

Memet Baydur'un Limon Adlı Oyununun “Oyun İçinde Oyun” Tekniğinin İşlevi Bağlamında İncelenmesi*

The Analysis of Memet Baydur's Play Called Limon in the Context of the Function of “Play Within Play” Technique

Prof. Dr. Nazire AKBULUT¹, Öğr. Gör. Dr. Arzu ÖZYÖN²

Özet

Bu çalışma Memet Baydur'un *Limon* adlı oyununda “oyun içinde oyun tekniğine neden başvuruldu?” sorusuna cevap aramaktadır. Bu amaçla metne dayalı yöntemin benimsendiği çalışmada ilk olarak oyunun yazıldığı dönemin sosyo-politik arka planına göz atılacaktır. Daha sonra oyun içinde oyun tekniğinin kullanılma sebepleri ortaya koyulacaktır. Oyunda bu teknik sayesinde oyun süresince kişilerin rolleri değişmekte; kapı her çalındığında yeni bir mizansene geçilmektedir/adım atılmaktadır. Oyun kişileri arasında kimliği ve rolü değişmeyen tek kişi ise Berfinaz'dır. Temelde bir grup entelektüelin içine düştükleri bunalımdan kurtulmak için kendilerini gevezeliğe vurdukları oyunda, bu teknik sayesinde oyunsu bir hava oluşmakta ve oluşan oyunsuluk o dönemin ciddiyeti ile tezat oluşturarak yaşanan ciddi atmosferin etkisini bir nebze de olsa kırmaktadır. Bunun yanı sıra, bu tekniğin darbenin etkilerinin hâkim olduğu 1980'li yılların baskı ve yasaklarından bir kaçış yolu olarak tercih edildiği sezilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Memet Baydur, *Limon*, metne dayalı yöntem, oyun içinde oyun, 1980 darbesi.

Abstract

This study searches for an answer to the question “why the technique of play within play was applied for” in Memet Baydur's play called *Limon*. For this purpose, in the study which has adopted the text-based method, first of all, the socio-political background of the period in which the play was written will be glanced at. Afterwards, the reasons of the use of play within play technique will be revealed. Thanks to this technique the roles of the people change in the play; and a new mise an scene is passed over/stepped in whenever the door is knocked down. The only person whose identity and role do not change among the others is Berfinaz. Owing to this technique in the play, in which basically a group of intellectuals lost themselves in tattling in order to get rid of the crisis they fell in, a playful atmosphere appears and this playfulness contrasting with the seriousness of that period reduces the effect of it albeit a bit. Besides this, it is sensed that this technique was preferred as a way to escape from the oppression and prohibitions of the 1980s when the effects of the coup d'état predominated the period.

Keywords: Memet Baydur, *Limon*, text-based method, play within play, 1980 coup d'état.

* Bu çalışma, Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi ev sahipliğinde düzenlenen I. Uluslararası Eğitim ve Sosyal Bilimler Sempozyumu'nda özet bildiri olarak sözlü sunulmuştur.

¹ Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, nakbulut@gazi.edu.tr, Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8497-4640>

² Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu, arzu.ozyon@dpu.edu.tr, Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2730-9676>

Giriş

Türkiye'nin en çalkantılı dönemlerinden biri olan 1980'li yıllarda yazarlığa adım atan Memet Baydur, (bkz. Yüksel, 1997: 134) bir sanatçı hassasiyeti ve aydın sorumluluğu ile tanıklık ettiği dönemin sorunlarına ışık tutacak ve bu sorunları sorgulayacak eserler vermiştir. Eşi Sina Baydur'un büyükelçilik görevi nedeniyle yaşamını Nairobi-Ankara-Madrid ve Washington'da geçiren ve lise yıllarından sonra Londra'da eğitim alma şansına sahip olan Memet Baydur (bkz. Baydur, 2002: 13-14, 17-18) bu sayede bir sanatçı/aydın olarak Türkiye'deki olayları içerden/dışardan (bkz. Yüksel, 2002: 24) değerlendirme olanağı bulur. Bu çok boyutlu bakış açısı ve dünya görüşü de onun başarısının belirleyici unsurlarından biridir.

1980'li yıllar ülkede birçok açıdan kaosun hâkim olduğu, 1961 Anayasası'nın sağladığı temel hak ve özgürlüklerden eser kalmadığı, üniversite özerkliğinin ortadan kalktığı, hatta 1402 sayılı kanun doğrultusunda üniversitede eğitim öğretimin devamını sağlayacak nitelikli personelin giderek azaldığı ve eğitimin kalitesinin düştüğü sancılı bir dönem olmuştur. Bununla birlikte Özal'ın önderliğinde alınan 24 Ocak Kararları ile ekonominin kökten değiştiği; daha açık bir ifade ile Yerli (İç) Pazar yerine ithalatı temel alan liberal ekonominin (bkz. Yüksel, 2011: 47) benimsenerek ülkenin ekonomik anlamda dışarı açıldığı ve toplumun tüketim alışkanlıklarının giderek olumsuz yönde değişmeye başladığı 1980'ler Türkiye'sinin durumunu siyasal, toplumsal ve ekonomik açıdan özetlemesi bağlamında Ayşegül Yüksel'in, Memet Baydur anısına hazırlanan *Elveda Dünya Merhaba Kainat* adlı kitaptaki sözleri kayda ve dikkate değerdir:

1980'ler, Türkiye için 12 Eylül'ün getirdiği politik ve toplumsal baskılar yanında, çarpıtılmış bir "liberal ekonomi" anlayışının topluma "başıbozukluk" sinyali verdiği, devlet yönetiminde de toplumun işlerliğinde de "para"ya ve "güç sahibi olma"ya endeksli çıkar kaygılarının tüm değerlerin ve ilkelerin önüne geçtiği, hukuk siteminin darbe yediği, çok kanallı televizyon olgusuyla "sanal" olan ile "gerçek" olanı birbirine karıştıra geldiğimiz, kültürün alabildiğine yozlaştırıldığı, ülkeyi ekonomik ve ahlaki çöküşe götüren bir dönemin başlangıcıdır (Yüksel, 2002: 24-25).

O döneme ait bütün bu sorunlara eserlerinde yoğun olarak yer veren Memet Baydur'un oyunlarında en fazla dikkat çeken konulardan biri de aydın bunalımıdır. Baydur bu bağlamda Türkiye'de 1980'lerde aydın kesimin baskı ve yasaklar sonucunda nasıl sindirilip susturulduğunu işler. Ancak burada eleştirilen taraf sadece "susturan" değil "susturulan" dır da. O, topluma yol göstermesi gereken aydın kesimin nasıl bu kadar çabuk pes ettiğini, neden kolayca sustuğunu da sorgular. *Limon* (1981) adlı oyun da Ayşegül Yüksel'in deyimiyle "suskunluğun gevezeliği" ni (2002: 27) sergileyen *Baydurca* oyunlardan yalnızca biridir. Oyun temel hak ve özgürlükleri ellerinden alınmış, baskılarla sindirilmiş, yalnızlaşıp yabancılaşmış bir grup aydının sözcük oyunları üzerine kurulmuş gevezelikleri ekseninde döner. Genel olarak Baydur'un bütün oyunlarına hâkim olan ve yaşam ile oyunun iç içe geçtiği *Limon* adlı oyunda da gözlenen "oyunsuluk" ve "oyun içinde oyun" tekniği bu çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır. Çalışmada "oyun içinde oyun tekniği"nin ne amaçla, hangi işlevle kullanıldığı sorusuna yanıt aranacaktır.

1. Oyun İçinde Oyun Tekniği

“Oyun içinde oyun” kavramı sahne oyunları içinde yer verilen çeşitli oyunları ifade eder. İçinde çeşitli oyunların bulunduğu bu sahne oyunları Hasan Erkek tarafından “dış oyun” veya “asıl oyun” olarak adlandırılırken, sahne oyunları içinde geçen diğer oyunlar ise “iç oyun” sözcüğü ile karşılanır (bkz. Erkek, 1999: 5).

Bilinen en eski ve ünlü örneklerinden biri Elizabeth Dönemi’ne ait Shakespeare’ın *Hamlet* adlı oyununda uygulanan oyun içinde oyun tekniği, “bütün oyunun oyun içinde oyun olarak sergilendiği oyunlar; oyun içinde sahne oyunları; oyun içinde canlandırılan anılar ve düşler; oyun içinde taklitler ve kılık değiştirmeler; oyun içinde yarışmalar, şans, beceri ve eğlence oyunları; oyun içinde çocuk oyunları ve oyun içinde gösteriler” (Erkek, 1999: 6-9) başta olmak üzere birçok farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır.

Erkek bir oyunda oyun içinde oyun tekniğinin varlığından söz edebilmek için oyunun belli özellikler taşıması gerektiğini vurgular. Bunlar sırasıyla “oyun kişilerinin belirlenmiş kimlikleri dışında başka bir kimliğe bürünmesi, oyun kişilerinin oyun içinde seyirci konumuna düşmeleri, sahne oyunu içinde yer alan bazı sahnelerin ayrı bir yapı ve üslup taşınmaları, oyun içinde yapısı ve kuralları farklı bir oyuna yer verme”dir (Erkek, 1999: 3-4).

Bu bağlamda düşünüldüğünde Baydur’un *Limon* adlı oyunu da “oyun içinde oyun” tekniği bakımından ele alınıp incelenebilecek oyunlar arasındadır.

1.1. *Limon*’da “Oyun içinde Oyun” Tekniğinin İşlevleri

Memet Baydur’un “oyunsu” boyutu ile ön plana çıkan *Limon* adlı oyununda oyun içinde oyun tekniğinin işlevleri hayat-oyun ilişkisini vurgulamak; gerçek hayatın sorunlarından kaçmanın bir yolu, şaka ile ciddiyetin bir arada kullanılmasıyla ciddi havanın dağıtılması, izleyici/okurun oyun kişileri ile özdeşleşmesiyle oluşacak muhtemel bir illüzyon etkisinin önüne geçilmesi şeklinde sıralanabilir.

1.1.1. *Hayat-Oyun İlişkisini Vurgular*

Oyun içinde oyun tekniğinin *Limon* adlı oyundaki ilk işlevi oyun ile gerçeğin örtüşüğünü ortaya koymasıdır. Sevda Şener’in deyimiyle,

Oyunun oyunu kavramı, modern sonrası düşüncesinde yer alan kimlik parçalanması bağlamında açıklanabilir. Yeni dünyanın çevresine yabancılaşmış, iletişimsizliğe, tek başına koşullanmış insanı kendini oyun kişilerine bölerek çoğaltmaya çalışır. [...] Kendini oyunla gerçekleştirme oyunu da bir çeşit var olma biçimi olmuştur (Şener, 2011a: 105).

Böylece bu kurgulama oyunun anlamına da hizmet etmiş olur. Yasadıkları kısıtlamalar altında bu aydın grup hem kendilerine hem de topluma yabancılaşmıştır. Bu yabancılaşma ve yabancılık hali oyun kişilerinin oyun süresince rollerinin sürekli olarak değişmesi ile vurgulanır. Oyunun başında Muhsin’in Aziz ile birlikte paylaştığı eve getirdiği ve “avukat Necip” olarak tanıttığı “yabancı”, onların ardından kapının yeniden çalınması ve Aslı’nın gelmesi ile ansızın oyuna dahil edilerek rol değiştirir:

AZİZ: Muhsin! Elinin körü. Tam sırasıydı. Dayıcığım şuna bir şey söyleyiniz lütfen.

NECİP: Muhsin, ulan hergele, olur olmaz karışmasana söze. (Necip Bey ansızın babacan, cahil, çakırkeyif, güngörmüş ve hoş görülen bir akraba olmuştur.)

MUHSİN: Pardon babacığım (Baydur, 2009: 16-17).

Böylelikle oyun içinde oyun kurgusunun yardımı ile oyunun en önemli teması olan yabancılaşma hem daha iyi ortaya çıkar hem de pekiştirilmiş olur. Oyun içinde sürekli rol değiştirmelerin, diğer bir deyişle oyun içinde oyun tekniğinin yanı sıra, Aziz'in oyunun başından itibaren Necip'in adını yanlış hatırlayarak onun uyarılarına rağmen Nejdad, Nedim, Nahit, Nail gibi ona yakın çok sayıda isim kullanması da oyun kişilerinin yabancılaşmasının ve aynı anda birden çok rol ile var olmaya çalışmasının habercisidir. Necip'in, "Sanki artık 'kendim' olabilirim" (Baydur, 2009: 33), şeklindeki söylemi de herkesin kendine ve topluma yabancılaşmış olduğunu doğrular.

Bundan sonra oyun boyunca her kapı çalındığında kişiler bir önceki kimliklerini terk ederek yeniden farklı rollere bürünürler:

(Aziz daktilo makinesine bir kâğıt takar, ayakta birkaç sözcük yazar. Necip elindeki votkasını bitirir, gider kendine yeni bir içki koyar. Bir an. Roller yine değişmiştir şimdi. Necip ev sahibi, her şeyin sahibi ya da her şeye hâkim bir büyük gibidir artık. Aslı esrarengiz, kimsenin tanımadığı bir konuktur. Muhsin şairdir, gizemli, bulutlu konuşur. Ciddidir. Aziz alaycı, "müstehzi" bir kuzen gibidir. Biraz şımarık. Engin ile Sevda evde büyümüş evlatlıklar gibidirler. Hem rahat hem rahatsız. Yalnızca Berfinaz, Berfinazlığını korur. Onu değiştirebilecek bir oyun yazarı icat edilmemiştir henüz) (Baydur, 2009: 34).

Sahne notlarında da ifade edildiği gibi oyun boyunca değişmeden kalan tek oyun kişisi Berfinaz'dır. Onun oyuna katılmıyor oluşu oyunda Aziz tarafından da dile getirilir: "Hasretimin dağ başlarından derlediğim bu krizantemleri sunuyorum sana, eyy oyun dışı Gertrude!" (Baydur, 2009: 59). Belki de oyun süresince adı geçen ama bir türlü gelmeyen torunu ya da oğlu Oğuz'un derdine düşmüş olduğu için kendi gerçeği ile yaşamayı; Oğuz'un ölümüne inanmak istemediği için oyuna dahil olmamayı tercih eder. Bu anlamda Berfinaz oyuna dahil olan tüm bu aydın kesim ile gerçek hayat arasında geçişi sağlayan, bağ kuran bir köprü görevi görür.

Diğer oyun kişilerinin sürekli rol değiştirmesi ise Shakespeare'in, (ki adı oyunun başında yazarın etkilendiği isimler arasında geçer) "Bütün dünya bir sahnedir, /Ve bütün erkekler ve kadınlar sadece birer oyuncu; /girerler, çıkarlar. /Bir kişi birçok rolü birden oynar. /Bu oyun insanın yedi çağıdır." (Gizli Teras, 2011) sözlerini anımsatmakta ve hayat ile oyun arasındaki ilişkiye işaret etmektedir.

1.1.2. Gerçek Hayatın Sorunları ve Sıkıntılarından Kaçmanın Bir Yoludur

Oyunda kişilerinin farklı rollere bürünerek oynadıkları oyun/lar onların gerçek hayatın sorunlarından kaçmalarını sağlamaktadır. Burada 12 Eylül döneminin özellikle aydın kesimi susturup sindiren, insanları apolitikleştirmeye çalışan baskıcı sistemi etken olarak görülmektedir. Oyunda beklenip de bir türlü gelmeyen ve aydın kesimin temsilcisi olan Oğuz adlı kişi ve muhtemelen başına gelmiş olabilecek olaylar oyunda unutulmaya çalışılmıştır:

Memet Baydur, *Limon* adlı oyununda tüm ilişkileri bir oyun havası ve kurgusu içinde göstermiştir. Gerçekle yüzleşmek istemeyen belki de gerçekleri küçümseyen (ikisi de

olabilir), akıllı, şakacı, muzip, bazan da zalim kişilerden oluşmuş bir dost meclisine rastlantıyla katılmış bir yabancı vardır. Her zamanki oyun ona da oynanır. Bir süre sonra yabancının oyuna girdiği, ötekilerin dil oyunlarını karşı hamlelerle yanıtladığı görülür. Oyun oynama bu kişiler için de konuşma düzleminde savaşıma ve kendini bu yolla var etme yöntemi olmuştur. Ne var ki kendilerini sözcük oyunları ile kanıtlamaya çalışan insanlar kaygan bir zeminde çabaladıklarını anlayacak kadar akıllıdırlar da (Şener, 2011a: 110).

Oğuz'un başına gelmiş olabilecekleri kabullenmek istemeyen bu aydın grubu kendisini gevezeliğe ve oyuna verir. Oyunda başına gelenler satır aralarında bölük pörçük verilen Berfinaz'ın torunu/oğlu Oğuz sadece aydın kesimi değil, o dönem göz altına alınan, işkence gören, işkencede ölen ya da ortadan kaybolan insanları da temsil etmekte, dolaylı olarak onların arkada bıraktıkları acıyı yansıtmaktadır: "BERFİNÂZ: ... kaç kere söyledim ona. Dinlemedi. Dinler mi hiç? Dinlemez. [...] İki gündür kayıp. İşte... biliyordum böyle olacağını" (Baydur, 2009: 34). Tıpkı Sevda Şener'in de dikkat çektiği gibi: "Karşımızda konuşma dilini ustaca kullanan, sözcüklerin tadını çıkaran, oyun kişileriyle, düşüncelerle, hatta oyunun kendisiyle şakalaşan, bu keyfi seyircisine de bulaştıran bir yazar vardı. Şakanın ardında yatan ciddiyi, oyunun arkasına gizlenmiş gerçeği algılıyor, eğlencenin ardındaki acıyı duyumsuyorduk" (Şener, 2011b: 211-212). Oyunda eve Engin ve Sevda'nın getirdiği saka kuşunun adını "Ölüm" koyma önerisi de oyunun bu ciddi havasına ve Oğuz'un durumuna gönderme yapmaktadır (bkz. Şener, 2011b: 212).

Necip'in oyuna itiraz etmeden katılımı ise onun başka bir acıyı unutmaya çabalamasının bir sonucudur: "SEVDA: Ne oldu oğlunuza? NECİP: Bir deniz kazasında kayboldu" (Baydur, 2009: 23). Sonuç olarak nedenleri farklı da olsa ölüm acısını unutmaya ya da en azından hafifletmeyi amaçlayan bu insanlar çareyi içki içip gevezelik etmekte ve farklı rollere girip oyun oynamakta bulurlar.

1.1.3. Şaka ve Ciddi İç İç Geçer, Ciddiyet Biraz Olsun Kırılır

Oyun kişilerinin sürekli olarak rol değiştirmesi ile ortaya çıkan oyun içinde oyun kurgusu, şaka ile ciddi olanın iç içe geçmesine ve aslında 12 Eylül döneminde yaşanan baskı ortamının ve ciddi atmosferin bir nebze de olsa kırılmasına yardımcı olur. Hasan Erkek'in ifadesi ile bu tür oyunlarda "ele alınan sorunlar çatık kaşlı bir anlatımla değil, oyun içinde oyun kurgulaması sayesinde, eğlendirerek dile getirilmektedir" (Erkek, 1999: 29).

Oyunda rollerin değişiminin yanı sıra oyun süresince devam eden ve sohbetten çok "gevezelik" olarak adlandırılacak diyaloglar, kelime oyunları ve taklitler de hem dönemin genel ciddiyetinin hem de o dönemde yaşanan olayların evdeki aydın grup üzerinde yarattığı baskının ve ciddi havanın dağıtılmasını sağlar. Henüz oyunun 1. Bölüm'ünde Muhsin ve Aziz arasında geçen ve ortaoyununu andıran diyalog bunlardan biridir:

AZİZ: Necip Bey'e bir votka.

MUHSİN: Hemen.

AZİZ: Bana da bir viski.

MUHSİN: Derhal.

AZİZ: Antep fıstıkları?

MUHSİN: Burada!

AZİZ: Çorum leblebileri?

MUHSİN: Şurada!

AZİZ: Keşkül bre gafil?

MUHSİN: Pişiyor efendimiz.

AZİZ: Tas kebabım?

MUHSİN: Hoop, ulan burası İkbal Lokantası mı?

NECİP: (Gülerek) Bravo, doğrusu hiç fena değil... (Baydur, 2009: 14-15).

Eski dönemlerde hanlarda ya da saraylarda padişah ile han sahibi ya da aşçı arasında geçen diyalogları andıran bu diyalog oyuna şaka yolu ile hem renk katmakta ve oyuna hâkim olan ciddi havayı dağıtmaktadır. Bunun bir anlamda bir iç oyun olduğu o anda seyirci rolünde bulunan Necip'in "Bravo, doğrusu hiç fena değil..." cümlesi ile de vurgulanmaktadır.

Küçük bir iç oyunu oluşturan bu tür diyaloglar yanında oyundaki kelime oyunları da şaka yoluyla ciddiyetin kırılmasına katkı sağlar:

MUHSİN: (Hafifçe öksürür) Ben içkileri hazırlıyorum yine.

AZİZ: Yine mi Yeni Gine?

NECİP: Efendim?

AZİZ: Bir dostum, şimdi aramızdan ayrılmış ve yeri doldurulmamış bir dostum sorardı bunu. "Yine mi Yeni Gine?"

NECİP: Yani?

AZİZ: (Güler) Yine mi Yeni Gine yani? (Baydur, 2009: 35).

Aziz burada bir yandan "şimdi aramızdan ayrılmış ve yeri doldurulmamış bir dost" dediği, belki de artık hiç dönmeyeceğini ve akıbetini sezdiği Oğuz'u anarak yaşadıkları acıya dikkat çekerken diğer yandan onun yaptığı bir espriyi, daha doğrusu bir kelime oyununu kullanarak bu ciddiyeti az da olsa hafifletmeye çabalar.

Yine iç oyun bağlamında ele alınabilecek başka bir unsur da oyunda sıkça izlenen, Aslı, Muhsin, Aziz gibi oyun kişileri tarafından yapılan taklitlerdir:

BERFİNAZ: Ne güzel masaldı... Ağzınıza sağlık beyefendi.

MUHSİN: (Necip'i taklit eder) Aman efendim... teveccühünüz... bendeniz Galatasaray'dayken tiyatro kolu başkan muaviniydim.

AZİZ: Muhsin...

MUHSİN: Victor Hugo'nun şiirlerinden mürekkep bir temsil icra etmiştik de... velilerimiz, ebeveynlerimiz hayran kalmışlar idi.

AZİZ: Muhsin...

MUHSİN: Ne var be!

AZİZ: Yeter artık...

MUHSİN: Nereye yeter! Kime yeter! (Baydur, 2009: 56-57).

Aziz'in alttan alta uyarmasına rağmen Muhsin bu ciddi havayı kırmak için taklidi devam ettirir. Ancak o da aslında durumun sadece şakalar, taklitler ve espriler ile kurtarılamayacağını, yaşananların bir çırpıda geride bırakılıp unutulamayacağını farkındadır. Onun çabası anlık çözümler içindir sadece, acıyı kısa bir süre için de olsa bertaraf etmek için.

Böylece oyun içinde oyun tekniği yanında yine bu tekniğin bir parçası olan taklitler ve esprili diyaloglar ve ayrıca kelime oyunları ile ortamın ciddi havası şaka ile iç içe geçer ve asıl sorun (Oğuz'un kaybının verdiği acı) kısa süre için de olsa unutulur.

1.1.4. İzleyicinin/Okurun Oyun Kişileri ile Özdeşleşmesi (İllüzyon) Engellenir

Limon adlı oyunda oyun içinde oyun tekniğinin bir başka işlevi de yadırgatma etkisi yaratarak seyircinin/okurun sürekli rol değiştiren oyun kişileri ile özdeşleşmesini engellemektir. Bu nedenle göstermeci yapıya sahip oyunların çoğunda oyun içinde oyun tekniğinin sıklıkla kullanıldığı gözlenir. Oyun içinde oyun kurgusu içinde izleyici/okuyucunun kendisini sürekli rol değiştiren (bkz. Erkek, 1999: 41) oyun kişilerinin yerine koyması ve onlarla empati kurması mümkün olmamaktadır.

Ancak oyunda yadırgatma etkisi (bkz. Erkek, 1999: 59) yaratan tek unsur rol değişimleri ve oyun içinde oyun kurgusu ile sınırlı değildir. Bazen yazar, sıklıkla da oyun kişileri satır aralarında, yaşananların gerçek değil, oyun olduğuna, oyundaki "oyunsuluk"a dikkat çeker: "(Durum değişir giderek. Şimdi çok şey Muhsin'in 'kontrolündedir.' Bunu ilk anlayan Aziz'dir. Oyunun içindeki oyunun içindeki oyunun içindeki oyuna hemen katılır keyifle. Ansızın hatırlanmış, eski bir çocukluk oyununu oynar gibidirler.)" (Baydur, 2009: 37) Yazarın ardından oyun kişileri de sık sık sahnede sergilenenin bir "oyun" olduğunu okura/seyirciye sürekli hatırlatarak (bkz. Erkek, 1999: 43) oyunun illüzyon etkisi yaratmasının ve okurun hiçbir şeyi düşünüp sorgulamadan oyunu sanki "gerçekmiş" gibi izlemelerinin önüne geçerler. Bu hatırlatmalardan en belirgin olanlardan biri Necip ile diyalog içinde olan Aslı'ya aittir:

ASLI: Birinci bölümün sonu...

NECİP: Siz bu oyunu daha önce gördünüz mü?

ASLI: Hayır, biz bu oyunu daha önce görmedik... Sezgilerimizle idare ediyoruz şimdilik. Yaşamışız, görmüşüz, biliyoruz GİBİ yapıyoruz (Baydur, 2009: 52).

Diyalogda geçen "-mış gibi" yapma ifadesi zaten izlenenin/okunanın bir oyun olduğu fikrini açık bir şekilde vermektedir. İzleyenin/Okurun oyuncular ile özdeşleşmesini engelleyen bir başka diyalog 1. Bölüm'ün sonuna doğru Muhsin tarafından vurgulanır:

NECİP: Aslı Hanım... rica ederim...

AZİZ: Sus be..!

MUHSİN: (Necip'e) Susunuz lütfen. Sizin bu sahnede repliğiniz yok.

NECİP: Nasıl yani?

MUHSİN: (Güler) Yani burada aksesuar olarak bulunuyorsunuz.

NECİP: Anlamıyorum (Baydur, 2009: 46).

Diğer oyun kişilerine uyup oyuna katılan Necip isimli yabancıнын bile bir an için oyun ile gerçeği ayırt edemediği ve kendisini gerçek olduğunu düşündüğü oyuna kaptırdığı görülür. Onu bu yanlışlıktan kurtaran ise yaşananların aslında oyun olduğunu vurgulayan Muhsin olur.

Oyunun 2. Bölüm'ünün henüz başında sahnede olanların bir oyun olduğuna Aslı tarafından bir defa daha dikkat çekilir:

BERFİNAZ: Benim aklım ermiyor kızım... artık alışmak üzereyim olup bitene... kimsenin yüreğini zedelemeyen "alışmaya" çalışıyorum şimdiki zamana... [...] Neden böyle oluyor, anlayamıyorum.

ASLI: Bunları benim söylemem gerekiyordu...

BERFİNAZ: (Güler) Hep böyle olur kızım!

ASLI: Roller karıştı... Epik olduk durup dururken... (Baydur, 2009: 58).

Böylece yaşananların/sergilenenin bir oyun olduğu oyun kişileri tarafından sürekli vurgulanarak izleyicinin oyunun içinde kaybolup gitmesi önlenir ki izleyici kendi toplumuna dair sorunlar üzerine düşünme ve bunları sorgulama fırsatı bulur. Başka bir deyişle, "[b]u seçkin ironik anlatımla, seyircinin, anlayıp gülme dürtüsüyle durup düşünme isteği arasında sıkışıp kalması amaçlanmıştır" (Şener, 2011b: 213).

Sonuç

Sonuç olarak, Memet Baydur'un *Limon* adlı oyununda oyun içinde oyun tekniği birçok amaca hizmet etmekte ve oyuna farklı işlevleri ile katkı sağlamaktadır. Oyun içinde oyun tekniği bir yandan hayat-oyun ilişkisini vurgularken, öte yandan oyun kişilerinin gerçek hayatın sorunlarından uzaklaşmasını sağlar. Böylece aslında bir sonraki işleve hizmet ederek ciddi olanla şakanın iç içe geçmesine, dönemin aydın kesime/sahneye yansıyan ciddiyetinin kırılmasına katkıda bulunur. Son olarak oyun içinde oyun kurgusu ile oyun kişilerinin sürekli olarak rol değiştirmesi, izleyicinin/okurun oyun kişileri ile özdeşleşmesini engelleyerek oyunda sergilenmeye çalışılan aydın kesimin yabancılaşması sorunu üzerine düşünmesini ve bu durumu sorgulamasını mümkün kılar.

Kaynakça

- Baydur, M. (2009). “Limon”, içinde: *Tiyatro Oyunları*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baydur, S. (2002). “En Yakın Arkadaşımızı Kaybettik”, içinde: *Memet Baydur’un Ardından-Elveda Dünya Merhaba Kâinat*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Erkek, H. (1999). *Oyun İçinde Oyun*, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Sanat-Tiyatro Eserleri Dizisi.
- Gizli Teras (2011). “Dünya Bir Sahnedir Demiş Shakespeare”
<http://www.gizlileras.com/2011/03/dunya-bir-sahnedir-demis-shakespeare.html>
(Erişim Tarihi: 26.10.2017).
- Şener, S. (2011a). “Tiyatroda Gelenekten Modern Sonrasına Oyun İçinde Oyun”, içinde: *İnsanı Geçitlerde Sınayan Dram Sanatı*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2011b). “Memet Baydur Tiyatrosu”, içinde: *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (2002). “Memet Baydur Başını Alıp Gitmiştir Neyse ki Oyunları Bizde”, içinde: *Memet Baydur’un Ardından-Elveda Dünya Merhaba Kâinat*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (1997). “Memet Baydur: Eleştirmen Eskiten Bir Oyun Yazarı”, içinde: *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (2011). *Uzun Yolda Bir Mola: Türk Tiyatrosu Üstüne Notlar*, İstanbul: Cumhuriyet Kitapları, (Yeni Gün Haber Ajansı Basın ve Yayıncılık A.Ş.).