçbir şeyin değişmediğine inanır. Kocasının kendisiyle ilgilenmediğini ve kendisine uzak olduğunu düşünür; fakat onu kazanmak için hiçbir şey yapmaz. Aksine o bu düşüncesini, sürekli başkalarıyla vakit geçiren bir kadın olarak, kendisini haklı çıkarmak için kullanır. Çocuklarının kendisine yaşlılığı yaşatmış olmalarından da bitkin düşmüştür:

“Kadın- (Güler) Önemli, önemli... Bu önemlilerle değişen ne oldu, onu söylesene. Önemli olsaydılar bunca sık yinelenirler miydi?” (Akın 1997: 12).

“Kadın- Ama, bana öyle geliyor ki hiçbir şey değişmedi. Bir bit yeniği var bu işte. Ya hiçbiri yeteri kadar önemli değil, ya ben dünyaya metelik vermeyen, gündelik yaşamasına bürünmüş o büyük çoğunluktanım” (Akın 1997: 13).

“Kadın- (İnatla) Vardılar. Uzun uzun kaldılar evde. Büyük aynalarımızın önüne çekerlerdi beni. Biri bir yanıma, öteki öbür yanıma geçer, bana yaşlandığımı seyrettirirlerdi. İşkence saatlerce sürerdi. (Bitkin) Tükendim işte. Nerdeyse batacağım. Boğazıma kadar gömülüyüm. Sense yardım etmiyorsun bana” (Akın 1997: 14).

Kocası ile aralarında, başkalarının getirdiği bir düzenin olduğunu hisseder. Düzene karşı gelmektense yıllarını hep başkalarının düzeni ile geçirmeyi tercih etmiştir. Hayatının son anlarında kocasından beklediği yardımı bulamaz. Kendisini arayacak birilerinin olacağını umut ederek yaşar; bir gün kapısına gelecek olan yabancıнын hayatına getireceği yenilikleri hayal eder hep:

“Kadın- (Sinirli güler) Ah bir sussan, mutlaka kapıyı duyacağım!(Güvenle) Beni ararlar” (Akın 1997: 17).

“Kadın- (Çılgınlıkla) Bir yabancı mı? Bir yabancı yeni bir dostluk umudu demektir. Tadını hatırlasana. Bir yabancı ne çok yeni şey demektir. (Durur) Ah yeniden çalsa!” (Akın 1997: 20).

Kadın, kocasını unutarak kalkmak için hareket ettiğinde kocası yere düşer. Kocasının düşmesi ile Kadın gerçekten yapmak isteyip istemediği şeyin ne olduğuna dair kendisini sorgulamaya başlar. Bu sorgulamanın ardından Kadın da dengesini kaybeder ve öne doğru düşer:

“Kadın- (Bir an şaşkın) Gerçekten istemiş miydim bunu? Yok yok. Tanrı bilir ki isteyerek olmadı. Ne de vaktinde çaldı kapı. Vakit gelmedi mi, saat kaç diyordu. Sabırsızlanıyordu. Sanırım gelen vakittir. Kapıyı açmalı” (Akın 1997: 20).

Batak oyununun Erkek’i ise vaktinin çoğunu haber dinlemek için radyo başında geçirir. Olaylardan uzak kalmayı istemez; fakat olayları ya da yaşananları değiştirmek için hiçbir şey yapmaz. Bu nedenle olaylar karşısında pasif ve kabullenicidir. Daha çok yakınmayı, oturduğu yerden sızlanmayı tercih eder. Karısının kendisine yeterince vakit ayırmadığını düşünür; karısına olan bu kızgınlığı onu, en zor dönemini geçiren karısına yardım etmesini engeller:

“Erkek- Yeter, kes vızıltını. Radyoyu dinlemeliyim önemli haberler var” (Akın 1997: 12).

“Erkek- Bir gün usanmadın beklemekten. Bir gün tümünden kendini bana vermedin. Ne olur artık dön bana! Ne çok dostun vardı. Yakın saatlere kadar ne çok kapı çalındı. Ne çok açtın. Ne çok beni yalnız bıraktın” (Akın 1997: 17).

“Erkek- (Kırgın) Ama bir gören olsa! Çocuklar, büyükler, akrabalar. Uzak yakın, bir hizmetçi, bir kedi... Bütün dünya bu bitişiklikten başkasını kaldıramaz ki karıcığım” (Akın 1997: 19).

Yaşamının son döneminde varolan düzenin kendisini kurtaramayacağını anlar ve karısından, kendisini içinde bulunduğu durumdan kurtarmasını, kendisine güvenmesini ve böylece yeni bir denge kurmalarını ister. Yılların büyüttüğü güvensizlikten birbirlerini kurtaramazlar ve bu her ikisinin de sonu olur:

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

“Erkek- Ne olur bir denge kurabilsek! Hiç kıpırdamasak ya da aralıklarla bir sen bir ben.” (Akın 1997: 20).

Batak oyununun konusunu, toplum düzenine ayak uydurmak ve düzene karşı çıkmamak amacıyla sürdürülen bir evlilik ve bu evlilikte sürekli bir arada olmak zorunda olan iki kişinin bireysel yalnızlıkları oluşturmaktadır. Oyun, kişilerin karşılıklı konuşmaları üzerine kuruludur.

Oyunda yardımcı fikirlerin başında yaşlılık teması gelmektedir. Yaşlılık, sıkıcı bir ölümlü bekleyiş süreci olarak verilir. Batağa saplanan bir insanın eceli gelmiş bir insan gibi kurtulma şansı pek yoktur. Bu yüzden oyunda ölüm, batak ile somutlaştırılmış ve geçen zaman içinde oyun kişileri batağa biraz daha gömülmüşlerdir, yani ölüme biraz daha yaklaşmışlardır.

Oyun kişilerinin konuşmalarından birbirlerini her geçen saatte batağa daha çok batırdıkları anlaşılır. Kişilerin batakta kurtulabilmesi, aralarında kuracakları dengeye bağlıdır. Ancak aralarında dengenin kurulabilmesi için gerekli olan güven yoktur. Kadın kocasının kendisiyle ilgilenmediğini düşünür. Bu düşüncesi, kendisinin dışarıdaki dostlarına evinden ya da kocasından daha çok vakit ayırmasına haklı bir gerekçe oluşturmuştur. Böylece Kadın, kendi içinde çelişkilere düşmez ve ilgilenmediği ailesi için vicdan azabı çekmez. Kadının giderek yaşlanması onu yalnızlığa itmiştir; çünkü vakit ayırdığı arkadaşları, dostları onu bu en zor döneminde yalnız bırakmışlardır. Yalnızlığının farkında olan, fakat bunu sürekli inkâr eden Kadın, oyun boyunca hep kapısının birileri tarafından çalınacağı zamanı bekler.

Erkek, vaktinin çoğunu radyodan haber dinleyerek geçirmektedir. Karısının kendisiyle yeterince ilgilenmediğini düşünür. Korkulu bekleyişler Erkek'i karısına yaklaştırır; ilişkilerinde yeni bir denge kurmak ister. Bunun için her iki tarafın da gerekli olan güveni kazanmasını ister. Ancak bu isteğinde samimi değildir; çünkü o, kurulacak yeni dengenin kendisini içinde bulunduğu durumdan kurtaracağına inanır. Oyunda iki kişinin sorunu ortak bir gerçekle açıklanmıştır. Bu gerçek, başkalarının koyduğu kurallar doğrultusunda bir ilişkinin devam ettirilemeyeceği ve buna bağlı olarak da çatışmaların kaçınılmaz olduğudur. Yaşlı karı-kocanın geçimsizliği, ilişkilerini başkalarının yönlendirmelerinden kaynaklanır. Geçimsizliğin kişileri bu derece yıpratması da her ikisinin zor bir dönem yaşamalarından ileri gelir. Onların birlikteliği, güçlükleri uyum içinde karşılayabilmelerini sağlayamamıştır; çünkü yaşadıkları süre boyunca böyle bir uyumları olmamıştır. Aralarında sadece yıllarca beraber olmaktan gelen bir düzen vardır (Şener 1993: 182). Ancak bu düzen, bireylerin gelmiş olduğu son noktada yeterli olmamaktadır. Nitekim aralarındaki düzen çocukların, akrabaların ve dostların getirisi olan bir düzendir.

Yatak odası görünümündeki salonun, kişiler tarafından bir batak olarak görülmesi dikkat çeker. Batağa saplanmış olan insanın her hareketi onu daha çok batağa gömer; bu noktada oyun kişilerinin batağa gömülmemesi için birbirlerine

ihtiyaçları vardır. Bu dengenin kurulabilmesi, ilişkideki güvenin bireylerce kazanılmasına bağlıdır. Oyunda Erkek, bu dengeyi kurmak isterken Kadın varolan düzeni bozmak istemez. Zaten oyun, Kadın'ın bir hareketi üzerine Erkek'in düşmesi ile son bulmuştur.

Oyun tek mekânda geçer. Bu yer küçük radyosu, bir saati ve gerekli öteberisiyle yatak odası görünümünde olan bir salondur. Salonun hemen çıkışında sokağa açılan dış kapı vardır. Bu kapının hiç kullanılmaması kişilerin yalnızlığını ve terk edilmişliğini gösterir. Radyo, kişilerin dış dünya ile bağlantı kurmalarını sağlamaktadır. Erkek, sürekli olarak haberleri dinlemesine karşın gelişen olaylara tepki gösteremeyecek kadar tarafsızdır. Kadın ise kocasının radyoyu bu denli dinlemesine anlam veremez. Kocasının radyoya olan düşkünlüğü sonucunda kendisi ile ilgilenmediğini düşünerek dünyada olup bitenlere aldırılmaz. Belki de haberlerin de ilişkileri gibi hep aynı kısır döngü içinde olduğunu bu yüzden düşünmektedir.

Oyunda zaman, oyun kişilerinin geçirmek istediği bir zamandır. Başlangıcı ve sonu oyun kişilerince belirtilmiştir. Oyun boyunca kişilerin sürekli olarak saate bakmaları ya da birbirlerine saatin kaç olduğunu sormaları zamanın ağır akışını belirtirken aynı zamanda bekleyişin sabırsızlığını da duyurur. Kadın, geçmişteki yaşantısında birçok arkadaşı olduğu ve bu arkadaşlarının çoğunun erkek olduğu bilgisini okuyucuya/izleyiciye verir. Çoğu arkadaşının erkek olması kocasından nefret ettiği ve ondan bu şekilde intikam almaya çalıştığı gerçeği ile açıklanabilir. Bunun yanı sıra kocasından beklediği ilgiyi başka bir erkeğe yüklemesi, bu nedenle de böyle bir arkadaş çevresini tercih ettiği söylenebilir. Kadın, arkadaş çevresindeki erkeklerin kendisine olan bu ilgilerini kendisinin diğer insanlardan farklı olması ile açıklar. Bu yüzden kocasını kendisine yakıştıramaz. Ancak geçen zaman içinde bütün arkadaşları tarafından unutulmuştur. Fakat farklı bir insan olması nedeniyle arkadaşlarının onu unutmayaacağına inanır. Bu nedenle sürekli kapının çalmasını bekler. Erkek de geçmiş yaşantısında başka kızlarla birlikte olduğunu, ancak aralarındaki ilişkinin iş ilişkisi olduğu bilgisini verir okuyucuya/izleyiciye. Onun da geçmişte birçok arkadaşı olmuştur, ancak o da karısı gibi bütün arkadaşları tarafından unutulmuştur. Ancak Erkek yalnızlığı kabullenmiştir.

Yazar, olayı hem bir kadın-erkek, hem de bir karı-koca anlaşmazlığı bağlamında değerlendirmiştir. Düzenin bazen kadından, bazen erkekten yana olması oyunun devinimini sağlamıştır. Yazar, sergilemek istediği durumun çok yönlü olarak aydınlatılmasına önem vermiştir. Bu bakımdan oyunun bir karakter oyunu değil, bir durum oyunu olduğunu söyleyebiliriz (Şener 1993: 183). Bu durum iki farklı kişiye yaşatılmıştır. Kişiler ise hem bireysel özellikleri ile hem de toplumsal konumları ile yansıtılmıştır.

Sonuç

Günümüz yazarlarından Adalet Ağaoğlu ve Gülten Akın'ın iki kişilik oyunları bu tarz oyunların özelliklerine uygunluk gösterirler.

İki yazar da iki kişilik oyunlarında bireysel konuları ele almışlardır. Adalet Ağaoğlu, Bir Kahramanın Ölümü'nde, halkın kahraman olarak gördüğü bir bireyin korku, pişmanlık ve çelişkilerine dikkat çekerken; Çıkış'ta kız çocuğunu annesiz büyüten bir babanın korkularını anlatır. Tombala'da ise yaşlı bir karı-kocanın günlük yaşamından bir kesit alan yazar, onların yalnızlıklarına, unutulmuş olmalarına, birbirleriyle çekişmelerini konu edinir. Gülten Akın da Batak adlı oyununda giderek ölüme daha çok yaklaştıklarını hisseden çok yaşlı karı-kocanın korkularını, güvensizlik, umutsuzluk ve olaylara bakışlardaki farklılıkları irdeler ve ölümü batak ile somutlaştırır.

İki kişi üzerine kurulan bu oyunlarda oyun kişileri bazen iki arkadaş (Bir Kahramanın Ölümü), bazen baba-kız (Çıkış), bazen de yaşlı karı-kocadır (Tombala, Batak).

Oyun kişilerinin uzun repliklerinde, iç çekişmelerinin, duygu ve düşüncelerinin açığa çıktığı ve gelişme gösterdiğine şahit olunur. Örneğin, Bir Kahramanın Ölümü'nde, bütün hayatını bir sevda uğruna tüketen 1. Erkek'in, ölüm biçimini içine sindiremeyip sürekli bahaneler bulduğu ve böylece ölümünü ertelemeye çalıştığı görülür. Çıkış'ta, geçim sıkıntısı çeken babanın sürekli hesap yapması, kızına bitmek bilmeyen öyküler anlatması, sonunda kızının evden gideceğine kendini inandırması dikkat çeker. Tombala'da yaşlı karı-kocanın yapacak işleri olmadığı halde, birbirlerine işlerin çokluğundan söz etmeleri, birbirleriyle çatışmaları, yaşlılığı yararsız bir dönem olarak görmeleri ve bundan sıkılmaları, kadının çocuklar tarafından daha çok sevildiğini, kendisinin bu yüzden çok yalnız olduğunu düşünen erkeğin sızlanmaları, memnuniyetsizlikleri bu uzun repliklerde ortaya konur.

Gülten Akın'ın Batak'ın da da benzer durumla karşılaşılır. Bir arada yaşamak zorunda olan iki insanın, olaylara bakışlarındaki farklılıklar, bundan kaynaklanan sorunlar ve çatışmalar da yine uzun repliklerle sergilenir.

Oyunlarda kişilerin adları yoktur. Yazarların bu tutumu, evrensel ulaşma çabaları ile de açıklanabilir. Bir Kahramanın Ölümü'nde 1. ve 2. Erkek, Çıkış'ta Baba-Kız, Tombala ve Batak'ta ise Yaşlı Kadın ve Erkek oyun kişileridir. Bu oyunlarda önemli olan kişilerin adları değil, ne yaptıkları, ne düşündükleri ve neleri tartıştıklarıdır.

Oyunlarda kişiler arasında bir denge vardır. Bu denge bazen birinin lehine bozulur ve yeniden kurulmaya çalışılır. Bir Kahramanın Ölümü'nde yaşam karşısında iki farklı görüşü savunan kişilerin tartışmaları sonucunda dengenin kurulup bozulduğu görülür. Çıkış'ta, kızını eve hapseden baba, kızın kurtulma

teşebbüsleri, babasının inadını sürdürmesi, sonunda kızın özgürlüğüne kavuşması, o günün babanın sonunun olması gibi olaylar dengenin kurulup bozulduğunun göstergesidir. Tombala'da yaşlı karı-kocanın arasında geçen çekişme ve çatışmaların sonunda, zaman zaman her birinin haklı olması, aradaki küçük anlaşmazlıkların tombala oynamaya başladıklarında son bulması, yani bozulan dengenin yeniden kurulması söz konusudur. Batak'ta ise, Tombala'dakinden farklı olarak, kendilerini ölüme daha yakın hissedenden yaşlı karı-kocanın çatışmaları sonunda bir denge kurmaya çalıştıkları izlenir. Bu iki yaşlı insanın birbirine bir türlü güvenememesi aralarında bir denge kurulamamasına yol açmıştır. Bu dengeyi kurabildikleri zaman batakta kurtulma şansları olacaktır. Ama, ne yazık ki, bu denge hiçbir zaman kurulamaz ve kadının hareket etmesiyle denge bozulur ve her ikisi de batağa düşer.

Oyun kişileri yalnızdır. Yaşlı karı kocaların çocukları olduğu aralarında geçen konuşmalardan anlaşılır. Çocukların büyükleri ziyarete gelmediklerinden, mektup yazmadıklarından şikâyet edilir. Hatta kadınlar oda kapısının çalınmasını, birilerinin (çocuk, arkadaşı) gelmesini beklerler. Dış dünya ile bağlantıyı kuran kapının hiç çalınmaması/açılmaması kişilerin yalnızlıklarının/terkedilmişliklerinin göstergesi olur.

Oyunlarda seçilen mekânlar da yalnızlık, unutulmuşluk duygusunu ortaya çıkaran kapalı mekânlar yani odalardır. Bir Kahramanın Ölümü'ndeki oda iki erkeğin paylaştığı bekâr odasıdır. İçki masası, telefon, plaklar, tablolar, ödüller, kişilerin yalnızlığını ve bunalımlarını yansıtır. 1. Erkek telefonla aranmayı bekler. Ama dış dünyayla bağlantıyı sağlayacak olan telefonun bir kez bile çalmaması, kişinin unutulmuş olduğunu hissettirir. Çıkış'ta mekân, penceresiz ve içi böceklerle dolu bir odadır. Kızının, kendisini karısı gibi terkedeceği korkusuna kapılan babanın korkuları ile bu pis ve kapalı oda uygun düşmektedir. Tombala'da mekân hem yemek hem de oturma odasıdır. Buradan mutfığa bir kapı açılır. Yaşlı Kadın çocukları için yemek yapar. Yaşlı Erkek ise onları yemek için çabalar. Odadaki büyük masa hem yemek hem de oyun oynamak içindir. Oda dekoru hiç değişmez, çünkü yaşlıların ufak değişikliklere bile tahammülü yoktur. Batak'ta ise yatak odası görünümünde olan bir salonda geçer olaylar. Bu odadaki radyo ve saat önemli aksesuarlardır. Radyo, tıpkı telefon gibi dış dünya ile bağlantıyı sağlar. Erkek sürekli radyo dinler. Saat ise zamanı simgeler. Kişilerin birbirlerine devamlı saati sormaları, zamanın ağır ilerlediğini ve yaşlıların sabırsız bir bekleyiş içinde olduklarını gösterir.

Oyunlarda zaman da kısadır. Bir oyun zamanı kadar. Zamanı âdetâ oyun kişileri belirler. Bir Kahramanın Ölümü'nde zaman gece yarısıdır. Gece ve karanlık, oyun kişilerinin karamsarlığını, çıkmazlarını ifade eder. Çıkış'ta zamanı babanın işe gidiş gelişleri belirler. Tombala'da ise yaklaşık bir saatlik bir zaman dilimi vardır ve bu açıkça belirtilmiştir. Oyun kişileri saate bakıp birbirlerine saatin kaç olduğunu

KADIN YAZARLARIMIZIN İKİ KİŞİLİK OYUNLARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

sorular. Bu kısa ve geçmek bilmeyen zaman diliminde kişiler, hayatın ağırlığını hissederler. Batak'ta da ağır geçen bir zaman söz konusudur. Erkek zamanının çoğunu radyo dinleyerek geçirir. Geçen zaman, kişileri daha çok batağa saplar. Batak ölümdür. Batağa sapsanmak, ölüme çok yaklaşmak demektir. Bunun zamanla ilgisi vardır.

Aile dramları kategorisine de giren, kendine özgü özellikleri olan iki kişilik oyunlar tiyatro edebiyatımızda farklı bir yere ve öneme sahiptir.

Kaynaklar

- AĞAOĞLU, Adalet, (1982), *Oyunlar*, İstanbul, Remzi Kitabevi
-----, (1997), *Toplu Oyunlar*, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları
AKI, Niyazi, (1968), *Çağdaş Türk Tiyatrosuna Toplu Bakış*, Ankara, Atatürk Üniversitesi Yayınları
AKIN, Gülten, (1997), *Toplu Oyunlar*, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları
AND, Metin, (1983), *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu, (1923-1983)*, İstanbul, Türkiye İş Bankası Yayınları
OKTAY, Ahmet, (1993), *Cumhuriyet Dönemi Edebiyatı, (1923-1950)*, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları
ŞENER, Sevdâ, (1971), "Mikado'nun Çöpleri Üzerine Bir İnceleme" **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, sayı:2, s. s:103-118
-----, (1993), *Oyundan Düşünceye*, Gündoğan Yayınları, 1993
-----, (2003), *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*, Alkım Yayınları, İstanbul
YÜKSEL, Ayşegül, (1997), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar*, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları