

# Türk Tiyatrosunda İki Kişilik Oyunlar Üzerine Bir Değerlendirme (1980-2000)

Doç. Dr. Âbide DOĞAN\*

Sıdıka GÖKÇELİK\*\*

**Özet:** Bu çalışmada 1980-2000 yılları arasında yayınlanan iki kişilik oyunların özellikleri verilmiş ve dört eser de örnek olarak incelenmiştir. Bu eserler şunlardır: Vüs'at Bener-İpin Ucu, Bilgesu Erenus-İkili Oyun, Oktay Rifat Yağmur Sıkıntısı, Sabahattin Kudret Aksal-Bay Hiç. Bu oyunlarda, 1980 sonrasının politik ve sosyal temaları daha ağırlıktadır. Oyun kişileri akraba ve arkadaş çevresinden seçilmişlerdir. Oyunlar denge esasına dayalıdır. Dengenin kurulup bozulması ile oyun gelişir. Olaylar genellikle odalarda geçer. Zaman da oyun kişilerinin psikolojisine göre akşam ve gece gibi duygulanmaya uygun saatlerdir. 1960'lı yıllarda Türk tiyatro edebiyatı tarihinde örnekleri görülmeye başlanan bu tür oyunlar bu dönemde de ilgi görmüş ve bir çok örnek verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Türk tiyatrosu, iki kişilik oyun, Vüs'at Bener, Bilgesu Erenus, S.Kudret Aksal, bireysellik

## Giriş

Türk tiyatro edebiyatı tarihinde iki kişilik oyunların yazılması 1960'lı yıllarda gerçekleşir. 1980'li yıllara kadar geçen yirmi yıl içinde Türk tiyatro yazarlarının yeni biçim denemelerine giriştikleri, epik tiyatronun yanı sıra iki kişilik oyun türünde başarılı örnekler verdikleri dikkati çeker.

İki kişilik oyunların yapısı, şahıs kadrosu kalabalık olan oyunlardan farklıdır. İki kişi ve bir denge üzerine oturtulan bu oyunlarda bireysel ve toplumsal, her türlü konu işlenmiştir. Bu tür oyunlar iki kişi arasında kurulan dengenin zaman zaman taraflardan birinin lehine veya aleyhine bozulması ve yeniden kurulmasıyla gelişim ve devinim gösterir. Yazarlar oyun

---

\* Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü / ANKARA  
abide@hacettepe.edu.tr

\*\* Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü / ANKARA  
sgokcelik@yahoo.com

kişilerini konuşurken denge kuralına uygunluk gözetmeli ve diyaloglarda yer alan sözlerin anlaşılır olmasına dikkat etmelidirler.

Bu tür oyunlarda oyun kişileri de bir denge hâlinindedir. Aralarında benzerlik ve karşıtlık vardır. Benzerlik kişilerin aynı çevre/aileye ait olmaları, aynı mekânı/şeyayı paylaşmaları, aynı zevklere sahip olmaları ile ortaya çıkar. Oyun kişilerinin çoğu karı kocadan oluşur. Benzerliğin de karşıtlığın da en güzel örneği karı kocadır. Bununla beraber arkadaş olan iki erkek, birbirini hiç tanımayan bir kadın ve erkek de oyun kişisi olabilir. Bu kişilerin –genelde- adı yoktur. Kadın ve Erkek olarak anılmaları yeterlidir. Kişiler arasındaki karşıtlıklar sınıf, mizaç, cinsiyet ve olaylar karşısında sergiledikleri tutumdan doğan farklılıklardan oluşur. Farklı cins, sınıf, mizaç ve anlayışa sahip olan oyun kişilerinin oyunun sonunda bir biçimde uzlaşmaları da dikkat çekicidir. Uzlaşma, haklı olma anlamına gelmese de yine, -erkek egemen toplumda- erkeklerin fikri kabul görür gibi olur. Ancak, doğrular kişiden kişiye değişir.

Oyun kişileri genellikle yalnızdır. Yalnızlığın bu kişileri bir araya getirdiği söylenebilir. Yaşlıların çocukları vardır, fakat bir türlü ziyaretlerine gelmezler. Kapı ve telefon çalmaz. Yaşlılara düşen onları beklemektir. Bazen kapı/telefon çaldığını sanıp kulak kesilen yaşlılar, çocukları ve torunlarıyla ilgili hatıralarla avunurlar.

İki kişilik oyunlarda oyun kişilerinin dış görünüşlerinden çok, birbirleriyle ve kendileriyle olan çekişme ve çatışmaları önem kazanır.

Bu oyunlarda mekân da önemlidir. İki kişi genellikle bir apartman dairesinde bir oda, mutfak veya salonda bir araya gelir ve bazen bir oyun oynarlar. Bu mekânlar yine genellikle dış dünya ile ilgisizdir. Açılmayan bir kapı, çalmayan bir telefon, tik taklarıyla hiç geçmeyecekmiş gibi gelen zamanı belirleyen bir saat unutulmuşluğun ya da yalnızlığın göstergesi olur. Bu oyunlarda zaman da kişiler ve mekânla ilintilidir. Hep bir beklenti içinde olan kişiler için zamanın çok ağır ilerlediği dikkati çeker. Oyunlarda görülen zaman dilimi genellikle akşamdan sonraya aittir: Gece, gece yarısı... Karanlık oyun kişilerinin psikolojilerini etkiler, içinde buldukları çıkmazları verir.

Karşıtlık ve benzerlik ilkesi ile denge esasına dayanan bir yapısı olan bu oyunlar, kişilerin arkadaş, akraba gibi, aileden sayılan kimseler olması nedeniyle “aile dramı” kategorisinde yer alırlar (Şener 1993: 213).

Bu araştırmada 1980-2000 yılları arasında yayınlanmış olan dört oyun değerlendirilmeye çalışılmıştır. Bunlar, Bilgesu Erenus’un İkili Oyun, Oktay Rifat’ın Yağmur Sıkıntısı, Sabahattin Kudret Aksal’ın Bay Hiç ve Vüs’at Bener’in İpin Ucu adlı oyunlarıdır.<sup>1</sup>

## **Türk Tiyatrosunda İki Kişilik Oyunlar**

Bilgesu Erenus, “İkili Oyun” (1981) adlı oyununda, 1970-1980 yılları arasında Türkiye'deki küçük burjuva aydınlarının toplumsal sorunlarını, bir karı-koca yaşantısı bağlamında ele almıştır.

Oyun, karı-koca olan Nur ile Erol'un Ege kıyılarında bir yerde otobüsten inmeleri ile başlar. İlk konuşmalarından bu yerin, gitmek istedikleri asıl yer olmadığı, Nur'un isteği doğrultusunda yarı yolda otobüsten indikleri anlaşılır. Nur, bilmediği bu yerde birdenbire inmek istediğini kocasına söylemiştir. Erol, eşyalarını taşıırken karısı ile konuşmak ister; fakat Nur konuşmaya yanaşmaz.

Olayın bir kır ortamında geçmesi oyun kişilerinin büyük sorunları geride bırakmak isterken, doğaya ne kadar uzak olduklarını göstermesi bakımından önemlidir. Bu bağlamda karı-koca doğaya yabancıdırlar. Bu yüzden bir keleşin uçuşu karşısında bile aşırı heyecana kapılırlar. Çünkü her ikisi de doğanın saf görüntüsüne, masum sesine uzakta, gürültünün ve kirli havanın hakim olduğu kentte yaşamaktadırlar.

Erol'un kamp düzenini kurmasından sonra Nur bunalımdan çıkar gibi olur ve uzun süren sessizliğini bozar. Nur'un da konuşmasıyla birlikte karı-koca arasındaki çatışmalar yavaş yavaş ortaya çıkar. İlk olarak kent yaşamının kişiler üzerindeki etkilerinden bahsedilir. Nur'un işine duyduğu nefret, her gün biraz daha artmaktadır. O hem iş kadını, hem de ev kadını olmaktan yorulmuş ve bütün bu koşuşturmalarından dolayı bir bunalıma girmiştir. Nur, depresyonda olduğu için, doktorun tavsiyesi üzerine, karı-koca bu yolculuğa çıkmışlardır.

Genç kadın, bir hafta boyunca hiç konuşmamıştır. Doğal hayatın verdiği huzur sayesinde dili çözülen Nur, kocasına karşı saldırgan tutumları ile dikkat çeker. O, kocasına ve yaşam standartlarına karşı birikmiş olan öfkesini ve nefretini kusmaktadır. Erol ise, depresyonda olan karısı için elinden geleni yapmakta ve onun bu saldırgan tutumlarına karşılık vermemektedir. Onun bir an önce iyileşmesi Erol'un, günlük yaşamına dönmesi adına, işine gelecektir. Bu anlamda onun mutlu ve neşeli olmasını sağlamak için anlayışlı koca rolüne girer. Kent yaşamında yetişen Erol'un kamp düzenini kurmadaki başarısızlığı onu komik kılsa da, anlayışlı koca rolündeki samimiyetsizliği gözden kaçmaz.

Nur kocasına karşı suçlamalarına başlar; eskisi gibi kendisiyle ve çocuklarıyla ilgilenmediğini, kendisine karşı coşkusunun kalmadığını, toplumsal sorunlar karşısında mücadele etmediğini söyler. Bütün bu söylenenlere sabırla yaklaşmaya çalışan Erol, karısının bu suçlamalarını kabul etmez ve bu davranışlarının nedenini açıklamaya çalışır. Bu açıklamaları yaparken eşinin daha fazla saldırgan olmasını önlemek ve ona kendi değer yargılarını daha eğlenceli bir

şekilde açıklayabilmek için kukla oyunu oynar. Oyun içinde oyun tekniğinin uygulandığı bu bölümlerde, Erol bir çok oyun oynar. “Çevreye Dışardan Bakmak” adlı oyunlarında ilk olarak, Nur’un çalıştığı bankadaki memur kadınların aralarında geçen günlük konuşmaları yansıtır (Şener 2003: 62). Bu konuşmalar sıradanlığı ve bayağılığı ifade eder. Çalışanlardan çoğunun, başkalarının hayatlarını çekiştirerek vakit geçirdiklerini anlatır. İkinci oyunda ise Erol üniversite hocalarının konuşmalarını taklit eder ve karısından az önceki oyunla şimdiki oyun arasında karşılaştırma yapmasını ister. Öğretmek istediği şey, her iki kurum çalışanlarının da kendini beğenmiş insanlar olmakla beraber, ne kadar sıradan ve aciz insanlar olduklarını göstermektir.

Erol’un kukla oyunları ile vermek istediği mesajlar Nur’a etki eder ve Nur iç çelişkilerinden sıyrılarak, eğlenceli bir hava içine girer. Öylesine rahatlamıştır ki, hiçbir şeyi umursamaz. Birinci perde, karı – kocanın sevişmek üzere çadıra girmesi üzerine kapanır.

İkinci perde, birinci perdede geçen konuların yeniden tartışılması ile başlar. Gece yarısı uykudan uyanan Nur, birey olarak topluma karşı sorumluluklarından bir şey kaybetmediğini söyler. Nur’un tek sıkıntısı gelişen olaylar karşısında hiçbir şey yapamaması ve bu anlamda hiçbir şeyi istediği yönde değiştirememesidir. Bu konuda kendisine kızar. Erol’un ise bütün olaylar karşısında tepkisiz kaldığını, bir zamanlar savunmakla kalmayıp çeşitli gösterilere katılıp uğruna savaş verdikleri ideolojilerine bile sahip çıkmadığını, bozulan ve istenmeyen düzende yaşamaya alıştığını düşünüp kocasına karşı suçlayıcı ve sorgulayıcı bir tavır içinde olur. Erol, "Evlilik İlişisine Dışardan Bakmak" adını taşıyan kukla oyunu ile evlilik yaşamlarından kesitler verir. Artık Erol’un da sabrı taşmak üzeredir; bu nedenle o da kırıcı ve suçlayıcı olur. Böylece karşılıklı suçlamalar ve aşağılamalarla sürdürülen yıpratıcı bir ilişki yumağı canlandırılır. Çatışma arttıkça, kişiler kendi çıkarları doğrultusunda çocuklarını da kullanmaya başlarlar. Nur, çocuğunun siyasî düzlemde karı-koca anlaşmazlığından kötü etkilendiğini belirterek, kocasını tutarlı olmamakla suçlar.

Oyunun sonlarına doğru, oyun kişileri zor bir olayı daha atlatırlar. Karı-koca, gazete istemek için çadıra yaklaşan çobandan o kadar korkarlar ki, topluma karşı sorumluluklarını da, doğaya olan hayranlıklarını da unutup bir an önce oradan uzaklaşmayı isterler. Erol’un anlayışlı koca tavırları, bu duruma düşmelerine neden olan karısına karşı korkunun etkisiyle saldırganlığa dönüşür. Erol’un birdenbire saldırganlaşması Nur’u şaşırtır; ancak hiçbir şey yapamaz.

Çobanın uzaklaşması ile birlikte rahat nefes alan Nur ile Erol kaldıkları yerden devam ederlerken, bir yandan da gitmek için hazırlıklarını sürdürürler. Erol’un

son oyunu olan "Kuramlara Dışardan Bakmak" adlı oyunda, üç ana toplum kuramı ortaya konur. Erol, kuklaların simgelediği Kapitalizm'i, Komünizm'i ve Maoculuk'u eleştirir. Nur, kocasının az önceki değişiminin etkisinden henüz kurtulmadığı için bu oyunu sıkıntıyla izler; fakat bu oyun onun son kararını vermesine yardımcı olur. Küçük burjuva aydını olarak ne kendisinin, ne de kocasının bir işe yaramadığı konusunda kendisini ikna eder. Böylece artık ne ailesiyle ilgili sorunlara, ne iş yerindeki sorunlara, ne de toplumsal sorunlara kafa yormayacağına dair kendisine söz verir. Kocasının kuklaları gibi, başkalarının kurduğu düzende yaşamayı kabullenir. Oyun, Erol ile Nur'un bir diskotek müziğiyle dans etmeleri, hemen ardından da donup kalmaları ile son bulur.

Oyun kişileri yine kadın ve erkektir. Her ikisi de küçük bir burjuva aydınıdır. Nur, çalışan kadınların ekonomik olarak özgür olduklarına inanmaz. Hem bir iş kadını, hem de ev hanımı olmaktan yorulmuş ve bunalmıştır. Topluma karşı sorumluluk bilincini taşımak istese de bunu başarmakta güçlük çeker. Bu yüzden her olaydan çok çabuk etkilenir ve bu etkilerden günlerce kurtulamaz. Toplumdaki düzensizlikten, adaletsizlikten yakındır. Toplumun bir bireyi olarak kendi tutumunu acımasızca eleştirir ve bu nedenle depresyona girer. Kocasını da sorunlardan kaçmakla, korkaklıkla suçlar:

*"Nur- Çalışan kadının ekonomik özgürlüğü filan yalan, palavra hepsi. Kadının mutsuzluğunu daha da arttırmak için. Ucuz uysal iş gücü sağlamak için piyasaya"* ( Erenus 1981: 26).

Toplumdaki insanların olaylar karşısındaki boş vermişlikleri Nur'u çelişkiler içinde bırakır. Kendisinin hep başkaları tarafından yönetildiğini düşünmek, kendisine olan güvenini sarsar ve özgüvenini yeniden kazanmak için kocasından yardım ister. Ancak kocasının umursamaz davranışları Nur'un topluma karşı sorumluluklarının yanında kendi evliliğini de irdelemesine neden olur. Düşündükçe yıpratıcı bir ilişki yaşadığını ve bu ilişkinin kendisini hırpaladığını görür:

*"Nur- Televizyonun etki alanına girmeyeceğiz diye dört yıl direndik de ne oldu? Sonunda biz de aldık işte"* (Erenus 1981: 48).

*"Nur- Ortak hiçbir şeyimiz kalmadı seninle. Konuşmayı bile unuttuk biz. Düşmanlaştık iyice"* (Erenus 1981: 51).

Olaylar karşısında tepkisiz kaldığı için bunalıma giren Nur, kocasının kukla oyunlarıyla küçük burjuva aydını olarak bir işe yaramayacakları sonucuna varır. Bundan böyle üstesinden gelemeyeceği sorunları fazla kurcalamayacaktır; yeni toplum düzeninde kukla olmayı kabullenecektir:

“Nur- (Aynadaki kendine) *Küçük burjuva aydını olacak sen de... Genç kuşaklar mezarımıza işeyecek bizim*” (Erenus 1981: 83).

Erol ise, üniversitede öğretim üyesidir. Anlayışlı ve sevecen görünmesine karşın bu görüntüsünde samimi değildir. Geçmişinde karısı ile birlikte sosyalizm destekli eylemlere katılmış olmasına rağmen, artık düzenin değiştiğini ve bu düzende toplumsal sorunlara uzaktan bakmak gerektiğini düşünür. Ancak onun da kendi içinde bir çelişkisi vardır. Bu çelişki, bir yandan sloganlara tutsak olmamak gerektiğini savunurken, diğer yandan kent yaşamının yeni düzenini kabullenmesiyle ortaya çıkar. Kent yaşamında büyüdüğü için o da doğaya uzaktır; bu nedenle doğaya olan hayranlığı abartılıdır:

“Erol- *Bak, gelişmiş ülkenin aydını çözümlenmiş meseleyi. Ne yapıyor?*

*Olaylara dışardan bakıyor. Resmen dalga geçiyor herifçioğlu çevresinde olup bitenlerle...Az gelişmiş bir ülkenin aydını olarak biz daha da muhtacız buna*” (Erenus 1981: 31).

Şakaları ve komiklikleri ile karısını neşelendirmeye çalışan Erol, gerçekleştirdiği kukla oyunlarıyla orta sınıftan kadınlara ve üniversitedeki hocalara karşı, dolayısıyla aydınlara karşı sert bir tavır içine girer. Oğlunun kuklasıyla yaptığı oyunların ilkinde Nur'un çalıştığı bankadaki kadınların taklidini yapar; böylece onların bayağılığını sergilemiş olduğuna inanır. İkinci oyunda ise çalıştığı üniversitedeki hocaların gösteriş merakını, kendini beğenmişliklerini ve öğrenciler tarafından yönetilen dernekler karşısındaki pasif tavırlarını eleştirir:

“Erol- *(İbiş'in yardımıyla bankadakileri konuşturunur.)*

*-Ayol kocanın iyisi mi olur, kocanın iyisi olsa adını gonca gül korlardı.*

*-Senin gene iyi kardeş, hiç değilse aybaşılarında tirink diye eline sayıyor kazancını*” (Erenus 1981: 33).

“Erol- *Geldim İbiş, kusura kalma. Şimdi sen hocasın, dersin ortasındayız, tamam mı? Kapı pat diye açılıyor. Bir öğrencimiz gelen, genç bir adam.*

“*Arkadaşlar dernek kararıyla yürütyüşe katılacak hoca*” *birak tebeşiri elinden İbiş, çaresizsin, bırakacaksın dersi, özür filan da bekleme, dernek kararı alındı ya...*” (Erenus 1981: 40).

Erol, insan haklarının ve demokrasinin varlığına rağmen fertlerin ezildiğine inanır. Bu nedenle sorunlara dışardan bakmak ona bir çözümmüş gibi görünür. Nur, kocasını korkaklıkla suçlar. Erol, kendisini suçlayan Nur'un ithamlarında ne kadar haklı olduğunu, gazete istemek için çadıra yaklaşan çobana gösterdiği

tepkile ortaya koyar. Nur, kocasını birçok konuda suçlasa da, Erol bu saldırıların hiçbirini dikkate almaz:

*“Erol- Heeyt be yettiniz be... İnsanların ümiğüne bu kadar basmaya ne hakkınız var ha... Heey demokrasi, insan hakları, meclisler... Size söylüyorum. İnsan, bu kadar mutsuz, bu kadar ortalıkta olduktan sonra, işe yararsınız siz”* (Erenus 1981: 25).

Erol, kent yaşamını bu şekilde eleştirdikten sonra, "Kuramlara Dışardan Bakmak" adlı kukla oyunu ile Kapitalizm'i, Komünizm'i ve Maoculuk'u eleştirmeye başlar. Her şeyin etiketlendiği bu dünyada haklı haksız, anlamlı anlamsız, adaletli adaletsiz olsun her şeye dışardan bakmak gerektiğine inanır. Aslında bu düşüncesi ile sorumluluklarından da kaçmaktadır. Başkalarını eleştirmekten zevk almakta, doğru bildiği yoldan şaşmayarak sadece karşı çıkmakta, ancak beğenmediği hususlarla ilgili olarak hiçbir şey yapmamaktadır. Bu da onun beceriksiz ve korkak olduğuna işaret eder:

Erol, oyunlu eleştirileriyle karısı üzerinde etkili olmayı başarır. Nur da kocası gibi işe yaramaz bir aydın olduğunu kabul eder ve kendi sağlığı için bundan böyle hiçbir olayın üzerine gitmeyeceğine, başkalarının dayatacağı yaşam biçimini sorgulamadan kabul edeceğine kendi kendine söz verir. Erol, karısının aldığı bu karardan dolayı son derece mutlu olur.

Bilgesu Erenus'un, "İkili Oyun" adlı oyununda, toplumsal sorunlar karı – koca ilişkisi çerçevesinde –eleştirel bir bakış açısıyla- değerlendirilmiştir. Birey olarak topluma karşı sorumluluklar, bu sorumlulukların bireyleri nasıl etkilediği oyunda ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir.

Kadın-erkek ilişkisi bağlamında değerlendirilen iki kişilik oyunların çoğunda kadın karakterler, eğitimsiz, kültür seviyesi düşük, genellikle ev hanımı olarak karşımıza çıkarlar. Ancak bu oyunda, diğer oyunlardan farklı olarak, Nur'u iyi eğitilmiş, kültür seviyesi yüksek, idealist bir iş kadını olarak görürüz. Karı-kocanın oyun boyunca sürdürdükleri tartışma toplum genelinde tartışılan bir sorundur. Sevda Şener, tartışılan konular hakkında şunları söyler:

*“Yetmişli yılların Türkiye'sinde küçük burjuva aydınları toplum sorunlarını yeni bilgiler ışığında açıklayabilmekte ve bazı önlemler önermektedirler.*

*Fakat onların görüşleri doğrultusunda girilmiş olan eylemler aynı aydın kesiminde duraksamalara neden olmakta, bazı kuşku-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 banka-*

*daki 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” (Şener 1993: 197).*

Oyunda, Nur ile Erol’un özel ilişkisi ve küçük burjuva aydınının sorunları ortaya konur. Nur, zorunlu olarak bulunduğu bütün ortamlarda insanların ikiyüzlü ve vurdumduymaz olmalarına dayanamaz. Özellikle kocasının eski idealistliğini görememesi onu öfkelenendirir. Ancak gerçek bir idealist olarak kabul ettiği kendisinin de hiçbir şey yapamıyor olması karşısında öfkelenir. Çalışan bir kadın olarak özgür olmadığını, tersine diğer kadınlar karşısında daha fazla kullanıldığını düşünür. İki kişilik oyunların çoğunda kadınlar birey olarak saygı görebilmek ve yaşamla mücadele edebilmek için çalışmak isterlerken; bu oyunda Nur, çalışmaktan yorulduğunu dile getirir, evinin kadını olmayı arzu ettiğini belirtir. Kocasını ise karısının bütün bu şikâyetlerine karşı umursamazdır. Karısı gibi toplumsal olayların içinde olmak istemez; her şeyi dışardan bakmak gerektiğini düşünür.

Küçük burjuva aydınını temsil eden bu iki insan, çoğu düşüncelerinde birbirlerinden farklı görünseler de gerçeğin iki farklı yüzü gibidirler. Nitekim Nur, toplumsal sorunlar karşısında tepkisiz kalmayı istemese de karşı çıkacak gücü kendinde bulamaz; Erol ise zaten olayların dışında tutar kendisini. Dolayısıyla her iki aydın da sorunlardan kaçır. Aralarında geçen çatışmalar kısır bir çekişmedir. Sevda Şener'e göre, “*Bu karı-koca yaşamları boyunca kavga edecekler; fakat asla gerçek bir karşıtlıkla birbirlerini yok edemeyeceklerdir. Çünkü ikisi de aynı sınıfın benzer nitelikli insanlarıdır ve yazarın, aynı kişilerini karı – koca olarak seçmiş olması kendi tezine uygundur*” (Şener 1993: 199). Her ikisinin aynı sınıftan olması sebebi ile oyundaki çatışmalar “saldırı–savunu, savunu–saldırı” biçiminde dengelenmiştir. Sevda Şener’in belirttiği gibi, kurulan bu denge sayesinde ise kişiler hiçbir zaman birbirlerini yok edememişler ve bir kısır döngüye hapsolmuşlardır (Şener 1993: 198).

Oyun, açık bir mekânda, kırılık alanda geçer. Bu kırılık alan, kişilerin kent yaşamına karşı, doğaya uzak olmalarını yansıtmaları bakımından önemlidir. Öyle ki, karı-koca kuş seslerinden, temiz havadan abartılı bir şekilde söz etmiş, ancak çadırlarına yaklaşan çobana bir düşmanmış gibi davranmışlardır.

Oyunda zaman, sabah saatlerinde başlayıp, geceye dek süren uzun bir zaman dilimini kapsar. Yazar, sabahın ilk saatlerinde kişilerini bir otobüs yolculuğuna çıkarır. İlerleyen saatlerde kişiler bilmedikleri bir yerde kamp düzeneği kurar.



Havanın kararmasıyla birlikte doğaya uzak olan karı koca tedirginlik yaşar. Bu tedirginliğin yerini gökyüzünün büyümlü havası biraz arka plana itse de açık havada karanlıkta kalmak kişileri daha çok huzursuz eder. Bu da onların doğadan ve hayattan ne kadar uzak ve savunmasız olduklarını gösterir.

İki kişilik oyunların kendine özgü yapısı, “oyun içinde oyun” yönteminden yararlanabilmeyi de sağlamaktadır. Nitekim Erol’un, beşinci bölümde oğlunun kuklası ile kendi düşüncelerini ifade etmesi, oyunda bu yöntemin kullanıldığını gösterir. Erol’un yaptığı bu oyunlar, onun düşüncelerini ayrıntılı bir şekilde aktarmasına yardımcı olur.

Oktay Rıfat’ın “Yağmur Sıkıntısı” adlı oyununda da, dönemin sosyo-ekonomik koşullarının, karı-koca ilişkisi çerçevesinde –eleştirel bakış açısıyla değerlendirildiğini görürüz.

Oyun, sabah saatlerinde karı-koca olan Arif ve İnci’nin şık sabahlıkları üzerinden mutfağa girmeleri ile başlar. Arif, kahvaltının olmadığını görünce İnci’yi bir hizmetçi gibi azarlar. Bu gergin ortamda İnci, yorgun bir şekilde sofranın eksiklerini tamamlamaya çalışır. Genç kadın, bir yandan sofranın eksikliklerini tamamlarken, bir yandan da kendisini azarlayan kocasına karşılık verir. Böylece ortam iyice gerginleşir. İnci söylediği sözlerle zeki bir kadın olduğunu gösterirken, Arif acımasız bir insan olduğunu ortaya koyar. Böylece oyunun ilk sahnelerinde seyirciler/okuyucular kişiler hakkında bilgi edinir. Sabah sabah gelişen karı-koca çatışması, İnci’nin kahvaltı için çay suyunu ısıtmayı unutmaması ile başlar. Konuşmalardan İnci’nin son günlerde çok dalgın ve bezgin olduğu anlaşılır. Arif, karısının bu hallerinden sıkılmıştır. İnci de içinde bulunduğu duruma kendisini kocasının ittiğini belirtir; bakkala, manava, kasaba olan borçlulardan ve evine gelen alacaklılardan bunalmıştır. Kocasının borçlulara olan duyarsızlığı ise onu diğer insanlara karşı mahcup konuma düşürür ve İnci bu durum karşısında ezildikçe ezilir. İnci bu hususlarla ilgili olarak eşini uyardıkça, onun saldırganlığı da artar.

Kahvaltı saatinde başlayan çatışma giderek büyür. Konuşmalar ilerledikçe ortaya iki gizli gerçek çıkar: Bunlardan biri komisyoncu olan Arif’in girdiği bir yağ ticaretinde yasa ve ahlâk dışı işler çevirmesi, diğeri ise İnci’nin Vedat’la olan ilişkisidir. İnsanları çıkarları doğrultusunda kullanmaktan çekinmeyen Arif, doğru bildiği yoldan şaşmaz. O dünyadaki düzene göre hareket ettiğini düşünür; bu dünya düzeninde ise, ikiyüzlü olmak, insanları kullanmak, yalan söylemek, yasa dışı işler çevirmek olağan şeylerdir. Böyle bir düzenin varlığına inanan Arif, bu nedenle yaptığı işlerden ötürü kendisini oldukça rahat hisseder. İnci ise kocasının arkadaşı olan Vedat’a aşık olmuştur. Kocasında bulamadığı sevgiyi, ilgiyi ve dürüstlüğü

onda bulur. Ancak Vedat da İnci'yi başka bir kadınla aldatır. Çok güvendiği Vedat'ın İnci'yi aldatması ise onun bunalıma girmesine sebep olur.

İnci, girdiği bunalım sonrasında geceleri uyuyamaz, uyuduğu zamanlarda da kâbuslar görüp, tuhaf sesler işitir. Duyduğu bu sesler İnci'nin Vedat'la olan ilişkisini anlatır; ancak Arif bu sesi duymaz. Arif, karısının kendisini aldattığını öğrenince önce tepkisiz kalır. Sonra karısına, kendisini kiminle aldattığını sorar. Arif'in asıl endişesi karısını Ahmet'e kaptırmaktır. Ahmet, Arif'in en büyük rakiplerindendir. Bu yüzden onu kıskanır, fakat onunla iyi geçinmeye çalışır. Bunun için karısının ona cilve yapmasını ister. Ama karısının Ahmet'e olan ilgisi gözü önünde gelişmelidir. Karısının Arif'in arkasından iş çevirmesi, onu Ahmet gibi bir adamın karşısında daha da küçültecektir. Bu nedenle karısının kendisini kiminle aldattığını öğrenmek için kabalaşır ve onu aşağılar. İnci kocasının bu denli hırçınlaşmasının asıl nedenini bilir: Arif, aldatılmaktan değil, kiminle aldatıldığından rahatsızdır.

Karı-kocanın konuşmaları ortaya iki isim daha çıkarır: Servet Batmaz ve Semra. Servet Batmaz, Arif'in hayran olduğu zengin bir işadamıdır. Servet'e hayrandır, çünkü Servet, Arif'in hayalini kurduğu bir hayatı yaşar. Servet, bu dünya düzeninde kendi sistemini oturtmuştur; Arif'ten daha düzenbaz, daha akıllı, daha gösterişli ve daha kurnazdır. Bu nedenle Arif, Servet Batmaz'ın seviyesine ulaşabilmek için daha gösterişli olması gerektiğine inanır. Çünkü gösteriş, insanı diğer insanlardan ayırır ve daha zengin kılar. Arif'e göre ne kadar çok borç takarsan o kadar zengin sayılırsın. İnci ise, kocasının bu düşüncelerine bir anlam veremez. Borçlu olmanın kötü bir şey olduğunu, insanların, kendilerini bu sebepten sürekli aşağıladıklarını düşünür. Nitekim karı-kocanın çatışma yaşamalarına sebep olan en önemli konu, bu borç ve gösteriş davasıdır. Bu noktada karı-kocanın ortak bir sorunu daha gündeme gelir. İnci'nin annesinden kalan Üsküdar'daki evini Arif satmak ister, fakat İnci kocasına güvenmediği için bu isteğini reddeder. Arif ise içinde bulunduğu dar boğazdan kurtulmak için o yerin satılmasının gerektiğini düşünür. Karısının bu zor gününde kendisine güvenmemesi onu çileden çıkarır. Oyunda adı geçen bir diğer kişi Semra'dır. Semra, alımlı, bakımlı, dişiliğini kullanmayı başarabilen bir kadındır. Bütün bunlar İnci'nin yapamadığı şeylerdir. Bu yüzden İnci, Semra'yı kıskanır. İnci'nin Semra'yı kıskanmasında iki neden daha vardır. Bunlardan ilki Semra'nın, kocasını baştan çıkarmasıdır; diğeri ise onun Vedat'la öpüşen kadın olmasıdır. İnci, bütün bunlardan dolayı Semra'yı kötü bir kadın olarak görür, böylece kendisini biraz olsun rahatlatır. Kötü bir kadının her erkeği baştan çıkarabileceğine inandığı için Vedat'a kızmaktan çekinir; onun Semra'yı öpmesinde bir kabahati yoktur. Çünkü karşısındaki bütün erkeklerle be-

raber olabilecek kadar düşmüş bir kadındır o. İnci her ne kadar kendisini teselli etmeye çalışsa da bunalıma girmekten kurtulamaz.

İkinci perdede olaylar kaldığı yerden devam eder. İnci kocasını aldattığı için kendisini daha güçlü hisseder. Artık kocasından nasıl intikam alması gerektiğini bilir. Bu nedenle Vedat'la olan ilişkisinin her ayrıntısını anlatır kocasına. Vedat'ı Arif'e karşı yüceltmek onu mutlu eder. Vedat'ın kendisini bir başka kadınla aldattığını söylemesi İnci'nin gücünü kırar; artık güçlü olan Arif'tir. Vedat'ın İnci'yi aldattığını söylemek Arif için bir zevk olur. İnci bu ihaneti her duyduğunda biraz daha yıkılır. Arif, iyice çirkeleşir ve İnci'yi Üsküdar'daki evi satmadığı takdirde kendisini ele güne karşı rezil etmekle tehdit eder. Özellikle Vedat'ın karşısında kendisini küçük düşüreceğini belirtir. Oyun İnci'nin bunalımlarının artması ve Arif'in zorlaması sonucu genç kadının iki tüp uyku ilacını içmesi ile biter.

Oyun iki kişiden oluşur: Kadın ve erkek. İnci, genç bir ev hanımıdır. Ev işleri dışında bir uğraşısı olmadığı için çok fazla hayal kurar. Bir zaman sonra hayal dünyası ile gerçek dünya arasında kalır ve kocasının acımasız yaşam düzeni, onun, içinde bulunduğu bu ikilemde depresyona girmesine neden olur. Bir yanda kurduğu saf ve temiz düzen, bir yanda Arif'in ve Arif gibilerin dünyası onu bunalıma sürükler. Kocasının ve kocası gibilerin kurduğu düzeni yadırgar ve bu sistem içinde kendisini yalnız hisseder. Bu yalnızlığı İnci'nin kocasından uzaklaşmasına sebep olduğu gibi ondan nefret etmesini de sağlar. Kocasına olan nefreti arttığından onunla birlikte olduğu her dakikada kirlendiğini düşünür:

*“İnci- Seninle yaşamak istemiyorum. Yaşadığım kadarından da iğreniyorum.*

*Seninle geçen dört yılı unutabilirsem, o günleri yaşamadım diyebilsem kurtulurum belki. Ama yaşadım seninle, yaşadım ve kirlendim” (Rıfat 1996: 24).*

İnci, unutkan, dalgın, bir kadın olarak kendine güvenmeyen biridir. Kocasının alacaklılarının kapısını çalmasından bıkmıştır, onlara karşı kendini mahcup hisseder. Ona göre insanları kullanmak yanlıştır; hiç kimse kandırılmayı ve kullanılmayı haketmez. Kocasında bulamadıklarını Vedat'ta bulduğuna inanır. O, Arif'ten çok farklıdır; İnci'ye değer verir, onu bir kadın olarak beğenir, düşüncelerine saygı duyar. Ancak Vedat'ın İnci'yi aldatması onu yıkar ve kendisini daha da yalnız hissetmesinde sebep olur:

*“İnci- Kızamayacağımı biliyorum Vedat'a. Kimi adama kızılmaz. Kırar, döker, birbirine katar ortalığı, kızılmaz ona. Kimi adam ufacık bir çıkış yapsa, bir pot kırsa, üstüne yürür. Vedat'a kızamazsın biliyorum. Vedat'la yarışmıyorsun çünkü. Vedat kendi dünyasında başka bir adam, başka soydan, başka hamurdan” (Rıfat 1996: 22).*

İnci, dış dünyada da kendi kurduğu düzende olduğu gibi saygı görmek ister. Kocasını gibi insanların kendisini cinsel obje olarak görmesi onu daha da zayıf ve güçsüz kılar. Ancak yine de kocasını aldattığı için kendisini kötü hissetmez. Çünkü ona göre aldatan değil, aldatmaya zorlayan suçludur. Vedat'la birlikte olmak; onun için kocasından intikam almanın en iyi yoludur. Toplumun ahlâk ilkelerinin kocasını gibi insanlardan dolayı kirlendiğini düşünür.

İnci'nin yaşam görüşünün tam zıttı bir düşüncede olan Arif ise, orta yaşlı bir emlak komisyoncusudur. İlişkilerinde samimi değildir; insanların yüzüne gülmek, onun için kendi çıkarlarını sağlama almak anlamına gelir. Çıkarlarının tehlikeye düşmemesi için çok akıllı ve kurnaz olmaya çalışır. Bu nedenle eline geçen hiçbir fırsatı kaçırmaz:

*“Arif- Bırak bu ipe sapa gelmez düşünceleri! Biz kendi yağıyla kavruşulan, ayağını yorganına göre uzatan sümsük kişilerden değiliz. Bizim ufak tefek hesaplar umurumuzda değil. Geçti o bir lokma, bir hırka çağları. Bizim gözümüz zenginlikte. Borçlu olacaksın ki, borç alsın”* (Rıfat 1996: 5).

Arif, yaşadığı dünya düzeninde kurduğu değerler sisteminin olması gereken bir sistem olduğunu düşünür. Bu sistem içinde akıllı, acımasız, hilekâr, insanları kullanmaktan çekinmeyen bir yapıda olmak gerektiğine inanır. Ona göre akıllı ve duygunun bir arada olmaması gerekir. Çünkü bu sistemde yenik düşmek demek, duygusal olmak demektir. Arif, yalnızca komisyonculuk yapmaz; yasal olmayan çeşitli işler de yapar. Bu da onun kurduğu değer sisteminde ne kadar tutarlı ve rahat olduğunu gösterir. Onun en büyük korkusu, kendisinden daha kurnaz, daha akıllı bir ticaret adamı ile karşı karşıya kalmaktır:

Oyunda, Arif'in doğru bildiği bu sistemle, kapitalist düzen eleştirilir. Kapitalizmle birlikte gelişen rekabet ortamı insanları birbirlerinden uzaklaştırmış ve yabancılaştırmıştır. İnsanlar her şeyin gelip geçici olduğu bu düzende, geleceklerini garanti altına almak için daha çok çalışmış ve herkes birbirinin kuyusunu kazmak için fırsatlar aramaya başlamıştır. Bu anlamda Arif, yeni dünya düzeninde geleksel değerleri hiçe sayan, yeni insanların yaşama biçimini temsil eder:

*“-Arif- Ben bu düzenin gereğini yerine getirmeye çalışıyorum. Yüreğimin sızladığı çok oluyor. Sağlam bir düzenin komisyoncu Arif'i başka bir adam olabilirdi. Yalnız şu var: Ahlâkçılık deyince, senin gibi düşününlerin aklına kazma sallayarak alın teriyle para kazanmak geliyor. Yok öyle şey! Ben kazma sallamam. Ben boşluklardan faydalanarak para kazanırım. Ben aklımı kullanırım”* (Rıfat 1996: 19).

Arif, karısının bir sevgilisi olduğunu öğrendiği zaman bu sevgiyi ciddiye almamıştır. Fakat daha sonra eşinin kiminle aldattığını öğrenmek istemiştir.

Korktuğu ya da üzüldüğü tek şey karısının kendisini rakibi olan bir kişiyle aldatmasıdır. İnci'nin kendisini bu şekilde aldatması ise onun rakibi karşısında yenik düşmesi anlamını taşır. Kabul ettiği değerler sisteminde ise yenik düşmeyi, bir daha var olamamak şeklinde yorumlar.

Eser, iki kişilik bir oyun olmasına karşın, gündemde olan iki kişi daha vardır. Bunlar Servet Batmaz ve Semra'dır. Arif'in Servet'e karşı, İnci'nin de Semra'ya karşı pek tahammülü yoktur. Çünkü adı geçen iki kişi de karı-kocanın sahip olmak istedikleri yeredirler. Servet Batmaz, batma tehlikesini atlatmış, bu düzen içinde kurduğu sistemi diğer insanlara benimsetmiş olan bir kişidir. Semra ise, bakımlı, alımlı, dişiliğini kullanmayı bilen bir kadın olarak İnci'nin nefretini kazanmıştır. Çünkü İnci, aslında zayıf bir kadın olmayı değil, güçlü alımlı, istediği erkeğe sahip olabilen bir kadın olmayı ister. Ayrıca Semra, İnci'nin aşık olduğu adamı da elinden almayı başarmış bir kadındır.

Sevda Şener, oyunda kurulan denge ile ilgili olarak şunları söyler:

*“Yazar bu amansız savaşımı daha büyük karşıtlıkları ve savaşlımları düşündürecek biçimde ele almıştır. Bir karı-koca ilişkisi içinde ciddi bir toplum sorununu içeren kritik bir duruma değinir. Bu durum bir eylem üretir. Eylem çatışmalarla gelişir ve sonuçlanır. Oyunun toplumsal teması bu gelişime indirilmiştir. Böyle bir mücadele ortamında güçlü haksızların, güçsüz haklıları her zaman yeneceğini göstermiş, ortamın yanlışlığı üzerinde düşünülmesini sağlamıştır”* (Şener 1993: 196).

Sevda Şener'in de belirttiği gibi, oyunda bir güçlü-güçsüz, haklı-haksız, akıllı-duygulu, kurnaz-dürüst savaşı vardır ve bu karşıtlıklar birbirleriyle dengelenemez. Birinin yendiği bir durumda bir diğeri yenilmek zorundadır.

Oktay Rıfat, “Yağmur Sıkıntısı” adlı oyununda, İkili Oyun'da olduğu gibi, bireyle toplum arasındaki ilişkiyi ele alır; toplumsal sorunları karı-koca ilişkisinde değerlendirir.

Oyun, karı-koca olan Arif ve İnci'nin karşılıklı konuşmaları ile başlar ve biter. Bu diyaloglardan, Arif ve İnci'yi tanırız. Sabah belli belirsiz çıkan çatışmada kişiler kendileri hakkında ilk izlenimi verirler. Yaşam karşısında iki asal tutumu simgelerler. Orta yaşlı olan Arif, zengin biri olabilmek için, kapitalist düzenin içinde kendi sistemini kurar. Kurduğu bu sistemde acıma, sevgi gibi duygulara yer yoktur; insanları olabildiğince kullanmak, ikiyüzlü davranmak, fırsatçı ve kurnaz olmak bu düzende tutunabilmek için gerekli olan niteliklerdir. Bu nedenle Arif, becerikli ve kurnaz bir insan olarak yeni dünya düzeninde belli bir kesimi temsil eder. Sevda Şener Arif için; *“toplumdaki ekonomik sis-*

*temin ve bu sisteme bağlı olarak ortaya çıkan ahlâk çöküntüsünün ürünüdür. Oyunda Arif gibilerden oluşan bir çevreden sık sık söz edilmesi böyle bir genelleme yapıldığını gösterir”* der. (Şener 1993: 192).

İnci, genç bir ev kadınıdır. Ailenin çocuksuz olması karı-kocanın bir anlaşmazlık içinde bulunduğunu gösterir. Kocasından nefret eder; onu dıştan oldukça temiz, içten ise çok kötü görünmesinden dolayı suçlar ve ona acır. Para ile hiçbir şeyin satın alınamayacağını düşünür. O, toplumdaki çoğu kadın gibi daha çok duygusaldır; bu nedenle olaylara duygusal açıdan yaklaşır. Kocasının kendisini bir hizmetçi gibi kullandığını düşünür. Ev işleri dışında yapacak pek fazla bir şeyi olmadığı için çoğu zaman hayaller kurar. Ancak kocası sebebiyle gerçeklerle kurduğu hayaller birbirini dengeleyemez. Bu ise İnci'nin kendisini zayıf ve güçsüz hissetmesine neden olur. Bu bağlamda Arif ve İnci aynı ortamda bulunmalarına karşın çok farklı bakış açılarına sahip olan iki farklı düzenin insanlarıdır denilebilir.

Oyunda mekân, bir apartman dairesinin mutfaktır. Mutfaktaki eşyalar, olay ile bütünleştirilerek eseregerçeklik kazandırılmıştır. Arif'in, İnci'ye çay suyunu kaynatmayı unuttuğu için İnci'yi azarlaması, pantolonunu ütlettirmesi gibi tavırlar da ona olan tutumunu yansıtırken, İnci'nin gündelik hayatından da kesitler verir. *“Ayrıca, iyi döşenmiş bir evde kahvaltıyı mutfakta yeme alışkanlığının sürdürülmesi, Arif'in sahneye sabahlığını sürüyerek girmesi gibi ayrıntılar, ailenin kültür tabanını belirtecek biçimde kullanılmıştır”* (Şener 1993: 193).

Oyunun kişilerini sabah kahvaltı sırasında yaşanan küçük anlaşmazlıkları ile tanımaya başlarız. Bu nedenle zaman, sabah saatleridir. İnci'nin kahvaltı masasını hazırlaması, çayı demlemesi oyundaki zamana daha gerçekçi kılmıştır. *“Bu ortamda, çay demleme, kahvaltı etme, düğme dikme, ütü yapma gibi günlük işler yapılacaktır. Oyunda daha sonra üzerinde düşünülmesi gereken değer yargısı, insanca değerler gibi kavramların doğru algılanması ve somut yaşama bağlanabilmesi için bu gerçekçi ayrıntıya gerek vardır”* (Şener 1993: 193).

Bu eser de denge ve çatışmalar üzerine kurulmuş, aynı zamanda kişilerin ruh tahlillerine de önem verilmiştir.

Sabahattin Kudret Aksal'ın “Bay Hiç” (1991) adlı oyununun konusu ise, toplumsal baskılardan bunalarak bireysel yalnızlıklara gömülmüş olan iki kişi ve bu kişilerin varlıklarını hile ile dengelemeye çalıştıkları hayat mücadeleleridir.

Oyun, bir apartman dairesinde orta halli bir oturma odasında geçer. Akşam yemeğinden sonra, vazodaki çiçeklerin suyunu değiştiren Kadın'ın çalınan kapıyı açmasıyla oyun başlar. Kadın, akşam vakti bilmediği bir adamın kapısı-

nı çalmasından huzursuz olur. Kapıyı çalan Erkek ne istediğini bilmeden Kadın'ın evine girmek ister. Hiç tanımadığı bir erkeğin evine girme isteğini yadırgayan Kadın korkmaya başlar. Kapı önünde gerçekleştirilen ilk konuşmalardan, Erkek'in uzun zamandan beri sadece ışığını gözlediği bu eve, herhangi bir beklentisi olmaksızın geldiği anlaşılır. Erkek, kapı önünde Kadın'ın beklenmedik bu yabancı misafire karşı duyduğu korkularını gidermeye çalışır; daha sonra da zorla içeri girer. Bu yabancılık Erkek'i rahatsız etmez, fakat Kadın'ı korkutur ve onun tanımadığı bu yabancıya çeşitli anlamlar yüklemesine sebep olur.

Oyun, Kadın'ın, Erkek'in kim olduğuna dair yüklediği anlamlarla gelişir. Erkek, Kadın'ın ışığını kendi karanlığında bir aydınlık olarak gördüğünü ve umutlarını yitirmemek için buraya geldiğini söyler. Ancak Kadın bu anlatılanlara inanmaz. İlk olarak, Erkek'in yalnızlıktan kurtulmak istediğini ve bu şefkati kendisinde bulmak için buraya geldiğine inanır. Erkek'i bir hasta olarak kabul eder ve gönüllü olarak ona çok iyi bakacağını söyler. Erkek, bunun öyle olmadığına Kadın'ı inandırır. Daha sonra Kadın onun bir ozan olduğuna ve ilham almak için kendisine geldiğine inanmaya başlar. Ancak Erkek, Kadın'ın yine yanıldığını belirtir. Bütün bunlardan sonra Kadın, Erkek'in gazetede gördüğü bir kan emici ya da kocasının kendisini takip ettirmesi için gönderdiği bir aracı olduğunu düşünür. Bütün tahminlerinde yanılan Kadın, en sonunda Erkek'in bir hırsız olduğuna kanaat getirir. Ne var ki, Erkek bu sayılanların hiçbiri olmadığını, sadece ve sadece umutlarını korumaya çalışan bir "hiç" olduğunu söyler. Oyun, Erkek'in bütün kentin ve kent insanının kendisini hiçliğe doğru sürüklediğini anlatması ile devam eder. Kadın tükenmişçesine bütün yakıştırmalarından vazgeçer ve onu bir "hiç" olarak kabul eder; mutsuzluğundan ve yalnızlığından Bay Hiç ile evlenerek kurtulacağını düşünmeye başlar. Kadın, Bay Hiç'i kendisiyle evlenmesi için ikna etmeye çalışır; ona ne isterse yapacağını söyler. Hayatta birbirine hiç yaklaşmayan, birbirinden hiç uzaklaşmayan ırmaklar gibi denge kurabileceklerinden bahseder. Erkek ise Kadın'ın bu düşüncelerine bir anlam veremez. Çünkü o, karanlıkta bulduğu aydınlığa bir anlam yüklememiştir. Bu nedenle aydınlığı kararmadan, umudu yıkılmadan geldiği gibi gitmek ister. Erkek, kent yaşamının uzaklarında kurduğu düzen yıkılmadan, babasından kalan koltuğuna gömülerek tekrar aynı ışığı izlemek için gitmek ister. Kadın, Erkek'in bu isteğine anlam veremez; ancak engel de olmaz. Oyun, Kadın'ın gözlerini kapayarak oturduğu koltukta, Erkek'in sessizce gitmesiyle son bulur.

Bay Hiç adlı oyun, birbirini tanımayan iki kişi arasında geçer. Bunlardan biri kadın, diğeri ise erkektir. Kadın, otuz beş yaşlarında yalnız yaşayan biridir.

Toplumun ahlâk ilkelerine bağlıdır. Bu nedenle hiç tanımadığı bir erkeğin kapısına dayanması onu kaygılandırmış ve korkutmuştur. Kadının, sevgiye olan inancı ve duygululuğu aynı zamanda toplumun törelerine, âdet ve geleneklerine bağlılığını ifade eder. Kadın'ın yaşam görüşünü, anlamlar ve beklentiler oluşturmaktadır. Bu nedenle Erkek'in hiçbir beklentisi olmadan evine gelmesine anlam veremez. Korkusunu, erkeğe yüklemeye çalıştığı anlamlarla giderir. Erkek'in yaşam görüşünün karşısında yer alan Kadın, kaderine boyun eğmek durumunda kalır. Kaderine karşı çıkamayacağından karamsarlığının farkında değildir. Hep bir beklenti içindedir:

*“Kadın- (Ağlamaklı) Kocaman kentin içinde, sizi benim başıma saran yazgım, şimdi kapımın önünden kulağı duyan bir kişiyi geçirtcek değildi ya! Kulağı duysaydı eli ayağı tutmaz olurdu belki de”* (Aksal 1991: 33).

Geçmiş yaşantısında kocasının kendisinden ayrılmasını kabul edememiştir. Bu yüzden kendisini, kocasının arzuladığı bir kadın olarak değiştirmeye çalışmış ve bir gün kocasının geri dönmesiyle yalnızlığından kurtulacağına inanmıştır. Hep birilerine sığınarak yaşayabileceğini düşünmüştür:

*“Kadın- Gidin söyleyin ona, tam onun istediği gibi yaşıyorum ben, yapayalnız, bir kurt gibi! İşime yalnız gidiyor, yalnız geliyorum. Yalnız uyuyor, yalnız uyanıyorum, tam onun istediği gibi! Gidin anlatın ona! (Bir susuş) Dönsün evine! (Bir susuş) Dönecek mi dersiniz?”* (Aksal 1991: 45).

Kadın, kendi ayakları üzerinde duramayan ve başkasından sahiplenilme bekleyen bir varlık konumundadır. O, beğenilmekten hoşlanan, başkasının korumasına muhtaç olan vasat bir dişi cinstir. Nitekim Erkek'e yüklediği ilk anlamlara baktığımız zaman Erkek'in öncelikle beğenilen, ilham verebilen bir kadın olduğu için kendisine geldiğini düşünür. Bütün bunlar Kadın'ın hiç tanımadığı bir erkek dahi olsa beğenilme arzusunu duyduğunu kanıtlar niteliktedir. Ancak Erkek'in , hiçbir anlam ve beklenti olmaksızın kendisine geldiğini söylemesi, bir kadın olarak reddedildiğini ifade eder. Bundan sonra Kadın'ın Erkek'e yüklediği anlamlarda hep şiddetin ve kötülüğün hakim olması ise reddedilen bir kadının kırılan onurunu kurtarmak adına ortaya koyduğu savunmaların göstergesidir.

Erkek ise, kırk yaşlarında yalnız yaşayan biridir. Akli ve bağımsızlığı temsil eder. Kent ortamının gürültüsünden kaçarak sessizliğe sığınmıştır. Onun, Kadın gibi bağlanmaya ihtiyacı yoktur; mutluluğu ve huzuru sessizlikte, sessizliği ise karanlıktaki düş gücünde bulur. Huzurun ve sessizliğin kentleşmenin getirdiği yeni yaşam tarzı ile kaybolduğunu ve bütün güzelliklerin beton yığınlarının altında kaldığını, her şeyin kirlendiğini söyler. Onun bu konulardaki düşüncelerini aşağıdaki repliklerden öğreniriz:



*“Erkek- Biliyor musunuz, her yazarın bir yerde saklı bir konusu vardır. Bütün iş bulmaktır onu. Bir hamlede hem de. Onu buldu mu kurtulur ya da batarbüsbütün. Benim de konum bu ışık, bu pencereydi. Öykümü bunun üstüne kurdum. Kafamda buldum sizi, bu ışığın yoluyla”* (Aksal 1991: 17).

Erkek, çalışmanın sadece bir geçim kaynağı olması bakımından önemli olduğunu düşünür. Her sabah caddelerde koşuşan insanların durumlarına bir anlam veremez. Kent yaşamının bunaltıcı ve tiksindirici kalabalığı, onu yalnızlığa ve karamsarlığa itmiştir. Bu nedenle hep köy yaşamını ve oranın masum insanlarına, saf umutlarına özlem duyar. Topluma ve toplum kurallarına başkaldırır. Dilediği gibi yaşamak ister. Özgür olduğunu iddia eden insanlara inanmaz; çünkü bütün insanların yeryüzünde bir şeyler olmak istediğine inanır. Bu nedenle herkesin taklit yoluyla birbirine benzediğini düşünür:

*“Erkek- Resimler çezecektim, daha bulunmamış renklerle hem de. Belki de yontular yapardım büyüklü küçüklü. Boş levha, bomboş! Ne demektir? Boş bir alan, hem de kocaman. Bir dansçı olacak, dans edecektim arada... Bugüne değin var olmamış biçimlerle dans edecektim. Koşacak, kaçırarak, yakalayacaktım. Tanrısal bir ezginin eşliğinde koşacaktım. Yeryüzünün yaratılışı diye bağıracaktım anlamayanlara, yeryüzünün yaratılışı bu işte! Ya da yeryüzünün sonu”* (Aksal 1991: 42).

*“Erkek- Çok istiyorsa, istediği de tekse, ne isterse olur insan bu yeryüzünde bayan! Okuyan da okumayan da, bilen de bilmeyen de, tüküren de tükürülen de. Bense hiç olmak istiyordum. Çok istiyordum, üstelik tek isteğimdi bu”* (Aksal 1991: 53).

Erkek, kentin ve kent insanının kendisini hiçliğe yönelttiğini söyler. Yaşamı kendisine yüklediği hiçlik değeri ile dengelemeye çalışır. İnsanların değersiz bulduğu, aşağıladığı biri olmaktan rahatsız olmaz. Onun tek istediği kendini güvende hissedeceği bir yerde olmaktır. Yıllarca hayalini kurduğu bu güvenli sessizlik ise Kadın’ı tanınmasıyla bozulur ve Erkek umutlarını yitirmeden yeniden kendi yalnızlığına döner:

*“Erkek- Çok daha güzeldi bana kabuğumda sümüklüböcek olmak!”* (Aksal 1991: 57).

Erkek, birbirine benzeyen insanları görmekten, onlarla aynı havayı solumaktan bıkmıştır. Bu nedenle, yalnızlığın da mutluluk getirebileceğini öğrenmiştir. Uzun zaman ışığını gözlediği ev ise, onun aydınlığını karartmıştır.

Bu oyundaki kişiler, anlam ile anlamsızlıkların, beklenti ile beklentisizliklerin, karanlık ile aydınlığın karşılıklı dengelerinin simgesel varlıklarıdır. Oyunda Erkek’in duyarsızlığı, Kadın’ın duyarlılığıyla; Erkek’in beklentisizliği, Ka-

dın'ın beklentileriyle; Erkek'in karanlıktaki aydınlığı, Kadın'ın aydınlıktaki karanlığı ile dengelenmiştir.

Erkek, düş gücü ile kurduğu dünyasında kendi yalnızlığı ile yaşar. Kent toplumundan ve bu yaşamın yarattığı insanlardan hoşlanmaz. Kitle kültürünün oluşturduğu “tektiplitliğe” karşıdır; çünkü insanların düşünmeden ve sorgulamadan birbirlerine benzetildiklerini düşünür. Dolayısıyla insan kendi özünü yaşayamamaktadır. Bu nedenle evine ekmek getirecek parayı karşılama dışında sokağa çıkmaz. Babasından miras kalan koltuk, onun aydınlığa ulaşmasını sağlar. Kurduğu düş dünyasında hep o eski koltuk vardır. Eski koltuk aslında, Erkek'in yalnızlığında ona güç veren simgesel bir varlıktır.

Erkek, toplum kurallarını yadsıyarak yaşamı hiçlik ile dengelemeye çalışır. “Mikado'nun Çöpleri” adlı oyundaki Erkek gibi, o da bağımsızlığı temsil eder. Kentin ve insanların gürültüsünden kaçmak isteyen, hiçliği ile topluma ve toplum kurallarına başkaldıran biridir. Mikado'nun Çöpleri'ndeki Erkek yaşamı nasıl nefret duygusu ile dengelemeye çalışıyorsa, Bay Hiç de yaşamı, hiçlikle dengelemeye çalışır. Bu nedenle kendisine, karanlığın içinde tutunabileceği bir ışık seçer. Kadın'a beklentisiz bir yaşamın da olabileceğini göstermek ister. Ancak Erkek, iç dünyasında çelişkilidir. Uzaklardan seçtiği bir ışığı kendisine güç verecek aydınlığı kabul etmiş, ancak bir zaman sonra ışığını tanımak için ışığın ait olduğu eve gitmiştir. Bu gidişe kendi içinde bir anlam verememesi onun çelişki içinde olduğunu gösterir. Yazgıyı kabul etmese de ışığa yönelişine engel olamadığını söylemesi bu çelişkiyi kanıtlar niteliktedir.

Kadın ise yaşam karşısında Erkek'e oldukça karşıt bir görüş içerisindedir. Kadın'ın sevgi ve mutluluğa olan inancı Erkek'in görüşleriyle çakışır. Kadın, toplum kurallarına ve ahlâk ilkelerine bağlılığı temsil eder. Bunun bir doğurgusu olarak da hiç tanımadığı bir erkeğin evine girmek istemesini başlangıçta yadırgar; ancak konuştuğunda bu rahatsızlığın yerini başka duygular alır. Kadın oldukça kıskançtır ve çoğu kadın gibi o da terkedilmişliği hazmedememektedir. Ne olursa olsun başında bir erkeğin bulunmasını ister. Bu özellikleri ile Kadın, toplumdaki dışı cins tipinin bir örneğidir.

Yalnız yaşayan Kadın, kocası tarafından terkedilmiş olup dul biri olarak yaşamaktan yorulmuştur; bu nedenle sürekli bir arayış ve beklenti içerisinde sığınacağı birini arar. Evine gelen Erkek'in anlamsızlığını anlamlandırmak için uğraşır ve onu türlü kimliklere sokar. Kadın hep bir beklenti içinde olduğundan çoğu zaman hayal kırıklığı yaşar. Erkek'in böylesine beklentisiz olması onu şaşırtır. Ona göre yaşadığı düzende beklentisiz olan bir kişinin yaşama hakkı yoktur.

Erkek, adı olmayan şeylere inanmaz; adı konulmamış olayların gerçek olmayacağını düşünür ve çoğu zaman hiçbir şey bilmek istemez. Bu bağlamda Kadın'la aralarında sürekli bir çatışma vardır. Erkek, dünyasında kendine yüklediği hiçlik değeriyle yaşadığının farkındadır. Geçen zaman içinde Erkek, Kadın'ın, kendisinin bile farkında olmadığı, bir düş dünyasında yaşadığını anlar. Beklentilerin dayanılmaz ağırlığından kaçan Erkek, Kadın'ın beklentilerine anlam veremez ve onu kaybetmemek için, geldiği gibi gitmek ister. Kadın ise yaşadıkları bu çatışmanın son bulacağına inandırmıştır kendisini. Bu noktada denilebilir ki oyunda, insanın içinde yaşadığı toplum ve evren karşısındaki açmazlar iç içe dile getirilmiş ve iki farklı tutum bir Erkek, bir de Kadın olmak üzere iki farklı cinse bilinçli bir şekilde yaşatılmıştır.

Yazar kent yaşamını ve bu yaşamın getirdiği toplumsal düzenin birey üzerindeki etkisini çok yönlü olarak ele almıştır. Oyun bu bakımdan değerlendirildiğinde yazar, Erkek'i tercih edilen bir yalnızlık içinde bırakmış, Kadın'ı ise varolan düzende kalabalık yalnızlıklara sürüklemiştir. Kadın'ın yalnızlığını itiraf edecek kadar güçlenmesi ile Erkek ve Kadın ortak bir noktada buluşmuştur ki, bu da taş yığınlarının altında kalan güzelliklerin varlığıdır.

Oyun bir odada geçer. Orta halli bir oturma odasında büyük bir pencere vardır. Bu pencerenin oyun boyunca açılıp kapanması oyun kişilerinin dış dünyaya katılma ya da dış dünyaya uzaktan bakmak istediklerini ifade eder.

Oyundaki zaman, akşam yemeğinden sonrayı gösterir. Bu zaman, Erkek'in karanlığın içindeki bir ışıkla aydınlanmak isteğini; Kadın'ın ise karanlıklardan kurtulup aydınlık içinde yaşama isteğini belirtmektedir.

Oyunda kişilerin ruh tahlillerine ağırlık verilmiştir. Kişilerin içinde buldukları durum, kent yaşamının olumsuz etkileriyle açıklanmıştır. Böylece kent yaşamına eleştiri getirilmiştir.

Vüs'at Bener'in "İpin Ucu" ( 1999) adlı oyununda ise, yazıldığı yılların toplumsal özellikleri verilmiş, dönemin ekonomik düzeni, eğitim sistemi ve politik yapısı –eleştirel bir bakış açısıyla- değerlendirilmiştir. Bu bakımdan oyun sosyo-güldürü niteliğindedir.

İki perdeden ve on bir tablodan oluşan oyunda bir kişinin kendisini ikileştirmesi ile iki kişi karşımıza çıkar. AA esas kişi olmakla birlikte, A, AA'nın yarattığı kişidir. Birinci perdenin ilk tablosunda AA'nın iç çelişkilerine tanık oluruz. Burada AA, kendisinin ne olduğunu bilmeyen/bulamayan bir kişidir; kendisini yani A'yı öldürmek ister. Fakat dinî duygularından ötürü kendisini öldürmekten çekinir. Bu nedenle kendisini bu duruma iten şartları yeniden düşünmeye başlar. Oyun AA'nın bu durumları yeniden ele alması ve sorgulamasıyla gelişir.

İkinci tabloda AA ile A arasında bir konuşma geçer. Burada AA, A'nın babası olduğunu söyler. A ise babası ile aynı yaşta olduğunu, kendisi ile AA'nın benzemekten öte tıpkılaştığını belirtir. Bunun üzerine aralarında bir sürtüşme olur. AA, A'nın fesat, kaypak ve bozguncu biri olduğunu; A ise AA'nın çözüm meraklısı bir salak olduğunu söyler. Aralarında geçen bu sürtüşme her ikisinin de her anın bir başlangıç olduğu ve bu başlangıcın tutulabileceğine dair ortak bir fikirde buluşmaları ile sona erer.

Üçüncü tablo, koronun şarkıları ile başlar. Koronun sona ermesiyle AA ve A, "Şimdi okullu olduk, sınıfları doldurduk..." dizesini uyumsuz bir sesle söylemeye başlarlar. AA bu uyumsuzluğun bilinçsiz olan belleklerinden kaynaklandığını düşünür. A ise uyumsuzluğun, seslerinin eğitimsiz olmasından kaynaklandığını ve büyümeden büyüdüklerini söyler. Bunun üzerine AA, sonrayı önceye, önceyi sonraya almamak gerektiğini belirtir ve A'dan kendisini bırakmasını ister. A ise AA'ya ödleğ olduğunu ve asıl onun kendisini bırakmadığını söyler. Üçüncü tablo AA ve A'nın yaşamak istediklerini söyleyip birbirlerine sarılmaları ile sona erer.

Oyunun dördüncü tablosunda AA'nın sırtında bir papaz cübbesi vardır; A ise bebek kılığında iskemlede oturmuştur. Ortada ise kafesli günah çıkarma penceresi vardır. AA, Tanrı'nın gücünü, kudretini anlatmaya başlar ve Tanrı'nın insanlara canla birlikte sınırsız akıl verdiğini söyler. AA, A'ya kuralların insanlar tarafından konulduğunu ve yine insanlar tarafından bozulduğunu söyler. A, AA'nın haklı olduğunu belirttikten sonra onu konuşmak için yüreklendirmek ister. AA ise görevinin insanları dinlemek olduğunu ifade eder. Bunun üzerine A, insanların kuralları gibi pederlerin de yasakları olduğunu belirtir. AA ise bunların kural değil buyruk olduğunu ve buyruğun, tersini akla getirmeye bile olanak bulunmayan birtakım şeyler olduğunu dile getirir. AA, A'nın bu sorgulamalarından sıkılmaya başlar ve A'ya bir an önce konuşmasını, kendisinden başka kişilerin de günah çıkarmak için beklediğini hatırlatır. A, merakını gidermek için AA'ya Hz. İsa'nın, günah çıkarma hücrelerinden birine girip girmediğini sorar. AA, A'ya bir çocuk olduğunu ve zamanı gelince her şeyi öğreneceğini söyler. A ise bunu zamana bırakmak istemediğini belirtir.

AA, A'nın merakını gidermek için anlatmaya başlar ve Hz. İsa'nın bir gün başrahibe giderek annesini Tanrı'nın gebe koyduğuna bir türlü inanmadığını ve annesini hamile koyan bir hergelenin olduğuna inandığını, bu hergeleyi bulduğu zaman namusunu temizleyeceğini söylediğini anlatır. A, anlatılanlar üzerine Hz. İsa'nın inançsız olduğunu anlar; fakat sadece Tanrı'nın haklı olduğuna inanan bir pederin bu gerçeği bilmesine rağmen insanların neden hâlâ Hz. İsa'nın Tanrı'nın oğlu olduğuna inandıkları fikrini sorgulamaya başlar. AA ise kimsenin itiraz ede-

meyeceğini, herkesin inanmak zorunda olduğunu söyler. A ise Tanrı'nın insanlara bir can verdiği için yalanlara inanmak zorunda olmadığını düşünür. Dördüncü tablo AA ve A'nın diskoya gitmek üzere kol kola çıkmaları ile sona erer.

Beşinci tablo, dışardan gelen düdüğün temposuna uyarak önce AA'nın sonra da A'nın sahneye girmesiyle başlar. A, dışardan yönetilmenin hoşuna gitmediğini söyler. AA ise insanların mutlaka başkaları tarafından yönetildiğini, insanların kendi doğruları ve değer yargılarıyla yaşayamadığını belirtir. A ise bu duruma karşı çıkar. AA, bütün insanların dışardan yönetilmesine rağmen her insanın kendisini evrenin merkezi sandığını düşünür. AA için önemli olan bu dünyada umutsuz yaşayabilmektir.

Altıncı tabloda AA yine papaz, A ise bebek kılığında çıkar karşımıza. A'nın AA'dan bir ricasını dile getirirken kullandığı kelimelerden AA'nın hiçbir şey anlamaması ve A'yı Türk Dil Kurumu'na şikâyet edeceğini söylemesi dikkat çeker. A, zavallı bir vatandaş olarak kendisini güvence altına almak ister; arkasız olan insanların bu dünyada yaşayamayacağını düşünür. AA ise yaşamının insanın en doğal hakkı olduğunu belirtir. A, birini öldüreceğini; AA ise bunun bağışlanamaz bir günah olduğunu bildirir. Bunun üzerine A, AA'nın sevmediği Musa'yı karşısında görünce ne yapacağını sorar. AA onu bulduğunda bir kaşık suda boğacağını söyler. A ise bütün sorunların çözümünün dokunulmazlıkta olduğunu ve dokunulmazlığı ya da maddî gücü olmayan insanların yaşayamayacağını, hatta bu insanların konuşma özgürlüğü bir yana, düşünme özgürlüğünün bile olmadığını savunur. AA, A'ya bu kadar derinlere inmeme ve sadece yaşamak gerektiğini telkin eder. Altınca tablo AA'nın "Türk öğün, çalış, güven", AA'nın ise "Tanrı Türk'ü korusun" söylemleri ile sona erer.

Oyunun ikinci perdesinin ilk tablosunda AA bir öğretmen, A ise öğrenci kılığındadır. Oyun AA'nın sahneye girmesiyle başlar. Sınıfın boş olduğunu görünce A'ya diğer öğrencilerin nerede olduklarını sorar. A, diğer arkadaşlarının öldüğünü söyler. Bunun üzerine AA, eğitim sistemini eleştirerek; sınıfların altmış yetmiş kişilik olmasından, öğrencilerin sınıflarda el bombalarıyla oynamalarından, bir Türkçe öğretmenin hâlâ "Fâilâtün fâilâtün mefâilün" kalıplarını öğretmesinden yakını. Bütün bunları dile getiren bir öğretmenin en kötü şekilde zarar göreceğini düşünür. A ise öğretmenin öğrencilerden sürekli kalem, defter istemelerinden şikâyetçidir. Öğrencilerin çoğu şeyi bildiğini, fakat sınıfta konuşma özgürlüğü olmadığı için, kendilerini yaptıkları eylemlerle dile getirmeye çalıştıklarına inanır. İkinci perdenin ilk tablosu A'nın Türkçe'deki yerli takılardan kelime türetmesi ile sona erer. Türetilen kelimeler ise Türkiye'nin içinde bulunduğu durumu yansıtması bakımından oldukça dikkat çekicidir: vurguncu, tefeci, bölücü, politikacı, yalancı...

İkinci tablo, AA ile A'nın oynadıkları oyunun bir güldürü olduğunu ve bu güldürü için çok ödün verdiklerini anlatmaları ile başlar. Güncel konuların gelip geçici olduğunu düşünürler. A, kalıcı olmak için halkın manevî hislerine hitap etmek gerektiğini, özellikle de fakir insanların umutlarını besleyecek ifadelerin dile getirilmesinin yeterli olacağını söyler. AA, A'yı bu düşüncelerini açığa vurmaması için uyarır. İkinci tablo dışardan gelen seslerin Pir Sultan Abdal'dan alınan "Kalsın benim davam, divana kalsın." cümlesi ile biter.

Üçüncü tabloda AA bir yargıç, A ise bir sanıktır. A, düşüncelerini dile getirmesinden dolayı yargılanır. AA, katibi uyandırmak için başından aşağı bir kova zemzem suyu döker. A, insanların bir şişe zemzem suyu için milyonlarca döviz harcayarak kâbelere kadar gittiklerini hatırlatır. AA, dövizin ne olduğunu anlamaz; A dövizin yabancı parası olduğunu söyledikten sonra AA neden yabancı para kullandıklarını sorar. A, kendi paralarının tüy gibi olduğunu ve sürekli havalandığını ve onları kimsenin tutamadığından bahseder. Bunun üzerine AA, yabancıların paralarının taştan mı yapıldığını sorar. A ise yabancıların paralarının düşer gibi olduğu dönemlerde birlik ve beraberlik ruhu içinde resim çektirip paralarının içine top, tüfek, tank, füze gibi ağır şeylerin resimlerini gizlediklerini söyler. AA, A'dan kendi ressamlarının olup olmadığını öğrenmek ister. A ise ressamlarının olduğunu, fakat onların daha çok elma, armut gibi resimler yaptıklarını anlatır. Ülkedeki ressamların eğitim almaları için yabancı ülkelere gönderildikleri zamansa çoğunun ülkelerine dönmediğini belirtir. AA, A'nın ülkesindeki paraları gördüğünü ve onların üzerinde barajların, köprülerin olduğunu söyler. A ise onların borç harç içinde başkaları tarafından yaptırıldığını ifade eder. AA, A'ya bahsettiği topların, tüfeklerin, füzele- rin ne işe yaradığını sorduğunda A, insanların birbirlerini öldürmek için bunları kullandıklarını söyler. AA, bu resimleri almamalarını belirtir. A ise kendisinin de aynı fikirde olduğunu, fakat kazın ayağının öyle olmadığını anlatmaya başlar. Üçüncü tablo AA'nın A'yı yargılamasının mümkün olmadığını söyleyip, başka bir görevli mahkemeye sevk edilmesi üzerine sona erer.

Dördüncü tabloda A'nın yargılanmasına başka bir yargıçla devam edilir. AA, A'nın dava dosyasını incelerken A mırıldanmaya başlar, AA ise A'yı ya tam konuşması ya da hiç konuşmaması konusunda uyarır ve A'dan politika yapmamasını ister. A ise AA'nın bu isteğini yerine getirerek susar. AA, davanın sonucunu gerekli belgelere yazmak için kalem ararken A, devletin bütçesine yük olmaması için AA'ya bir kurşun kalem uzatır. AA'nın varılan kararı açıklaması ile dördüncü tablo sona erer.

Oyunun beşinci tablosunda AA, infaz savcısı kimliğiyle, yargılanan A'yı ziyaret eder. AA, A'nın bir sanatkâr olduğunu belirtir; ölümünden sonra dikilecek

olan heykellerinden, sokakların dört bir yanını süsleyecek olan posterlerinden bir pay alabilmek için A'dan yazılı bir belge ister. A, belgeyi vermek zorunda kalır ve AA'ya küfretmeye başlar. Bunun üzerine AA ile A birbirlerine girerler. AA, A'yı bir yumrukla devirir. A'dan kimseye bir şey söylememesini ister. Oyunun sonunda A, Tanrı'ya kendi kendini yargılama fırsatı verdiği için şükreder; özgür istemiyle kendini yok edebileceği için mutludur. A, ipi boğazına geçirir ve iskemleyi ayaklarıyla devirir. Işıklar kararır. Karanlıkta birinin yuvarlandığı duyulur. Işık açıldığında sahnede sadece AA vardır. AA, boynundaki ipi yoklayarak, Tanrı'ya neden kendisini öldürmek için izin vermediğini sorarak isyan eder. AA, dışardan gelen "Yaşamak güzel be kardeşim!" cümlesini tekrarlayan sesi haklı bulduğu kadar haksız da bulur. Perde AA'nın "Yaşamak, ama nasıl yaşamak?" sorusu ile kapanır.

Oyunda iki kişi olmasına rağmen asıl kişi AA'dır. A ise AA'nın kendisini ikiyeleştirmesiyle ortaya çıkan kişidir.

İlk tabloda A, bir iskemleye sırtı seyirciye dönük olarak ters oturur. AA ise, bol gömleği, buruşuk pantolonu ve patlak ayakkabısıyla A ile aynı kılıktadır. AA, kim ya da ne olduğuna dair bir arayış içerisinde. A'nın kendisinin yarattığı bir kişi olduğunu belirtir:

*"AA- (Sıkışmışçasına kıvrınır) Tam sırası. Kendimi öldürmüşüm, çişim geliyor.*

*Hay Allah! (Piposu sönmüştür; ateşler ve derin derin soluklanır. A'nın başına dikilir. Öfkeyle bağırarak) Çıldıracağım! Kendimi de öldürdüm. Kiminle kavga edeceğim şimdi ben? Hayvan herif, hani kendini öldürmekle iş biter diyordun, hani ruh muh da yoktu? Peki ben neyim şimdi söylesene. Bari bu konuda, böylesine önemli bir konuda yalan söylemeseydin, aldatmasaydın beni.*

*Hiç değilse yapılamayacakların en yapılamazını yaptım ya! Bu da bir şey sayılmaz mı? (A'nın kollarından yapışır, ayağa kaldırmağa çalışır, A duramaz, yıkıldıkça dik durdurmayı dener, sonunda bırakır; A boş bir çuval gibi yığılır. AA güler:) İnsan kendi ölüsünü de kaldıramazsa vay başkalarının haline"* (Bener 1999: 12).

İkinci tabloda AA, A'nın babasıdır. AA kendisinin büyümeden A'nın büyümesini beklediğini söyler. A'ya göre AA çözüm meraklısı bir salaktır. AA'ya göre ise A bozguncu, fesat, kaypak biridir:

*"AA- Tıpkılaşıyoruz, benzemekten öte. A- Tıpkılaştık bile"* (Bener 1999: 16).

Üçüncü tabloda A, kısa pantolonludur. AA da soyunur ve kısa pantolonla kalır. AA belleklerin bilinçsiz olmasından yakınıdır. Zamanı kendince yaşamak ister. A ise tersine yaşamak gerektiğini söyler. A yaşamak, AA ise ölmek ister. Bu nedenle birbirlerinden kopmak isterler.

Dördüncü tabloda AA, bir papaz; A ise bebek kılığında günah çıkaran biri olarak ortaya çıkar. Papaz, günah çıkarmak isteyenleri dinlemekle görevli olduğu için burada pasif konumdadır. AA'nın içinde bulunduğu ortamda pasif bir birey olarak yaşamını sürdürmesi ile papaz olarak karşımıza çıkması bu bakımdan değerlendirilebilir. A, bebek kılığında her şeyi sorgulayıp, var olan düzeni bozmak istemeyen insanlara isyan eder. Doğru olmadığı bilinen şeylere insanların neden inanmakta direndiklerini anlayamaz. AA, Tanrı'nın insanlara sadece bir can ve sınırsız akıl verdiğini; kuralları ise insanların koyduğunu söyler. AA, her insanın bir şeylere inanmak zorunda olduğunu düşünürken, A bunun çok saçma olduğunu belirtir.

Beşinci tabloda AA ve A bir tartışma içerisindedirler. A, dışardan yönetilmekten hoşlanmaz. AA ise herkesin dışardan yönetildiğine inanır. A buna karşı çıkar ve insanların neden boyunduruk altında kaldığını anlayamaz. AA ise insanların başkaları tarafından yönetilmesine rağmen her insanın kendini evrenin merkezi sayarak yaşadığını düşünür. AA'ya göre yaşamda en önemli olan umutsuz yaşayabilmektir; çünkü ona göre umut, insanları boş bir hayata sürükler:

Altıncı tabloda AA papaz, A ise bebek kılığındadır. AA yeni kuşağın kullandığı kelimeleri yadırgar; o, kullanılan dilin sadeliğinden yanadır. A, sade bir vatandaş olarak bu dünyada yaşamının zor olduğunu söyler; her şeyin maddi güç ile satın alınabileceğini, toplum düzeninde bir insanın dokunulmazlık zırhını kuşandığı takdirde istediği şekilde yaşayabileceğini düşünür. A'ya göre yeni dünya düzeninde dostluk kalmamıştır; her şey paranın gücü altında ezilmiştir. A, insanların özgürce yaşayamadığını savunur; insanın düşünmesi bu yüzden çok tehlikelidir. AA ise papaz olduğu için toplumda saygın bir statüye sahip olduğundan bir nevi dokunulmazlık içindedir; bu nedenle sade vatandaşın derdini anlamaz:

*“A- Efendim, malumunuz olduğu veçhile, evamir-i aşere terkibiyle bilinen...*

*AA- Ne demek malum, terkip, veçhile, evamir, haşere?*

*A- Haşere değil efendim aşere.*

*AA- Her neyse işte, anlamadım.*

*A- Haklısınız, yeni kuşaklara anlatmak güç bunları.*



*AA- Bırak şimdi kuşağı muşağı! Türk Dil Kurumu'na curnallarım sonra seni, düzeltirler”* (Bener 1999: 49).

Oyunun ikinci perdesinin ilk tablosunda ise, A kısa pantolonlu, okul formalı; AA ise kravatlı, gözlüklü ve savruk giyimlidir. AA, Türkiye'deki öğretmen profilini; A ise Türkiye'deki öğrenci profilini çizer. AA, eğitim-öğretimdeki aksaklıkları bilmesine rağmen, sicilinin bozulacağı ya da daha kötü bir yere sürüleceği endişesiyle, okul müdürüne dahi söylemez. Olaylara iç sesi ile tepki gösterir; düşüncelerini dile getirmenin sakıncalı olduğunu, bu nedenle düşünmemek, konuşmamak gerektiğini savunur. A ise düşünen, tartışan bir öğrencidir. Düşündüğünü söyleme özgürlüğünü bilim yuvası olan sınıflarda dahi bulamayan öğrencilerin bu serbestliği eylem yaparak yakaladıklarını düşünür. Öğretmenlerin, öğrencilerden sürekli kalem ve defter istemesine anlam veremez.

İkinci perdenin ikinci tablosunda AA ile A, bir tiyatro oyunu sergilediklerini açıklarlar. Çağdaş tiyatro ilkelerine uygun bir oyun yazamadıklarının endişesini taşırlar. İnsanların biçimselliğe verdikleri önem kadar muhtevaya önem vermediklerini düşünürler. A bu tür sanat dallarında köşeyi dönebilmek için halkın manevî hislerine hitap etmek gerektiğini, böylece özellikle düşük gelirli olan kitlelerden yana talebin artacağını düşünür:

*“A- Aptal. Öyle değil ki! Dolmuş müziği yapacaktım ben, yap plak, doldur kaset, dinlesin millet... Bütün dolmuşlarda, taksilerde, radyolarda, televizyonlarda... Her Allah'ın günü...”* (Bener 1999: 82).

Üçüncü tabloda AA yargıç, A ise üstü başı perişan bir sanıktır. A, düşündüğünü söylediği ve sorgulanmaması gereken konuları sorguladığı için yargılanır. Burada siyasî, kültürel ve ekonomik sisteme yoğun eleştiri vardır. Bu bakımdan A'nın perişan ve aç bir şekilde sahneye girmesi oldukça büyük önem taşır:

Dördüncü tablo önceki tablonun devamı niteliğindedir. A, bir önceki tabloda olduğu gibi yine yargılanır. Bu tabloda AA diğer bir yargıç rolündedir. Dava bir önceki tabloda karara bağlanamadığı için A'nın dosyası bir ipin ucuna bağlanarak başka bir yargıca gönderilir.

Beşinci tabloda AA infaz savcısı rolündedir. A'nın yargılanması burada da devam eder. Burada “değer” kavramı sorgulanır ve popüler kültürdeki değer anlayışı sorgulanır. Popüler kültürde insanların eğlenceli vakit geçirmeleri ve bu yönde tüketime yönelmeleri amaçlanır. Bu yüzden popüler kültür için reklamlar oldukça önemlidir. Bu anlamda popüler kültürde bir sanatkârdan çok, onun getireceği tiraj önemlidir. AA burada, yaşadığı dönemde kıymeti bilinmeyen bir insanın ölümünden sonra büyük bir popülerlik kazanacağını bilir ve bu popülerlikten yararlanabilmek için A'dan yazılı bir belge ister.

Altıncı tabloda A sahneden çıkar. AA, boynundaki ipele bir süre yerde kıpırtısız kalır. Kendine geldiği zaman yarattığı kişinin artık olmadığını görür; bir rüyadan uyanmış gibidir. Kendini öldüremediği için Tanrı'ya isyan eder:

*“AA- Hay Allah, şu işe bak. İp kopmuş. Beni kandırdın! Ne biçim Tanrı'sın sen! Sana yıllarca insanca rica ettim, yalvardım! Beni benden başkasına, dahası beni bana kul etme, dedim! Tanrım neden yardım etmiyorsun bana!*

*Neden bırakmıyorsun beni kendimi öldüreyim? (Gülümser, mırıldanır gibi:) "Yaşamak güzel şey be kardeşim." Öyle mi dersin? Haklısın, haklı olduğun kadar da haksızsın, gök gözüm, koca ozan, büyük usta. Yaşamak, güzelse de, değilse de yaşamak... (Sesi fısıltıya dönüşür) Ama nasılyaşamak?...” (Bener 1999: 117–118).*

Vüs'at Bener, "İpin Ucu" adlı oyunu ile 1980 yılında Abdi İpekçi Ödülü'nü kazanmıştır. Sosyo–güldürü olan oyunda insanların nasıl yaşadıkları sorgulanır; ekonomik yapılanma, eğitim sistemi, politik düzen ve toplumun değişmeyen kalıp yargıları eleştirilir.

Oyun iki perdeden oluşur; birinci perde altı tablodan, ikinci perde beş tablodan meydana gelmiştir. Her bir tabloda sorun içeren bir durum ele alınmıştır. Oyunun ilk perdesinin birinci tablosunda, birey olarak çelişkilerinden, kaygılarından kurtulmaya çalışan AA'nın kendisinin ne olduğunu bulması ve sorunlardan bunalarak ölümü tercih etmesi işlenir. Burada "ölüm", topluma yenik düşmüş bireyin başkaldırısı niteliğini taşır. Nitekim oyunda kişilerin "İpin ucu..." söylemi, kontrolden çıkan olayları simgeler. İpin ucunun kaçması ise AA'nın istediği toplum düzenine asla kavuşamayacağını gösterir; çünkü başından yakalanamayan ya da tartışılma imkânı olmayan sorunların düzeltilme imkânı yoktur.

İkinci tablo, birbirine çok benzeyen iki insanın, yöneten ve yönetilenler üzerine konuşmaları ile geçer. AA, herkesin birileri tarafından yönetildiğini ve insanların kendi değer yargıları ile yaşayamadıklarını belirtir. A ise insanların kendilerini yönetenlerin sözünü dinlemeyerek onlara karşı çıkmaları gerektiğini söyler. Burada bir bakıma kitle kültürünün yarattığı kitle toplumuna bir eleştiri vardır. Bu bağlamda özellikle medya güçlerince yönlendirilen insanlar artık özgür değildirler. Zevkleri, değer yargıları, sosyal yaşamları ve buna benzer bir çok unsur başkalarının sunduğu değer yargılarıyla şekillenmektedir. Bu bakımdan tıpkılaşan insanlar artık kendilerine uzak ve yabancı konumdadırlar.

Üçüncü tablo, koro ile başlar. Burada epik tiyatronun özellikleri görülür. Bu tabloda ele alınan sorun, insanların düşünmekten yoksun oluşları ve bilinçsiz belleklere sahip olmalarıdır. AA, kendi doğruları ile yaşamını sürdüren insan-

ların özlemini yansıtırken, A var olan düzenin bozulmaması gerektiğini düşünen insanların zavallılığını yansıtır.

Dördüncü tabloda AA sırtında bir papaz cüppesi ile A ise bebek kılığında karşımıza çıkar. Burada AA, düşünmeden, sorgulamadan inanan bir insanı; A ise sorgulayan, düşünen bir insanı temsil eder. Sorgusu yapılan esas konu, insanların doğru olmadığını bildiği şeylere dahi neden inandıklarıdır. Burada dinin insanlar üzerindeki baskıcı konumu eleştirilirken, bu konuda suçlananlar halkı dinî yönden sömüren kişilerdir. Bu kişiler, insanlar üzerinde baskı kurmakta ve olanı olduğu gibi değil, çıkarları doğrultusunda olacak şekilde aktarmaktadırlar. Bu anlamda din, onu kullananlarca bir sömürü unsuru haline gelmekte ve farklı bakış açılarını yok etmektedir. Bu da insanların dinî vecibeleri sorgulamamasına neden olmakta ve böylece din başkalarının onu kullandığı biçimiyle yaşanmaktadır.

Oyunun beşinci tablosunda her insanın kendisini evrenin merkezi sanması dile getirilmiş ve insanların umut dünyasında yaşadıkları belirtilmiştir. Umudun ise ikiyüzlü, avutkan ve insanı afyon yutmuşa döndüren bir güç olduğu ileri sürülmüştür. Burada her insanın kendisini evrenin merkezi sanması, özellikle kapitalizm ile birlikte maddî gücün önem kazanması sonucunda insanların her şeyi parayla satın alabilecekleri duygusuna kapılmaları ile açıklanabilir. Nitekim burada yine kitle kültürünün etkisinden söz edilebilir. Kitle kültüründe her şeyin tüketim nesnesi olarak görülmesi, gelip geçicilik sorununu da beraberinde getirmiştir. Bu da nesnelere bir güç, statü ve prestij göstergesi olarak algılanmasını sağlamıştır. Bu nedenle insanlar, bilinçsizce tüketime yöneldikçe, birbirlerinden uzaklaşmışlar ve birbirlerini aşağılamaya başlamışlardır.

Birinci perdenin son (altıncı) tablosunda, "dokunulmazlık" kavramı üzerinde durulur. Burada oruçlu ağzını bozmaktan kaçınmaya çalışan papaz AA'nın, A'yı kullandığı kelimeler için Türk Dil Kurumu'na şikâyet etmesi dikkat çekicidir. AA'nın burada papaz olarak karşımıza çıkması onun toplum düzenini evrensel düzeyde eleştirmek istemesinden kaynaklanır. A, siyasî düzenin aslında bir düzensizlik ve adaletsizlik olduğunu düşünür ve dokunulmazlığı olmayan insanların rahatça yaşamadıklarını, düşüncelerini dile getiremediklerini, buna karşın çoğu zaman haksız yere yargıldıklarını belirtir. AA ise asılan olmaktansa asan olmayı tercih eder, bu nedenle o, olayların derinine inmeden, sorgulamadan, var olan düzeni bozmadan yaşayan insanları temsil eder.

Oyunun ikinci perdesinin ilk tablosunda Türk Milli Eğitim sistemi eleştirilir. AA, Türkiye'deki öğretmen profilini, A ise öğrenci profilini çizer. AA, Türkçe öğretmeni olduğu halde "Fâilâtün fâilâtün mefâilün" kalıplarını niçin öğrettiklerini anlayamayan, altmış kişilik sınıflarda öğretimin yapılmasına karşı çıka-

mayan, öğretimdeki aksaklıkları sicilinin bozulacağı düşüncesi ile okul müdürüne iletemeyen ve suskunluğunu bozamayan bir öğretmen profilini çizmiştir. A ise, konuşma özgürlüğünün sınıflarda bile olmadığını düşünen, bu nedenle öğrencilerin eyleme yöneldiklerini savunan bir öğrencidir.

İkinci tabloda köşeyi dönen/popüler olan çoğu sanatçının, halkın manevî hislerini kullanıp, duygu sömürüsü yaparak kendilerini dinlettikleri ve böylece meşhur oldukları dile getirilir. Burada özellikle 1980'lerde yaygınlık kazanan postmodernizmin popüler kültüre yansması ile oluşan alt kimliklere, bir eleştiri vardır. Yaşanılan bu kimlik bunalımında oluşan her alt kimlik kültürü aslında insanların manevî hislerini kullanmaktadır. Örneğin arabesk kültürü, halkın ezilmişliği, hor görülmüşlüğü, mutluluk düşleri ellerinden alınmış insanların hayat mücadeleleri gibi duygular aracılığıyla söylemini yaygınlaştırır.

Üçüncü tabloda, ekonomik düzenin adaletsizliği eleştirilir. Bu tabloda epik tiyatro özellikleri vardır. Kişilerin korodan sonra sahneye çıkmaları bu anlamda dikkat çekicidir. A, ekmek bulamayan insanlar ile milyonlarca döviz harcayıp Kâbe'lere kadar gidenlerin aynı ülkede yaşadığını dile getirir. Burada bir ülkenin kendi parasını kullanmayıp, yabancı paralara yatarım yaparak millî paralarını değersizleştiren ya da buna zorlanan kitleler eleştirilir. Ülkesini yararlık düzeyine çıkarabilmek amacıyla başka ülkelere eğitim almaları için gönderilen aydınların ülkelerine bir daha dönmemeleri eleştirilir. Döviz yatırımı yapan her insanın aslında Türkiye ekonomisine zarar verdiği belirtilir.

Dördüncü tabloda, düşündüğünü dile getiren bir bireyin insafsızca yargılanması ele alınır. Maddî olarak sınıf farkının en uç düzeyde yaşandığı ülkemizde alt sınıf insanların hor görüldüğü, aşağılandığı ve adaletsiz bir şekilde yargılandığı; üst sınıf insanının ise adaleti bile satın alabilecek güçte olduğu eleştirilir.

Oyunun beşinci tablosunda, aydın ve sanatçıların birçoğunun değerlerinin anlaşılabilmesi için ölmelerinin gerekli olduğu belirtilip, toplumun kültür seviyesinin düşüklüğü sorgulanır.

Her tabloda farklı bir sorunun ele alındığı bu oyunda, her bir sorun yaşam karşısında iki asal tutum ile verilir. Bu tutumlar ise bir kişinin kendisini ikileştirmesi ile tartışılır. Tartışılan konular, insanlığın ortak gerçekleridir. Nitekim oyun kişilerinin adlarının olmaması bir genelleme yapıldığını gösterir.

İki kişilik oyunların kendine özgü yapısından biraz farklı özellikler taşıyan bu oyunda, dikkati çeken en önemli noktalardan biri koronun bulunması ve mekânın bir tiyatro sahnesi olarak belirtilmiş olmasıdır. Oyunda mekânın belirtilmesinden ziyade kişilerin kıyafetleri belirtilmiş; böylece yansıtılan durum daha gerçekçi kılınmıştır.

Oyunda kişilerin kıyafetleri, onların düşünce yapılarını ortaya koymakta ve iletilen mesajı daha da çekici hale getirmektedir. İlk tabloda AA'nın seyirciye arkası dönük bir şekilde oturmuş olması ve sırtına yarı yarıya sokulmuş büyük bir bıçağın bulunması seyirciyi kişilerin psikik durumları hakkında bilgilendirir. Dördüncü ve altıncı tablolarda AA'nın bir papaz cüppesiyle, A'nın ise bebek kılığında sahneye çıkmaları dikkat çekicidir. AA, birey olarak topluma yenik düştüğü için ölümü tercih eder; yani artık yaşam karşısında pasif durumdadır. Papazın görevi ise sadece günah çıkarmak isteyen insanları dinlemektir; dolayısıyla papaz da pasif bir insandır ve AA ile papaz bu anlamda özdeşleşir. A'nın ise bebek olarak karşımıza çıkması ve olayları sorgulaması yaşam karşısında kontrolü başından ele almak isteğinden kaynaklanmış olabilir. Nitekim var olan düzeni kabul ettikten sonra olayları sorgulamanın bir anlamı yoktur; oyunun adından da anlaşılacağı gibi, her şeyde ipin ucunu baştan yakalamak gerekir. İpin ucu kaçırıldığında ise iş işten geçmiştir.

Oyunun ikinci perdesinin birinci tablosunda AA'nın kravatlı, gözlüklü bir öğretmen, A'nın ise kısa pantolonlu, okul formalı bir öğrenci olarak karşımıza çıkması dikkat çekicidir. Kısa pantolonu ile A, Türkiye'deki ekonomik eşitsizliği; her şeyi kendi içinde mırıldanan ve eğitimdeki aksaklıkları okul müdürüne dahi söylemekten çekinen AA ise eğitimdeki çarpıklığı dile getirir.

Üçüncü tabloda A'nın üstünün başının perişan olması sıradan bir vatandaşın çektiği eziyetleri simgelerken; AA'nın sırtına melek kanatları takılmış, etekleri yerleri süpüren bir cüppeyle dolaşması paranın ve şöhretin gücünü simgeler.

İki kişilik oyunların yapısından farklı olarak, oyunda zaman kavramı belirtilmemiştir. Perde sayısına ve ele alınan konulara bakarak oyunun, geniş bir zamana yayıldığı söylenebilir. Bu geniş zaman diliminde kişiler çeşitli kılıklarda karşımıza çıkar ve bir sorunu ele alıp, farklı tutumlar karşısında tartışma yaratırlar. İki kişilik oyunların en önemli özelliği olan karşıtlıkların dengelenmesi ise oyunda, AA'nın yaşamdaki özlemleri, beklentileri, isyanları ve benzeri duygu ve düşüncelerini A'ya yansıtması ile sağlanmıştır. Böylece bir bireyin toplumdaki gerçek yaşamı ile arzuladığı yaşamı bir arada verilmiştir.

## Sonuç

1980-2000 yılları arasında yayınlanan iki kişilik oyunlarda dönemin sosyo-ekonomik sorunlarının genellikle karı koca ilişkisi çerçevesinde ele alındığı, yazarların bu konular karşısında eleştirel bir tutum sergiledikleri gözlenir.

1980 sonrasının siyasî, sosyal ve ekonomik şartlarının kişiler üzerindeki yansımalarını Vüs'at Bener'in İpin Ucu, Bilgesu Erenus'un İkili Oyun, Oktay

Rıfat'ın Yağmur Sıkıntısı ve Sabahattin Kudret Aksal'ın Bay Hiç adlı oyunlarında görmek mümkündür. Oyunların adları bile bir ipucu vermektedir.

1980 sonrasında, tıpkı 1960'lı yıllarda olduğu gibi kent yaşamının sıkıcılığı, kişiler üzerindeki etkisi, köy yaşamına özlem duyma, toplum kurallarına başkaldırıp dilediği gibi yaşama isteğinin bu tür oyunlarda ele alındığı görülür. Örneğin, Bay Hiç adlı oyunda kent yaşamı ve kent insanlarının, bireyi hiçliğe yönelttiği vurgulanır. Oyun kişileri düş gücüyle kurdukları dünyalarında kendi yalnızlıklarını yaşama özlemi içindedirler.

Yeni bir insan tipinin yaratılmaya çalışıldığı bu dönemde özellikle kadınların çalışma hayatında daha sık görülmesi, ekonomik yönden özgürlük sağlasa da, bu durum çalışan kadının sıkıntılarının artmasına neden olmuştur. Örneğin, İkili Oyun'un kadını olan Nur, ekonomik özgürlüğün palavra olduğunu düşünür. Çocuklarıyla yeteri kadar ilgilenememesi, olayları istediği gibi yönlendirememesi, insanları olaylar karşısında vurdumduymaz bir tavır içinde görmesi vb. bir çok şey onu rahatsız edecek boyuttadır. Nur her şeyin farkında olmakla beraber değişen hayat şartları karşısında şaşkınlığa düşüp, kendisini çaresiz hisseder. Çalışmak bile istemez. Kocasının 1980 öncesi dinamizminden eser kalmamasını da eleştirir. Ama kendisi de pasiftir. Nur, yeni ekonomik düzenin ortaya çıkardığı kadınlardan sadece biridir.

1980 sonrası ekonomik düzenin olumsuz yönlerini Yağmur Sıkıntısı'nda görmek mümkündür. Bir karı koca ilişkisi çerçevesi içinde ele alınan oyunda, Arif'in köşeyi kolay tarafından dönmek istemesine, iş hayatında yasa ve ahlâk dışı işler çevirmenin kötü görülmediğine; düzenbazlık, kurnazlık, iki yüzlülük, yalancılık, insanları kullanmak ve gösterişli bir yaşam sürmek gibi şeylerin bu dünya düzeninde olağan görüldüğüne şahit olur okuyucu/izleyici.

Dönemin ekonomik, politik ve eğitim sisteminin, insanların bu düzen içindeki yaşamlarından kesitler verilerek eleştirildiğini İpin Ucu'nda bulmak mümkündür. İpin Ucu ile kontrolden çıkan olayların/sorunların düzeltilme imkânının olmaması anlatılır.

Oyun kişileri yine kadın ve erkekten ibarettir. Ancak Bay Hiç ve İpin Ucu dışındaki oyunlarda kadın ve erkeğin adları vardır. İpin Ucu'nda ise kişiler A ve AA biçiminde adlandırılmışlardır. Bir kişinin kendini ikileştirmesi sonucu, AA, A'yı yaratmış ve böylece bir bireyin yaşadığı hayat ile yaşamak istediği hayat verilmek istenmiştir.

İncelenen dört oyunda mekânlar farklılık gösterir. 1980 öncesindeki oyunlarda mekân genellikle kapalı mekân yani oda, mutfak, salon gibi evin bölümlerinden biri iken, bu oyunlardan ikisinde farklı mekânlarla karşılaşırız. Örneğin,

İkili Oyun'da, oyun kişilerini Ege kıyılarında, bir kır ortamında tanırız. İpin Ucu'nda ise A ile AA'nın büründükleri rollere göre mekânlar da değişir. Sınıf, kilise, mahkeme salonu bunlardan birkaçıdır. Bay Hiç'te mekân oturma odası, Yağmur Sıkıntısı'nda ise mutfaktır. Mekân ister geniş olsun ister dar, oyun kişilerinin iç çelişki ve çatışmalarını belirten mekânlarda birileri ile beraber yaşadıkları; bu durumun da iki kişilik oyun kurallarına uygun olduğu söylenebilir.

Ele alınan oyunların zamanları da önceki dönemin oyunlarına nazaran farklılık gösterir. Örneğin Yağmur Sıkıntısı'nda zaman sabah saatleri iken, İkili Oyun'da çok belirgin değildir. İpin Ucu'nda ise oyun kişilerinin girdikleri rollere göre değişen mekân ve zaman sözkonusudur. İki kişilik oyunların yapısına en uygun olarak Bay Hiç'i görürüz. Bu oyunda zaman, genel yapıya uygun olarak akşam yemeğinden sonrayı gösterir.

1980-2000 yılları arasında yayınlanan bu dört oyun, kendinden önceki (1960-1980) dönemin oyunlarından kişi, zaman, mekân ve tema bakımından bazı farklılıklar gösterir. Temelde bu farklılıkların dönemin siyasî, sosyal ve ekonomik koşullarına bağlı olarak geliştiğini söylemek mümkündür.

### **Kaynaklar**

- AKSAL, Sabahattin Kudret (1991), *Bay Hiç*, İstanbul: Cem Yayınevi.
- AND, Metin (1983), *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu (1923-1983)*, İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- BENER, O. Vüs'at (1999), *İpin Ucu*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- ERENUS, Bilgesu (1981), *İkili Oyun*, İstanbul: Yalçın Yayınları.
- ERKOÇ, Gülayşe (1993), "Türk Tiyatrosunda 1960-1970 Dönemi" (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara: Ankara Üniversitesi.
- RIFAT, Oktay (1986), *Yağmur Sıkıntısı*, Ankara: Devlet Tiyatro Yayınları.
- ŞENER, Sevda (1993), *Oyundan Düşünceye*, Ankara: Gündoğan Yayınları.
- ŞENER, Sevda (2003), *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Alkım Yayınları.
- YÜKSEL, Ayşegül (1997), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda On Yazar*, İstanbul: Mitoş Boyut Yayınları.

### **Açıklama**

---

<sup>1</sup> Bundan önceki çalışmalarımızda Adalet Ağaoğlu'nun Tombala, Çıkış ve Bir Kahramanın Ölümü; Gülten Akın'ın Batak adlı oyunları Kadın Yazarlarımızın

İki Kişilik Oyunları Üzerine Bir Değerlendirme başlığı altında inceleme konusu yapılmıştır. Bu oyunlar 1980'li yıllara ait olmakla birlikte, ayrı bir makalenin konusunu oluşturduğundan burada tekrar üzerinde durulmamıştır. 1960-1980 yılları arasında yayımlanan Sabahattin Kudret Aksal'ın Kahvede Şenlik Var, Melih Cevdet Anday'ın Mikado'nun Çöpleri, Aziz Nesin'in Bir Kadın İçin Düet, Hazır Ol ve Tut Elimden Rovni ile Dinçer Sümer'in Eski Fotoğraflar adlı oyunları ise bir başka yazımızda ele alınmıştır. Prof. Dr. Sevda Şener'in ve Prof. Dr. Ayşegül Yüksel'in adı geçen oyunların bazılarıyla ilgili çok değerli çalışmaları bulunmaktadır. Bu makalelerin çalışmalarımıza önemli katkısı olduğunu ifade etmek isteriz.



# An Evaluation of Two Persons Plays in Turkish Theatre

Assoc.Prof. Dr. Âbide DOĞAN\*

Sıdıka GÖKÇELİK\*\*

**Abstract:** In this study characteristics of the plays written for two persons, published between 1980-2000 are given and as an example four plays are investigated. The plays are as follows: “İpin Ucu” by Vüs’at Bener, “İkili Oyun” by Bilgesu Erenus, “Yağmur Sıkıntısı” by Oktay Rıfat and “Bay Hiç” by Sabahattin Kudret Aksal. In this plays political and social issues after 1980 were mainly covered. The key persons of the plays were chosen among friends and relatives. The plays were based on equilibrium and proceeded with the information and destruction of this equilibrium. All events generally proceeded inside the rooms. The events occur in the evening or at night according to the psychology of individuals at which people become more sentimental. This type of plays gained more attention in the history of Turkish theatre literature in 1960’s and gave many examples.

**Key Words:** Turkish theatre, two persons plays, Vüs’at Bener, Bilgesu Erenus, S. Kudret Aksal, individualism

---

\* Hacettepe University, Faculty of Letters, Department of Turkish Language and Literature/ANKARA  
abide@hacettepe.edu.tr

\*\* Hacettepe University, Institute of Social Sciences / ANKARA  
sgokcelik@yahoo.com

# Вывод о Двух-ролевых Пьесах в Турецком Театре (1980-2000 гг.)

Абиде ДОГАН\*, д.н., доцент

Сыдыка ГЕКЧЕЛИК\*\*

**Резюме:** В этой работе изложены особенности двух-ролевых пьес, опубликованных в 1980-2000 гг. и дан анализ, проведенный на 4-х примерах: произведениях Вюсат Бенера “пшин уджу”, Бильгесу Еренуса “пшили ойун”, Октай Рыфата “Ягмур сыкынтысы” и С. Кудрет Аксала “Бай хич”. В этих произведениях в основном разработаны политические и социальные темы конца 80-х гг. Лица в пьесах выбраны из среды родственников и друзей. Основа пьес- равновесие, изменение которой определяет ход событий. События в основном проходят в комнатах. Время- вечерние или ночные часы, наиболее удачно выражающие душевное состояние игроков. Подобные пьесы, впервые появившиеся в 60х гг. в истории турецкой театральной литературы, стали популярны и в последующие периоды.

**Ключевые слова:** турецкий театр, двух-ролевые пьесы, Вюсат Бенер, Бильгесу Еренус, С. Кудрет Аксал, индивидуализм

---

\* Университет Хаджеттепе, Факультет Литературы, кафедра Турецкого Языка и Литературы-Бейтепе-АНКАРА  
abide@hacettepe.edu.tr

\*\* Магистрант института социальных наук Университета Хаджеттепе,  
sgokcelik@yahoo.com