

MEMET BAYDUR DRAMATURGİSİ: YAŞAM-OYUN İLİŞKİSİNDEN “OYUN İÇİNDE OYUN” STRATEJİSİNE*

Hasan İrfan BUZCU**
Türel EZİCİ***

ÖZ

Memet Baydur, 20. yüzyıl Türk tiyatrosuna sunduğu eserlerle yaşadığı dönemin en üretken oyun yazarlarından biridir. Eserlerini verdiği süreçte dünyanın farklı ülkelerinde geçen yaşamı boyunca Türkiye gündeminin sıcak olaylarını takip etmesi, oyunlarının konu seçiminde ve karakterlerinin inşasında belirleyici olmuştur. Baydur, oyunlarında ele aldığı konularla ülke gerçeklerini bireylerin yaşamlarına yansımaları üzerinden irdelerken evrensel olanı da yakalama kaygısındadır. Oyunlarının dramaturgi stratejisine bakıldığında zaman, mekan, eylem (durumlara sıkışmış eylem) üçgeninde tasarımlar yaptığına tanık oluruz. Baydur, oyun kişilerini bu üçgende var ederken -oyunatırken- kendine de yazar olarak oyun oynama alanı bırakır. Bu çalışmada insanoglunun en temel psikolojik dürtülerinden biri olan oyun oynama dürtüsünün Memet Baydur'un sanatçı olarak motivasyonunda oynadığı rol; yazarın eserlerinde yaşam-oyun ilişkisinin nasıl yer aldığı; dramaturgisindeki “oyun içinde oyun” stratejisi, yazarın hayatı da göz önünde bulundurularak incelenmiştir. İnceleme sonucunda Memet Baydur'un oyunlarını yazarken, kendisinin hem oyun kurgulayıcısı hem de tasarladığı karakterler bağlamında oyuncusu olduğu bir üretim süreci yaşadığı kanaatine varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Memet Baydur, tiyatro, dramaturgi, oyun, oyun dürtüsü, yaşam-oyun ilişkisi, oyun içinde oyun.

MEMET BAYDUR'S DRAMATURGY: FROM LIFE-PLAY RELATIONSHIP TO STRATEGY OF “THE PLAY WITHIN THE PLAY”

ABSTRACT

Memet Baydur was one of the most productive playwrights of the 20th century Turkish Theater. Not only living in many different countries for several years, but also closely following the societal and historical changes in Turkey would be the key points of his choice of the themes and also his character building approach for his plays. In his plays Baydur had goals on reaching the universal level of understanding the reality while he analyzed his own country's reality based on the reflections on the lives of individuals. In terms of writing technique, Baydur has three important common essentials: situation, time and place that he took into consideration. In his plays, while Baydur developed his characters based on those three essentials, he created a play area in the play for himself as the writer. In this study, how the role of playing, which is considered as one of the basic human instincts, impacted Memet Baydur as a playwright as well as how it is placed in the life-play relationship and his “the play within the play” strategy in Memet Baydur's plays was critically analyzed. As a result of the study, it was revealed that throughout the writing process Memet Baydur had experienced both being the writer of the play and empathetically in the place of the characters that he created for the play.

Keywords: Memet Baydur, theater, dramaturgy, play, instinct of playing, life-play relationship, the play within the play.

*Bu makale, Şubat 2014'te Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tiyatro Programında tamamlanan, “Memet Baydur Tiyatrosunda Yaşam – Oyun İlişkisinin İrdelenmesi ve Bir Eserinde Reji Uygulaması” başlıklı Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporunun yazarın oyunlarındaki genel dramaturgiyi değerlendiren 2. Bölümünden hareketle oluşturulmuştur.

**Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı
e-posta: hi.buzcu@hacettepe.edu.tr

***Doç. Dr., Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı Tiyatro Anasanat Dalı
e-posta: türel.ezici@hacettepe.edu.tr

GİRİŞ

“Oyun”un, insanlık tarihi boyunca ve günümüzde, insanın gelişim sürecinin ayrılmaz bir parçası olması yüzlerce araştırmaya konu olmuştur. Bu araştırmalar insanın tarih boyunca “oyun” sayesinde mi geliştiğine yoksa geliştiği için mi “oyun” oynadığı sorusu üzerine yoğunlaşmıştır. Öznel bir saptamayla, insanın dünyada öleceğini bilerek yaşayan tek canlı türü olması, onun “oyun” olgusunu hayatı daha katlanılır kılmak için mi geliştirdiği sorusunu da akıllara getiriyor. Bir Türk oyun yazarı olarak tiyatro incelemecilerince eserlerindeki “oyunsuluk” üzerinde sıkça durulan Memet Baydur (09 Ağustos 1951- 25 Kasım 2001) tiyatrosunda yaşam-oyun ilişkisinin irdelenmesi fikrinin bu sorudan doğduğu söylenebilir.

Gerçekten de oyunlarının kanonik okunuşunda karşılaştığımız “oyunsuluk” kavramı, yazarın oyun yazma motivasyonundan başlayarak, mekan kurgusundan oyun kişilerinin tasarımlarına, onları kuşatan durumlara, kişiler arası ilişkilere kadar “oynayan insan” merkezli bir dramaturgi planı izlemektedir. Yazar aydın hassasiyetiyle ülke sorunlarına eğildiği ve evrensel boyutlarda çıkarımlar yaptığı oyunlarında, modern insanın kendine yabancılaşmasını ve karşılaştığı sorunlar karşısında eylemsiz kalışını, kendini oyalamak için sanki adı konmamış oyunlar oynayan, bir başka deyişle kendini eyleyen/oyalayan insanlar üzerinden gösterir. Yazar, 2001’de hayata veda edinceye kadar büyük bölümü yurt dışında geçen hayatında, dışarıdan daha nesnel bir bakış açısıyla gözlemleyebildiği, ancak sıradışı bir empati gücüyle de içselleştirdiği ülke gerçekliğinin eğretilmesi olan yirmi altı oyununda (üçü kısa oyun), kendisi büyük resmi tamamlayamadığını söylese de hatırı sayılır bir Türkiye mozaigi sunmayı başarmıştır.

Memet Baydur ülkede yaşanan önemli tarihsel dönemeçleri irdelerken hem onlarla sağlam bir özdeşim kurup hem de olaylara aynı ölçüde bir nesnellikle dışarıdan baktığı eserlerinde, gerçek olanı oyunsu (tiyatral) olanla iç içe ördüğü bir dramaturgi perspektifi yakalar. Gerçekçi ve oyunsu düzlemin düzenlenişi, uzam-zaman-eylem kurgusunda, oyun kişilerinin tasarımında, diyalog düzeninde, dilin kullanımında yazarın çarpıcı seçimleriyle biçimlenir. Dildeki ironik ve şakacı yaklaşım, oyunsuluk, yazarın tarihsel gerçeklikle ilgili nihilizmini törpüleyen, yumuşatan nitelikler olarak belirir; aynı zamanda Memet Baydur dramaturgisinin özgün, ayırt edici özelliklerini ortaya koyar.

MEMET BAYDUR DRAMATURGİSİ: YAŞAM – OYUN İLİŞKİSİ

Sevda Şener tiyatrodaki yaşam-oyun ilişkisini ele alırken zaman içinde tiyatrodaki gerçeğe benzerliğin giderek daha ağır basmasıyla, sahnede oynanan oyunun gerçekmiş gibi algılanmasını sağlayacak yöntemlerin geliştirilmesiyle oyun duygusunun geri itildiğini ifade eder (Şener, 2010:67). Bu düşüncüyü Mehmet Baydur'un dramaturgisindeki tiyatrosal eğilimle ilgili örnekleyen Ayşegül Yüksel ise 1981 yılında tiyatro dünyasına eserler kazandırmaya başlayan Memet Baydur'un "oyunlarının her birinden "oyunsuluk" taşıdığını" değerlendirir. "Baydur, gerçekçi bir sahne söylemi kotarmaktansa, sahneye özgü bir gerçeklik yakalama peşindedir. Bir başka deyişle, ortada bir oyun vardır. Bu oyun sahne üstünde gerçek olur, gerçek dünyada değil." (Yüksel, 2002:25). Baydur da çoğu çağdaş meslektaşısı gibi gerçekle yüzleşme işlemini başka bir biçimde yapmaktadır, artık Antik Yunan Tragedyalarında olduğu gibi yüksek ahlaki değerler uğruna mücadele eden insanları ya da On Dokuzuncu Yüzyıl gerçekçi tiyatrosundaki kimliğini savunmak zorunda kalan kentsoylu insanları göremeyiz. Çünkü endüstrileşmeyle beraber yaşama koşulları değişmiş ve çağ kendi değer yargılarını dayatmaktadır. Dram malzemesi bu değişimle beraber kırılanlaşan insanların iç dünyalarında üretilmeye başlanmıştır (Şener, 2010:67-68).

Baydur'un oyunlarında yaşam – oyun ilişkisini irdelerken, oyun oynamanın insanoğlunun temel içgüdülerinden biri olduğu gerçekliği ışığında, oyun kavramına dair geniş bir perspektif sunan Johan Huizinga'nın *Homo Ludens*'inde (oyun oynayan insan); "Oyun, özgürce razı olunan, tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir." (Huizinga, 2006:50) tanımıyla karşılaşırız. Memet Baydur dramaturgisini incelemeye başladığımız çalışmanın bu bölümünde, onun oyunlarındaki "oyunsuluk"un kaynağına inerken, oyunu bizatihi oyuncunun tarzına uygun olarak, asıl anlamı içinde anlamaya çalışabiliriz (Huizinga, 2006:20).

Huizinga'nın kitabında bahsettiği oyun kavramını ve işlevini tanımlamaya yönelik incelemesi kendinden sonra gelen birçok araştırmacıya kılavuzluk etmiş ve ilham kaynağı olmuştur. Metin And, Huzinga'nın "Homo Ludens"inden (oyun oynayan insan) bahsederken, "Pek çok insanın yaşamında dönüm noktası olan kitapların bulunduğunu, kendi özyaşam çiziminde de iki kitabın

önemli yeri olduğunu belirtmek isterim. Bunlardan birincisi Homo Ludens'tir." der (And, 2003: 20).

Huizinga'nın ışık tuttuğu bir başka araştırmacı Elif Kanca "oyunun antropolojisi" ni incelediği kitabında, oyun kavramından, "içgüdüsel bir davranış olarak hayvan dünyasından, kültürel bir etkinlik olarak çocuk ve yetişkin dünyasına kadar geniş bir alanda çeşitlilik gösteren bir etkinliktir." (Kanca, 2011:11) diye bahseder. Oyun dediğimiz zaman aklımıza ilk başta çocuk oyunları gelse de, gelişim süreçlerinin faydalı bir etkinliği olmanın yanı sıra oyun, çeşitli farklılıklarla, insanı hayatı boyunca yaşadığı kültürün bir parçası kılarak insan hayatındaki yerini korumaktadır.

İnsan uygarlığının, oyun olarak, oyunun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği şeklindeki kanaatim çok eskilerden başlayarak, yavaş yavaş güçlendi
(Huizinga, 2006:14).

Huizinga'ya göre norm olan her şeyin başlangıcında oyun vardır. Oyun ve yaşam ilişkisinde oyun, kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından günümüze kadar içrek olan bir olgudur; kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlatmak ister.

Huizinga oyunun tanımını şu şekilde yapar:

Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca özgür, 'kurmaca' ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her türlü maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem özellikle sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda tutulmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kalık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerin doğurmaktadır
(Huizinga, 2006:31).

Huizinga'nın oyun teorisini kurgusal bir sanat olan dram ya da tiyatro ile ilişkisini Sevda Şener şöyle açıklar:

Huizinga hayvanların ve insanların oyun içgüdülerini inceleyerek, oyunun insanı yaşama serüvenine hazırlayan kurgusal bir düzenleme olduğu saptamasını yapar. Spor oyunları, akıl oyunları, kumar oyunları gibi oyunları anımsadığımızda bu oyunların insanın fiziksel ve düşünsel gücününün, beceri ölçüsünün denek taşı olduğunu görürüz. Bu bağlamda, tiyatro içinde hayatı tanıma ve anlamlandırma oyundur diyebiliriz
(Şener, 2010:11).

Tiyatroda sahnede gördüğümüz oyun/temsil ister yazılı bir metne bağlı kalsın ister bir kanavaya ya da bir düşünceden, kavramdan yola çıkarak gerçekleştirilsin doğası gereği kurmacadır. Bu bağlamda kendiliğinden kurmaca olan metin ancak sahne üstünde oyuncular tarafından temsil

edildiğinde, oynandığında mı *oyun* niteliği kazanır? Yazarın metni yazarken gerçekleştirdiği etkinlik oyun oynama eylemi, yazım süreci ise bir oyun kurma/kurgulama süreci değil midir?

Şener'in yukarıdaki ifadesinin ışığında oyun yazarı (kanava, düşünce, kavram tasarımcısı) tiyatro etkinliği sürecinde hayatı ilk tanıyan, anlamlandıran kişidir. Buna bağlı olarak ilk kurmacayı tasarlayan, yazma etkinliği ile somutlaştıran kişidir. Bir oyunun kurgulanması (tasarımı) ve yazımı, kendi kendine yazar/sanatçının oyun oynama güdüsünü tatmin ettiği süreçtir. Dramatik metinde oyunun konu seçimi, öyküleme, aksiyonu oluşturan asal çatışma noktasının bulunması, bu çatışmadan ortaya çıkan bir başlangıcı, gelişimi ve sonucu olan eylemin (aksiyon, hareket) zaman ve mekan boyutunda kurgusal biçimlenişi, karakterlerin, mekanın tasarımı vb. yazarın seçtiği yazım stratejisi çerçevesinde düşünsel ve imgesel araçlar kullanarak oynadığı bir oyundur. O halde bir tiyatro etkinliğinde dramatik metnin tasarımı ve yazımı yazar açısından oyun oynama eyleminin ilk evresi; bu metnin belirli bir yorumla sahnelenmesi, yönetmen, oyuncular ve tiyatronun diğer öğelerinin tasarımcılarının gerçekleştirdiği süreç (dekor, kostüm, ışık, efekt, müzik, dans ve/veya hareket koreografisi) oynama eyleminin ikinci evresi sayılabilir.

Memet Baydur'un ait olduğu toplum ve birey gerçekliğini ülke dışından yazan, eşinin aktif dış görevleri nedeniyle zamanının çoğunu farklı ülkelerde, yazarak evde geçiren bir yazar olarak, yazma etkinliğinde hem entelektüel bir varoluş hem de oyun oynama keyfi aradığı söylenebilir. Yazarın bu psikolojik motivasyonuna Sigmond Freud'un, sanatın çocuklukta oyundan alınan hazın erişkinlikte yeniden yaşama arzusundan kaynaklandığı şeklindeki savı ışık tutabilir:

Sanatçı da oyun oynayan bir çocuk gibi davranır; o da kendi kendine bir hayal dünyası yaratarak bu dünyayı pek ciddiye alır(...)Artık büyümüş çocuk, çocukluğundaki oyunlarını bir vakit ne denli ciddiye alarak oynadığını anımsar ve erişkin yaşamının sözde ciddi uğraşlarını bir vakitki oyunlarına eş tutar, dolayısıyla yaşamın enikonu ağır baskısını silkip atar üzerinden ve mizah denen nesnenin sağladığı o derin haz kaynağına açılan kapıyı ele geçirir. Demek oluyor ki, erişkinliğe ayak atan kimse oyun oynamayı bırakır, oyunun sağladığı hazdan görünürde el çeker. Ama insan ruhunu tanıyanlar bilir ki bir zaman tadılmış bir hazdan el çekmek kadar güç şey yoktur (Freud, 2016:105).

Bu bölümün başındaki, Şener'in tiyatrodaki *gerçeğe benzerlik* ilkesinin uygulanışıyla *oyun* duygusundan uzaklaşılması; Yüksel'in Baydur tiyatrosunun *oyunsu* özelliği konusundaki saptamalarını önemli ipuçları olarak değerlendirirsek; gerçekten de yazarın/sanatçının hemen hemen bütün oyunlarında, bir oyuna dönüştürdüğü oyun yazma eylemiyle gerçeğe benzerlik ilkesini aştığını, kurgulamalarında absurd (saçma) tiyatrosunun önemli araçlarından olan *oyunsu* (tiyatral) olanı dikkat çekecek ölçüde öne çıkardığını, bu yazım biçimiyle özgün bir dramaturgi, tarz yarattığını söyleyebiliriz.

Baydur'un oyunlarına genel olarak baktığımızda kurgulamada *kendiliğindenlik* (spontanite; çağrışımsallık; bilinç akışı; şimdi ve burada gerçekleşen) özelliği belirgin olarak hissedilmektedir. Yazım biçimindeki bu özellik, oyun yazımının önceden planlanmış, entelektüel çaba sarf edilen bir tasarım süreci sonunda değil, oyun oynama dürtüsü ve motivasyonu ile gerçekleştiğini, kendisinin de belirttiği gibi, herhangi bir yerde tanıklık ettiği bir anın, durumun, bir dergi ya da gazete haberinin uyandırdığı etkinin yazarda oyun yazma (oynama) istemini harekete geçirdiği izlenimi bırakmaktadır.

Mesela Vladimir Komarov'u yazmaya Ana Britannica'nın eklerinden 1967 Yıllığı'nu karıştırırken gördüğüm subay şapkalı "Kozmonot Viladimir Komarov uzay gemisiyle yanarak yitti" etkisiyle başlamıştım. Oyunda, gerçek bilgi dışındaki her şey hayal ürünüdür. Uçakla Paris'e giderken gazetede Hillarile Tensing'in resmini görmüştüm. Himalaya maketinin üstünde çıktıkları noktayı gösteriyorlardı. Gazete haberini okuyorsunuz, 'Sir Hillary' ve 'Hamal Tensing' bahsediyor. Bunun düzeltilmesi gereken bir şey olduğunu düşündüm ve öyle yazmaya başladım (Baydur, 2002:115-129).

Öte yandan oyunlarında gerçekçi oyunların aksine, eylemin çok temel, keskin bir çatışmadan, yani karakterlerin iradi kararlarından ya da çevrenin, gerçekliğin karakter üzerindeki baskısından doğmaması; hayatın akışında kendiliğinden ortaya çıkan –genellikle bir tesadüf ya da umulmadık bir olay - bir etkenden doğan eylemin, –eylemin türevi olan- zamanın akışını yavaşlatması; Şener'in deyişiyle “zamanın askıya alınışı”, eylemi ve/veya eylemsizliği *durumlara sıkıştırılan* bir yazım özelliği olarak karşımıza çıkar. Oyunlarda bir durum içinde ya da geçilen bir başka durumda askıya alınmış bir zaman diliminde, karakterlerin şimdiki zaman hallerini yansıtan konuşmalarının sık sık bölündüğü izlenir. Genelde geçmişin konuşulduğu, öykülerin düşlerin anlatıldığı bu zaman aralıklarında oyun kişileri içki içerek, tartışarak, kavga ederek, şakalar, söz oyunları yaparak, oyun oynayarak aksak ritimde ilerleyen bir eylem kurgusu yaratırlar. Yazarın oyunlarındaki eylem kurgusunun *çok açılı* içeriğini Yüksel şöyle anlatır:

Baydur'ca bakış açısının vazgeçilmez eksenleri vardır. Yemekten sohbet etmeye, eğlenceden sanata, kısacası yaşama malzeme olan her şeye ince bir beğeniyle yaklaşma; yoz kültüre, bağınaz düşünceye, duyguda, akıl yürütmede ve davranışta hazır reçetelere, her türlü kısıtlamaya, her türlü hoyratlığa, en genel anlamda 'duyarsız' yaklaşımlara başkaldırım (Yüksel, 2013:213).

Baydur oyunlarında gerçeğe benzerlik ilkesinin oyunsu olanla aşılmasında simgesel dil hem diyalog düzeninde hem de sahne plastiğinde, sahne eşyasında önemli bir soyutlama aracı olarak karşımıza çıkar. Bu seçimler yazarın hareket ettiği, aktarmaya çalıştığı toplum ve birey gerçekliğini ifade biçimini, somut yaşam gerçeğinden hareket eden, yaşamdaki gibi nesnel bir konuşma dili kullanan, bir mesajı olan gerçekçi tiyatrodan ayırır. Yaşamın özümsemiş gerçeği,

yazarın saçma tiyatrosuna benzeyen bir o kadar kendine özgü soyutlama araçlarıyla ve anlamın kesintisiz üretimini engelleyen öz biçim karşıtlığı içinde acı duygusu veren ironi yoluyla ifade edilir.

(ışık. Sahne boştur. Bir adam, elli yaşlarında, neredeyse kendi boyunda bir yumurta taşıyarak sağdan girer. Elinde yumurtayla sahnenin ortasında durur. Bir an. Yumurta koyacak bir yer arar, bulamaz. Seyirciye bakar. Düşünür. Yumurta yan yatırıp yere koyar. Bakar. Sağdan çıkar. Soldan bir kadın girer, elinde iskemleyle. Müzik. Kadın iskemleyi yumurtanın yakınında bir yere koyar. Bakar. Düzeltir. Oturur. Sağdan Adam girer. Elinde yumurtayı dik olarak oturabileceği, demir bir yumurta oturağı. Sahnenin ortasına oturağı bırakır. Gider yumurtayı kucaklayıp kaldırır, bir an kadına bakar, sonra yürür, yumurtayı oturağa yerleştirir. Yumurta şimdi ayakta durmaktadır. Adam bir yumurtaya bakmaktadır bir kadına. Sağdan çıkar. Hemen girer. Kararlı adımlarla soldan çıkar. Hemen girer salıncaklı bir iskemleyle. Önce kadının yanında duraklar, sonra vazgeçer ve yumurtanın öbür tarafında bir yere bırakır salıncaklı iskemlesini. Geri çekilip, resmini inceleyen bir ressam gibi bakar, vazgeçer, yine yüklenir iskemleyi ve kadının biraz açığında, yumurta ile oturan kadın arasında bir yere koyar. Yine bakar ve oturur. Müzik sürer. Uzunca bir an. Hiçbir şey olmaz. Müzik. Yumurta. Kadın. Adam. Öylece otururlar (Baydur, 2009:661).

Yazar özümsemiş genel gerçeklerden bireyin özel gerçekliğine odaklanan ya da tam tersine birey özelinden toplumun genel gerçeklerine yönelen bir dramaturgi stratejisi izler. Karakter tasarımları toplumun değişik kesimlerindedir. Bu karakterler içinde aynı kesimden olanlar ya da farklı kesimlerden olanlar özel ya da ortak mekanlarda bir araya gelirler. Seçilen mekanlar, orta halli ev içi, seçkin bir zevkle döşenmiş bir apartman dairesi, tren garı, lokanta, rıhtım, dağ başında bir yol, bar, gece kulübü, uzay mekiği, gibi açık ya da kapalı mekanlardır. Oğuz Atay'da olduğu gibi çağıyla, toplumuyla uyum sorunu yaşayan *aydın* tipolojisi, özel, incelmış zevkleri, entelektüel birikimleri, umutsuzlukları, yalnızlıkları, öfkeleri, sorgulayıcı, eleştirel yaklaşımlarıyla yazarın başat karakterleridir. Yazarın kadın karakterleri ve diğer erkek karakterleri toplumun farklı kesimlerine mensup kişilerdir. Eğitimli, ince zevkli olanlar, snop sosyete kadınları ve erkekleri, şoförler, hamallar, yoksul erkekler, hayat kadınları, orta sınıf zevklerinin tutsağı eğitimsiz görgüsüz kadınlar ve erkekler, siyasi portreler, yazarlar, şairler, hukuk ve bilim adamları, yeraltı dünyasındaki erkekler, kadınlar. Oyunlarda karakterler arası ilişkiler bağlamında zamanda ileri geri gidişlerle bireysel ve toplumsal geçmişin ya da verili koşulların sorgulanmasını sağlayan tartışma ortamını yaratan, oyun kişilerinin entelektüel, sınıfsal karşıtlıklarıdır. Bazen eğitimsiz, entelektüel olmayan bir oyun kişinin hayat deneyimi, bu deneyimi filozofça aktarışı karşıtlık oluşturduğu entelektüel(ler)in etkinliğini şaşırtıcı biçimde sıfırlayabilir. Kimi oyunlarda ise karşılaşılan durum ile oyun kişilerinin karşıtlığı hareket noktasını oluşturur.

NECATİ: Hay Allahım sen bana sabır ver! Oğlum bunları Gaziantep açıklarında yüklemelik mi?
RECEP: Yükleedik.
NECATİ: Yarın sabah İstanbul'a teslim ederiz dimedik mi?
RECEP: Didik.

NECATİ: *İstanbul'da öbür malı yükleyip, hiç eğlenmeden geri döneriz dimedik mi?*
RECEP: *Öyle mi didik?*
NECATİ: *Sıçarım ulan senin çarkına dümbük!*
RECEP: *Kızma abii, ben ne bileyim? Peki, pek! Didik Didik...*
NECATİ: *Eee, öyle didikse, bu dağ başında ne işimiz var?*
RECEP: *Hiçbir işimiz yoktur. Kamyon bozuldu.*
NECATİ: *He ya, kamyon bozuldu! Olur a, bozulur... Ama ana yolda bozulsa gelen geçen olur, otobüsü arabasıyla... Benzincisi olur... Buradan kimse geçiyomu?*
RECEP: *Geçmiyo.*
NECATİ: *Neden geçmiyo?*
RECEP: *Biraz sapa bir yol da... ondandır...*
NECATİ: *Ulan buraya yol mu diyosun sen gözünü şey ettiğimin...*
RECEP: *Yok. Demiyorum.*
NECATİ: *Yol yarım saat önce bitti de, senin zorunla buraya kadar devam etmedik mi?*
RECEP: *Direksiyonda sen vardın Necati Abi.*
NECATİ: *Öldüreceğim ulan seni... (Baydur, 2009:322-323)*

Yukarıdaki alıntıda görüldüğü gibi, Baydur'un *Kamyon* adlı oyununda hareket noktasını oluşturan karşıtlık oyunun başında hem durum hem de oyun kişilerinin görüşleri üzerinden sağlanır.

Ayşegül Yüksel, karakter kombinasyonlarında kişiler arası keskin karşıtlıkların Baydur oyunlarında *oyunsu* olanın ortaya çıkışına katkı sağladığını belirtir.

Baydur tiyatrosunun kendine özgü devinimi 'yadırgatıcı' kişiliklerin 'doğal' sayılan kişiliklerle çatıştırılmasıyla oluşur. Böylece doğal sayılabilecek bir durumdan 'sıra dışı' bir duruma geçilir. Bir başka deyişle 'aykırı' olanın 'sıradan' olanı 'affalattığı' anlar belirir (Yüksel, 2013:215).

Yüksel'in açıklamasını Baydur'un oyunları ile örneklemek gerekirse; *Cumhuriyet Kızı* oyununda bar kadını Peri/Pakize ile yedi profesörün karşılaşmaları, *Yangın Yerinde Orkideler*'de "çöplük horozu" Nuri'nin diğerleriyle karşılaşması, *Maskeli Süvari*'de, opera izlemeye gelip sıkılan, opera binasının barında vakit geçirmek isteyenlerin karşısına Maskeli Süvari'nin çıkması, Baydur'un oyunlarında ilk akla gelen sıradışı karşılaşmalardır.

Görüldüğü gibi Memet Baydur oyunlarında "oyunsu olan", hem yazarın oyun yazma sürecinde "oyunayan insan" nın psikolojik motivasyonunda hem de yazarın oyun oynarken kurguladığı oyunun metinsel özelliklerinde ortaya çıkar. Yaşam ve oyun bir başka deyişle gerçek ve oyun, yazarın yaşamın somut gerçeklerine ayna tutarak seyirciyi bu gerçekliğe inandırmayı amaçlayan gerçekçi tiyatro konvansiyonunun aksine, özümsemiş toplum ve birey gerçeğini uzak açıyla değerlendirmeye olanak tanıyacak biçimde iç içe örülmüştür. Yazarın toplum ve birey incelemesi dış eylemin durağanlaştığı, zaman akışının yavaşladığı özel ve/veya ortak, açık ve/veya kapalı mekanlarda karşıt oyun kişilerinin yer aldığı durumlar üzerine, ya da durumla oyun kişisi ve/veya kişileri arasındaki karşıtlık üzerine kuruludur. Şimdiki zamanı bölen anımsamalar, eleştiri ve sorgulamalar, dil düzleminde söz oyunları, anlatılar, şakalar, diğer

oyunlar; sahne dilini oluşturan plastik öğelerde seyircide beklenti yaratan, beklenti bozan sahne eşyası; sahne düzenindeki karşıtlıklar, gerçeğe benzerliği aşarak soyutlamaya, simgesel, hatta grotesk anlatıma ve dışa vuruma olanak tanıyan düzenlemeler içinde verilir.

“OYUN İÇİNDE OYUN” STRATEJİSİ

Memet Baydur oyunlarıyla gündeme geldiği 80’li yıllardan sonra düzenli eserler vererek yazdığı yirmialtı oyunla yaşadığı dönemde çağdaş Türk tiyatrosunun en üretken yazarı olmuştur. Türk tiyatro duayenlerinin “Baydurca” denilebilecek bir üslup yarattığını öne sürdüğü yazar, dramaturgisinin önemli bir özelliği olan *oyun içinde oyun*’ u nasıl kurgular?

Oyun içinde oyun (The play within the play) oyun yazımında ya da sahnelemede dramaturgi stratejisi olarak kullanılan bir araçtır. “Tiyatrosal gerçekliğin dublikasyonudur (ikileşmesi). Genellikle seyircinin hem iç hem de dış göz olduğu bir durum yaratarak sahnedeki olayı güçlendirir. Anlatı teorisinde “çerçeve öykü”, “iç öykü” ya da “öykü içinde öykü”; dramaturgi terminolojisinde “çerçeve oyun” ya da “dış oyun” ve “iç oyun”, oyun içinde oyunun karakteristik iki bileşenini ifade eder. En belirgin özelliği var olan gerçekliğin deneyimlenişindeki bu ikili durumdur.” (Fischer-Grenier (Ed.), 2007:xi).

Barok, Romantik dönem oyunlarında, modern ve modern sonrası oyunlarda başvurulan *oyun içinde oyun* kurgusuyla pek çok yapıtta karşılaşırız. Shakespeare bu kurguyu başarıyla kullanır. *Kral Lear*’de Lear’in ve Gloucester’in öykülerindeki paralel kurgulama (çift olay örgüsü); *Hamlet*’te cinayeti ortaya çıkarmak için Hamlet’in kurguladığı melankoli ve *humor*’u buluşturan iç oyun; *12. Gece*’de kılık değiştirmeler; Tennessee Williams’ın *Arzu Tramvayı*’nda eylem kurgusu dramatik-gerçekçi düzlemde devam ederken, paraya temelli sert kuralların egemen olduğu Amerikan tarzı yaşamda gerçekliğin soyutlaması, simgesel kurgusu olarak poker oyununun (The *game* with in the play) son sahnede yer alması ve gerçekliğe hakim olamadığı için poker masasına oturamayan, oturma şansı hiç olmayan Blanche deBois’ nın poker devam ederken akıl hastanesine götürülüşü; Çehov’un *Martı*’sının sonunda Doğulu toplumlara özgü şans, kader dizgesine kurulu tombala oyunu (yine *game* olarak) oynanırken Treplev’in salon dışındaki intiharı, hep dramatik hüznün, melankoli ile simgesel oyunu (eğlenceyi) buluşturan ikili durumlardır. Kısaca realitenin *transendent* (soyut) bir alana taşınmasıyla seyircinin gerçekliği farklı boyutlarda, farklı açılardan gözlemlemesine, kavramasına olanak tanırırlar.

Memet Baydur oyunlarında oyunun gerçekliğindeki ikili durumlar gerçekliği kırmak ya da soyutlayarak *oyunsuluğu* vurgulamak, birey ve toplum gerçekliğinin farklı bakış açılarından kavranmasını sağlamak için değişik biçimlerde karşımıza çıkar. Oyun içinde oyun gerçekçi dış oyun ile düşsel iç oyunun karşılıklı dönüşümünde bir kurgu stratejisi olarak kullanılır, oyuna sahneye özgü estetik bir gerçeklik kazandırır. Bir masal kahramanın, opera seyretmeye gelip beğendikleri sahne gelinceye kadar barda vakit geçiren, bezgin, kültürsüz, snop, Batılı anlamda burjuvalaşmamış ama öyle görünen üç burjuvanın sohbetine dalıverdiği *Maskeli Suvari*'de, gerçekçi ve imgesel düzlem iç içe geçer. *Kamyon*'da Karagöz, Ortaoyunu söyleşimleri, oyuncaklarla oynama; *Limon*'da her seferinde farklı isimlerle tanıtılan oyun kişisi; *Yangın Yerinde Orkideler*' de toplumun alt kesiminin ve zengin, bezgin, snop kesiminin bir araya geldiği rıhtımda oyundaki çağrışımlar dizgesini kuran ve gerçek-oyun ikiliği ile oyunsuluğu öne çıkaran müzik ve sahne eşyası, fes, şapka, orkide, tabanca, şampanya vb.; benzer şekilde diğer oyunlarda öykü uydurma, hikaye anlatma, doğaçlamalar ve diğer farklı oyunlar, içinde bulunan gerçek durumu soyutlayarak oyun dünyasına taşır. Bir başka deyişle çerçeve oyun ve iç oyunda bir üsluptan bir başka üsluba geçişle dönüşümlü ikili bir durum yaratırlar. Bu durum sahne üstünde sosyal rollerin diyalektik soyutlamasına da imkan verir.

Oyun içinde oyunun dramaturgi stratejisi olarak tiyatro oyunlarındaki en belirgin niteliği “kendini referans alan, kendine geri dönen oyunun ‘kendinden yola çıkması’, ‘kendini yansıtması’ nın sanatsal bir yöntem olarak kullanımı... Estetik ifadenin meta-tiyatrosal modunu” (Fischer-Grenier (Ed.), 2007:xii) yaratır ki, bu Baydur oyunlarının temel özelliğidir. Oyunsu olanın elde edilmesi bu yolla gerçekleşir. Örneğin *Düdüklüde Kıymalı Bamya*' da Fahrettin Bey ile eve gelen Hamiyet Hanım'ın arasındaki gerçekçi başlayan ‘eve gelme’ durumu konuşmalarda yanlış anlamalarla, taşlamalarla, söz oyunları, benzetmelerle bezenir; Karagöz ve Ortaoyunu söyleşimlerine dönüşerek meta-tiyatrosal bir düzleme geçer. Hamiyet Hanım'ın düşüp bayılması aynı şekilde Karagöz'deki düşüp bayılmaları andırır.

İyi bir müzik dinleyicisi olarak, özellikle cazı çok seven Baydur oyunlarında oyunsu olanı oluşturan önemli etmenlerden biri caz müziğindeki doğaçlama ve atışma tekniğidir.

Planlasam bile ki önceden sonunu düşünerek yazdığım bir iki oyun var, daha 3.-4. sayfadan sonra yine doğaçlamaya, caza dökülüyor her şey ve kafamda kurduğumu değil oyunun müziğinin gerektirdiğini yapmaya başlıyorum içgüdüsel olarak.
(Baydur, 2002:115-129).

Yazarın oyunlarını nasıl kurguladığından bahsederken yukarıda değindiğimiz gibi Baydur, oyunlarının oyuncusu olmuştur. Bunu iki anlamda açabiliriz: İlki, oyunlarında toplumsal, siyasal, kültürel eleştiri düzleminde kendini bazı oyun kişilerine yansıttığı sezilir. *Düdüklüde Kıymalı Bamyâ*'nın Fahrettin Bey'i, *Maskeli Suvari*'deki masal kahramanı, ya da diğer oyunlarındaki entelektüeller eleştiri potansiyeli ve humor (hınzırca şakacı söylem, taşlama, söz oyunları vb.) bakımından yazarın ağzından konuşur gibidir. Bu kurgulama oyun içinde oyunun en eski biçimi olan Antik Yunan komedyalarında Aristophanes'in oyunlarındaki *parabasisi* (yazarın eleştiri bölümü) anımsatır. Bu kişileştirmelerle yazar oyunun düşünsel-eleştirel, estetik kurgulanışında kendini referans alır ve kendini yansıtır gibidir. İkinci olarak yazar, oyun oynama motivasyonu ile oyunlarını kurgularken psikolojik olarak yine kendini yansıttığı bir oyun süreci yaşar. Bu yönelimde de referansı kendisidir. Yazarın oyun oynama güdüsüyle yazdığı bütün oyunları adeta onun kurguladığı büyük bir resmin (oyunun) parçalarıdır. Birbirinden çok farklı durumlar, farklı mekanlarda, farklı zamanlarda farklı konuları, kişileri, motifleri gerçek-oyun ikiliğiyle içerse de hepsi aynı büyük resmin, büyük oyunun aralarında organik bağ varmış gibi duran parçalarıdır. Bu parçalarda gerçeğe benzer olan ile soyutlamalar, simgesel anlatımlar; maskeler ve yüzler, bazen yan yana dururlar bazen üst üste binerler.

SONUÇ

Memet Baydur'un tiyatrosunu, tarihsel teorik bir çerçeve içinde yaşam-oyun ilişkisi bağlamında irdeleyen ve elde edilen bulguları yazarın *Yangın Yerinde Orkideler* oyunu ile sahnede somutlayan sanat eseri çalışmasının dramaturgi bölümünden oluşturulan bu makalede, yazarın eserlerindeki "oyunsuluk" özelliğinden yola çıkılmıştır. Bu özellik ile bağlantılı olarak Baydur bütün oyunlarında her ne kadar yaşanmış bir olay, makale, bilimsel gerçeklik, anı gibi yazma dürtüsünü ateşleyici durumdan yola çıkarak oyunlarını planlasa da eserlerinde oyunsuluğa özgü kendiliğindenlik niteliği belirgin olarak hissedilmektedir. Huizinga'nın *Homo Ludens*'i ışığında, "oynayan insanın" tiyatro perspektifinde sadece sahne üstünde oyuncular tarafından temsil edilmediği Memet Baydur tiyatrosunda, onun, eserlerini yazarken yazma eylemini oyun oynama eylemine çevirerek oyun oynama güdüsünü tatmin ettiği, yani yazma etkinliğinde hem entelektüel bir varoluş hem de oyun oynama keyfi aradığı söylenebilir. Yaşam ve oyun ilişkisini irdelerken, oyunlarında karşımıza çıkan oyunsu özelliğin, gerçeğe benzerlik ve soyutlama bağlamında, hemen hemen bütün oyunlarında sağlam bir kurgu bütünlüğüne ulaştığı gözlemlenmiştir. Yazarın, yazarken oynama alışkanlığını göz önünde tutarak oyunlarına öz, biçim ve biçem özellikleri bakımından değinmek gerekirse, yazarın oyun içinde

oyun tekniğiyle seyircinin düş-gerçek ya da oyun-gerçek algısını sürekli ikili algı durumları yaratarak değiştirdiği görülmektedir. Gerçekçi dış oyun ile düşsel iç oyunun karşılıklı dönüşümü eserlerine sahneye özgü estetik bir gerçeklik kazandırmaktadır.

Memet Baydur tiyatrosunda, derinlerde bir yerde gizlenen yoğun özün, yaşam-oyun ilişkisi bağlamında kendiliğinden, oyunsu biçimde, oyun içinde oyunla, yani Baydurca bir oyun keyfiyle dışa vurumunun sahne uygulamalarında daha da belirginleşeceğini; yazarın zengin imge dünyasını, oyunlarını sahneleyecek olanlara olanca cömertliğiyle sunduğunu söyleyebiliriz.

KAYNAKÇA

Kitaplar

And, M. (2003). *Oyun ve Büyü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınlar.

Baydur, M. (2009). *Tiyatro Oyunları - Bütün Eserleri 5*. İstanbul: İletişim Yayınları.

Fischer, G., Greiner, B. (2007). *The Play within the Play: Scholarly Perspectives*. Edited by: Gerhard Fischer and Bernhard Greiner. *The Play with in The Play: The Performance of Meta-Theatre and Self-Reflection* (s. xi-xii) Netherland: Publisher: Rodopi B.V.

Freud, S. (2016) *Sanat ve Sanatçılar Üzerine* (K. Şipal, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (M.A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kanca, E. (2011). *Oyunun Antropolojisi*. Ankara: Genesis Kitap.

Şener, S. (2010). *Tiyatroda Yaşam - Oyun İlişkisi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Yüksel, A. (2002). Memet Baydur Başını Alıp Gitmiştir Neyse ki Oyunları Bizde. (S.Şener / A.Yüksel / F.Elmas) *Elveda Dünya Merhaba Kainat*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Yüksel, A. (2013). *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Tezler

Buzcu, H.İ. (2014). *Memet Baydur Tiyatrosunda Yaşam – Oyun İlişkisinin İrdelenmesi ve Bir Eserinde Reji Uygulaması*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksel Lisans Sanat Çalışması Raporu. Yayınlanmamış.

Dergiler

Baydur, M. (2002). *Memet Baydur'la Buluşma: Aydın Sorumluluğu, Oyun Yazarlığı ve Türk Tiyatrosu*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü Dergisi, Sayı: 1, s. 115-129

YARDIMCI KAYNAKÇA

- Adler, A. (2013) *İnsanı Tanıma Sanatı* (K.Şipal, Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Baydur, M. (2002). *Elveda Dünya Merhaba Kainat*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Baydur, M. (2003). *Bütün Eserler 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baydur, M. (2004). *Sinema Yazıları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baydur, M. (2006). *Sessiz Güvercinler Ülkesinde*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baydur, M. (2010) *Gözün Kahverengi Suyu*. İstanbul: İletişim Yayınları
- Birkiye Korad, S. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. Ankara: DeKİ Yayın.
- Çamurdan, E. (1996). *Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Goffman, E. (2009). *Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu* (B.Cezar, Çev.). İstanbul: Metis Yayıncılık
- Fischer, E. (2003). *Sanatın Gerekliliği* (C.Çapan, Çev.). İstanbul: Payel Yayınevi.
- İpşiroğlu, Z. (1995). *Tiyatroda Düşünsellik*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (2008). *Tiyatroda Kültürler Arası Etkileşim*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Kalkan Kocabey, H. (2008). *Tiyatroda Göstergibilim*. İstanbul: E Yayınları.
- Şener, S. (1997) *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Şener, S. (2003). *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Şener, S. (2003). *Dram Sanatı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2005). *İzleri Kaldı*. İstanbul: Dünya Kitapları.
- Şener, S. (2007). *Oyunlar ve Gerçekler*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Pavis, P. (1999). *Sahneleme* (S.Kanber, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Worringer, W. (1993). *Soyutlama ve Özdeyişim* (İ.Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yüksel, A. (2004). *Ezgi ve Uyum*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Yksel, A. (2010). *ađdař Trk Tiyatrosundan On Yazar*. İstanbul: Mitoş Boyut Yayınları.