

“Tehlikeli Oyunlar” Romanından “Tehlikeli Oyunlar” Tiyatro Oyununa Bir Oyunlaştırma Denemesi*

A Dramatization Attempt from the Novel “Tehlikeli Oyunlar” to the Play
“Tehlikeli Oyunlar”

Mustafa BAL**

Araştırma Makalesi / Research Article

Öz

Oğuz Atay, edebiyat ve tiyatro alanında özgün, yenilikçi eserler üretmiş önemli bir yazardır. Seyyar Sahne tiyatro ekibi tarafından “Tehlikeli Oyunlar” romanından “Tehlikeli Oyunlar” tiyatro oyununa yapılan oyunlaştırma ve bunun sahnelemesi ile romanın içsel çatışmaları, psikolojik derinlikleri yansıtılarak okur/ seyircinin metinle etkileşiminin artırılması amaçlanmıştır. Oyunlaştırma sürecinde yönetmen; sahne tasarımı ve mekân kullanımıyla temaları güçlendirmiş, karakterlerin iç dünyasını yansıtan özgün sahne düzenleri oluşturmuştur. Analiz sürecinde roman ve tiyatro metinleri içerik analiziyle incelenip temalar ve anlatı tekniklerindeki değişimler kodlanarak karşılaştırılmış, yönetmenle yapılan görüşme verileri de metinsel bulgularla ilişkilendirilmiştir. Bu yaklaşım, türler arası dönüşümün metinsel özelliklerini ve uygulayıcı deneyimlerini bütüncül olarak ortaya koymayı hedeflemiştir. Çalışmada gerçekleştirilen bu dönüşüm sonucu Oğuz Atay’ın anlatım tarzındaki değişim ile anlatıcı kimliğinin farklılaşması, bunun hikâyenin derinliği ve anlatım gücüne etkisi araştırılmıştır. “Tehlikeli Oyunlar” romanının tiyatro uyarlaması, minimalist öğeler ve yenilikçi kurgusuyla hem edebiyat hem de tiyatro literatüründe önemli bir yer tutar. Böylelikle Atay’ın sanatsal kimliği güçlendirilmiş, tiyatro sanatına büyük bir katkı sağlanmış olur.

Anahtar Kelimeler: *Tiyatro, Edebiyat, Oyunlaştırma, Roman, Oyun*

Abstract

Oğuz Atay is an important writer who has produced original and innovative works in the fields of literature and theatre. The dramatization and staging of the novel “Tehlikeli Oyunlar” from the novel “Tehlikeli Oyunlar” to the play “Tehlikeli Oyunlar” by the Seyyar Sahne theatre team aimed to increase the interaction of the reader/audience with the text by reflecting the internal conflicts and psychological depths of the novel. In the dramatization process, the director strengthened the themes with stage design and use of space, and created original stage arrangements that reflected the inner world of the characters. In the analysis process, the novel and theatre texts were examined with content analysis, the changes in themes and narrative techniques were coded and compared, and the interview data with the director was also associated with the textual findings. This approach aimed to reveal the textual characteristics of the inter-genre transformation and the experiences of the practitioners in a holistic way. As a result of this transformation, the change in Oğuz Atay’s narrative style and the differentiation of the narrator identity, and the effect of this on the depth and narrative power of the story were investigated. The theatre adaptation of the novel “Tehlikeli Oyunlar” holds an important place in both literature and theatre literature with its minimalist elements and innovative plot. In this way, Atay’s artistic identity was strengthened and a great contribution was made to the art of theatre.

Keywords: *Theatre, Literature, Dramatisation, Novel, Play*

* Bu makale Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Doktora Programında hazırlanan “Tek Kişilik Edebiyat Uyarlaması Tiyatro Oyunlarının Anlatı Yapısı ve Dramaturjik İncelemesi” isimli doktora tezinden üretilmiştir.

** Dr. Mustafa BAL

mustafabal01@gmail.com

ORCID: 0000-0003-4130-1507

Giriş

Edebiyat ve tiyatro sanatları; kökenlerinden itibaren birbirini besleyen, dönüştüren ve yeniden üreten iki önemli ifade biçimidir. Özellikle roman gibi anlatı temelli bir türün tiyatro oyununa uyarlanması, bir tür değişiminin ötesinde dil, biçim, anlatım tekniği ve estetik yapının baştan sona yeniden kurgulanması anlamına gelir. Romanda iç monologlar, bilinç akışı, anlatıcının yorumları, betimlemeler gibi yazılı anlatıya özgü öğeler ön plandayken tiyatrodaki eylem, diyalog, sahneleme, görsellik ve performans belirleyici öğeler haline gelir. Uyarlama süreci bu farklılıkları gözeterek metni sahne gerçekliğine taşır ve bunu yaparken yaratıcı yorumlar, dramaturjik müdahaleler ve sanatsal tercihleri içeren karmaşık bir süreç işler.

Oyunlaştırma, farklı alanlarda çeşitli biçimlerde tanımlansa da genel olarak öğrenme ortamlarında oynusu deneyimler yaratma süreci olarak değerlendirilir. Türk Dil Kurumu'na göre ise bu terim, tiyatro türünden olmayan bir eserin teknik olarak oynanabilir hâle getirilmesi anlamına gelir (TDK, 2025).

Teknolojik gelişmelere paralel olarak oyunlaştırma, dijital uygulamalar ve drama eğitimi gibi alanlarda yaygın biçimde kullanılmaktadır. YÖK Ulusal Tez Merkezi'ne göre Türkiye'de oyunlaştırma ile ilgili 122 lisansüstü tez bulunmakta; bunların %48'i eğitim-öğretim odağındadır (Oyunlaştırma, 2024). Bu çalışmalarda yapılan inceleme sonucunda tiyatro bağlamında sahneleme sürecine özgü anlamda kavrama odaklanan akademik bir çalışmaya rastlanmamaktadır.

Eğitimde oyunlaştırma, oyun yapısının estetik ve motivasyonel unsurlarını oyun dışı durumlara uygulayarak öğrenmeyi destekleme süreci olarak tanımlanabilir. Bu yaklaşıma dayanak oluşturan teoriler arasında bilişsel çıkarıklık, sosyal öğrenme, akış, özerklik, olaysal bellek ve operant koşullanma kuramları yer alır (Sezgin-Yüzer, 2020: 64-65). Sezgin-Yüzer'in derlediği literatürün %89'unun yabancı kaynaklardan oluşması da dikkat çekicidir ve tiyatro odaklı bir örnek bu literatürde yer almamaktadır.

Drama eğitimi ve seçmeli derslerde oyunlaştırma kavramının giderek daha fazla yer bulması, uygulamadaki gelişimi ortaya koymaktadır.

Ancak bu bağlamda oyunlaştırma kavramı çalışmada tiyatro oyunu için yeni bir metin üretme konusunda ilk kez kullanılacaktır. Bu durum yazılı bir metin sahneye aktarılırken görsel, işitsel ve yapısal öğelerle dönüştürülmesini, yönetmenin bakış açısına göre yeniden yapılandırılmasını ifade eder. Bu süreçte yönetmen, kaynak metni yorumlayarak ikincil bir metin üretir, oyunlaştırılmış bir metin ortaya çıkar. Böylelikle edebi türler arasında bir geçiş gerçekleştirilmiş olur.

Bir öykü ya da romanın sahneye doğrudan aktarılması basit bir uyarlama olarak görülebilir; ancak anlatı yapısı, zaman-mekân düzeni ve karakter derinliği korunmadığında dönüşüm kaçınılmaz olur. Uyarlamada yönetmenin metne yaptığı müdahale, yorum sınırlarını aşarak yeni bir yapı oluşturur. İpşiroğlu'na göre (1995: 20) uyarlama, yorumdan daha geniş bir özgürlük alanı sunar.

Uyarlama sürecinde olay örgüsü sadeleştirilir, karakter sayısı azaltılır, sahneye uygun mekân tasarımları yapılır. Ayrıca, anlatıcı bakış açısı kaldırılarak anlatı doğrudan karakter diyaloglarına dönüştürülür. Yalnızca teknik değil, aynı zamanda dramaturjik ve estetik bir yeniden üretimi kapsayan bu süreç, çalışmada da tiyatro literatüründe ilk kez ve özgün bir şekilde kullanılacak olan oyunlaştırma kavramını inceleyecektir.

Türkiye’de romanların tiyatroya uyarlanması edebiyat ve sahne sanatları arasındaki etkileşimin somut örneklerinden biridir. Ancak bu süreçte özellikle dilin katmanlılığı, anlatı yapısının çok sesliliği, karakterlerin içsel dünyalarının temsili gibi unsurlar önemli bir dönüşümü gerektirir. Bu bağlamda Oğuz Atay’ın “Tehlikeli Oyunlar” adlı romanı, anlatı teknikleri açısından uyarlaması oldukça güç bir metin olarak öne çıkar. Postmodern anlatı yapısı, iç monologlar, zamanlar arası geçişler, oyun içinde oyun kurgusu, anlatıcının çoklu kimlikleri ve ironik diliyle “Tehlikeli Oyunlar”, tiyatroya aktarım olanakları açısından da önemli bir tartışma alanı açar.

Seyyar Sahne tiyatro topluluğu tarafından sahneye taşınan “Tehlikeli Oyunlar” oyunlaştırması, bu zorluğu göğüsleyen önemli bir örnektir. Yönetmen Celal Mordeniz’in dramaturjik kurgusu ve oyuncu Erdem Şenocak’ın tek kişilik performansı, romanın anlatı katmanlarını sahnede bedensel ve sözel performans aracılığıyla yeniden üretir. Üzerine yapılmış akademik bir inceleme bulunmayan oyun için ilk sezonunda yapılan “Tek başına erişilmez bir dünya olan

Oğuz Atay, Tehlikeli Oyunlar ile tiyatro sahnelerinde muhteşem şekilde hayat buluyor.” (Kaya, 2008) eleştirisi, çalışmanın önemini göstermektedir. Oyunlaştırmada romanın iç monolog yapısı dramatik diyalog ve doğrudan hitap formuna dönüştürülürken anlatıcının çoklu kimlikleri oyuncunun bedensel yorumlarıyla sahnede temsiliyet bulur. Mekân ve zaman kurgusu, minimalist ama sembolik bir sahneleme aracılığıyla aktarılır ve romanın dağınık görünen anlatı akışı tiyatrodaki ritmik ve bütünlüklü bir performansa dönüşür. Seyyar Sahne’nin bu oyunlaştırması, romanın edebi niteliğini ve felsefi sorgulamalarını sahnede yeniden üretirken yönetmenin ve oyuncunun özgün yorumlarını da içerir.

Çalışma, “Tehlikeli Oyunlar” romanı ile Seyyar Sahne’nin aynı adlı tiyatro oyunu oyunlaştırması arasındaki dönüşüm sürecini nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde incelemeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda içerik analizi yöntemiyle her iki metnin olay örgüsü, karakter yapısı, zaman ve mekân kurgusu, anlatıcı bakış açısı, temalar ve semboller bakımından çözümlenmesi hedeflenmektedir. Karşılaştırmalı çözümleme yaklaşımı, romanın sahne sanatına özgü biçimsel ve anlatısal dönüşümlerini sistemli olarak ortaya koyacaktır. Ayrıca oyunlaştırma sürecine dair yönetmenle gerçekleştirilecek yarı yapılandırılmış görüşme, yaratıcı kararların gerekçelerini, sahneleme stratejilerini ve dramaturjik tercihleri uygulayıcı perspektifinden anlamayı sağlayacaktır. Böylece edebi bir metnin tiyatro metnine oyunlaştırma süreci yalnızca metinsel çözümleme ile sınırlı kalmayıp uygulayıcı deneyimiyle de desteklenen çok boyutlu bir çerçevede ele alınacaktır.

19.yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu’nda başlayan modernleşme hareketi, yalnızca siyasal ve idari reformlarla sınırlı kalmamış, kültürel alanda da Batı’nın değerlerini ve ifade biçimlerini topluma aktarmayı amaçlayan köklü dönüşümleri beraberinde getirmiştir. Bu dönüşümün mekânsal odağı İstanbul’un kozmopolit semti Pera’dır. Avrupaî yaşam tarzı, tüketim kültürü ve sahne sanatlarının Osmanlı toplumu ile buluştuğu bu alanda inşa edilen tiyatro ve opera binaları, Batı dramaturjisi ve sahneleme tekniklerinin Osmanlı sahnesine yerleşmesini sağlamış, geleneksel seyir biçimleri yerini düzenli ve temsile dayalı bir tiyatro anlayışına bırakmıştır. Bu gelişme, Batı’nın modernleşme tasarımının Osmanlı toplumuna tiyatro aracılığıyla aktarılmasının somut bir örneği olarak değerlendirilir.

Bu kültürel değişimle eşzamanlı olarak edebiyat alanında Batılı kökenli realist roman türü de yaygınlaşmıştır. Realist roman estetiği, sanat yapısının toplumsal ve kültürel bağlamın bir

ürünü olarak şekillendiğini öne sürer. Sanatçının içinde yaşadığı dünyaya, doğaya, evrene ve insana dair estetik cevaplar geliştirerek eserini biçimlendirdiği vurgulanır. Gerçeklik anlayışının mitoslar, felsefi yaklaşımlar ve bilimsel gelişmelerle değiştiği; Ptolemaios’un dünya merkezli modelinden Galileo ve Copernicus’un güneş merkezli evren tasarımına geçişin sanatta da estetik ilke değişikliklerine yol açtığı belirtilir. Aristoteles’ten 20. yüzyıla kadar egemen olan yansıtmacı (mimetik) estetik anlayış, görsellik, duyusalılık ve determinizm ile insan ve gerçeklik arasına bir tampon düzlem koyar ve bu tampon gerçeklik yüzyılın sonlarına doğru doğrudan gerçekliğin yerini almaya başlar.

Doğa bilimlerindeki gelişmelerin yanı sıra Freud ve Jung’un psikoloji kuramları ile Nietzsche’nin tanrı kavramına getirdiği eleştiriler de bu gerçeklik kavrayışını dönüştürmüştür. Yeni estetik anlayışta dünya parçalı biçimde anlatılır, zaman çizgisel akamaz, montaj ve kolaj teknikleri kullanılır. Sanatçı, doğrudan yansıtması mümkün olmayan bu gerçekçiliği sezgi ve düş gücüyle biçimin kıvrımlarında yeniden üretmeye çalışır. 20. yüzyıl modern romanı bir modeli taklit etmez; öykü, kahraman ve anlam artık metnin kendisi olur. Modernist roman kurgusu, montaj/kolaj teknikleriyle bağımsız bölümleri bir araya getirir veya neden-sonuç ilişkisi kurmayan bütüncül öykü izlenimi yaratır. İmge, modernist romanın ana malzemesi olarak önemsendir ve özgün bir gerçeklik düzlemi yaratır. Üstkurmaca ve metinlerarasılık gibi teknikler geleneksel zamandizinsel anlatının yerini alır.

Oğuz Atay’ın “Tehlikeli Oyunlar” romanı bu bağlamda dikkat çekicidir. Yaşama ve yazma edimlerinin eşzamanlılığı üzerine kurulu çok katmanlı yapısı üstkurmacayı uygularken gerçek, kurmaca düzlemi ve Hikmet’in iç dünyası sürekli yer değiştirir. Seyyar Sahne tarafından sahnelenen oyunlaştırma ve uyarlama, romanın bu çok katmanlı yapısını sahnede temsil edebilmek için tek kişilik performans, soyut mekân tasarımı ve bedensel anlatım gibi yaratıcı sahneleme tekniklerine başvurur. Böylece 19. yüzyılda Pera’da temelleri atılan modernleşmeci tiyatro anlayışı, günümüzde alternatif sahnelerde dönüşerek varlığını sürdürür ve Batı estetiğinin yerleşmiş ama özünü koruyan bir anlatı geleneğine dönüşmesini sağlar.

1. Araştırmanın Modeli

Çalışma, yapılandırılmış ve nitel araştırma yöntemine dayandırılmıştır. Araştırmada içerik analizi, karşılaştırmalı metin incelemesi ve yarı yapılandırılmış görüşme teknikleri bir arada

kullanılarak hem metinler arası dönüşüm hem de bu dönüşüme yön veren uygulayıcı bakış açıları çok yönlü olarak değerlendirilmiştir.

İlk aşamada, roman ve tiyatro metni içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. İkinci aşamada iki metin türü biçimsel ve içeriksel açıdan karşılaştırılmış; anlatı evreninin tiyatroya nasıl uyarlandığı, türler arası estetik farklar üzerinden analiz edilmiştir. Üçüncü aşamada ise oyunlaştırmada doğrudan rol alan yönetmenle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeden elde edilen veriler, metinsel analizlerle ilişkilendirilmiştir.

2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Türkiye’de 1970’li yıllarda görülmeye başlanan edebiyat uyarlaması tiyatro oyunları çalışmanın evrenini oluştururken Oğuz Atay’ın “Tehlikeli Oyunlar” romanının Seyyar Sahne tiyatro ekibinin oyunlaştırması ise örnekleme ortaya koymaktadır.

3. Araştırmanın Veri Toplama Aracı

İnceleme, Oğuz Atay’ın “Tehlikeli Oyunlar” romanı ve Seyyar Sahne tiyatro ekibinin bu romandan aynı adla oyunlaştırdığı “Tehlikeli Oyunlar” tiyatro oyunu üzerine yapılan incelemeyi içermektedir. İncelemeyi destekleyecek şekilde “Tehlikeli Oyunlar” tiyatro oyununun yönetmeni Celal Mordeniz ile yapılan görüntülü görüşme de bir başka veri toplama aracıdır. Oyunlaştırma kelimesinin literatürdeki anlam ve kullanım alanları da alan araştırması sonucunda önemli veriler sağlamıştır.

4. Verilerin Toplanması ve Analizi

Elde edilen veriler üç temel kaynaktan toplanmıştır: Roman metni, onun tiyatro oyunlaştırması ve oyunlaştırma sürecine doğrudan katılan bir yönetmen ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşme. Roman ve tiyatro oyunu metinleri doküman incelemesi tekniğiyle görüşme verileri ise yarı yapılandırılmış sorularla çevrim içi ortamda alınarak ses kaydı ve notlar yoluyla kaydedilmiş ve yazılı döküm haline getirilmiştir.

Bu çoklu veri kaynağı yaklaşımı, türler arası dönüşümün metinsel özelliklerinin yanı sıra uygulayıcı deneyimlerini ve karar süreçlerini de bütüncül bir bakış açısıyla ortaya koymayı amaçlamıştır.

5. Bulgular

5.1. Tematik Vurgu

“Küçük hesapların ve kesintisiz kuruntuların hikâyesi”, “Tutunamayanlar” da şöyle bir dokunup geçtiğim konular” (Atay, 2005: 14) cümleleriyle romanını niteleyen Atay, küçük burjuva yaşam biçiminden uzaklaşmak için bir gecekonduya yaşamaya başlayan karakterin kendi benliğini, varoluş sorunlarını sorgulaması üzerine kurar Tehlikeli Oyunlar romanını. Yine kapsayıcı bir bakışla bu yapıya anlatı diyeceğiz. Çünkü metin yalnızca bir edebi formda değil pek çok sanat formunda okur/ seyirci karşısına çıkar.

25 Nisan 1970- 29 Ocak 1977 tarihleri arasını kapsayan ve Atay’ın eserlerinde yoğun olarak karşılığını bulan “Günlük”, metni anlama konusunda bize önemli ipuçları verir. Orhan Pamuk, olumsuz bir yaklaşımla da olsa Atay’ın roman kahramanlarını kastederek “bu insanların hepsi birer Oğuz Atay’dır” (Pamuk, 1999: 193) demiş, eserlerdeki otobiyografik kimliğin altını çizmiştir. Bu otobiyografik tartışma bir tarafta dursun; yarım kalan “Eylembilim” ve bir biyografi sayılacağından “Bir Bilim Adamı’nın Romanı” hariç, ilk romanı “Tutunamayanlar”la birlikte bireyin yaşadığı topluma aidiyet duyma sorununu merkeze alan Atay’ın Hikmet Benol karakteri, kendi varlığını kanıtlamak ve bambaşka bir gelecek kurma amacıyla geçmişini değiştirmeye çalışır. Atay, ilk romanı “Tutunamayanlar” daki karakterleri Selim ve Turgut gibi burada da Hikmet Benol ile kendi somut dünyasından soyut dünyaya doğru kaçmaya çalışır. Bu nedenle Hikmet’in de bir tutunamayan olduğu söylenebilir. Atay’ın “Günlük” üne 19. yüzyılın radikal Rus yazarı Belinsky’den alıntılandığı yerden bakıldığında bahsi edilen konu itiraf edilmiş olur: “Kendi varlığını kanıtlamak için” (Atay, 2005: 246).

Dönemin edebiyat dünyasında “Tehlikeli Oyunlar”ın yeterince önemsenmemesi Atay’ın en çok rahatsız olduğu konulardandır. 1975 Varlık dergisi yıllığında Mutluay’ın laf yığını dediği, 1973 yılı romanlarından bahseden Naci’nin adını dahi anmadığı, Türk edebiyatı üzerine önemli çalışmaları bulunan Berna Moran ve Jale Parla’nın “Tutunamayanlar” odaklı okumaları, “Tehlikeli Oyunlar”ı bir devam romanı olarak görmeleri ve halkın ilgisizliğinin aksine “Tehlikeli Oyunlar” oyunu sahnede büyük bir ilgi görmüştür. Oyunun yönetmeni Mordeniz’le yapılan görüşmede oyunun başarısını “romandaki bireyin bilinç yarılmasını, bilincinde oluşan iç gerilimi dramatik bir çatışma unsuru olarak merkeze alabilmesi”ne

bağlaması gerçekleştirilen dramaturji çalışmasının önemini gösterir (Celal Mordeniz, 2021, 30 Kasım tarihli görüşme).

“Tehlikeli Oyunlar” romanı 1971 muhtırasından sonra kaleme alınmış olmasına rağmen romanın yazımını topluma dair bir nedene bağlamak aşırı yorumdur denebilir. “Silahların patladığı bir dönemde bir yazarın bireyci yaklaşımla romanında tutunamayan birini yüceltmesi hoş mu diye suçlanan” Atay’ın dönemin diğer yazarlarında olduğu gibi kendi iç dünyasına çekilen bir aydın kimliği oldukça belirgin olsa da küçük burjuva yaşamından uzaklaşan karakterin bir kaçışı söz konusudur (Ecevit, 2014: 323). Yaşadığı olumsuz evlilik, istemesine rağmen bir türlü yazamadığı ve oynayamadığı oyunlar bunalımını iyiden iyiye artırır. Romanı desteklercesine oyun metninde de yer bulan “Evliliğimin iç yüzünü bir roman tefrikası gibi parça parça ederek ayaklarınızın dibine sermedim mi?” (Atay, 2020: 333) diyen Hikmet’in sözleri bunun en büyük göstergelerindendir. Oyunlarını bir türlü tamamlayamaması da Hikmet’in hikâyesinin sonlanamaması gibi nerede olduğunu bilememe ve arayış haline bağlanabilir.

Kendini tanıma adına yaşadıklarını bir oyuna dönüştüren Hikmet, bu oyunu da bütün yaşamına yayar. Huizinga’nın “Homo Ludens” adlı eserinde olduğu gibi yaşamın her anını oyun alanının içine yerleştiren Hikmet Benol için “ülke (miz) büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca biraz isteksiz de olsak hepimiz sahnenin bir yerinde bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanır(ız). Küçük topluluklar olarak birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek günlük oyunlarımıza başlar(ız)” (Atay, 2020: Önsöz). Shakespeare’in “Nasıl Hoşunuza Giderse” adlı eserinde yer alan “Bütün dünya bir sahnedir/ Kadın, erkek bütün insanlar da oyuncular/ Her birinin giriş ve çıkış zamanları vardır/ Her insan kısa ömrü içinde çeşitli roller oynar.” (Shakespeare, 2019: 46- 47) bölümüyle büyük benzerlik göstermesi Atay’ın da bütün dünyayı bir oyun evreni görmesinden ibarettir.

Hikmet, kurmaca bir karakter olsa da Atay’ın kendisinin de elinden düşürmediği Berne’ün “Games People Play” kitabını uygular niteliktedir. Bu eserde yapılan ayırma oluğu gibi game ve play kelimelerini yarattığı oyun evreninin içinde birlikte düşünen Hikmet, Atay’ın “game ya da piyes şeklinde versiyonunu seyredeceğiz.” (Atay, 2005: 44) söylemi gibi aslında bu ayırımın farkındadır. “Günlük”ünde ayırım yapsa da “Tehlikeli Oyunlar”da bütün bu kastedilen Atay tarafından oyun diye adlandırılır. “Tehlikeli Oyunlar” romanının kurgusu “Günlük”te

belirlenmiştir: “Bir yerde okumuştum; tiyatrodaki bütün olayların sahne dışında geçtiğini, sahnede olanların sahnede oyuncular tarafından nakledildiğini söylüyordu. Yani, hep bir şeyler oluyor bir yerlerde ve biz sadece duyuyoruz. Hikmet de -yer yer- böyle kullanabilir 'cahilliğini'. Sahnede yer alır ya da yer alanlar, olup bitenleri anlatırlar. Rivayetler nakledilir (Meddah)” (Atay, 2005: 46).

“Hayatını ciddiye alınmasını istediği bir oyun” (Atay, 2020: 19) gören Selim Işık da “oyunları çok ciddiye aldığı için ölen” (Atay, 2007a) Coşkun da “tiyatro ve sinema delisi” (Atay, 2007b) Hikmet de tam birer homo ludens kimliğindedir. Atay’ın eserlerindeki karakterlerin varlığı da bu oyunu devam ettirmek için yaşarlar. “Bir gün sonraya çıkabilmek için ve güneşin bir gün daha doğmak üzere olduğunu görebilmek için her gün yeni oyunlar icat etmek” (Atay, 2020: 319) zorundadır. Oyun metninde dahi defalarca temsil sözcüğüne yer verilmesi, yazılarak kurulan oyunun sahne üstünde icra edilmesi tiyatro sanatına tam bir dönüşümdür. Oyunlaştırma adımıyla yaratıcı ekip için de asıl önemli olan budur.

Hikmet Benol, tam bir anlatıcıdır. Bütün roman/ oyun boyunca konuşan bir anlatıcı. Tatjana Seyppel “Oğuz Atay’ın Dünyası” (1989) eserinde onun metinlerindeki karşıtlıkları sınıflandırır. Seyppel’in elde ettiği “konuşmak- olmak” karşıtlığı “Tehlikeli Oyunlar”da Hikmet Benol ile Hüsamettin Tambay ikilisinde oldukça belirgindir. Olmaya çalışan, sürekli konuşan Hikmet; karşısında tam anlamıyla karşıt bir karakter bulur. “Tehlikeli Oyunlar” romanı da “Tehlikeli Oyunlar” oyun metni de Hikmet karakterinin bir anlatısından ibarettir. Küçük oyunlara gelmemek için gecekonduya taşınan, burada büyük oyunlar oynama isteğinde olan Hikmet özgürlüğe kavuşur. “İşte hürriyet budur” diyen de kendisidir, anlatıcı kimliğiyle “işte böyle bir masaldı” diyen de kendisi. “Oğuz Atay’ın Eserlerinde Varoluşçuluk” doktora tezinde Atay’ın Hikmet karakteri için kullandığı “kendi gibi olmak ya da olmamak” halini bir sınır durum olarak gören Özaltıok da buna dikkat çeker. Hikmet, Becket’in oyun kişileri için söylenen “yaşamı sürdürmek için farklı rollere bürünen, oyunlar oynayan, bu oyunlarla varoluşunu sağlayan ve yaşamı bir oyun gibi kurgulayan” (Çakmak, 2012: 55) kişidir. Albayın “iyi oynanamayan oyunlar” (Atay, 2005: 408) diyerek tanımladığı gerçek ile gerçek olmayan arasındaki bu belirsizliğin farkında olmasına karşın sınır hattında yaşayan Hikmet, “Sonra da gerçeği öğreneceğiz.” (Atay, 2005: 44) iddiasındaki anlatıcının karşısına okur/ seyirci kimlikleri ile çıkar. Kendi yazdıkları oyunun seyircisi dahi olan Albay, “Tehlikeli Oyunlar” romanında okur, “Tehlikeli Oyunlar” oyununda seyirci konumuna bürünür. Hikmet’in

oyunlarının neden bir türlü sonlanmadığı da okur/ seyirci kimliklerinin oyun oynama halinden memnun olması ve bunun devamlılığı ile açıklanabilir.

Romanın da oyun metninin de bütününde Hikmet'in dilinden düşmeyen yarım sıfatı “Yarım kalmış hayaller, yarım kalmış insanlar, yarım idareciler, yardımcılar, gazeteciler, fotoğrafçılar, yarım futbolcular” onun hayatındaki yarım bırakılan eylemlerle kendisini daha da belirgin hale getirir: “Bir gol yarım gol sayılıyordu, sonuçlar hep kesirli çıkıyordu... Biz de bu arada hiçbir şey yapmadık albayım, oyunlarımız hep yarım kaldı... Hep korkmuşumdur albayım, sonuna kadar gidememişimdir... Hiçbir su sonuna kadar içilmeyecek hiçbir sofrada yemeğin sonuna kadar oturulmayacaktı... Bir türlü sonuna gidemiyorduk rüyalarımızın, bir şey yapalım ki albayım, sonu gelmesin” (Atay, 2020: 157).

“Günlük” ün 21 Kasım tarihli notundan da anlaşılacağı üzere Hikmet Benol'un yarım kalma hali bütün hayatı için geçerlidir. Bir türlü bitiremediği oyunu, ansiklopedisi sonu gelmeyen, getirilmeyen eksikler biçiminde itiraf edilir:

“Hikmet'in olaylarla ilgili bir özelliği: kendini bir süre için kaptırdığı yaşantıların hiçbir zaman sonunu getiremiyor, neden? Üstelik olayların tam bütün düğümleri çözülmek üzereyken davayı terk ediyor, üzerine bir bezginlik çöküyor sanki bir an daha yaşayamayacakmış, o şekilde gibi geliyor ona, neden? Yarıda bırakıyor her şeyi, herkes yarı yolda bıraktığı herkes, o yolda bir yere varıyor. Hikmet herkes namına hepsinin yaşantısını öldüresiye sıkıcı buluyor. Onların yaşamadığı sıkıntıyı sanki onlar adına Hikmet duyuyor. Bu nedenle bitiremiyor belki yaşantılarını sonuna kadar yaşayamıyor. Belki de değil. Belki bir yaşantıyı sonuna kadar sürekli izlemenin, bitirmenin bir çeşit ölmek olduğunu hissediyor. Yarım yaşantılar sürdürerek bütün ölümlerden kaçıyor.” (Atay, 2005: 56).

“Beni bu yarım adamlardan kurtarmayacak mısınız?” diyerek Bilge'ye seslenmesi bu yarım kalma halinden kaçma isteği gibi görünse de aslında bir oyun olarak tasarladığı hayatın dışındaki Bilge'den herhangi bir cevap beklememektedir.

Sanatı bir oyun olarak gören ve “güneşin bir gün daha doğmak üzere olduğunu görebilmek için her gün yeni oyunlar icat etmek zorunda” (Atay, 2020: 262) olan Hikmet'in neden ve nasılına cevap Berne'den gelir. Ona göre “Günlük yaşamda özel yakın ilişkiler kurma olanağı az olduğu ve yakın ilişki biçimlerinin bazılarını oluşturmak bazı kişilerce ruhsal açıdan olanaksız bulunduğu için toplumsal yaşamda zamanın önemli bir bölümü oyun oynanarak doldurulur” (Berne, 2020: 90).

Gürbilek'in “Tehlikeli Oyunlar” romanında oyunun kullanılma gerekçesini oyun alanına

bağlama çabası oldukça yerindedir: “Atay’ın romanlarında çocukluk yalnızca bir masumiyet olarak değil, bir an önce aşılması gereken bir zaaf olarak da değil, yazara oyun imkânını da sunan, kahra-manlarına tehlikeli oyunlar oynama, ‘uzak kötülükler’ düşünme, adileşme ve bayağılaşma imkânını da veren bir oyun alanı olarak çıkar karşımıza” (Gürbilek, 2012 b: 60). Piyes¹ sözcüğünü kullanarak önceliği sahneye değil yazıya veren anlatıcı, söz ve yazı arasındaki güçlü bağı da kurmuş olur: “Hayır, kalın albayım. Şu anda elimizde fazla seyirci yok... Albaylarım! Sizlere bir piyes oynamayacağım. Sizlere, sizlerin tarihini okuyacağım. Her şeyi tarih sırasına göre anlatacağım. Çünkü ben sıraya önem veririm. Düzeni severim. Önce ne oldu? Önce kim, ne yaptı? Önce ne vardı? (...) Önce kelime vardı, biliyorsunuz” (Atay, 2020: 77).

Romanın adından da anlaşıldığı gibi oyun oynayan insan tehlike içerisindedir. Oyun kavramının özelliklerinden biridir tehlike. Âşık olduğu Bilge’ye nasıl yaklaşacağını düşünen Hikmet, “(Aşkla oynanmaz.) Aşkla oynarım: Ogüzeldudaklarınızasahipolabilir- miyim oynarım. İşi öylesine şakaya getiririm ki, gerçeğin anlamı kalmaz. (Bak bunu yaparsın.) Ciddi ol, ciddi ol; durum vahim.” dese de oynadığı oyunun ciddiyetinin farkında değildir. Heidegger’den beri söylenegelen oyunun kendi içinde tehlikeyi barındırması kadar ciddi bir durumdur bu (Dursun, 2019: 127).

“Antik çağlarda bir arada yaşayabilen oyun ve ciddiyet olguları, modern zamanlara gelindiğinde bir zıtlık ilişkisi içerisinde algılanmaya başlanmıştır” (Huizinga, 2017: 251- 257). Hatta Huizinga, oyunun ağırbaşlı anlamındaki earnest sözcüğünde dile getirilen kavramın zıddı olduğunu söyler. Tekrara düşmekten korkmama hatta kendi temsilini yüz kırk ikinci kez görmek de oyunun bir başka özelliğidir. “Tehlikeli Oyunlar” da “Herkesin kendisine uygun bir sonuç çıkar-makta serbest olduğunu” (Atay, 2020: 308) söyleyen anlatıcı, oyunun düzen içindeki yapısını vurgular. Bütün oyun alanlarının kendine özgü bir düzeni vardır. Oyun başlamadan önce belirlenmiş kurallarla oluşturulan bu düzen, zaman içerisinde formüle dökülerek belirginleştirilir. Oyuna katılan herkesin uymak zorunda olduğu bu kurallara uymayanlar, oyunbozan olarak adlandırılır ve cezalandırılır. “Tehlikeli Oyunlar” anlatısında Hikmet, yolculuğunun başından sonuna oyunbozan kimliğini gizlice taşır. Başarısız evliliğinde de yazmayı bitiremediği eserinde de onun oyunbozan kimliği ortaya çıkar. Ancak

¹ Oyun karşılığı kullanılan piyes kelimesi, kimi durumlarda yalnızca oyun metni kimi durumlarda sahneye taşınan tiyatro oyununun kendisi anlamlarında kullanılmıştır.

oyun duygusu onda oyunbozanlığın önünde olduğundan bütün anlatının bir oyun olduğu, seyircinin seyrettiği oyunun da bir sonu olduğu gerçeğinden yola çıkılarak ortaya konanın okur/ seyircinin yeni oyunları olduğu söylenebilir. Büyük oyun böylelikle daha da büyümüş olur.

Oyunlaştırılan metindeki vurgudan çok daha bariz bir biçimde oyuna geldiğini söyleyen Hikmet, genel geçer ifadeler kullanmaktan geri durmaz. “Artık akşam olmaktadır, kardeşim Hidayet. Nurhayat annenin, sandalyede oturmaktan, sırtı ağrıtmaktadır. Mektubumuz, karışık olmakla birlikte, ruhumuzun aynasıdır. Derlenip toparlanması, içimizin derlenip toparlanmasına bağlıdır. Biraz daha zamana ihtiyacımız vardır” (Atay, 2020: 64). Anlatıyı “yaşantı milyoneri olamaması” (Atay, 2020: 65) ile sürdüren Hikmet, Hidayet için yazdığı mektupta bu şekilde rahat konuşabilmektedir. Mektup anlatısının sonunda tükeniş ağır basar.

“Ben bu oyunlara devam edemeyeceğim artık. Ben galiba artık sizinle ve dul kadınla yürütemeyeceğim bu hayatı. Bir dakika dursam. Düşünsem. Düşünemiyorum. Düşünemediğimi belli etmemeliyim. Sonra beni götürürler. Nereye? Biliyorsun. Hayır. Bilmiyorum işte. Seni dinlemiyorum. Neden geriye dönemiyorum? Aşağı da bakamıyorum. Beni duymuyor musunuz? Bir şey yapamaz mısınız? Düşünüyorum.” (Atay, 2020: 462).

Oyun içinde oyun oynama; iç içe geçmiş yapının gerçek olanla olmayan arasındaki belirsizliğini de işaret eder. Roman ve oyun metninin Hikmet tarafından yazılmaya çalışılan ancak hep yarım kalan oyunların, Hikmet’in daha önce oynamış olduğu oyunların gerçek ile kurmaca arasındaki konumu belirsizdir. Okur/seyirciyi farklı okumalara götüren de budur. “Tehlikeli Oyunlar” anlatısında metinler arası ilişkiler dâhilinde diğer metinlerdeki öğeleri kendi anlatısı içerisinde birer oyun malzemesi olarak kullanan Atay/ Seyyar Sahne de, kendi oyunlarına dâhil olmak için çaba gösteren okur/ seyirci de oyun kurma eğilimindedir. Oyun içinde oyun olup olamayacağını soran Hikmet, güvenilmeyen anlatıcı konumunu gözler önüne serer. Hikmet’in “Austerlitz savaşı gibi bir masal” tabiriyle oyun içinde yazdığı oyun, “Austerlitz savaşında albayla birlikte gösterilen yararlıklara karşı düzenlenen takdirname” (Atay, 2020: 302) ile gerçeğe dönüştürülür. Bloom’un Hamlet karakteri için söylediği “kendi kendisinin özgür sanatçısı” (Bloom, 2014: 80) kimliği de oyun içinde oyun oynayan karakterin zihnini gösterir. “Oyunumuza dönelim albayım” (Atay, 2020: 262) diyen de “Bırakalım oyunu albayım” diyen de Hikmet’tir. Anlatının sürekli farklı düzlemler arasında gidip gelmesi ve bunların hangisinin oyun olduğunun bilinmemesi oyun içindeki oyun yapısının romanı da oyunu da okur/ seyirci nezdinde yoğun bir hale getirir.

Oyun oynama ve kurma konusunda bir uzman olan Atay karakterleri küçük büyük pek çok oyun oynar. “Apokalipsin Dört Atlısı”, “Vakit Geçirme”, “Alt Gözlerde Arama” oyunu gibi küçük oyunlar da vardır Hikmet’in günlük rutininde, küçük oyunlar da büyük oyunlar da. Eric Berne’ün küçük ve büyük oyunlarının “Tehlikeli Oyunlar” anlatısında Atay tarafından kurgu boyutunda ele alınan sayfalar hiç de azımsanacak boyutta değildir. Küçük oyunlara gelmemek için gecekonduya taşınan Hikmet büyük oyunlar oynama amacındadır. Ecevit’in romanın yapısıyla ilgili söylediği üç düzlemin her biri bir oyun, hepsini çevreleyen ise “Tehlikeli Oyunlar” adlı tiyatro oyunudur. “Asıl oyun başlıyor albayım” sesleniş de bunu gösterir. En büyük oyun olan bu oyun, Atay’ın –mış gibi yapan insanlara yönelik eleştirisinin de asıl nesnesidir. Bu açıdan bakıldığında oyun kendini var etmeye çalışan bir dramaturji üzerinden okunabilir. Hatta anlatıcı; iyisi kötüsüyle, büyüğü küçüğüyle oynanan oyunları eleştirmekten de geri durmaz. Oyunları yönetmek için bir yönetmene ihtiyaç duyulması da bir özeleştirici kabul edilebilir.

Oyunlar yazıyorum Sevgi. Üst katta oturan emekli bir albay var. Oyunları yazarken bana yardımcı oluyor. Biliyorsun Sevgi. İnsanlar, çok kötü oyunlar oynuyorlardı genellikle. Mimikleri, jestleri diksiyonları çok kötüydü. Birçok insan da kendisine uygun olmayan rolü benimsiyordu. Oyunları düzelterek Hikmet, dedi albayım. Düzeltelim albayım! diye heyecanla bağırdım (Atay, 2020: 406).

Tek kişilik oyun kavramının roman türünün sahneye taşınmasından doğduğunu belirten Mordeniz’in “bireysellik”le ilişkilendirdiği roman, “kamusallıkla” açıkladığı ve “tiyatronun romanla hemhâl olduğu yerde” ortaya çıkmaktadır. Tiyatro sanatının üç asli ögesi seyirci, oyuncu ve yönetmenin birbiriyle ilişkisini birbirleriyle olan diyaloga ve bir terim olarak “diyalojik tiyatro”ya bağlayan Mordeniz (2011: 125-128) yola çıkış noktası aldığı Grotowski’nin “Yoksul Bir Tiyatroya Doğru” manifestosundan “başka bir kişiye açılma” kavramıyla tarif eder.

“Tek kişilik oyun oyuncu için olduğu kadar seyirci için de bir meydan okumadır çünkü oyuncu kadar seyirci de diyalog kurmaya açık olmayabilir. Kendini albenisine kaptıracağı bir curcunadan yoksun bırakılan seyirci oyuncuyla başbaşa kalmıştır. Sahnede tek başına olan oyuncu doğrudan kendisine hitap edecektir. Bu doğrudan hitap için oyuncunun doğrudan seyirciyle konuşuyor olması şart değildir. Oyuncu tümüyle bir iç konuşmayı canlndırsa bile seyirciye hitap eder. Sahnedeki yalnızlığı bu sonucu zorunlu olarak doğuracaktır. Sahnedeki tek bir beden, iki ya da daha fazla sayıdaki bedenden çok daha fazla insanlık durumunu temsil kabiliyeti taşır... Tek kişilik oyunun öteki özneleri olan yönetmen ile oyuncunun ilişkisi de çalışma esnasında gerçek bir diyaloga evrilmek zorunda kalır. Çünkü belli bir aşamadan sonra

kalabalığın, topluluğun ama özellikle de kolektivizmin bireysel özellikleri törpüleyen, özel olanı genelin içinde erimeye zorlayan doğası/ havası yerini iki öznenin karşı karşıya kalma deneyimine bırakır. Yönetmen, bir oyuncu grubunu yöneten ve bu kalabalığa dair bir takım direktifler vermek zorunda kalan biri olmaktan çıkar; oyuncu ile dolaylı ve aracısız bir şekilde karşı karşıya kalır ve bu ilişki bir ben- sen ilişkisine dönmeye her zamankinden çok daha yakın hale gelir.” (Mordeniz, 2011: 127-128).

5.2. Dramatik Aksiyonun Yönelişi

“Tüm muhteşem hikâyeler iki şekilde başlar: Ya insan bir yolculuğa çıkar ya da şehre bir yabancı gelir.” diyen Tolstoy’u doğrular nitelikte anlatının olmazsa olmazı olan iki öge; karakter ve eylemin birlikteliği “Tehlikeli Oyunlar”ın ana karakteri Hikmet’in bir yerden bir başka yere gitmesi ile kendisini gösterir. “Tutunamayanlar” romanında Turgut Özben’in Selim Işık’ı aramaya başlamasında olduğu gibi anlatı başlamış olur.

Geçmişinden kaçma düşüncesi romanın üst anlatısındaki gibi alt anlatıda da gerçeklikten kaçma biçimiyle okur/ seyircinin karşısındadır. İçerik bakımından romanının ikinci bölümünde Sevgi ile evliliğini, üslup bakımından da Hüsametdin Tambay dilini gerçekçi bir tarzda kullanan Atay, gerçek ile kurmaca arasında oluşturduğu çatışma ile okur/ seyirci nezdinde anlatının belirsizliğini güçlendirir. Yazar tarafından kurulan asal güç olay dizisinin kurulmasındaki en büyük zorluktur aynı zamanda. “Muharebe öncesinde bir yüzbaşıyla bir binbaşı böyle sohbet etmez”... “Nerede kaldı senin gerçekçiliğin?” (Atay, 2020: 266) diyerek Hikmet’in oyunlarla kurduğu yaratıcılığı sorgulayan Albay’a, Hikmet’in “Çok gerilerde kaldı albayım, burada oluşturulan bir sanat yapıtıdır, muharebe usulleri el kitabı değil” (Atay, 2020: 266) cevabı onun kurmaca lehine taraf tuttuğunun kanıtıdır.

“Tehlikeli Oyunlar” romanının yapısını oluşturan ve Ecevit’in bahsettiği her üç anlatı düzleminde de oyun kavramı hem edebi bir tür olan romanı kuran düşünce hem de sahne üstüne taşınan oyun metninde farklı sanat formlarında görünür. Calderon’un (2011) “Hayat Bir Rüya’dır” ya da Shakespeare’in (2019) “Dünya bir sahnedir” söylemi gibi homo sapiens’ten homo ludens’e dönüşen Hikmet karakteri, anlatıdaki gösterge olmanın ötesinde önemli bir somutlamadır.

“Ülkemiz büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca, biraz isteksiz de olsak, hepimiz sahnenin bir yerinde, bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Küçük topluluklar olarak, birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek günlük oyunlarımıza başlarız. Ben Hikmet VI, zamanında – yani Hikmet I olduğum sıralarda bu oyunu ciddiye almış ve bütün oyunları heyecanla seyretmişim. Sonunda, kendi oyunumu, bütün bu oyunların dışında ve gerçek olarak yaşamağa karar verdim. İnsanlarımız, aynı piyesi yıllardır

aynı biçimde oynamanın yorgunluğu ve gerçeğe bir türlü benzetememenin bezginliği içindeyken ben, bizlere bugüne kadar hiç yararı dokunmamış olan aklın – daha doğrusu, akıl olduğunu sandığımız akıl taklidinin zincirlerinden kurtularak, bütün ülkeleri ve onların gerçek kişilerini içine alan büyük oyunun heyecanı içinde bulunuyorum.” (Atay, 2020: 350).

XIII. bölümde anlatılanların kurmacanın bir parçası olduğunu ifade eden anlatıcı, “Büyük Oyun” başlıklı XIV. bölümde kurmaca olanla gerçek olanın karıştığını belirtir: “Her sabah uyanınca biraz isteksiz de olsak, hepimiz sahnenin bir yerinde, bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Sonunda, kendi oyunumu, bütün bu oyunların dışında ve gerçek olarak yaşamaya karar verdim” (Atay, 2020: 350). Yaşanan hayat ile oyun, gerçek ile kurmaca karşıtlığı, anlatıcı bakışıyla da kurgulanmış metin içindeki karakterin bakışıyla da iç içe geçirilmiş olarak aktarılır. Romanın yazarı Atay’ın da oyunlaştıran Seyyar Sahne’nin de farklı iki sanat formu olan roman ve tiyatro üzerinden oyun kurma aracılığıyla üst bir anlatı yarattıkları söylenebilir. Atay’ın bir sanat formu olan tiyatro ile yakın ilişkisi düşünüldüğünde onun bu üstkurmacanın da üzerindeki yaratımını görmek daha da kolaylaşır. Sahne üstünde icra edilen “Tehlikeli Oyunlar” oyunu, kurmaca olanın altını kalın çizgilerle çizerek anlatının bir sanat ürününe dönüşümünü seyircinin gözler önüne sermiş olur.

“Oyunla eş zarnanlı bir düzlemde var olan” (Ecevit, 2001: 109), yazar/ yönetmen/ oyuncu tarafından somutlaştırılan kurmaca dünya, aksiyonun yönelişinde de belirsizliği sürdürür. Anlatıda herhangi bir kurala bağlı olmayan yükseliş, roman/ oyun metninde yer alan bölümlere bağlı olarak geçişler gösterir. Özellikle “Son Yemek” ve “Düşüş” bölümleri dramatik çizgideki doruk nokta ve düşen aksiyonu işaret eder. İntihar anlatısının “Düşüş” bölümünde yer alması ve Freitag pramidinde ilerleyen bu anlatımın “Shakespeare türü trajedi kurgusunun parodisi” olduğu söylenebilir. (Ecevit, 2011: 349) Atay’ın “Günlük”te ifade ettiği gibi Hikmet de bir trajedi yaşamaktadır ancak onun trajedisi kendi davranışlarından kaynaklanmaktadır. (Atay, 2005: 48) Roman ile trajedi arasındaki ilişki için Franco Moretti, toplum ile ilgili bir bakış açısı getirir. Ona göre Shakespeare’in eserleri; özgürlük ve bireyin çıkarları için bir alan açıldıktan, “kişi” ile “işlev” arasında mesafe oluşturulduktan sonra tiyatro aracılığıyla dünya idealinin nasıl değiştiğini gösterir, toplumun yeniden sağlam bir temele kavuşabilmesi için eski normların terkedilmesi gerektiğini savunur. Bu değişim, toplum bağlarının “sadakat” ideali yerine “çıkar” ilkesiyle nasıl dönüştürüldüğünü vurgular. Franco Moretti, Shakespeare’in eserleri aracılığıyla eski düzenin kaçınılmaz olarak çökeceğini anlatır.

Trajediden romana geçişin de bir başka ifadesi olan bu durum, bir kültürel değişimi, olgular ile değerler arasındaki ilişkiyi baş aşağı çeviren bir dönüşümü ifade eder (Moretti, 2005: 87).

Dramatik çizginin önemli noktalarından bir diğeri dönüm noktasıdır. Hikmet'in gecekonduya taşınması ile başlayan anlatıdaki en önemli dönüm noktaları, geriye dönüşlerle verilen evlilik ve Hüsamet'in Albay'la tanışmadır. "Hüsamet'in albayımla yeni tanıştım, daha önce tanıımıyordum onu, yeni bir insan, emekli albay, uyumak üzere sin" (Atay, 2020: 33). Uyku, anlatının katmanlar arasında sıçramalar yapmasını sağlayan bir başka kırılma anını temsil eder ve okur/ seyircinin algısının sürekli dağılmasına neden olur. Okur/ seyircinin işini en çok zorlayan da budur. Okuma çeşitliliği de böylece artmış olur. Anlatının başında uyanan ve sonunda tekrar uykuya dalan karakterin romanı da oyunu da bir sona götürdüğü düşünülebilir ancak büyük oyunun sonunun ne olduğu belirsizdir. Anne ve babasının mezarını ziyaret eden Hikmet'in onlara "Neden albayım kadar olamadınız?" dediği yalnızlığına dair bu cümle roman/ oyun metninin sonunda yer bulur, okur/ seyirciye dolaylı bir son izlenimini verir. Romanı okuyan kişinin de oyunu izleyen kişinin de "Bana kalırsa biraz karışık tı, dedi genç adam. Bazı yerini anlamadım. Canım, dedi kız, Sonunda çocuk ölüyor işte. Aptal, dedi delikanlı, o kadarını biz de anladık." (Atay, 2020: 475) deyişi yazar/ yönetmenin okur/ seyirciyi ironik bir yönlendirmesidir.

"Son Yemek" bölümüyle zirveye taşınan karnaval anlatısı, dramatik anlatının türler arası geçişkenliğiyle kullanılır. Anlatı katmanlarında görüldüğü kadar olmasa da mütercim Rüstem Bey'in kâtibeye, "yazıyor musunuz hayatım," sözü üzerine koro biçiminde söylenen "yazıyoruz" (Atay, 2020: 53) cevabı türler arasındaki geçişleri de göstermektedir. Bunun oyun metnindeki kullanımı çok daha belirgin olmaktadır.

5.3. Figüral Kadro ve İlişkiler Düzlemi

Bütün bir romanın Atay'ın, oyunun Seyyar Sahne'nin kurmacası olduğu düşünüldüğünde ortak karakter Hikmet'in kurmacasında var olan bütün kişilerin büyük oyunun parçası olduğunu söylemek mümkündür. Kundera'nın dediği gib "roman gerçekliği değil varoluşu inceler. Varoluş, olup bitenler değildir. İnsan olanaklarının alanıdır. İnsanın olabileceği her şey, yapabileceği her şeydir" (Kundera, 2002: 53). "Tehlikeli Oyunlar" anlatısının Hikmet Benol karakterinin kimlik bunalımını tartışması, kişiler ve bunların birbiriyle ilişkisini de

önemli ölçüde belirlemektedir. “Birçok insanın yamanmasından meydana gelmiş” (Atay, 2020: 336) olan Hikmet, Atay tarafından yedi kimliğe bölünür. Birbirlerinden oldukça farklı karakter özellikleri taşıyan bu yedi farklı Hikmet, Ecevit’in üzerinde durduğu gibi Jung’un (2005) kolektif bilinçdışını çağrıştıran biçimde farklı zaman dilimlerinde farklı dil ve kimliğe sahip kişiliklerden oluşur. Her bir kişiliği ile hesaplaşmaya çalışsa da “Kalbim bu çelişiklere dayanamıyor.” (Atay, 2020: 337) cümlesi, bütün bu kimlik bölünmesinin farkında olan Hikmet’in akıbetine dair ipuçları verir. Hüsamettin Tambay maddesi ile Hikmet Benol maddesinin kim tarafından yazılması gerektiği, Hikmet’in “Beni benden iyi bilen o kadar çok insan var ki.” (Atay, 2020: 330), “Albayların Hikmet, Hikmetler’in albay olması” itirafları ile daha da tartışmalı hale gelir. “Kişiliğinin bölündüğüne” inanan Hikmet, “Öteki ben senin babandır!” (Atay, 2020: 364) derse de itiraflar bir kabullenmeye dönüşür. Tek kişilik bir oyun haline dönüştürülen oyun metni de bu durumu somutlaştırarak sahne üstüne taşır.

Hikmet karakterinin kimlik bölünmesi Bilge için de söz konusudur. Hikmet’in zihninde yarattığı sayısız Bilge kimliği, her birinin bir çekiciliğini vurgular.

Evli Bilge, ayrılmış Bilge, genç kız Bilge, hizmetçi Bilge, fahişe Bilge, ihtiraslı Bilge, soğuk Bilge, otuz yaşında Bilge, yirmi yaşında Bilge, saf ve bilgisiz Bilge, kurnaz ve baştan çıkarıcı Bilge, karısının arkadaşı Bilge, arkadaşının sevgilisi Bilge, mutlu olduğu halde baştan çıkarılan Bilge, mutsuz olduğu halde baştan çıkarılan Bilge, kendiliğinden gelen Bilge, zorla elde edilen Bilge, öğrenci Bilge, siyah çoraplı Bilge, müdür Hikmet’in sekreteri Bilge ve bütün kitapların Bilgesi. Eski Hindistan’dan günümüze kadar gelmiş bütün sevişme oyunlarının Bilgesi.” (Atay, 2020: 164).

Bilge kişiliğinin bölünmüşlüğü oyunlaştırılan metinde bu şekliyle yer almasa da “Bilge/Hayal” sahnesindeki yoğun Bilge adının tekrarı, iki karakter arasındaki yoğun ilişkinin en büyük göstergesidir. Genelde Atay özelde “Tehlikeli Oyunlar” romanı üzerine yapılmış incelemelerde bahsedildiği üzere “Son Yemek” sahnesinin dini referanslar içerdiği bir gerçektir. Sevgi dâhil on iki kişinin yerini aldığı bu masada yalnızca Bilge’nin bulunmaması, Hikmet’in kurmaca dünyasında, oyun evreninde, yer vermediği hatta buradan kovduğu kişidir. Atay’ın “Günlük” te (2005) “Gerçeğe yakın tek karakter” olduğunu söylediği Bilge, kendisini kurmaca kurulmadan diğerlerinden ayrı bir yere koymuştur.

Yine Yıldız Ecevit’in Albay Hüsamettin Bey ile Nurhayat Hanım için belirttiği gibi gerçeklikleri kuşkulu kılınan ve Atay tarafından “roman kahramanı gibi iki şey” (Atay, 2020: 457) denen bu vurgu, edebi dilin gücü ile romanda kendisini gösterirken oyunlaştırılan metinde yer bulmaz. Oyunlardaki dostlar dediği ve özellikle “Son Yemek” bölümünde pek

çok kişinin adının geçmesi yalnızca birer kurmaca kişi olan varlıklardır.

“Tehlikeli Oyunlar” romanı ve “Tehlikeli Oyunlar” oyununu okur/ seyircinin nezdinde akıcı kılan en önemli özelliklerden biri sahne üstünde tek kişi bulunmasına karşın kişiler arası ilişkilerin ironik ve mizahi yapıya sahip olmasıdır. Salim’e ödev olarak başlayan ancak daha sonra eleştirel bir yazıya dönüşen metin, Atay’ın “Tutunamayanlar” da da sıkça başvurduğu coğrafi konum ironisine döner. Oyun metninde değinilmeyen bu bölüm; “Ülkemizin büyük bir oyun yeri” olduğu söylemiyle henüz ön sözde yerini alır, XIV. bölümde doruğa çıkar.

“...üç yanı denizlerle çevrilmiş olan ülkemizin...” “İki buçuk yanındır, oğlum Salim.” Salim, iki numara tıraşlı kocaman başını kaldırdı: “O ne demek oluyor Hikmet amca?” “Güney sınırlarımızın yarısı karadır da ondan.” “Yapma Hikmet amca; öğretmen kızar böyle şeylere.” “Kızmaz oğlum; gerçeklere kızılmaz.” Salim, kafasında beyaz çizgiler gibi duran eski yara izlerinden birini kaşdı: “Gerçek nedir, Hikmet amca?” “Alıştırma defterini çıkar da yazdıralım; gerçekler havada kaybolmasın.” Salim, Hikmet’in yüzüne bakarak, bu garip amcanın ciddiyet derecesini ölçmeğe çalıştı. “Matrak geçmiyorsun ya Hikmet amca?” “Bu terbiyesiz sözü de nereden öğrendin bakalım?” “Hangi terbiyesiz?” “Matrak terbiyesiz.” Salim, kalemi ağzına soktu: “Herkes söylüyor.” Hikmet, yuvarlak fırça kafaya hafifçe vurdu: “Kötü bir sözü herkesin söylemesi, o söze bir gerçeklik kazandırmaz. Çıkar defterini. Yalnız, gerçeğin tanımını vereceğiz, matrağın değil.” Salim, sarı çantasının patlamış dikişleri arasından elini soktu; bütün sayfalarının köşeleri, çeşitli doğrultularda kıvrılmış olan, kırmızı kaplı, mavi etiketli bir defter çıkardı. Sayfaları aceleyle çevirdi. Her sayfada, çeşitli doğrultulara yatmış yazılar ve kırmızı ayırma çizgisinden yazılara doğru eğilen çiçek resimleri vardı. “Sen kız mısın ki çiçek resimleri yapıyorsun sayfa kenarlarına?” “Bu, alıştırma defteri de ondan.” “Anladık. Bu ne biçim yazı böyle?.” (Atay, 2020: 109).

“Tehlikeli Oyunlar” romanından yine “Tehlikeli Oyunlar” adıyla oyunlaştırılan ve sahneye taşınan, uyarlanan oyunda da bu gerçeklik vardır. Diyalojik söylemle yazılan romanların monolojik söyleme dönüşümü büyük değişimlerle birlikte ele alınır. “Tehlikeli Oyunlar” anlatısında Hikmet Benol karakterinin oyun evreninde kurulan ve adı anılan bütün kişilerin bu evrende Hikmet’in oyununun bir parçası olduğu düşünüldüğünde bu monolojik söylem daha da anlaşılır hale gelir. Özellikle Hikmet’in kişilik bölünmesinin yaşandığı yedi Hikmet için geçerlidir bu söylem. “Rüya” bölümünde Hikmet- Naciye diyalogu ve “Dul Kadın” bölümünün de Hikmet- Salim diyalogunun oyun metninde bütün sahneyi kaplaması tek kişilik karakter inşasının bariz örnekleridir. Hikmet’in kendisini susturma çabasının boşa çıkması, özellikle parantez içinde albaya kurduğu onay beklemeyen sözde soru cümleleri ve bunlara kendisinin verdiği cevaplar; monolojik söylemin yazar tarafından biçimsel bir yaklaşımda kullanıldığını kanıtlar. “(Buna benzer bir felsefe vardı, değil mi albayım?)” (Atay, 2020: 33) Hikmet’in albayın sürekli kendisinin sözünü kesmesi de diyalogun aslında bir türlü kesilmediği hatta duraksamadığını gösterir. Hikmet’in sözü bitmeden albay, albayın sözünün

hemen üstüne Hikmet kendi monologlarını sürdürür.

Oyun metninde parantez içi kullanımların yoğun varlığı Seyyar Sahne dramaturji çalışmasının bir sonucudur. Mordeniz, sahne uyarlamasının romandaki bireyin bilinç yarılmasını, bilincinde oluşan iç gerilimi, dramatik bir çatışma unsuru olarak merkeze alabilirse başarılı olacağını söyler. Seyircinin karşısına çıkan acı çeken kahraman ifadesi de seyirciyle birliktelik içeren bir yapı oluşturur.

“Seyircinin önüne “acı çeken kahraman” olarak çıkmak, seyirciye tragedya formunda gerçekleşen acı çeken kahraman ve ona ağıt yakan koro formunu çağrıştırır. Yani, koro ve bu koronun ortasında onların günahını kendi üstüne alıp onlar adına acı çeken kahraman mimarisi, acı çeken kahramanı oynayan oyuncunun etrafına yerleştirilmiş seyirciyle ima edilir ama bu sefer kahraman herkesin işaret ettiği suçlu- suçsuz değil herkese kendini gösteren bir yansıtıcıya dönüşür.” (kişisel iletişim, Celal Mordeniz, 30 Kasım 2021).

Klasik oyun metinlerinde parantez içi kullanımların yönetmene verilen direktifler anlamına gelmesine karşın burada metnin içinde oyuncu tarafından dile getirilen ve bedene dökülen karşılıklardır. Oyun metninin seyirciye yönelik bu ifadeleri muhatabın da değiştiğini gösterir.

“Kelimeler albayım, bazı anlamlara gelmiyor. ‘Kelimeler, albayım, hangi anlama geliyor?’ ‘Efendim?’ Sizi neden yanımda dolaştırıyorum bilmem ki? ‘KELİMELELER! Albayım. Hangi anlamda kullanıyoruz onları?’ ‘Hangi kelimeler Hikmet?’ ‘Bütün kelimeler. Genel anlamda kelime.’ ‘Ne demek istiyorsun oğlum?’ ‘Kelimeler canım işte. Mesela kelebek’ ‘Ne kelebeği?’ ‘Kelebek canım, bildiğimiz kelebek.’ ‘Ha, o kelebek mi?’ ‘Evet, o kelebek.’ ‘Kelimenin aslı mı nereden geliyor?’ Bu soruya tutunalım hiç olmazsa: ‘Evet. Kelimenin aslı nereden geliyor?’ ‘Bilmiyorum’.” (Atay, 2020: 101).

Kendi varoluşunu anlatmaya çalışan Hikmet, “I come ulan, dedim; ben varım işte, here I come... halde varım. Cogitosuz ergo sum albayım, cogitosuz ergo sum.” sözleriyle anlaşılmakta zorlanırken “Siz de bir sözü, ne zaman bir kerede anlayacaksınız albayım?” diyerek kendisinde suç bulur. Bu söz oyunlarının oyun metninde de yerini bulması okuru olduğu gibi seyirciyi de etkileyeceğini düşünen yaratıcı ekip yazımı öncelenen “kirikkırak, mingayraddin, tozunualalımıabilik” gibi bazı kelimeleri oyun metninde kullanmamıştır.

“Tehlikeli Oyunlar” romanının dilinin “Tehlikeli Oyunlar” oyununun anlatıcı/ oyuncusunun bedeniyle buluşma hali diğer tek kişilik oyunlardan farklı bir biçimde okur/ seyirciye farklı bir deneyim kazandırır. Okur eş zamanlı olarak seyirci, seyirci de okurdur.

5.4. Zaman ve Mekân Kullanımı

Küçük burjuva hayatının zorunluluklarını, onların ayrıntılar içinde boğulmuşluğunu küçük

oyunlar olarak gören Hikmet, gecekonduya büyük oyunlar oynamak için gelmiştir. Kentten gecekondu bölgesine doğru ilerleyen mekân değişimi, “Tehlikeli Oyunlar”da Hikmet’in zihni kurgusunda da yerini alır. Gerçek olduğu tartışmalı olan bu iç göç, Hikmet’in bir oyunu olabileceği gibi anlatılan oyunun içindeki oyunun mekânları da olabilir. “Gecekondu değil üç katlı ahşap ev” (Atay, 2020: 23) vurgusunun yoğunluğu, zihinsel mekânın somutlaştırılması gibi görünse de aslında neyin gerçek olduğunun belirsiz olduğu oyun evreninde okurun zihninde canlanması kolay olmayacaktır.

Herhangi bir direktifin yer almadığı oyun metni doğrultusunda Seyyar Sahne’nin çalışmasında en az oyun methi kadar işlev sahibi olan iki salıncak bütün mekân özelliklerini üzerinde taşır. Romanda da oyun metninde hiç geçmeyen ancak “Tehlikeli Oyunlar” oyununun tek ve çok önemli dekoru olan salıncak, tam bir yorumlama imgesidir. Seyircilerin bu sahneleme yöntemini kendi yorumları ile tamamlayacağını söyleyen Seyyar Sahne ekibi Atay’ın bakışını da sürdürmüş olur: “Minimal bir sahne tasarımı tercih edildiğinde tabii ki o tasarımın tüm öğeleri, daha dikkat çekici olacak; boş sahneye koyacağınız bir kibrit çöpü bile önemli bir anlam kazanacaktır. Minimal bir sahne tasarımı tercih edildiğinde tabii ki o tasarımın tüm öğeleri, daha dikkat çekici olacak; boş sahneye koyacağınız bir kibrit çöpü bile önemli bir anlam kazanacaktır” (Şenocak, 2011: 104).

Hikmet’in soyut dünyasının sahneye aktarıldığı, yabancılaştırıcı etkinin daha güçlü verilmesine odaklanan bu minimal yaklaşım, tek kişilik oyunların en önemli özelliklerindendir.

Atay’ın karakterlerinin yaşadığı mekânda yer alan eşyalar ile uyumsuzluğu oldukça iyi bilinir. Atay’ın “Korkuyu Beklerken” öyküsünde “Ya eşya bir gün delirirse” diye düşünebilen bir karakterin yaşadığı ortama uyum sağlamasının zorluğu, diğer insanlara yaklaşımının pek de kolay olmayacağının kanıtıdır. Çay demleyememek, pijama katlayamamak vb. nesne ile uyumsuzluk “Tehlikeli Oyunlar” anlatısında da belirgindir. Bilge’nin eşyaları ile beraber yaşaması kendi düşüncesi ile zıtlık gösterse de anlatı için bir başka çatışma sağlanmış olur. “Eşyanın sürekliliğinden çekiniyorum. Bu sürekliliğin kendisine bulaşmasından korkuyordu. Yaklaş onlara, dokunmağa çalış... Bilge’ye ulaşmak için, onların arasından geçmek zorundasın. Olmaz, ben yalnız Bilge’yi istiyorum. Bilge her yere kök salmış, ayıramazsın Bilge’yi onlardan; sonra çok acı duyar.” (Atay, 2020: 155)

“Tehlikeli Oyunlar” romanının bölümler arası değişimleri mekân değişimlerinden bağımsız hareket eder. Dört ana bölüm ve on sekiz alt bölüm de Hikmet’in zihninin bir oyunu olabileceği için mekânlar da soyut düzlemde büyük zaman sıçramaları gerçekleştirir. Oyun metninde sahnelemeye yönlendirme olması adına “Park” bölümü sahnesinde olduğu gibi geçiş yapılacağına bildirilmesi hemen ardından sahnenin gelmesi aradaki farkı doğrular niteliktedir. Yazarın anlatıcı/ anlatıcılar aracılığıyla kurduğu okur/ yazar ilişkisi, zamana dair kısaltmalar içerir. Hikmet, oyun metninin “Yalnızlığın Oyuncakları” sahnesinde romandan farklı olarak doğrudan rüya anlatısına başlar. Yaklaşık beş yüz sayfadan oluşan bir romanın oyun metnine dönüşürken geçirdiği bu kısaltmalar özellikle zamana ve mekâna ilişkindir. Bir dramatik metnin edebi metinden farklı yanlarından biri de doğal olarak budur.

5.5. Anlatı Yapısı

Oyunlaştırılan metnin edebi bir dile sahip romandan yapılmış olması öncelikle bir tür değişimini gerektirir. Dramatik metnin gereklerine uygun bir biçimde yeniden oluşturularak diyalogik söylemden monolojik söyleme aktarılır. Söylem biçimindeki değişim roman türünü oyun metnine çevirmiş olur. “Tehlikeli Oyunlar”, roman türünde kaleme alınmasına karşın oyun metni, şiir, mektup, gazete yazısı başta olmak üzere pek çok dil özelliğini üzerinde barındırır (Ergeç, 2018). Romanda olduğu gibi oyun metninde de “Gecekondu” bölümü adı altında aktarılan “Rüya” sahnesi oyun metni formunda yazılmıştır. Bu haliyle oyun metninin içinde herhangi bir değişim yapılmadan yer alması da çok doğaldır (Yiğitler, 2014). Oyun metninde de yerini alan “tragedyadaki koronun yerini tutan baldızlar” tiyatroya bir başka atıftır. Berna Moran’ın “Tutunamayanlar” için söylediği “tiyatro konvansiyonlarını iç konuşma tekniğine uyarlayarak bir mizah yöntemi geliştirmesinin “Tehlikeli Oyunlar” anlatısının bütününe yansıdığı söylenebilir. Bütün anlatı boyunca bahsedilen Hikmet’in yazmaya çalıştığı oyun metni de büyük oyunun yazılamamış biçim ile ilgili halidir. Oyun metninde “Hidayet’in Mektubu” bölümü ile anlatı içinde başka bir türe yer verildiği de görülür. Ecevit’in edebi anlatıları sınıfladığı lirik- epik- dramatik özelliklerin bir arada görülmesi yalnızca kurgu düzlemindeki görünümeler değil aynı zamanda “modern poetikanın sahne üstüne taşınması”dır (Ecevit, 2014: 357).

“Tehlikeli Oyunlar” romanının nasıl yazıldığı konusunda bilgi veren Hikmet “mümkün olduğu kadar yorum yapmamaya çalıştığını” (Atay, 2020: 306) söylese de Ecevit’in yaptığı

gruplandırırda üç anlatı düzleminde de görülür. Hikmet'in Albayla birlikte oyunlar yazmaya çalıştığı gerçeklik düzlemi ile kurgulanan metinlerin içinde yer bulan kurmaca düzlem oyun üzerinden kendisini oluşturur. En büyük oyun olan "Tehlikeli Oyunlar" tiyatro oyununda Hikmet'in iç dünyası da anılar ve iç konuşmalar biçiminde okur/ seyirci karşısına çıkar.

Hikmet karakterinin niceliksel çokluğu anlatıcı çokluğunu da beraberinde getirir. "Bir Hikmet rüyalarını düşünürken öteki de yaşadıklarının sorumluluğunu almalı." (Atay, 2020: 313) diyen anlatıcı Hikmet, yedi kişiliğe bölünen karakterleriyle üst bir Hikmet tarafından birinci kişili bakışla anlatılır. "Zarar yok albayım. Bende daha çok Hikmetler var" (Atay, 2020: 340) ve "Şimdi Seni Yakaladım" bölümünde (Atay, 2020: 293- 308) üçüncü kişili bakış açısı bariz bir biçimde diğer bölümlerden ayrılır. Tek kişilik oyunlardaki birinci kişili anlatım dolayısıyla bu bölümün oyunlaştırmada yer almaması da doğaldır. "Tehlikeli Oyunlar" romanının "Selim Bey" bölümü de üçüncü kişili bir bakışla yazılmış, bu nedenle oyun metnine dâhil edilmemiştir. "Korku" bölümünde ise birinci ve üçüncü kişili anlatımın birlikte kullanılması, oyun metninde anlatıcının hangi bakış açısını tercih edeceği yönündeki ipucunu da verir:

"Pijamalarını çıkardı. Neden pijamalar? Peki pijama. Bir pijama ikiye ayrılır: Pijama altı ve pijama üstü. (İki parça olduğuna göre çoğul da kullanılabilir demek. Ukalalık etme.) Pijama nasıl çıkarılır? (Canım ben biliyorum bütün bunları- araya kelimelerin girmesi gerekli mi?) Pijama altının lastiği hafifçe gevşetilir; bu iş için genellikle, iki elin başparmaklarını kullanmak yeterlidir. Sonra, bel geriye doğru bükülürken sağ ayak yavaşça yukarıya çekilir ve bacaklardan biri pijama altından kurtarılır. (Not: Pijama altı yerine pijama pantolonu diyenler de vardır; fakat bunlar taşradan gelmiş cahil kimselerdir)." (Atay, 2020: 324).

Anlatıcı kipinin bu kadar çok ve yoğun değişimi diyalojik bir söylemin oluşmasını sağlar. Oyun oynama, oynadığı ya da oynayamadığı oyunları yazma, bir türlü bunları yazamama, oynadığı oyunun farkında olma, kimi zaman bu oyunların dışına çıkabilme, bunları seyretme hatta eleştirme tek bir anlatıcı görünümündeki kişinin çok sayıda anlatıcı kimliğiyle kendisini sunması çok sesli, çok anlamlı sonuçlar ortaya çıkarır. "Zaten bilinçaltımda pek bir şey kalmadı albayım ne var ne yok hepsi tükendi." itirafı da bütün bu çok kişilikli bilincin ortaya konmasıdır. Farklı anlatıcı kimlikleriyle anlatıda yer alan anlatıcılar, iç monoloğu iç diyaloga dönüştürür. Bu haliyle bütün romanın hâkim dili özellikle Hikmet'le Albayın iletişim biçimi bir iç diyalog halinde kullanılır.

Anlatıcı, okur ve seyirci kimliklerinin romanda da oyun metninde de birbirini etkilemesi ve birbirine dönüşmesi alıcı rolündeki okur/ seyircinin ön plana çıkmasını sağlar. Atay tarafından

“bunların hepsini albayıma söylerim” ifadesiyle okur/ seyirciye yönelen, oyun metni de dâhil olmak üzere bütün anlatının bir sesleniş olduğu iddia edilebilir. Hikmetin Albayla tanıştığında “Herhalde sigaranız bitmişti” seslenişi belirsiz muhatabın okur/ seyirciye seslenişe dönüştüğü sahnedeki “ne dersiniz?” sorusu bu iddiayı daha da güçlendirir. “İyi romanların okuyucusu olmaktansa kötü romanların kahramanı” (Atay, 2020: 379) olmak isteyen Hikmet’te okur/ yazar/ kahraman kimlikleri bütün anlatı boyunca sürer. Tek kişilik bir oyun olmasına ve birinci kişili bakış açısına sahip olmasına karşın anlatıcı kimliği ön planda olan Hikmet’in kişilik bölünmelerini ve anlatıda kullanılan çoklu anlatıcı kimliklerini görmek mümkündür. Böylelikle hem romanda hem de oyun metnindeki diyalojik söylemin tam bir karnaval ortamı oluşturduğu görülebilir. Atay tarafından aranan okur ile oyun ekibi tarafından aranan seyirci; okur- yazar, seyirci- oyuncu ayrımı yapılmaksızın oluşturulan belirsiz ortamda Bahtinci karnavalesk yapıyı sürdürür.

Romanda Albayın okuduğu tarihi belge ve bilgiler (Atay, 2020: 69- 70) yalnızca virgüllerle birbirinden ayrılmış, okurun nefes almadan okuması istenen, oyun metninde de aynı şekilde oyuncunun performansını göstermesi gereken sahnedir.

“Bir- dakika- yemek- yanyor, şu- pencereyi- açar- mısın, kibriti - versene, kapı - çalmıyor, beni seviyor musun, çöpü- kapıya- bırak, bir- yere- kadar- gitmek- zorundayım, geldin- mi, dün- öyle- demiştin- bugün- böyle- dedin, vaktim- olmadı, dikkat- et- vazoya- çarpacaksın, beni- sevmiyorsun, ben- sadece hatırlatıyorum, kaç- gündür- iyi- değilim- onun- için- mektup- yazamadım, onu- elinden- bırak, şimdi- olmaz, ben- senin- gibi- değilim, radyoyu- kapar mısın, yapmak- zorundayım, bütün- gün- bunu- mu- dinleyeceğiz, bir- dakika- bak- ne-çalıyor, bir- dakika- karşıdan- otobüs- geliyor, bir- dakika- çorabımı- düzeltmek- zorundayım, bir- dakika- hemen- geliyorum, seni- dinliyorum, bir- dakika- yardım- eder misin, ucundan- tut, öyle- değil, canım- istemiyor, yarın- sabah- unutma, sen- bırak- ben- yaparım, sözünü-unutma, bize- bakıyorlar, elim- değmedi, bilmiyorum, bilmiyorum, bir- dakika- gelir misin, ben-de- aslında- senin- gibiyim, neden- öyle- söylüyorsun, sana- anlatmak- zor, çok- isterdim.” (Atay, 2020: 288).

Bütün bu farlı noktalama ve yazımlar, sahne üstündeki oyuncu için yoruma açık bir oyunculuk yaratma fırsatı sunar. Örneğin oyun metninin “Sokakta.../ Bacaklar, Etekler...” sahnesinde oyuncunun hiçbir noktaya yer vermeyen bölümü hem sözlü hem beden aktarımıyla oyuncu için büyük bir zorluk oluştursa da diğer taraftan tek kişilik oyunların önemli bir kullanım alanıdır.

Mimesis yanılsaması yoluyla dedi kullanılarak oluşturulan dolaysız söylem, “Tehlikeli Oyunlar” romanında anlatıcının çok sık başvurduğu bir anlatım biçimidir. Oyun metninin tek kişilik anlatıcı üzerine oluşması dolayısıyla ya o karakterlerin kimliğine girmesi ya da

metinden çıkarılması yoluna gidilmiştir. Bu durumun romandaki örnekleri oyun metninde dedi sözcüğünün vurgularıyla sıkça kullanılır. Tek kişilik oyunlarda edebi söylemin geçirdiği en büyük değişim de burada görülür. Böylelikle mimetik anlatımın diegetik hale dönüşümünde dolaylı bir söylem ortaya çıkar. Romanda “Çalışıyor musun?” diye soran Ergun da “O halde let there be light” diyen Ergun’un karısı da oyunlaştırılan metinde ortadan kaybolur. Söylem ve kişi sayısındaki bu azalma tür değişimin gereği olduğundan doğal karşılanabilir ancak bir daralma olduğu sonucunu da yok saymaz. Diyalojik söylemin devamı yine karakter ve anlatıcı yoğunluğu üzerinden devam eder.

Gerçek yaşamındaki bütün yenilgilerini tek tek ortaya döken anlatıcı, psiyatrist masasına yatmış bir karakter gibidir. Bahar Dervişcemaloğlu’nun “Edebiyat ile Tıbbın Buluştuğu Nokta: Anlatısal Tıp” (2002) makalesinde söylendiği üzere söylem analizi gerçekleştirebilecek kişi de okur/ seyirciden başkası değildir. “Tehlikeli Oyunlar” anlatısının karnaval dobralığı taşıdığını söylemek aşırı bir yorum olsa da gerçeklerden bu denli kaçışın böyle bir yorumlaması da yapılabilir.

6. Sonuç

Bu çalışma, Oğuz Atay’ın “Tehlikeli Oyunlar” adlı romanının Seyyar Sahne topluluğu tarafından sahneye uyarlanması örneği üzerinden edebî metinlerin tiyatroya aktarımında yaşanan dönüşüm süreçlerini ortaya koymaktadır. İnceleme, öncelikle Atay’ın metinsel evreninin özelliklerini, ardından bu evrenin sahne diline nasıl taşındığını irdeleyerek edebiyat ve tiyatro arasındaki estetik ilişkinin karmaşık doğasına ışık tutmaktadır.

Atay’ın “Tehlikeli Oyunlar” romanı, klasik hikâye anlatımını sorgulayan ve parçalı, çok katmanlı bir anlatı yapısı sunan modernist bir metin olarak öne çıkar. Hikmet karakterinin içsel bölünmeleri, anlatıcı kimliğinin zaman içinde değişmesi ve gerçek ile kurmaca düzlemlerinin sürekli yer değiştirmesi; okur/ seyirciyi metin/ oyunun pasif bir alımlayıcısı olmaktan çıkararak onu yorumlayan, tamamlayan bir özneye dönüştürür. Bu katmanlı yapı, romanın dramatik potansiyelini artırmakla birlikte, sahneye aktarım sürecinde önemli bir yeniden kurgu ihtiyacını da beraberinde getirir.

Seyyar Sahne’nin tek kişilik tiyatro uyarlaması, bu metinsel zenginliği sahne üzerinde yeniden üretmek için önemli estetik ve teknik tercihlere yönelmiştir. Yönetmenin tercih ettiği

minimalist sahne tasarımı, örneğin iki salıncak gibi güçlü simgesel öğeler, Atay'ın metnindeki varoluşsal sorgulamaları somutlaştırarak sahnede görünür kılar. Aynı şekilde, sahnelemeye eklenen veya yeniden düzenlenen bölümler, Atay'ın ironik ve çoğu zaman belirsizlik içeren anlatımını tiyatronun canlı, etkileşimli doğasıyla buluşturur. “Yalnızlığın Oyuncakları” gibi sahnelerde yönetmenin kurguda yaptığı değişiklikler, romanın içsel monologlarını beden diline, mekâna ve ritme dönüştürerek yeni bir anlatım biçimi yaratır.

Uyarlamanın tek kişilik performans biçiminde kurgulanması da anlatıcı kimliğiyle oynayan metnin özüne sadık kalınarak geliştirilmiş bir tercihtir. Oyuncu; farklı karakterler, bilinç katmanları ve zaman dilimleri arasında keskin geçişler yaparak seyircinin algısını sürekli diri tutar. Bu anlatım stratejisi, Atay'ın metninde var olan anlatıcı güvensizliğini ve çok sesliliği tiyatro sahnesinde yeniden üretir. Anlatıdaki parçalanmış bilinç yapısı, oyuncunun bedensel performansı ve ses tonlaması aracılığıyla somut bir deneyime dönüşür.

Bu dönüşüm oyunlaştırmanın biçimsel yanının ötesinde kültürel ve tarihsel bir yeniden üretim olarak da değerlendirilebilir. 19. yüzyılda Pera'da Batılı tiyatro estetiğinin Osmanlı sahne sanatlarına getirdiği dönüşüm, modernleşmenin bir kültürel projesi olarak okunabilirken Seyyar Sahne'nin Atay oyunlaştırması bugünün alternatif tiyatro sahnesinde modernist edebiyatı yerelleştirme, güncelleme ve dönüştürme çabasını temsil eder. Böylece metnin postmodern yapısı ile tiyatronun güncel estetik arayışları arasında bir köprü kurulur. Atay'ın bireyin yalnızlığı, yabancılaşması, içsel çözülüşü gibi temaları, sahnede tek oyuncunun bedeni aracılığıyla farklı kimliklere ve ruh halleri arasında geçiş yaparak temsil edilir.

Oğuz Atay'ın “Tehlikeli Oyunlar” romanının tiyatro sahnesine uyarlanması yalnızca bir tür değişimi değil, çok katmanlı bir anlam üretim sürecini ifade eder. Yönetmen ve oyuncunun yaptığı yaratıcı seçimler, romanın ironik ve kırılğan anlatı yapısını sahneye taşıırken metnindeki eleştirel ve sorgulayıcı boyutu korumayı başarmaktadır. İnceleme, tiyatro sanatının edebî bir metni dönüştürme, yorumlama ve yeniden kurma kapasitesini gösterirken; Atay'ın modernist metninin güncel tiyatro estetiği içindeki yerini ve potansiyelini de ortaya koymaktadır. Böyle bir oyunlaştırma; edebiyat ile tiyatro arasındaki verimli ilişkiye katkı sunmakta, metinlerarası bir diyalog ve estetik süreklilik önererek çağdaş sahne sanatlarının yaratıcı imkânlarını zenginleştirmektedir.

Kaynakça

- Atay, O. (2005). *Günlük*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2007a). *Tutunamayanlar*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2007b). *Oyunlarla Yaşayanlar*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2020). *Tehlikeli Oyunlar*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Berne, E. (2020). *İnsanların Oynadığı Oyunlar*, İstanbul: Diyojen Yayıncılık.
- Bloom, H. (2014). *Batı Kanonu*, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Çakmak, B. (2012). Absürt Tiyatroda Oyun Kavramı ve Samuel Beckett'in Oyun Sonu ile Jean Genet'in Balkon Adlı Oyunlarına Yönelik Karşılaştırmalı Bir İnceleme, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 34.
- De La Barca, C. (2011). *Hayat Bir Rüya'dır*, çev.: B. Sabuncu. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Dervişcemaloğlu, B. (2002). Edebiyat ile Tıbbın Buluştuğu Nokta: Anlatısal Tıp, *Yeni Türk Edebiyatı Dergisi*, Sayı 6, s.101- 116.
- Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğu- Batı Yayınları.
- Ecevit, Y. (2005). *Ben Buradayım... Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ecevit, Y. (2014). *Kurmaca Bir Dünyadan*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ergeç, Z. (2018). Bahtin'in Diyaloji Kuramı Çerçevesinde Modern Türk Romanına Bir Yaklaşım. (Yayınlanmış Doktora Tezi), *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana*.
- Gürbilek, N. (2012). *Kötü Çocuk Türk*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens*, çev.: A. Önal. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (1995). *Tiyatroda Uyarılma*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Kaya, Y. (2008). Tehlikeli Oyunlar - Seyyar Sahne. https://tiyatronline.com/tehlikeli-oyunlar_-seyyar-sahne-3262 adresinden alınmıştır.
- Kundera, M. (2002). *Roman Sanatı*, çev.: A. Bora. İstanbul, Can Yayınları.
- Mordeniz, C. (2011). Tiyatroda Hareket, Eylem ve Diyalog. (Yayınlanmış Doktora Tezi), *İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul*.
- Mordeniz, C. (2021, 30. 11) tarihli görüşme notları.
- Moretti, F. (2005). *Mucizevî Göstergeler / Edebi Biçimlerin Sosyolojisi Üzerine*, çev.: Z.

Altok. İstanbul: Metis Eleştiri Yayınları.

Pamuk, O. (1999). *Öteki Renkler*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Seyppel, T. (1989). *Oğuz Atay'ın Dünyası*, çev.: T. Bora. İstanbul: İletişim Yayınları.

Shakespeare, W. (2019). *Nasıl Hoşunuza Giderse*, çev.: Ö. Nutku. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Sezgin, S.Y., T. Volkan (2020). *Oyun ve Oyunlaştırma*, İstanbul: Gece Kitaplığı

Şenocak, A.E. (2011). Girard'ın Roman Kuramı Işığında Bir Oğuz Atay Uyarlaması: Tehlikeli Oyunlar. (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Türk Dil Kurumu (t.y.). Güncel Türkçe Sözlük. Erişim tarihi: Temmuz 2025
<https://sozluk.gov.tr>

Yiğitler, Ş. Ş. (2014). Oğuz Atay'ın Deliliğe Methiyesi: Tehlikeli Oyunlar, II. Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Kongresi Bildiri Kitabı, s. 915, Burch Üniversitesi Saraybosna.

Yüksek Öğretim Kurulu Web sitesi/ "Tez Tarama/ Oyunlaştırma". Erişim Tarihi: Nisan 2024,
[www. tez.yok.gov.tr/ UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp](http://www.tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp)