

41298.

T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SAHNE VE GÖRÜNTÜ SANATLARI ANABİLİM DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TÜRK TİYATROSUNDA SOYUTLAMA  
KAVRAMI VE AZİZ NESİN'İN  
SOYUTLAMAYA DAYANAN OYUNLARI**

41298

Hazırlayan : Sema GÖKTAŞ

Yöneten : Yard.Doç.Dr. Efdal SEVİNÇLİ

İZMİR  
1995

T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU  
GÖRÜNTÜ VE SES TEKNİKLERİ ANABİLİM DALI

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "Türk Tiyatrosunda Soyutlama Kavramı ve Aziz Nesin'in Soyutlamaya Dayanan Oyunları" adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

16 / 3 / 1995

Sema Göktaş



YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DÖKÜMANTASYON MERKEZİ  
TEZ VERİ GİRİŞ FORMU

|                                          |                                                 |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| YAZARIN<br>Soyadı : GÖKTAŞ<br>Adı : SEMA | Merkezimizce doldurulacaktır<br>Kayıt No: 41298 |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------|

TEZİN ADI

Türkçe : TÜRK TİYATROSUNDA SOYUTLAMA KAVRAMI VE AZİZ  
NESİN'İN SOYUTLAMAYA DAYANAN OYUNLARI

Yabancı dil: THE CONCEPT OF ABSTRACTION IN THE TURKISH  
THEATRE AND AZİZ NESİN'S PLAYS ON ABSTRACTION

TEZİN TÜRÜ : Yüksek lisans ☒ Doktora ☐ Doçentlik ☐ Tıpta Uzmanlık ☐ Sanatta Yeterlilik ☐

TEZİN KABUL EDİLDİĞİ

Üniversite : Dokuz Eylül Üniversitesi  
Fakülte :  
Enstitüsü : Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Diğer Kuruluşlar :  
Tarih :

TEZ YAYINLANMIŞSA

Yayınlayan :  
Basım Yeri :  
Basım Tarihi:  
ISBN :

TEZ YÖNETİCİSİNİN

Soyadı, Adı : SEVİNÇLİ, EFDAL  
Ünvanı : YARD. DOÇ. DR.

TEZİN YAZILDIĞI DİL : TÜRKÇE

TEZİN SAYFA SAYISI : 193

**TEZİN KONUSU (KONULARI)**

1. AZİZ NESİN'İN SOYUTLAMAYA DAYANAN OYUNLARI
2. TÜRK TİYATROSUNDA SOYUTLAMA
3. TİYATRODA SOYUTLAMA

**TÜRKÇE ANAHTAR KELİMELER:**

1. AZİZ NESİN
2. TİYATRO
3. TÜRK TİYATROSU
4. SOYUTLAMA
5. SOYUT

Başka vereceğiniz anahtar kelimeler varsa lütfen yazınız.

**İNGİLİZCE ANAHTAR KELİMELER:**

Konunuza ilgili yabancı index, absrakt ve thesaurus'ları kullanınız.

1. AZİZ NESİN
2. THE THEATRE
3. THE TURKISH THEATRE
4. ABSTRACTION
5. THE ABSTRACT

Başka vereceğiniz anahtar kelimeler varsa lütfen yazınız.

1. Tezimden fotokopi yapılmasına izin vermiyorum.

☐

2. Tezimden dipnot gösterilmek şartıyla bir bölümünün fotokopisi alınabilir.

☒

3. Kaynak gösterilmek şartıyla tezin tamamının fotokopisi alınabilir.

☐

Yazarın İmzası



Tarih: -16/3/1995

## TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünün 03 / 04 / 1995 tarih ve 7..... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin ..... maddesine göre Sahne ve Görüntü Sanatları Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Sema Göktaş'ın "Türk Tiyatrosunda Soyutlama Kavramı ve Aziz Nesin'in Soyutlamaya Dayanan Oyunları" konulu tezi incelenmiş ve aday 22 / 05 / 1995 tarihinde, saat 16.00 'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

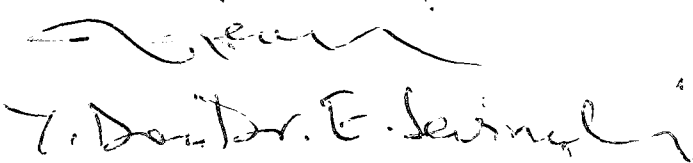
Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..... dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin ..... olduğuna oy ..... ile karar verildi.



BASKAN

Prof. Dr. MURAT ZUHLAL

ÜYE



7. Doç. Dr. E. Sevinç

ÜYE

## ÖZET

Soyutlama, gerçekte ayrılamaz olanı düşünsel olarak ayırma eylemidir; genel ve öz olanı saf bir şekilde ele geçirmek için yapılır, bu yüzden özle ilgili olmayan gözönüne alınmaz. Sanatta soyutlama, sanatın Doğacılıktan ayrılması, doğal gerçeğe öykünmekten uzaklaşması anlamına gelir. Bu anlamda ilkel toplumların sanatında da soyutlama görülür. XX. yüzyıl sanatında soyutlama, çağın düşünce sistemine koşturarak sanatın da temel karakteristiği olmuştur. Buna göre, nesnel gerçeğin kaygı yaratan sürekli değişiminden huzursuzluk duyan sanatçı, değişmeyen huzur noktaları aramış; bu nedenle varlıkların değişmeyen özüne ulaşmayı denemiştir. Bu da sanatın doğal gerçeği birebir taklitten gitgide uzaklaşması anlamına gelmektedir. Modern sanatta soyutlama, önce XIX. yüzyılda, plastik sanatlarda, İzlenimcilikle başlamış; XX. yüzyılın başlarında da Soyut sanat bir akım olarak ortaya çıkmıştır. Plastik sanatlardan sanatın öteki alanlarına yayılan bu eğilim, tiyatrodaki benzetmecilikten uzaklaşma, bu şekilde tiyatronun kendi araçlarıyla başbaşa kalması ve arı bir sanata dönüşmesi anlamına gelir. XX. yüzyılda tiyatrodaki soyutlama birçok öncü akımın yanı sıra, Epik Tiyatro ve Absürd Tiyatro gibi, iki büyük tiyatro hareketini yaratmıştır. Bunların dışında, bir de geleneksel Doğu tiyatrosunda, özellikle oyunculuk açısından, yaygın bir soyutlamadan söz etmek gerekir. Türk tiyatrosunda, soyutlama bağlamında anılabilecek yönelişler, Cumhuriyet tiyatrosunun en yoğun ve devingen dönemi olan 1950-1970 zaman diliminde ortaya çıkmıştır. Soyutlama, bu dönemde; 1. Dramatik yapıtlarda, 2. Gelenekten yararlanarak yazılan yapıtlarda, 3. Absürd yapıtlarda ayrı ayrı biçimlerde görülür. Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı oyunlarını,

- Geleneksel tiyatromuzun özelliklerini taşıyan Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı dışında- Dramatik yapıtlar sınıfında değerkendirmek gerekir. Bu oyunlar, kapalı biçimle yazılmış, belli dramatik aksiyonları olan oyunlardır. Ölüm, yalnızlık, evlilik, savaş, kahramanlık vb evrensel temalar içerirler. Bu oyunlarda görülen soyutlama, öncelikle, yazarın her türlü dışsal yerel ayrıntıdan sıyrıldığında -giysi, dekor, aksesuar, şive vb- yine de ulusal kalabilen insanı yaratma amacına hizmet eder. Nesin'e göre, sahnede bütün bu yardımcı öğelerden soyutlandığında bile "bir Türk gibi duyan, düşünen, davranan" insan yaratıldığında ulusal tiyatro yaratılmış olacaktır; ulusallık da evrenselliğin önkoşuludur.

## ABSTRACT

Abstraction is an action in which the undetachable thing is mentally detached.

It is realized to get the general and the essence purely. Therefore the thing unrelated to the essence is underestimated. Abstraction in art means the separation of art from Naturism and the deviation of art in imitation of natural reality. In this sense the abstraction has taken place in the art of primitive communities. The Abstraction in the 20<sup>th</sup> century art becomes the main characteristic of art in the parallelism of the system of thought in the age. Thus, the artist irritated by the constant changing of objective reality that causes anxiety has looked for the stable points of peace and for this he has attempted to reach the unchangeable essence of the creatures. This means the divergence of art from the sure imitation of the natural reality. The abstraction in modern art begins with the impressionism in plastic art in the 19<sup>th</sup> century. Abstract art begins as a literary trend at the beginning of the 20<sup>th</sup> century.

Having originated from the plastic art and being spread over the other artistic fields the trend means in drama withdrawing from imitation and through this way -being self sufficient with its own means and turning to be the pure art. In the 20<sup>th</sup> century abstraction in drama has created many experimental currents such as epic drama and absurd drama. Apart from these, it should be mentioned about the extensive abstraction in the conventional drama of the East particularly referring to acting. The tendency

to abstraction in Turkish drama has taken place between the years of 1950 and 1970, the most intensive and dynamic period of the Republican drama.

Abstraction in this period is differently noticed in:

- 1- the dramatic works
- 2- the works in which tradition is used
- 3- the absurd works

Aziz Nesin's plays dependant on abstraction should be evaluated as the plays in the kind of dramatic works -except *Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı* which has the aspects of the conventional drama. These plays written ambiguously have some certain dramatic actions. They consist of universal themes such as death, solitude, marriage, war, heroship etc. The abstraction in these plays first serves to the playwright's aim to create a kind of human being who can be national when the playwright avoids all kinds of externally local details - dressing, scenery, stage prop, accents, etc. - To Nesin, national drama can be created, when a man "who senses, thinks and behaves" as a Turk is created even if he is without all these helping elements on the stage. Nationality is the preliminary condition of universality.

## ÖNSÖZ

Bu çalışmada, oyunlarıla tiyatro yazınıımızda özgün ve önemli bir yer edinmiş, ancak üzerinde yok denecek kadar az inceleme yapılmış olan Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı yapıtlarını ve tiyatro anlayışını irdelemeyi amaç edindim. Ne yazık ki uzun zamandır oyun yazmayan Aziz Nesin'in yapıtları üzerine, lisansüstü ilk inceleme niteliği taşıyan çalışmamın son olmamasını ve bundan sonra bu konuda çalışacak olanlar için ışık tutucu olmasını diliyorum.

Çalışmalarım süresince benden destek ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen, tez danışmanım Yard. Doç. Dr. Sayın Efdal Sevinçli'ye ve bana emeği geçen tüm değerli hocalarıma içtenlikle teşekkür ederim.

Sema Göktaş

Mart - 1995

## İÇİNDEKİLER

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| ÖNSÖZ .....                                 | I  |
| GİRİŞ .....                                 | 1  |
| BÖLÜM - 1                                   |    |
| TİYATRO VE SOYUTLAMA OLGUSU .....           | 15 |
| I - TİYATRO SANATINDA SOYUTLAMA .....       | 22 |
| II - TÜRK TİYATROSUNDA SOYUTLAMA .....      | 33 |
| A - GELENEKSEL TÜRK TİYATROSUNDA            |    |
| SOYUTLAMA .....                             | 33 |
| B - CUMHURİYET TİYATROSUNDA SOYUTLAMA ..... | 39 |
| 1 - Dramatik Oyunlarda Soyutlama .....      | 43 |
| 2 - Gelenekten Yararlanılarak Yazılan       |    |
| Oyunlarda Soyutlama .....                   | 46 |
| 3 - Absürd Oyunlarda Soyutlama .....        | 53 |
| BÖLÜM - 2                                   |    |
| AZİZ NESİN'İN OYUNLARINDA SOYUTLAMA .....   | 56 |
| I - OYUN YAZARI AZİZ NESİN .....            | 57 |
| II - AZİZ NESİN'İN SOYUTLAMAYA DAYALI       |    |
| OYUNLARININ İNCELENMESİ .....               | 62 |
| A - BİRAZ GELİR MİSİNİZ .....               | 62 |
| 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....         | 65 |
| 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı               |    |
| Özellikleri .....                           | 72 |
| a - Çevre .....                             | 72 |
| b - Kişiler .....                           | 75 |
| c - Nesneler .....                          | 87 |
| B - BİŞEY YAP MET .....                     | 88 |

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....        | 91  |
| 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı              |     |
| Özellikleri .....                          | 97  |
| a - Çevre .....                            | 97  |
| b - Kişiler .....                          | 100 |
| c - Nesneler .....                         | 115 |
| C - ÇİÇÜ .....                             | 118 |
| 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....        | 121 |
| 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı              |     |
| Özellikleri .....                          | 127 |
| a - Çevre .....                            | 127 |
| b - Kişiler .....                          | 129 |
| c - Nesneler .....                         | 133 |
| D - DÜDÜKÇÜLERLE FIRÇACILARIN SAVAŞI ..... | 135 |
| 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....        | 136 |
| 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı              |     |
| Özellikleri .....                          | 141 |
| a - Çevre .....                            | 141 |
| b - Kişiler .....                          | 144 |
| c - Nesneler .....                         | 152 |
| E - TUT ELİMDEN ROVNİ .....                | 153 |
| 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....        | 155 |
| 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı              |     |
| Özellikleri .....                          | 160 |
| a - Çevre .....                            | 160 |
| b - Kişiler .....                          | 161 |
| c - Nesneler .....                         | 164 |
| F - HADİ ÖLDÜRSENE CANIKOM .....           | 165 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı ..... | 166 |
| 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı       |     |
| Özellikleri .....                   | 169 |
| a - Çevre .....                     | 169 |
| b - Kişiler .....                   | 170 |
| c - Nesneler .....                  | 171 |
| G - BEŞ KISA OYUN .....             | 171 |
| 1 - Bir İnsan Başı Üstüne           |     |
| Üç Sesli Üzüncü .....               | 171 |
| a - Oyunun Dramaturgik Yapısı ....  | 171 |
| b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı       |     |
| Özellikleri .....                   | 172 |
| 1) Çevre .....                      | 172 |
| 2) Kişiler .....                    | 173 |
| 3) Nesneler .....                   | 173 |
| 2 - Sen Gara Değilsin .....         | 174 |
| a - Oyunun Dramaturgik Yapısı ....  | 174 |
| b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı       |     |
| Özellikleri .....                   | 175 |
| 1) Çevre .....                      | 175 |
| 2) Kişiler .....                    | 175 |
| 3) Nesneler .....                   | 176 |
| 3 - Bir Kadın İçin Düet .....       | 176 |
| a - Oyunun Dramaturgik Yapısı ....  | 176 |
| b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı       |     |
| Özellikleri .....                   | 177 |
| 1) Çevre .....                      | 177 |
| 2) Kişiler .....                    | 177 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| 3) Nesneler .....                    | 178 |
| 4 - Hazırol .....                    | 178 |
| a - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....  | 178 |
| b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı        |     |
| Özellikleri .....                    | 179 |
| 1) Çevre .....                       | 179 |
| 2) Kişiler .....                     | 179 |
| 3) Nesneler .....                    | 180 |
| 5 - Yaşasın Kavuniçi .....           | 180 |
| a - Oyunun Dramaturgik Yapısı .....  | 180 |
| b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı        |     |
| Özellikleri .....                    | 181 |
| 1) Çevre .....                       | 181 |
| 2) Kişiler .....                     | 182 |
| 3) Nesneler .....                    | 182 |
| SONUÇ .....                          | 183 |
| KAYNAKÇA .....                       | 188 |
| EK: AZİZ NESİN'İN YAŞAM ÖYKÜSÜ ..... | 1   |

## KISALTMALAR

|          |                                 |
|----------|---------------------------------|
| A.g.m.   | : Adı geen makale              |
| A.g.y.   | : Adı geen yapıt               |
| Bkz      | : Bakınız                       |
| DTCF     | : Dil Tarih Coğrafiya Faköltesi |
| s.       | : Sayfa                         |
| ss:      | : Sayfa sayıları                |
| TDK      | : Türk Dil Kurumu               |
| vb       | : Ve benzeri                    |
| Y.a.g.y. | : Yukarıda adı geen yapıt      |



## G İ R İ Ş

Günlük yaşamda sık sık ve kolaylıkla kullandığımız "soyut" sözcüğü Türkçedir. "Soyut", Türk Dil Kurumu'nca Arapçadan Osmanlıcaya ve Türkçeye geçen "mücerred" sözcüğüne karşılık olarak önerilmiştir:

soyut mücerret, abstre (1).

Osmanlıca sözlük "mücerred"i şöyle açıklar:

MÜCERRED, MÜCERREDE, Arapça. a.  
1. Cıplak, soyulmuş. 2. Tek, yalnız. Bekâr.  
3. Karışık ve katışık olmayan. 4. Cismi olmayan. 5. (Dilb.) Yalın. Soyut. 6. (Fel.) Soyut. 7. (Mat.) Abstre.  
Bu'd-i mücerret, soyut uzaklık; pâye-i mücerrede, ulemaya özgü mevkisiz önemli bir rütbe (2).

Türkçenin önemli sözlüklerinden Kamus-ı Türkî'de de "mücerred" in anlamı şöyle açıklanır:

Mücerred: 1. Cıplak, yalın, açık, esvab ve kılıf ve kindan çıkmış: süyuf-ı mücerrede  
2. Yalnız, tek, münferid: mücerred bir taş  
3. Diğer bir şey ile karışık veya beraber olmayan, saf, halis: ma-ı mücerred 4. Evlenmemiş, karısı olmayan, bekâr; Ahir ömrüne dek mücerred kaldı 5. Cismanî olmayıp manevî ve itibarî olan şey: mevad-ı mücerrede (3).

"Soyut" olarak Türkçeleştirildikten sonra bu sözcük kimi anlamlarını yitirmiş- örn. bekâr-; ancak yaygın bir kullanım alanı bulmuştur.

- 
- (1) Özleştirme Kılavuzu, Ankara, TDK Yayınları, 1978, s. 172.  
(2) Mustafa Nihat Özön, Küçük Osmanlıca Türkçe Sözlük, İstanbul, 1983, s.728.  
(3) Şemseddin Sami, Kamus-ı Türkî, İstanbul, İkdâm Matbaası, 1317 (1907), s. 1292.

"Soyut", Türkçe "soy-" kökünden türetilmiştir. Bu kökün anlamları ise şöyledir:

soy- : Öncül sesleri u-a, eylem eki mak'tır. Anlam içeriği: derisini, kabuğunu yüzmek, çıkarmak, köken, çıplak kalmak, çalmak, hırsızlık etmek, ilgarlamak, alıp götürmek, kapıp kaçmak, izlemek, av hayvanlarının dolaştığı yerde duyulan koku, ölünün ardından evde kalıp ortaya konun kalıt, giysi, uğursuz nesne (soyka, Söz Derleme Dergisi), hırsız, geçimsiz, karşılamak, karşılayıcı olarak gitmek, kaba saba kimse, kabuğu çıkarılmış ağaç-sopa-bitki (yemeklik), eğri gitmek (soya gitmek, SDD), yatık (soya, SDD), iz, avın izini süren köpek (soyak, SDD), izleyici (soyak, SDD), arka arkaya (soyak soyak, SDD), kıyıya çekilmek, kaçınmak, eğri büğrü, somutun karşıtı (soyut), tırmalamak, yüzünün derisini çizmek, yol kesmek (soygunculuk) bg (4).

Kökün içerdiği, "derisini, kabuğunu yüzmek", "çıkarmak", "kabuğu çıkarılmış" gibi anlamlar, sözcüğün eski karşılığının yukarda incelediğimiz anlamlarına yakın görünmektedir. "Soyut", Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde de şöyle açıklanmıştır:

Soyut,-tu 1. sıfat. fels. Soyutlama ile elde edilen, varlığı ancak eşyada gerçekleşen, somut karşıtı, mücerret. 2. isim. Sevgi, büyüklük, hırçınlık gibi bir duygu, bir durum, bir hal gösteren ve maddî bir varlık anlatmayan isim. soyut sayı (5).

İlginçtir, sonradan sözcüğün anlamları arasına, "anlaşılması, kavranılması güç"(6) eklenirken, bu tanımın içerdiği "maddî bir varlık anlatmama" anlamı da, "düşünce yoluyla kabul edilen varlığın adı"(7) nitelenmesine dönüşmüştür.

Bu tanımlara göre, "cismanî olmayış" ve "düşünce yoluyla kabul edilme", soyut olanın belirgin özelliklerindendir. İçer-

(4) İsmet Zeki Eyüboğlu, Türkçe Kökler Sözlüğü, İstanbul, Pemzi Kitabevi, 1989, ss: 129-130.

(5) Türkçe Sözlük, Ankara, TDK Yayınları, 1966, s. 657.

(6) Türkçe Sözlük Cilt 2, Ankara, Atatürk Kültür Dil ve Tarih Yüksek Kurumu TDK Yayınları, 1989, s. 1331.

(7) A.g.y., s. 1331.

diği anlamları tam olarak ortaya çıkarabilmek için kavramımızın karşıtı olan "somut"un anlamını da gözden geçirmek yerinde olacaktır:

somut, -tu sıfat. 1. Gerçekliği algılanabilen, müşahhas, konkre, soyut karşıtı: Taş, hava, su somut birer varlıktır. 2. ad. Somut olan şey. Somut ad dilb. beş duyardan biri ile ya da birkaçı ile saptanan varlık: Ev, deniz, ışık, ses gibi (8).

Nesnel dünyaya ait, duyularımızla algılayabildiğimiz varlıkları nitелеmek için kullandığımız "somut"a, kısaca, "elle tutulan, gözle görülen" demek yanlış olmayacaktır. Öyleyse, kavramların karşıtlığından yola çıkarak "soyut" da "elle tutulamayan, gözle görülemeyen", dolayısıyla ancak "bilinç yoluyla kavranabilen" olarak açıklanabilir.

Yalnızca bilinç yoluyla kavranabilen "soyut"a, "soyutlama" ile ulaşılmaktadır. "Soyutlama"nın sözlük anlamı ise şöyledir:

soyutlama ad. fel. Bir nesnenin özelliklerinden ya da özellikleri arasındaki ilişkilerden herhangi birini tek başına ele alan zihinsel işlem; gerçeklikte ayrılamaz olanı düşüncede ayırma (9).

Demek ki "soyutlama" öncelikle düşünsel bir olgudur; düşünsel bir ayıklama işlemidir. Bu yolla, nesnenin özellikleri ya da bu özelliklerin arasındaki ilişkilerden amaca uygun herhangi biri seçilir; seçilen de "soyut" olarak adlandırılır. Örneğin, "beyazlık ancak eşya ile birlikte var olan bir haldir, onu süttten, kireçten, kâğıttan, hasılı beyaz olan şeylerden ayrı bir şey gibi düşünmek bir soyutlama yapmaktır"(10).

(8) Türkçe Sözlük Cilt 2, Ankara, TDK Yayınları, 1983, s. 1073.

(9) A.g.y., s. 1078.

(10) Türkçe Sözlük, s. 657.

Latince "abstractus"tan (uzak tutmak, ayırmak)(11) Batı dillerine geçen "soyutlama", bu dillerde de dilimizdekine benzer anlamlar içerir:

ABSTRACTION: Soyutlama; çıkarma, tecrit, ayırma; münzevi hayat; zihin meşguliyeti, dalgınlık; çalma, aşırma (12).

Sözcük, Türkçede olduğu gibi İngilizcede de "ayırma, çıkarma" anlamlarını içermektedir. Fransızcada da "abstraction" olarak geçen "soyutlama"nın tanımlaması ise şöyledir:

abstraction fels. 1. Soyutlama 2. Gerçekte karşılığı olmayan soyut düşünce ve kavram 3. Kurulan düşler, zihin takıntısı (13).

Aynı sözlük, "soyutlamak" karşılığı olan "abstraire"i de şöyle açıklar:

abstraire 1. Soyutlama yapmak, soyutlamaya girmek 2. Soyutlamak 3. Bir şeyden bir şeyi yalıtılmak, almak, çıkarıp almak (14).

Demek ki sözcüğümüz için, "ayırma, çıkarıp alma", bu dillerde hemen hemen ortak bir anlamdır. Almancada da durum aynıdır:

ABSTRAKTION: fiil. Genelleme; çekip ayırmak (15).

Türkçede ve incelediğimiz öteki dillerde genel anlamda bir "ayırma" işlemini içeren "soyutlama"nın farklı anlamlar taşıdığı özel bir kullanım alanı var mıdır? Acaba "soyut" ve "soyutlama" kavramları farklı disiplinlerde nasıl anlaşılıyor, nasıl kullanılıyor? Değişik alanlarda sözcüklerimizin nasıl yorumlandığını inceleyerek bu soruları yanıtlamaya çalışalım.

(11) Wahrig Deutsches Wörterbuch, Münih, Mosak Verlag, 1980, s. 275.

(12) İngilizce-Türkçe Redhouse Sözlüğü, İstanbul, Redhouse Yayınevi, 1991, s. 4.

(13) Tahsin Saraç, Fransızca-Türkçe Büyük Sözlük, Ankara, TDK Yayınları, 1976, s. 10.

(14) A.g.y., s. 10.

(15) Wahrig Deutsches Wörterbuch, s. 275.

Ruhbilimsel açıdan "soyut"un anlamı şöyledir:

SOYUT: (İng. abstract) (eski Türkçe mücerret): İlişik olduğu nesne ve özelliklerden ayrılarak düşünülen herhangi bir şeyin niteliği ya da bu nitelikleri anlatan kavramlar (16).

Sözcüğün ruhbilimsel anlamı, sözlük anlamı ile hemen hemen aynıdır. Aynı sözlükte "soyutlama"nın anlamı da şöyle açıklanır:

SOYUTLAMA: (İng. abstraction) (eski Türkçe tecrit) Bir özelliği ya da bir öğeyi bağlı olduğu bütünden düşünce ya da sözle ayırma (17).

Ruhbilimin bu iki kavrama yaklaşımı, dilbilimin yaklaşımı ile aynıdır. Her iki alanda da "soyutlama", bir "bilinç" eylemidir, düşünsel niteliktedir ve bir "ayırma, ayrı tutma" söz-konusu olduğuna göre, birkaç ya da daha çok ögenin oluşturduğu bir "bütün"ün varolması gerekir.

Edebi bir kavram olarak "soyut", L. Sami Akalın'ın Edebiyat Terimleri Sözlüğü'nde, Fransızca kökenli bir sözcük olan "abstre" ile karşılanır:

ABSTRE: (Fr. Abstrait) Bir kitabın özeti. / Elle tutulup gözle görülemeyen; mücerret, soyut (18).

Burada da sözcüğün daha önce değindiğimiz anlamlarına yakın bir anlam ortaya çıkmıştır. Soyutlama (tecrit), bir de edebiyatta bir söz sanatının adı olarak kullanılır:

Tecrît, lûgatte "soymak, kılıç çekmek" mânâlarına gelir. Edebiyatta ise, bir mubâlağa nüktesinden dolayı, nitelendirilmiş bir şeyden aynı nitelikteki diğer bir şeyi çıkarmak demektir (19).

(16) Dr. Mithat Enç, Ruhbilim Terimleri Sözlüğü, Ankara, TDK Yayınları, 1989, s. 148.

(17) A.g.y., s. 148.

(18) L. Sami Akalın, Edebiyat Terimleri Sözlüğü, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1976, s. 8.

(19) Prof. Dr. M. Kaya Bilgegil, Edebiyat Bilgi ve Teorileri, Ankara, Atatürk Üniversitesi Yayınları, 1980, s. 249.

Bir söz sanatı olarak "tecrit"te de "ayırma" anlamı göze çarpmaktadır. Ancak burada kavramın genel anlamını korumasının yanısıra, konumuzla doğrudan doğruya ilgili olmayan özel bir anlamı karşıladığı da görülmektedir.

Felsefe, kavramlarımızın bol bol kullanıldığı bir alandır. Felsefede "soyutlama"nın anlamı da şöyledir:

**SOYUTLAMA** : 1. Gerçekte ayrılamaz olanı düşünce de ayırma eylemi. (Ör. Biçimi, rengi, boyutları özdekten ayırıp düşünme) 2. Genel ve öz olanı arınmış bir biçimde elde etmek için özle ilgili olmayanı bir yana bırakma. Bir tasarımın, ya da bir kavramın nitelik ve bağıntı gibi öğelerini göz önüne almayarak dikkati doğrudan doğruya kavrama çeken düşünme eylemi. (Ör. Üçgen kavramında; üçgenin büyük, küçük, eşkenarlı ya da dik açılı oluşunu göz önüne almamak gibi) (20).

Bu tanımda, şimdiye dek incelediğimiz tanımların ışığında artık yavaş yavaş belirmeye başlayan anlamı, önceki tanımları da kapsayacak şekilde ve açıkça ortaya koymanın yanında, bir de nedenselliğe değinme görülmektedir. Buna göre "soyutlama" düşünsel bir eylemdir; bir ayırma işlemidir ve "geneli ve öz olanı arınmış bir biçimde elde etmek amacıyla" yapılır. Amaç özü ele geçirmektir; bu nedenle özle ilgili olmayan öğeler gözönüne alınmaz.

Türkçede felsefe terimleriyle ilgili düşünce üretenlerden biri olan Orhan Hançerlioğlu ise, "soyut" ve "somut" kavramlarını birbirlerinden ayırmadan ele alır. Ona göre bu kavramlar parçaların ve bütünün bilgisi ile ilgilidir. Tarihsel maddeci düşüncede "somut, bütünün ve nesnel gerçekliğin bilgisini; soyut, parçaların eksik bilgisini dile getirir"(21). "Somut",

(20) Prof. Dr. Bediâ Akarsu, Felsefe Terimleri Sözlüğü, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1988, s. 163.

(21) Orhan Hançerlioğlu, Felsefe Sözlüğü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1989, ss: 376-377.

hem duyularımızla algıladığımız bütünsel gerçeği, hem de bunun bilincimizdeki yansımalarını dile getiren bir kavramdır (22).

Hançerlioğlu'na göre, bilimsel bilgi sürecinde nesnenin somutluğu çıkış noktasıdır; nesnel somut'tan düşünsel somut'a ilerleyiş, "soyuttan somuta" gerçekleşmektedir. Duyularımızla algıladığımız nesnel gerçek, örneğin şimşek, ardından gökgürültüsü, bize yağmurun yağacağını bildirir. Bu sınırlı bilgiyle ancak yağmurdan kaçınmayı akıl edebiliriz. Somut'ta kalmak, bu bilginin ötesine geçememektir. Yağmurun nedenselliğini, özünü kavrayabilmek için, duyularımızla asla kavrayamayacağımız nesnel gerçekliği anlamak gerekir (23). Yağmuru, öncesi ve sonrasıyla tam olarak kavrayabilmek için, örneğin duyularımızla algılayamayacağımız bir başka doğa olayını, bulutlardaki elektriklenmeyi bilmemiz gerekmektedir. Bulutlardaki elektriklenme, metafizik bir olay değildir, ancak duyularımızı aşan bir olaydır. Başka bir deyişle, biz bu olayı hissedemeyiz ama elektriklenme nesnel bir gerçekliktir; tıpkı insan kulağının işitme eşiğinin altındaki ya da üstündeki sesleri işitmemesi gibi. Oysa işitme eşiğinin dışındaki bu seslerin varlığı özel aygıtlarla saptanmıştır. İşte duyularımızın dışındaki nesnel gerçeği oluşturduğumuz soyut kavramlarla çözümler ve bu yolla onun bilgisine varırız. Deney ve ölçümlerle, duyularımızın dışındaki nesnel gerçeğe ilişkin tezlerimizi doğrular, böylece bilimsel bilgiye ulaşırız. Bu noktada nesnel "somut" yerini düşünsel "somut"a bırakır.

Nesnel somutluk, kavramsal somutluğa dönüştürülürken "soyuttan somuta ve somuttan soyuta" olmak üzere iki yönlü bir işleyiş söz konusu olur. Nesnenin somutluğundan yola çıkılır;

(22) A.g.y., ss: 376-377.

(23) Orhan Hançerlioğlu, Felsefe Ansiklopedisi Cilt 6, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1979, s. 148.

nesne(bütün) parçalarında ve parçaların birbirleriyle ilişkilerinde tanınır; bu özellikleri yansıtan kavramlar elde edilir; bu kavramlarla oluşturulan kavramlar sistemi yardımıyla, nesnel somutluk kavramsal somutluk olarak bir daha kurulur. Böylece nesne kavramlaştırılır, yani bilgi düzeyine yükseltilir(24).

Orhan Hançerlioğlu, "soyutlama"yı bilgilenme sürecinde en yetkin aşamaya ulaşmak için kullanılan bir yöntem olarak ele alır. Soyutlama, "bir nesnenin özelliklerinden ya da özellikleri arasındaki ilişkilerden herhangi birini tek başına ele alan ansal işlem"dir (25). Bu yolla gerçekte ayrılamayacak olanı, bilincimizde ayırabiliriz. Soyutlamayla elde edilen soyut kavramlar olmadan "hiçbir olgu ve olayın özünün ve gerçeğinin bilgisi" kazanılamaz. Somut olgu ve olaylarla edinilen bilgi, dışsal gerçeğin bilgisidir; özün bilgisine ise ancak soyutlamayla ulaşabiliriz. Soyutlama, nesnenin somutluğundan yola çıkar ve yine nesne/somut'un özünü kavramak amacıyla kullanılır. Nesne(bütün), ancak soyutlama yoluyla, hem parçalarında, hem parçaların birbirleriyle ilişkilerinde tümüyle kavranabilir (26).

Orhan Hançerlioğlu'nun yaklaşımında da, Bedia Akarsu'nun tanımında olduğu gibi, "soyutlama"nın nedenselliğine değinme görüyoruz. Hançerlioğlu'na göre, "soyutlama" yapılmadan doğal gerçek asla tam anlamıyla kavranamaz. Çünkü doğal gerçeğe ilişkin bilgilerimiz duyularımızla sınırlıdır. Doğal gerçeğin özünü kavramak için, onu oluşturan bütünü parçalarında ve bu parçaların birbirleriyle ilişkilerinde kavramak zorundayız. Bu tür bilgiye ise parçayı bütünden ayırmamıza ve değerlendirmemize yarayan "soyutlama" yoluyla ulaşabiliriz. Yani "soyut-

(24) Orhan Hançerlioğlu, Felsefe Sözlüğü, ss: 376-377.

(25) " " " " Felsefe Ansiklopedisi Cilt 6, s. 147.

(26) A.g.y., ss: 147-148.

lama"nın çıkış noktası doğal gerçektir; başka bir deyişle "somut"tur ve "somut"un özünü kavramak amacıyla yapılır.

Bir başka felsefeci, Atilla Tokatlı, "soyutlama"nın düşünselliğine dikkati çekerken "soyutlama" ve "analiz" farkının da altını çizmektedir:

Soyutlama, gerçeklik içindeki tasarımı bakımından ayrılması imkânsız bir ögeyi, düşünce yoluyla ayırıp tek başına göz önüne almaya dayanır; bütün genel kavramlar, soyutlama sonucunda elde edilir. Dolayısıyla da, örneğin bir organın incelenmek üzere vücuttan kesilip alınması ("teşrih") bir soyutlama değildir. Ayrıca soyutlamayı; ele aldığı konunun tüm öğelerini parçalayıp ayıran ama her ögeyi aynı önemle göz önüne alan "analiz"den de ayırt etmek gerekir (27).

Buraya dek incelediğimiz alanlarda "soyutlama", genel bir kavram olarak asıl anlamından uzaklaştırılmadan kullanılmaktadır. Öyleyse, bu noktada, "soyutlama"nın asal niteliklerini şöyle ortaya koyabiliriz:

1. Soyutlama, düşünsel bir eylemdir.
2. Gerçekte olanaksız olan bir "ayırma" işlemini içerir; "ayrılmış gibi" düşünmeyi gerektirir.
3. Birkaç ya da daha çok öğeden oluşmuş bir bütünü gerektirir.
4. Çıkış noktası "somut"tur.
5. Soyutlamanın amacı, "somut"ta genel ve öz olanın bilgisini elde etmektir. Bunun için özle ilgili olmayan öğeleri bir yana bırakır. Böylece, "somut"ta öz ve genel olanı saf bir şekilde elde ederek onu tanımlar.

Bu genel tanımın ışığında, sanatın "soyutlama" ile ilişkisine baktığımızda, bu ilişkinin XX. yüzyıl başlarında ortaya

(27) Atilla Tokatlı, Ansiklopedik Felsefe Sözlüğü, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1973, s. 310.

çıkan soyut sanat akımlarıyla sınırlı olmadığını görürüz. "Soyutlama", bütün sanatların doğasında vardır; "... genel olarak bütün sanatların başlıca özelliğini meydana getirir; çünkü, aslında, her yaratma bir soyutlamadır. Bu itibarla, gerçekte, natüralizmde de bir soyutlama vardır; natüralist sanatçı da hiçbir zaman tabiata tamamıyla bağlı kalmamıştır. Çünkü, natüralist sanatçı, dağ, göl ve orman gibi tabiat manzaralarını ancak, onları kuşatan sonsuzluktan tecrit etmek suretiyle, tamamıyla estetik bir düzen içinde sınırlı ve insana özgü bir anlam ifade eden, ölçünün ve ahengin, yani güzelliğin aşkın niteliklerini ihtiva eden ve artistik bir yaratma olan şekiller -ve peyzajlara- irca eder, istihale ettirir (dönüştürür). Çünkü, gerçek sanat eseri bir yaratmadır, bunun için, tabiat bir tablonun çerçevesine nakledildiği zaman değişir" (28).

Sanatın bütün alanlarında doğal olarak bulunan "soyutlama", XX. yüzyılın başlarında, Avrupa'da ortaya çıkan, fovizm, kübizm, soyut sanat, dadaizm, sürrealizm, futurizm gibi yeni sanat akımları için, onları geleneksel sanattan koparan temel bir özellik olmuştur. Empresyonizmle başlayan geleneksel sanattan ve doğacılıktan (natüralizm) kopma, I. Dünya Savaşı'nın hemen öncesinde doğan soyut resmin hızlı gelişimiyle, modern sanatın gelenekten, doğacılıktan ve akademik sanattan kesin olarak ayrılmasını sağlamıştır. Bu nedenle modern sanat, genel olarak "soyut sanat" olarak adlandırılmıştır (29).

Soyut sanat akımlarında "soyutlama", "... gerçek varlıklara gönderme yapan betilerin tanınamayacak derecede yalınlaştırılması" olarak anlaşılır (30). Bu anlamda "soyutlama" bi-

(28) Joseph-Emile Muller, Modern Sanat, Çev: Mehmet Toprak, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1972, ss: 15-16.

(29) A.Ş.Y., s. 13.

(30) Metin Sözen-Uğur Tanyeli, Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1986, s. 219.

reysel bir etkinliktir. Yani üsluplaştırmada görülen, genel toplumsal, çağcıl biçim kalıplarına uygunluk, "soyutlama" da görülmez. Üsluplaştırmadan, canlı ya da cansız tüm varlıkların doğadaki biçimlerinin şematize edilip yalınlaştırılarak betimlenmesini anlıyoruz. Üsluplaştırılmış yapıt, kendi doğasal gerçekliğini birebir yansıtmaz; ayrıntılardan çok ana özelliklerin ilettiği çağrışımlarla kendisini tanımlar. Bu anlamda üsluplaştırma da hiç kuşkusuz belli bir "soyutlama" içerir. Ancak üsluplaştırmanın soyut sanat akımlarının içerdiği "soyutlama"dan başlıca farkı; ait olduğu toplumun ve çağın tüm sanat yapıtlarında görülen, ortak olarak kullanılmış ya da kullanılan biçimlendirme, tasarım, ilke ve anlayışlarıyla uyum içinde olmasıdır. Soyut sanatın içerdiği "soyutlama" ise, az sonra göreceğimiz gibi, üsluplaştırmanın içerdiği türde bir ortak paydaya yaslanmaktan çok, bir anlamda "yaşamı sanattan soyutlama" bağlamında bir ortak noktaya götürür.

Soyut sanatta "soyutlama" salt bir biçim sorunu değildir. Her çağda olduğu gibi, çağımızda da, sanat çağın düşünce anlayışına koşut bir gelişim göstermiştir. Çağdaş bilim ve felsefe, nesnel gerçeğe değil, gerçeğin özüne yönelmiştir. Bu anlayışa göre, gerçeğin özü soyut-düşünsel bir varlıktır; nesnel gerçeğin arkasındadır, onun derinliğindedir. Onu duyularımızla kavrayamayız; ancak bilincimizle kavrayıp ifade etmemiz olanaklıdır (31).

Çağın başında bilim ve felsefe anlayışında oluşan köklü değişim, bu çağ insanını duyularıyla algıladığı nesnel dünyadan kuşku duymaya götürmüştü; bu durum, insanı sürekli değişen nesnel gerçeğin ötesindeki değişmeyen kalıcı gerçeği, başka bir deyişle "nesnel gerçeğin özünü" aramaya yöneltmiştir.

(31) İsmail Tunalı, "Soyut'un Sanattaki Anlamı", Estetik Beşeni, İstanbul, Say Yayınları, 1983, s. 252.

Böylece, daha önce doğayı çeşitli biçimlerde taklit eden sanatlar, insanla doğa arasındaki eski barışçıl ilişkisinin bozulmasıyla gitgide doğa taklitçiliğinden uzaklaşmışlar; kaygı yaratan değişimiyle nesnel dünyanın sanata aktarılması yerine, görünen gerçeğin ötesindeki değişmeyen, öz olarak varolanın sanata aktarılması düşüncesini benimsemişlerdir (32).Yüzyılımızın başlarında, bu iki karşıt kutbu "soyutlama" ve "özdeşleyim" (einfühlung) olarak adlandıran Wilhelm Worringer, doğacı(natüralist) sanatlarda estetik hazzın özdeşleyim içtepisinden kaynaklandığını savunur:

Einfühlung içtepisinin, estetik yaşantının şartı olarak, tatminini organik olanın güzelliğinde elde etmesine karşılık, aynı şekilde soyutlama içtepsi de aradığı güzelliği, hayatı reddeden inorganik şeylerde, kristal çeşidinden şeylerde, ya da genel olarak dendiğinde, bütün soyut kanunluluklarda ve zorunluluklarda bulur (33).

Sanatta soyutlama, yalnızca modern toplumlara özgü bir olgu değildir. İlkel toplumlarda da soyut sanat vardır. Worringer'e göre, ilkel toplumların soyut sanata yönelişi, onların evren hakkındaki yetersiz bilgilerinin dış dünyadaki olayların gösterdiği karmaşıklık ve belirsizliği açıklamaya yetmemesinden kaynaklanmıştır. İlkel insan, dış dünyanın karışıklığından duyduğu korkudan dolayı, güvenilebileceği, değişmeyen, sağlam bir huzur alanı aramış ve bunu değişmeyen, mutlak biçimlerle oluşturulmuş soyut sanatta bulmuştur. Onun için, soyut sanatın değişmeyen mutlak düzeni, dış dünyanın belirsizlik ve karmaşasından kaçarak sığınıp huzur duyabileceği bir yerdir.

(32) A.g.m., ss: 252-253.

(33) Wilhelm Worringer, Soyutlama ve Einfühlung, Çev:İsmail Tunali, İstanbul, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 1971, s. 8.

İşte bu nedenle insanın ilk yarattığı sanat, soyut sanattır (34).

"Sanattan doğal gerçeği uzaklaştırma" biçiminde kendini gösteren "soyutlama", önce plastik sanatlarda ortaya çıkmış; XIX. yüzyıl sonlarında da "maddeyi bırakın, ruhu verin" düşüncesiyle ortaya çıkan ve doğacılığa bir tepki olan izlenimci tiyatro ile, sanatın bu alanında da yansımaları bulmuştur. İzlenimciler, doğal gerçeği birebir göstermekten çok, ondan edinilen öznel izlenimi yansıtmayı amaçlamışlardır (35). Bu anlamda, sanatta doğacılıktan ilk ayrılış, izlenimcilerle başlamıştır.

Plastik sanatlarda olduğu gibi, tiyatrodaki da doğacılıktan uzaklaşma, bu sanatı kendi öz elemanlarını aramaya götürmüştür. Soyut sanatın önde gelen yaratıcı ve kuramcılarında biri olan Vasili Kandinski'ye göre, sanatın kendine özgü dilinden, kendi göstergesel temel öğelerinden oluşan özerk bir sanatsal gerçeklik kurulabilir; sanatların birbirine çevrilebilirliği düşüncesi içinde, resim (renk), müzik (tını) ve dans (devinim) gibi sanatsal öğelerin birleşiminden arı, soyut bir tiyatro biçimine ulaşılabilir. Kandinski, düşüncelerini Wagner'in "toplusanat yapıtı" anlayışına karşı, "birleşimci bütünsel sanat yapıtı" anlayışıyla geliştirmiş ve ortaya koymuştur (36).

Tiyatrodaki "soyutlama" salt sahne uygulamalarıyla sınırlı değildir. Bu bağlamda, örneğin epik tiyatro, "soyutlama"ya dayalı bir tiyatro anlayışı ve uygulaması olarak, tiyatrodaki "soyutlama"ya önemli bir örnek oluşturur. Bundan başka, tiyatrodaki

---

(34) İsmail Tunali, Felsefenin Işığında Modern Resim, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1989, s. 126.

(35) Aziz Çalışlar, Gerçekçi Tiyatro Sözlüğü, İstanbul, Kültür Yayınevi, 1978, s. 155.

(36) Aziz Çalışlar, 20. Yüzyılda Tiyatro, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 1993, s. 96.

izlenimcilik, dışavurumculuk, gelecekçilik, gerçeküstücülük, Bauhaus tiyatrosu ve absürd tiyatro gibi, "soyutlama"nın sık sık kullanıldığı yönelişlerden de sözedilebilir. Ayrıca, çağdaş tiyatronun Brecht, Dürrenmatt, Beckett, Ionesco gibi yazarları, yapıtlarında "soyutlama"yı son derece özgün biçimlerde kullanmışlardır.

Bu çalışmanın konusu olan Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı oyunları da tiyatromuzda özgün bir yer edinmiştir. 50'li yılların sonunda, önce kitap olarak basılan bu oyunlar, dramatik yazınımızda o zamana dek ortaya koyulmuş yapıtlardan oldukça farklı çizgileriyle hayli ilgi görmüşlerdir.

Çalışmamızda, başlangıçta ayrıntılı olarak irdelediğimiz "soyutlama"nın, Aziz Nesin'in oyunlarında gerçekleştirilme biçimini, "soyutlama"yla oluşturulan yapıyı ve ortaya çıkan anlamı inceleyeceğiz. Bu nedenle, oyunları incelerken genel, dramaturgik değerlendirmenin yanı sıra, "kişiler", "çevre", "nesneler, semboller" başlıkları altında soyutlamaya dayalı özellikleri irdelemeye çalıştım. Dramaturgik değerlendirme ve soyut özellikler, kimi yerlerde örtüştüğünden, özellikle anlamlandırma çalışmasında yinelemeye düşmemek için, belli yerlerde daha ekonomik bir yaklaşımı benimsedim. Bu nedenle, örneğin aslında dramaturginin konusu olan "oyun kişileri", diğer bölümde daha ayrıntılı olarak yer aldı.

İncelememi, genel tarihsel bir çerçeveye oturtabilmek için "Tiyatroda soyutlama" ve Türk tiyatrosunda soyutlamaya dayalı örneklerle değineceğim "Türk tiyatrosunda soyutlama" bölümleri, çalışmamın başında yer almıştır.

## **BÖLÜM - 1**

# **TİYATRO VE SOYUTLAMA OLGUSU**

## BÖLÜM - 1

### TIYATRO VE SOYUTLAMA OLGUSU

İlk çağlardan bu yana, tiyatro öteki sanatlarla hep yakın ilişkide olmuş, dolayısıyla tiyatroyla birlikte sanatın tüm alanları, toplumsal gelişme ve değişimlerden, bilimsel ve felsefi gelişmelerden etkilenirlerken, aynı zamanda birbirlerinden de etkilenererek belli değişimler geçirmişlerdir.

XX. yüzyıl başlarında, XIX. yüzyıl boyunca etkisini sürdüren doğacı-maddeci gerçeklik kavrayışı, yerini yavaş yavaş doğacı ve maddeci olmayan bir gerçeklik kavrayışına bırakmıştır. Bu değişim, bilimde, felsefede ve sanatta benzer bir çizgide kendini duyurmuştur. Örneğin, fiziğin temel kavramlarından biri olan "madde" anlamsal bir değişime uğrayarak "katılığ"ı olan varlık" anlamından uzaklaşmış, "kuvvet noktaları alanı" olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Sürekli değişim gösteren "kuvvet noktaları"ndan oluşan soyut, geometrik bir evren tablosu, relativite ve çekirdek fiziğinde tam anlamıyla somutlaşmaktadır. Maddesel varlığın soyut-düşünsel bir ilişkiler sistemi olarak kavranmaya başlanması, fiziğin varlığı ne denli soyutladığını gösterir (37).

Felsefede ise, XIX. yüzyılda Feuerbach ve Büchner'de görülen, nesne'den (obje) hareket eden doğacı evren ve Marks-Engels'in aynı anlayışa dayalı tarihsel varlık açıklamaları, yerini ben'e (süje) dayalı, ben'den hareket eden, öznel-idealci bir evren ve varlık anlayışına bırakmıştır (38).

---

(37) İsmail Tunalı, "Soyut'un Sanattaki Anlamı", ss: 251-252.

(38) İsmail Tunalı, Felsefenin Isığında Modern Resim, s. 122.

Bilim ve felsefede oluşan deęişiklik, sanatta da benzer bir yöneliři getirmiřtir. Daha 1890'larda, İzlenimcilik henüz güçlüyken, yeni düşüncelerin sanata yansımaya başladığı görül- müřtür (39). Çaędař düşüncayı etkileyen ve belirleyen soyut- luk anlayışı, yüzyılımızın başlarında sanata temel niteliğini kazandıran bir öge olmuřtur.

Sanat tarihçileri, modern sanatı İzlenimcilik ile başla- tırlar. Çünkü geleneksel sanattan ilk köklü ayrılıř İzlenimci- likle başlamıř ve bu ayrılma, sanatsal etkinliğin yöneldiğı nesnede, nesne dünyasında ortaya çıkmıřtır (40).

Geleneksel sanat nesnelerin kendisini sanatın objesi yap- mıřtır. Bu sanat taklitçi (mimetik) bir sanattır; doğayı tak- lit eder. İzlenimcilik ise, nesneye deęil, nesnelerden gelen ışık ve renk duyumlarına yönelmiřtir. Bu, İzlenimcileri bilinç- li bir şekilde, içerikçe önemsiz resim konuları seçmeye götür- müřtür. Geleneksel resmin başat öğeleri, örneğin kontur, dü- zen, denge vb , yerini görme duyumlarına bırakmıř; resim de tümüyle görsel bir sanata dönüşerek bir bakıma asıl mahiyeti- ni gerçekleřtirmiřtir. İzlenimci resmin yeni dünyası, artık herkes için geçerli, görmeye alışılan dünya deęil, alışılan dünyanın indirgendiğı salt görmenin dünyasıdır. İzlenimcili- ğin modern sanatın tarihi açısından önemi, doğal görmenin dün- yası ile sanatın dünyasını birbirinden ayırmasındadır; İzle- nimciler, alışılmıř, geleneksel dünyadan, alışılmamıř, duyum- ların belirlediğı bir dünya elde etmiřler ve bu dünyayı res- metmiřlerdir (41).

---

(39) A.ę.y., s. 122.

(40) İsmail Tunalı, "Modern Sanat Problemi", Estetik Beęeni, İstanbul, Say Yayınları, 1983, s. 54.

(41) A.ę.m., ss: 55-57.

Başlangıcından sonuna dek İzlenimci sanat, doğa ve doğanın görünüşleriyle ilişkisini kesmemiştir; İzlenimcilik, özünde, doğanın duyusal olarak kavranması ilkesine dayalı, öznel bir Doğacılıktır. Sanatın doğayı taklit etmesi, Rönesans Avrupası sanatını yönlendiren temel ilkelerdendir. Avrupa resminin beşyüz yıldır dayandığı bu ilke, İzlenimcilerle doruğa ulaşmış, nesnenin tuval üzerindeki yapıtı belirlemesi, artık daha ileri gidilemeyecek bir yetkinliğe ulaştırılmıştır (42).

İzlenimcilik, XIX. yüzyıl sonlarına doğru egemen olmuş bir sanat anlayışıdır. Bu yüzyılın sonundan itibaren plastik sanatlara ait terimler, sanatın öteki alanlarını, entellektüel akımları, hatta çağın düşünce anlayışını oluşturan temel kavramlar olmuşlardır. Bu dönemde fotoğrafın bulunması, resmi, onu sınırlayan katı kurallardan kurtararak, modern sanatı geleneksel sanattan ayıracak olan "sanat ile gerçek arasındaki ilişkide ortaya çıkan köklü değişiklik"i de önceden hazırlamıştır (43).

İsmail Tunalı, Dışavurumculuğu, İzlenimcilikten sonra gelen bütün akımları kapsayan bir kavram olarak ele alır. Geleneksel sanattan ilk köklü ayrılışı, ondaki taklitçi öğeyi öznellettiren, dolayısıyla öznel bir doğa taklitçiliğine yönelen İzlenimcilikle başlamış; İzlenimcilerle başlayan modern sanatta ikinci büyük açılımı da Dışavurumcular gerçekleştirmiştir. Tunalı, sanatı iki kutuplu bir faaliyet alanı olarak açıklar. Bir tarafta sanatçının ben'i, diğer tarafta, ben'in yöneldiği nesne vardır. Kabaca doğayı taklit eden geleneksel sanatta bir problematik yoktur; çünkü sanatçı ben'i, herkesin yaşadığı ve gözlemlediği dünyayı taklit nesnesi olarak alır.

(42) İsmail Tunalı, Felsefenin Işığında Modern Resim, s. 121.

(43) Lionel Richard, Ekspresyonizm, Çev: Beral Madra, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1984, s. 7.

İşte izlenimcilik bu ilkeyi sarsarak bir bakıma taklidi yeniden yorumlamış, böylece sanatın yöneldiği nesnel dünyayı, sanat için yeni bir gerçeklik alanına dönüştürmüştür. Dışavurumculuk özünde sanat faaliyetinin yeni bir gerçeklik alanı yaratmasını içerir; dışavurumcu sanatçı için varlık artık duyumlardan (empresyon) değil, dışavurumdan (ekspresyon) oluşmaktadır. Bu anlamda duyum ve dışavurum birbirinin karşıtı iki varlık dünyasını tanımlar; duyum dış dünyanın, dışavurum iç dünyanın ifadesidir (44).

Ismail Tunalı'ya göre, Dışavurumculuk tıpkı çağının felsefesi gibi "varlığın mahiyeti" sorunsalından yola çıkar:

Mahiyet, varlıktan esas itibarıyla ayrılır. Ve mahiyeti kavramak için realiteyi, varlığı paranteze almak gerekir. Su an ve şurada bulunan bir nesnenin, bir var-olanın varlığı paranteze alınınca, geriye kalan şey, onun mahiyetidir, Özüdür. Gerek expressionizmin ve gerekse onu kucağında taşıyan aynı devrin felsefî hareketi olan fenomenoloji felsefesinin çıkış noktası budur. Fenomenoloji nasıl mahiyetleri araştırıyorsa, expressionizm de sanatta mahiyetleri kavrar ve mahiyetleri sanatın objesi yapar. (...) Mahiyetlere gitmek, duyu organlarımızın bize bildirdiği görünüşleri, fenomenleri asıp, onların arkalarında gizledikleri kendi-basına-olan-şey'i, eidos'u, substansı kavramak, noumenon'a inmek demektir. Yani görünüşleri belirleyen, değişmeden kalan şeyi kavramak (45).

Metafizik, felsefenin mahiyetlerle uğraşan disiplinidir. Dışavurumculuktan önceki sanat, dolaysızca varolana yönelerek onu kavramış ve nesneleştirmiştir. Dışavurumculukla birlikte ise, sanat, "varolanı paranteze alıp, var-olanın mahiyetini, eidos'unu kavramak ve objeleştirmek" ister. Böylece modern sanat da mahiyetleri kavramaya yönelisiyle metafizik bir ka-

(44) Ismail Tunalı, "Modern Sanat Problemi", ss: 57-58.

(45) A.g.m., s. 59.

rakter kazanır. Tunalı'ya göre, "sanat tarihi boyunca sanat bu derece metafiziğe yaklaşmamış ve bu derece metafizik olmamıştır" (46).

Dışavurumculukta ilk mahiyete inme Van Gogh'la ve ilk objektivasyon da Kübizmle gerçekleşmiştir. Kübizm, varlığın özünü, mahiyetini "kubus" olarak düşünür. Varlığı resmetmek isteyen, varlığı paranteze alır, geriye kalan da kubustur. Bu nedenle Kübizmde gerçek biçimler, gerçek içerikle birlikte kaybolur; bunların yerini geometrik biçimler, kubuslar alır. Sonuç olarak, Kübizmde varlığın özü geometridir; özü resmetmek, geometrik biçimler resmetmektir. Tunalı'ya göre Kübizm, metafizik sanatın ortaya çıktığı ilk temel okuldur. Kübizmle başlayan açılım, Nonfigüratif ya da Soyut (abstrakt) sanatta gelişmiş, sonuçta da en yüksek düzeyine Suprematizm ve Yapısalcılık ile ulaşmıştır (47).

Modern Soyut sanat, 1910'larda Avrupa'da ortaya çıkmıştır. Ancak sanatta "soyutlama", ilkel toplumlar da görülen bir olgudur. Bu sanat, duyularla kavranan gerçeğin görünüşlerini değil, bu görünüşlerden soyutlanmış gerçeği, duygusal gerçeğin arkasındaki özü yakalamayı amaç edindiği için "Soyut sanat" olarak adlandırılmıştır. Öncüleri arasında; resimde, Rus Vasili Kandinski, Maleviç, Larionov, Nathalie Goncharova, Sonja Delaunay, Çek Frank Kupka, Hollandalı Mondrian, Van Doesburg, Domela, İtalyan Alberto Magnelli, Fransız Robert Delaunay, Auguste Herbine, Francis Picabia; heykelde, Pevsner, Romen Brancusi, Macar Beothy, Fransız Hans Arp, Belçikalı Vanton-

---

(46) A.g.m., s. 59.

(47) A.g.m., s. 60.

gerloo ve Amerikan Calder sayılabilir (48).

Soyut resmin kurucularından Vasili Kandinski, Sanatta Zihinsel Üstüne adlı ünlü yapıtında, "doğuştan" soyut bir sanat olan müzikten, öteki sanatların alabileceği dersler olduğuna değinir:

Tabiat olgularını sanatsal biçimde de olsa taklit etmeyi kendine amaç edinmeyip yaratıcı olan, kendi iç dünyasını ifade etmek isteyen ve etmek zorunda olan bir sanatçı bu amaçlara günümüzün en gayri-maddi sanatı niteliğindeki müzikte ne kadar tabii bir biçimde ve kolayca erişilebildiğini gıpta ederek görüyor. Bu sanatçının müziğe yönelip aynı araçları kendi sanatında bulmaya çalışacağı anlaşılır bir şey. Resimde günümüzün ritm arayışı, matematik, soyut yapı arayışı, renk tonundaki tekrara, rengin harekete getiriliş biçimine günümüzde verilen değer buradan geliyor.

Çeşitli sanatların araçları arasındaki bu karşılaştırma ve bir sanatın böylece bir başkasından ders alması ancak, ders alışı dış özelliklerde kalmayıp ilkesel hale gelirse başarılı ve muzaffer olur. Yani, bir sanat başkasından, o sanatın o sanata özgü araçlarla nasıl haşır neşir olduğunu öğrenmeli, ondan sonra kendi araçlarını aynı ilkeye göre, yani sadece kendine özgü olan ilke uyarınca ele almalıdır. Bu ders alışı sanatçı unutmamalıdır ki, her araç kendine özgü olan uygulamayı içinde taşır ve gereken şey bu uygulamanın aranıp bulunmasıdır (49).

Sanatta Doğacılık karşıtı bir tavır olarak ortaya çıkan "soyutlama", klasik Doğacılıktan ilk ayrılmanın belirlediği İzlenimci sanatla başlayan modern sanat çerçevesi içinde değerlendirilir. İlkçağ sanatlarında görülen "soyutlama" eğilimleri, modern sanattaki soyutlamacı tavırdan kuskusuz farklı bir çerçeveye oturmakla birlikte, akraba öğeler taşıma bakımından pek de uzak sayılmaz. XIX. yüzyılın sonundan iti-

(48) Joseph-Emile Muller, a.g.y., ss: 75-76.

(49) Vasili Kandinski, Sanatta Zihinsel Üstüne, Çev: Tefik Turan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1993,

baren, plastik sanatlar, terminolojik açıdan hem öteki sanatları, hem de düşünsel yönelişleri etkilemiş; buradan da kolayca çıkarılabileceği gibi, plastik sanatların diliyle konuşmaya başlayan bu alanlar, bu sanatlardaki açılımlarla da çok yakından ilgilenmiş ve etkilenmişlerdir. XX. yüzyılın öncü tiyatro akımlarının çeşitli biçimlerde kullandığı "soyutlama" olgusu da bu bağlamda değerlendirilebilir.

## I - TİYATRO SANATINDA SOYUTLAMA

Tiyatroda da, plastik sanatlarda olduğu gibi, Doğacılık karşıtı bir yöneliş olarak ortaya çıkan "soyutlama", benzetme tiyatro akımlarının sorgulanması sonucu ortaya çıkan çeşitli tiyatro akımlarında belirmiştir.

Renè Hocke, Aristotelesci tiyatrodan ilk ayrılımların Manyeristlerle başladığını belirtir. Bu ayrılmanın temel nedeni, birey ve içinde yaşadığı dünya arasındaki uyumlu, dengeli ilişkinin, sosyal patlamalar, politik çalkantılar vb olaylar nedeniyle bozulmasıdır. Aklın gücünü ve etkisini yitirdiği böyle bir ortamda, Aristotelesci tiyatronun temel kavramı "mimesis" de yerini "düş gücü"ne bırakır. Sonuçta sanat, gerçeğin bir kesitini vermek yerine onun karmaşa ve çelişkiler içeren bütünlüğünü, Aristotelesci tiyatronun yer, zaman, eylem birliği vb akılcı ilkelerini çiğneyerek aktarmayı dener (50).

Tiyatroda Doğacılığa ilk büyük tepki ise yüzyılımızın başında Disavurumculukla gelir. Disavurumcu yazarların estetik anlayışları ve toplumsal konumları arasında bir birlikten söz edilemez. Yapıtların içerdiği politik görüşler ve sanatçıların düşünceleri büyük ayrılıklar göstermektedir. Bu oyunlar,

---

(50) Aktaran: Zehra İpsiroğlu, Tiyatroda Devrim, İstanbul, Çağdaş Yayınları, 1988, ss: 160-161.

kendilerine özgü bir anlatımı içermekle birlikte, aslında çok değişik biçemlere sahip olan aldatıcı bir bütünlük izlenimi uyandırırılar. Wilhelm Steffens, Dışavurumcu oyunların en önemli ortak paydalarını "çığlık" olarak niteler. Dışavurumcu "çığlık", karanlık bir dünya görüşünden kaynaklanan, bir toplumsal duruma karşı yöneltilmiş bir heyecanın özetidir; estetik bir olgudur. Dışavurumculuk, ele aldığı durumu incelemeyi, "çığlık" aracılığıyla yoğunlaştırdığı heyecanla izleyiciyi etkin olmaya çağırır (51). Denis Bablet, ilk Dışavurumcu sahneleme çalışmasını resim sanatının bir ürününde, Dışavurumculuğun öncülerinden Norveçli ressam Edvard Munch'un Çığlık adlı tablosunda görür. 1893'te yapılan bu çok ünlü tablo, oyunların ve sahnenin Dışavurumcu özelliklerinin başlıcalarını tasır. Bunları "tedirginlik" ve "çığlık" olarak özetlemek mümkündür (52).

Munch'un tabloyla ilgili sözleri de bu yorumu doğrular:

İki arkadaşım ile yürüyordum. Güneş alçalıyordu. Birden gökyüzü kıpkırmızı oldu, kan gibi ve hüznü kapladı içimi. Durup korkuluğa yaslandım. Koyu mavi fiyordun ve kentin üzerine kandan ve alevden bir gök yayılıyordu. Arkadaşlarım yollarına devam ettiler, ben yalnız kaldım, korkudan titriyordum. Bana sanki tüm doğadan, güçlü ve sonsuz bir çığlık yükseliyormuş gibi geliyordu (53).

Dışavurumcu tiyatroya öncülük eden resim sanatının Dışavurumcu sanatçıları arasında Munch, Van Gogh, oyun yazarlığında August Strindberg, sahnelemede ise Adolphe Appia, Edward Gordon Craig ve Max Reinhardt sayılabilir (54).

- 
- (51) Wilhelm Steffens, "Tiyatro Oyunları", Ekspresyonizm, Çev: Sinem Gürsoy, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1984, s. 157.  
 (52) Denis Bablet, "Ekspresyonist Sahne", Ekspresyonizm, Çev: Sinem Gürsoy, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1984, s. 190.  
 (53) Aktaran: Denis Bablet, a.g.m., s. 190.  
 (54) A.g.m., s. 190.

Strindberg'in Sam Yolu adlı oyunu, dışavurumcu olarak nitelenen ilk tiyatro oyunudur. Sam Yolu'ndaki Dilenci, kendine özgü bir varlığı olmayan, yapıtın kahramanının adeta bir gölgesi, gücünün simgesel bir somutlaşması olan, gerçekte kavranılamayan bilinçaltının açığa çıkarılmasıyla oluşturulmuş bir simge kişidir; Dilenci, Dışavurumculuğun simgenin işlevini değiştirmesinin bir örneğidir. Sam Yolu, oyun kişilerinin hiçbirinin yaşamından dolayı önem kazanmaması, yalnızca dramatik bir işlevin yerine getirilmesi amacıyla kullanılmalarıyla ortaya çıkan soyut bir yapıya sahiptir (55).

"Tedirginlik ve başkaldırı" sözcükleriyle özetlenebilen Dışavurumcu akım, plastik sanatlarla sınırlı değildir; sanatın tüm alanlarına yayılmıştır. Kuzey Avrupa'da -Norveç, İsveç- ve Orta Avrupa'da -daha çok Almanya, sonra Polonya ve Çekoslovakya- doğan ve gelişen, Rusya vb bazı ülkelerde değişik biçimlerde görülen Dışavurumculuk, doğduğu yerlerden uzaklastıkça güç kaybetmiştir (56).

I. Dünya Savaşı öncesinde, ekonomik gücünün doruğundaki Burjuvazi'nin değerleri, savaşı ve 1917 devrimini sezen insanların benimsediği değerlere ters düşmektedir. Savaş sırasında büsbütün derinleşen Almanya'nın büyük toplumsal bunalımı, toplumsal çelişkiler ve huzursuzluk, savaşla gelen ülküsel ve ekonomik bozgun, Alman Dışavurumculuğunun doğmasında etkili olmuştur. Dışavurumculuk, izlenimciliğin yüzeysel ve pasif bakışının aksine, görünmeyene ulaşıp Ben'in derinliklerini, nesnelerin gizli yüzlerini gösteren aktif bir içgörü içerir. Dışavurumcular nesneleri oldukları gibi değil, olabilecekleri

---

(55) Wilhelm Steffens, a.g.m., ss: 158-159.

(56) Denis Eabiet, a.g.m., s. 189.

gibi, kendilerini değil, anlamlarını yansılamaya çalışmışlar; bu yolda düşünce ve düş dünyasını ele almışlardır. İnsanın içsel huzursuzluğundan doğan Dışavurumculuk, soyutlama ve simgelere yönelerek klasik yöntemleri, perspektif tekniğini, anatomi kurallarını, simetri ve betimlemeyi dışlamıştır (57). Burada, Soyutlama ve Einfühlung'da "soyutlama" içtepisinin kaynağını geliştirmiş Doğu uygarlıklarından örnekler vererek açıklarken, bu uygarlıklar için, "... dış dünya olaylarının karmaşık bağlamı ve değişik görünüşü karşısında bir huzursuzluk duyarlar ve bunun sonucu olarak büyük bir huzur ihtiyacı onların ruhunu kaplar. Sanatta aradıkları mutluluk imkânı, dış dünyanın nesnelere kendini vermek, onlar aracılığıyla kendinden haz duymak değildir; tersine, her bir nesneyi, keyfiliklerinden ve görünüşteki tesadüfiliğinden kurtarma, onu soyut biçimlere yaklaştırarak ölümsüz kılma ve böylece görünüşler dünyasında sığınılacak bir huzur noktası bulmaktır. Bu budunların en güçlü içtepisi, dış dünyanın objelerini sanki tabii bağlamından, varlığın sonsuz değişik görünüşlerinden çıkarıp almak, hayat bağından, yani onlarda keyfi olan herşeyden temizlemek, onları zorunlu ve değişmez kılmak, mutlak değerlere yaklaştırmaktır" diyen Worringér'i anımsamak gerekir (58).

Tiyatro oyunlarında Dışavurumculuğun bir başka özelliği de öznelciliğidir. Dışavurumculuk, açıkça ortaya koyduğu öznel tavırla, insanı toplumsal çevreden, hatta kendisinden bile soyutlayarak geriye kalan tin'i ele alır. Dışavurumculukta "soyutlama", estetikte bir ilerleme olarak görülmüştür (59). Walter Sokel'e göre, gerçek Dışavurumculuk, "öznel ve hayal-

---

(57) A.g.m., s. 189.

(58) Wilhelm Worringér, a.g.y., s. 17.

(59) Wilhelm Steffens, a.g.m., s. 158.

cidir, çılgınca fikirlerle bezenmiştir; ne bir nesneye dayalıdır, ne bir düşünceye, ne de sözcükler üzerine bir deneyimin sonucudur. Onu Sürrealizmden ayıran, yaşamı ciddi bir biçimde ele almasıdır" (60). Strindberg, Gerçeküstücülerden farklı bir tavrıyla, düşleri doğrudan sahnelemek yerine, onların yapılarından yararlanmıştı. 1912'de yazdığı Rüya Oyunu'nun önsözünde, "düşün tutarsız görünümlü, ancak kendine göre bir mantığı bulunan biçimini taklit etmeye çalıştığını" belirtir. "Yani herşey olabilir, herşey gerçekleşebilir. Burada yer ve zaman kavramı yokolmuştur. Yazar, önemsiz gerçek bir temelden başlayarak, çok sayıda olay ve yeri bir anılar, yaşanmış deneyler, değişik fanteziler, doğaçlamalar karmaşası olarak sunar" sözleri, Strindberg'in özgür bir teknikle ilgili arayışlarını ve görülmeyeni anlatabilme arzusunu ortaya koyar (61).

Brauneck, Alman Dışavurumculuğunun felsefi temellerini estetik kuramında ortaya koyan Worringer'in, yaşamın kendisini estetik tat alınmasını engelleyen bir öge olarak gördüğünü düşünmektedir:

Gerçek dünyanın egemen düzeni estetik soyutlama edimiyle aşılmaktadır; böyle bir şey, dışavurumcuların program dilinde "yıkma", "aşma", "yaşamı dışlayarak yadsıma" anlamına gelmektedir. "Yaşamı dışlamak" ise nesneleri kendi gerçek toplumsal ve tarihsel bağlamlarından koparmak, "yaşamdan" uzaklaştırmak ve onları ulaşılan "kendinde şey" durumunda seyretnmek demektir. Böylece, gerçek nedenleri geç-Wilhelm döneminin tarihsel koşullarında yatan yabancılik duygusu, temel çatışma olarak görülmektedir; bu babanın oğluna ya da babanın eşine karşı verdiği savaşımdır. Worringer, düşünülmeyen yapılan bu dönüşümün haklılığını kanıtlamaya çalışmaktadır; Worringer, şöyle demektedir: "Yaşam, estetik tat

(60) Aktaran: Wilhelm Steffens, a.g.m., s. 158.

(61) Aktaran: Wilhelm Steffens, a.g.m., s. 159.

alınmasını engelleyen bir öge olarak görülmektedir." Bu anlamda, soyutlama, düşünsel olmasına karşın kesinlikle akılcı bir edim değildir. Worringer'in dediği gibi, burada birey daha çok, nesnelere salt öznel yaklaşımıyla onlara bir "zorunluluk ve yasallık değeri" vermeye yönelik olan "içgüdüsel dürtüye" göre davranmaktadır (62).

Brauneck, tarihsel sahne ve öncü tiyatro deneylerinin biçimsel öğelerinden yapılan uyarlamaların Dışavurumcu tiyatro estetiğini belirlediğini düşünür. Ona göre Dışavurumculuk, zamana karşı tepkisini köktenci bir biçimde dile getiren bir yazın tiyatrosu biçimidir (63).

Aristotelesci tiyatro estetiğinin dayandığı temel ilke olan "yanılsama", sahne gerçekliğinin yaşamın kendisiymiş gibi kurulması ve Benzetmecî tiyatro, XIX. yüzyıl sonlarına dek egemenliğini sürdürmüş; yüzyılın sonlarında bu tiyatronun sorgulanmaya başlanması, çağın teknik ilerlemelerinin de etkisiyle sahne estetiğinde yeni açılımları beraberinde getirmiştir. Sahne aydınlatmasında yepyeni olanaklar yaratan elektriğin bulunuşu, döner sahnenin kullanılmaya başlanması, çerçeve sahnenin gerekliliğinin tartışılması, dekorda kullanılan yeni malzemeler ve Henry van der Velde gibi modernist mimarların deneysel çalışmalara olanak yaratan tiyatro tasarımları, bu çağın sahne estetiğini köktenci bir yaklaşımla değiştiren öğeler arasındadır (64). Dışavurumcu tiyatro akımını, bu sorgulama ve değişim hareketinin attığı bir büyük adım olarak da değerlendirmek mümkündür.

Tiyatroda Doğacı tiyatrodan köklü bir ayrılma süreciyle

---

(62) Aktaran: Aziz Çalırlar, 20. Yüzyılda Tiyatro, s. 95.

(63) A.g.y., s. 95.

(64) Aysin Candan, Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1994, s. 24.

başlayan "soyutlama", plastik sanatlarda olduğu gibi, bu sanatta da gelenekten kopmayla birlikte, tiyatronun kendine özgü araçlarıyla (pantomim, dans, maske, müzik vb) kurulan "kendi" dilini oluşturma arayışlarında çeşitli biçimlerde kullanılmıştır.

Strindberg'in düşlerin yapısından yola çıkarak kurduğu, iç dünyayı yansılayan, resim ve simgelerle oluşturulmuş tiyatro dili, yüzyıllar boyunca sözün egemenliğinde kalmış tiyatronun kendi dilini bulması yolunda çok önemli bir basamaktır. Strindberg'le birlikte sözün anlatamadığı, iletemediği sahnede canlandırılmaya başlanmış; böylece tiyatronun kendi dili, ağırlıklı olarak görsel öğelerle kurulmuş bir sahne dili doğmuştur. Bu gelişim, gösterişli diyaloglarla oluşturulmuş tiyatro metinlerinin çok önemsendiği, konunun ve dilin birinci derecede ele alındığı tiyatro dönemini noktalayıp yönetmenin yazardan çok değer kazandığı, sahne dilinin öne çıktığı "rejî tiyatrosu" dönemini başlatır (65). Dönemin tiyatro anlayışını yönetmen Jewreinow şöyle ortaya koyar:

Bize öyle geliyor ki pek yakın bir gelecekte, sanat yapıtı anlamını yalnızca "biçim"de bulacak. Düşün, konu (Fabel) gibi sanat yapıtını oluşturan diğer öğelerse gereksiz sayılacak. Biçim öze dönüştüğü anda, yaşamın tüm çirkinliklerini görülmemiş, duyulmamış bir güzele çevireceğiz (66).

Bu anlayış, drama, opera ve baleyi birleşik bir tiyatral biçim; müzik, bedensel-tinsel tını ve renk öğelerini de bu biçimin asal öğeleri olarak düşünen Kandinski'nin tiyatrodaki kavramsal dilin yeriyle ilgili şu düşünceleriyle, dikkati çeken bir uyum gösterir:

(65) Zehra İpşiroğlu, a.g.y., ss: 31-32.

(66) A.g.y., s. 32.

Burada(dramada), kendi başına ya da cümleler içinde, de sözcük, belli bir ortam yaratmak, ruhu algıya hazır duruma getirmek için kullanılacaktır. İnsan sesinin tınısı da kendi yalın haliyle, yani sözcük tarafından ya da onun anlamı tarafından gölge-lenmeden kullanılacaktır (67).

Strindberg'le başlayan tiyatronun kendi dilini oluşturma-sı sürecinde, Craig, Reinhardt, Meyerhold, Tayrov gibi yönet-menler de sahnede, kavramsal dilin anlatamadığını anlatmak, nesnel gerçekliğin ardındaki özü yakalamak, düşünce, düş ve tasarıları görünür kılmak için çalışmışlardır. Bu sanatçılar, gerçekçi tiyatroyu, yaşam gerçeği ile sanat gerçeğini ayırde-demediği düşüncesiyle eleştirmişler; gerçekçilerin bu hataları nedeniyle benzetmeciliğin sınırlarının aşılamadığını savunmuş-lardır (68). Tayrov, gerçekçi tiyatronun oyuncuya ve izleyici-ye tiyatroda olduğunu unutturma çabasını bilinçle yapılmış ya da gözden kaçmış bir hata olarak niteler (69). Tiyatro anla-yışını ışıkla desteklenen hareket ve dansla oluşturan Craig, 1905'te yönetmene şöyle seslenir:

Bu doğanın yeni bastan yaratılması (takli-di) değil, ama onun güzelliklerinin ve ya-sam şartlarının canlandırılmasıdır. Bu da benim sahne yönetmenimin neye çabaladığını gösterir. Gelecekte izinli ya da izinsiz, o-nun başarılarını taklit edenler olacak (70).

Bu süreçte oyuncu da geri plana itilmiştir. Artık ondan beklenen sahnede belli bir karakteri canlandırması değildir;

(67) Aktaran: Aziz Çalışlar, a.g.y., s. 102.

(68) Zehra Ipsiroğlu, a.g.y., ss: 31-32.

(69) Aktaran: Zehra Ipsiroğlu, a.g.y., s. 33.

(70) Günter Schöne, "Oskar Schlemmer and The Theatre of Abst-raction", Theatre Research, Vol. X, No. 2, International Federation For Theatre, 1969, s. 104.

tiyatronun öteki öğeleri (dekor, ışık, müzik vb) gibi, o da bu sanatın bir parçası haline gelmiştir. Meyerhold'un tiyatrosunda oyuncu, sahnede seyircinin gözü önünde rol değiştirerek birkaç rolü birden oynar. Groteske varan abartı, büyük hareketler, mimik ve maskeye önem verilir. Oyuncu aynı zamanda hem oyunun içinde, hem de dışındadır; bu durum daha sonra Brecht tiyatrosunda da görülür. Craig'in oyuncusu ise artık oyuncu değil, bir üst-kukla (süpermarionettes)'dir; sahnede hoplar zıplar, akrobatik numaralar yapar (71).

Meyerhold, Craig ve Reinhardt, izleyici-sahne iletişimini daha iyi kuran arena sahneyi kullanmışlardır. İzleyiciyi yok sayan "dördüncü duvar"lı seyirlik sahnenin ömrünü tamamladığı düşüncesinden kaynaklanan bu seçim, dönemin eğilimine uygundur. Bu yenilik, seyirciden etkin bir şekilde, oyuna katılım bekler. Craig ve Meyerhold, seyirciden "yaratıcı bir güç" olarak söz etmişlerdir. Kasdettikleri, seyircinin düşünce gücüyle oyunu tamamlamasıdır (72).

Yüzyılımızın başında ortaya çıkan öncü tiyatro akımları, I. Dünya Savaşı'ndan sonra da etkilerini sürdürmüşlerdir. Ancak, savaştan sonra, daha önce estetik bir gereklilik olarak kabul edilen "sanat gerçeği" ve "yaşam gerçeği" ayrımı, sanatın gerçeklerden kaçmaması gerektiği düşüncesiyle, artık kaçınılması gereken bir ikileme dönüşmüştür. Bu tez, Craig ve Meyerhold'un temelini attıkları tiyatro düşüncesinin devamı sayılan Bauhaus tiyatrosundan, tiyatroda öznelciliğe karşı bir tepki olarak gelişen, çağın ve savaşın yaralarını sanat ve tiyatroyla iyileştirmeyi amaçlayan, özellikle ezilenlerin so-

---

(71) Zehra İpşiroğlu, a.g.y., ss: 33-34.

(72) A.g.y., ss: 34-35.

runlarını ele alarak tiyatroyu yaşamı değiştirmenin bir aracı olarak gören Piscator'a dek kabul görmüştür. Piscator, tiyatroya getirdiği politik tavırla Bauhausculardan ayrılmaktadır. Zehra İpşiroğlu, Piscator'un ve Dışavurumcuların sahne estetiğinde dışladıkları "yanılsama"yı, kendi bağlamlarında bir anlamda yinelediklerini söyler:

B. Brecht 1939'da çıkan bir yazısında Piscator'u eleştirir, tiyatrodaki diğer deneysel akımlar gibi, onun tiyatrosunun da teknik araç ve gereçlere aşırı ağırlık vererek bir tür yanılsamaya saplandığını söyler. Gerçekten geleneksel tiyatronun izleyiciye tiyatroda olduğunu unutturma, onda gerçekle yüzyüze geliyormuş izlenimi uyandırma çabası, Dışavurumcularda öznel, Piscator'da politik bir bağlam içinde yineleniyordu. Tiyatro yine düşünmeden çok duyguya, coşkuya yer veren dar anlamda bir benzetmeciliğe saplanmıştı (73).

Doğacılığa tepki olarak ortaya çıkan tiyatro akımları, öznelciliğin sınırlarını aşamadıklarından, Doğacı tiyatronun gerçeğin bir kesitini olduğu gibi canlandırma çabası, bu kez de yerini iç dünyanın, düşlerin, duyguların yeni imgelerle canlandırılmasına bırakmıştır. Bu yöneliş Piscator'un Politik tiyatrosuyla değişime uğramış; ancak tiyatro yine de benzetmeciliği aşamamıştır. Zehra İpşiroğlu, bu akımları "özdeşleyim"e dayanmaları açısından aynı sınıfa sokar. Bu noktada, canlandırmaya yani "özdeşleyim"e dayalı Dramatik tiyatronun karşısında, temel aracı "yabancılaştırma" olan, anlatıma dayalı Epik tiyatro belirir:

Yabancılaştırma yoluyla ele alınan konuyu, yazar-yönetmen-oyuncu üçlüsü benzetmecilikten öylesine uzak bir biçimde sunar ki, izleyici, bir tiyatro oyunu izlediği bilincini yitirmeden sahnede gösterilenler üzerine dü-

---

(73) A.G.Y., s. 39.

şünme olanağı bulur (74).

Epik tiyatro yoluyla "sanat gerçeği" ve "yaşam gerçeği" yine ayrı tutulur. Ancak bu kez bu ayırım, yaşamın kendisini estetik yaşantıya engel görerek sanatın dışında tutan bir "yaşamı sanattan soyutlama" anlayışıyla değil, yaşamla sanatı iç içe geçiren ve tiyatro seyircisini yaşamı değiştirmeye yönelik bir düşünsel etkinliğe çağıran bir anlayışın ürünüdür.

Son olarak bir de Doğu tiyatrosunda soyutlamadan söz etmek gerekir. Hindistan, Çin ve Japonya'da geleneksel tiyatro oyunculuğu, sanatın gerçek üzerindeki üstünlüğü anlayışına dayanmaktadır. Doğu tiyatrosunda oyun ve oyuncu, hiçbir zaman yaşamın birebir taklidine gitmez. Önemli olan olayların ve duyguların özünü yansıtabilmektir. Bu da kalıplaşmış, soyut ruh durumlarını karşılayan hareket, giyim, söz ve tavırlarla gerçekleştirilir. En önemli öge tavidir. Oyuncu yeni tavır getirmez ve belli yerleşik kurallara göre oynar (75).

Sonuç olarak, XX. yüzyılın öncü akımları, özellikle Absürd tiyatro ve Dramatik tiyatronun karşı tezi olarak düşünülebi-  
lecek Epik tiyatro, tiyatroda soyutlamaya dayalı temel yöneliş-  
lerden sayılabilirler. Empresyonizmle başlayan Doğacılıktan, doğaya öykünmekten uzaklaşma süreci, bu yönelişlerle belli bir yaygınlık kazanmıştır. Ancak bu tiyatro hareketlerinin Drama-  
tik tiyatro geleneğiyle karşılaştırıldığında yaygınlıklarının sınırlı oluşu düşündürücüdür.

---

(74) A.G.Y., ss: 80-84.

(75) Metin And, Tiyatro Kılavuzu, İstanbul, Milliyet Yayınları, 1973, ss: 80-84.

## II - TÜRK TİYATROSUNDA SOYUTLAMA

Buraya dek yaptığımız irdelenmenin ışığında, genel olarak tiyatroda doğa taklitçiliğinden, yani benzetmecilikten ayrılma olarak anladığımız "soyutlama", Türk tiyatrosu bağlamında iki ayrı bölümde ele alınabilir. Bu bölümler, sözlü kültürün bir parçası sayılan halk tiyatrosu, yani Geleneksel Türk Tiyatrosu ve metinli tiyatroyla geçişimizden sonra, özellikle Cumhuriyetle birlikte belli bir ivme kazanan, bugün Türk tiyatrosu dendiğinde ilk akla gelen süreç olan, Cumhuriyet Tiyatrosu'dur.

### A - GELENEKSEL TÜRK TİYATROSUNDA SOYUTLAMA

Geleneksel Türk tiyatrosunun temel türlerinden Karagöz ve Ortaoyununda, özellikle oyun tekniği açısından çarpıcı soyutlamalar görülür.

Karagöz, tulûata dayalı ve günlük olaylara açık bir toplumsal yergi türüdür. Tasvirler ve bir perde aracılığıyla gerçekleştirilen bu oyun, göstermecî bir türdür; seyirciyle duyguların alışverişini değil, gülmecenin de yardımıyla düşünsel iletişimi amaçlar. Mahalle çevresinden Osmanlı devletinin ileri gelenlerine dek, güncelliği olan herkes ve her olay Karagözde yer alabilmektedir. Genel olarak, Karagözün konuları ve tipleri gerçek olaylar ve yaşayan kişilerden oluşmuştur denilebilir. Ancak, gerçekçi öğeler içermesine karşın Karagöz Doğacı değildir. Hiçbir zaman doğal gerçeğin birebir taklidine gitmemiştir. Bu anlamda Karagöze bir "soyut sanat" olarak bakılabilir (76).

---

(76) Cevdet Kudret, Karagöz Cilt 1, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1968, ss: 34-35.

Karagözde genellikle dekor yoktur. Kimi oyunlarda kullanılan dekor ve aksesuar da gerçek nesneleri yansılamaktan çok üslûplaştırılmış şekillere dönüştürülmüştür. Bazı Karagöz oyunlarında yer de görecelidir. Cevdet Kudret bu durumu şöyle örnekler:

... sözgelimi, Serez ile Selânik arasında olduğu söylenen "Kanlı Kavak" günün birinde Karagöz'ün evinin önünde yükselir; oyun boyunca onu hem Karagöz'ün evi önünde görürüz, hem de Serez-Selânik yolu üzerinde farzederiz; Ferhad'ın Amasya'daki Elma-dağı, Meccun'un Arabistan'daki çölü hem Amasya'da, hem Arabistan'da, hem de Karagöz'ün evinin önündedir (77).

Cevdet Kudret, Karagözü oyun tekniği açısından şaşırtıcı ölçüde çağdaş bulur. Ona göre, bunda Karagözün içerdiği soyutlamaların büyük payı vardır. Karagöz, aynı nedenle, Batı tiyatrosunun öncü akımlarına da yakındır:

Bugün yapabileceğimiz tek şey, karagözü kendi kılığı ile perdeye ya da sahneye çıkarmak değil, tiyatro edebiyatımızda onun yönteminden, havasından, esprisinden yararlanmaktır. Kaldı ki, Batıda tiyatroyu tiyatrodışı bütün takıntılardan, kalıplaşmış kuralardan, yüzyıllardan beri sürüp gelen alışkanlıklardan kurtarıp onu özgür, kendi kendine yeter, bağımsız bir sanat haline getirmek isteyen Adamov, Beckett, Genet, Ionesco, Pinter, Scenhade, Tardieu vb gibi öncü yazarların tiyatro anlayışlarıyla bizim karagöz oyunları arasında yöntem bakımından büyük bir yakınlık göze çarpmaktadır. Gerçekten de belli bir konuyu, bu konunun serim, düğüm, çözüm kurallarına göre geliştirilmesini, olaylar arasındaki mantık bağı, yer ve zaman kavramlarını çoğu zaman bir yana atıp soyutluğa yaklaşılması; - düşünle gerçeğin birbirine karıştırılıp us-dışı ve gerçek-üstü olayların, mantığa aykırı işlerin hiçbir açıklama yapılmadan, gerçeğin bir parçası gibi gösterilmesi; -kalıplaşmış sözlerin, şar-

kıların, şiirlerin ses benzerliğinden yararlanılarak çarpıtılması yanında, anlamsız sözler, uydurma deyişler, uyumsuz seslerle de, dilin mantık bağlarını çözüp "anlamsız"a, "saçma"ya yöneltilmesi; böylece insanlar arasında bir anlaşma aracı olan dilin bu yolda bir araç olmaktan çıkıp kendi başına buyruk, bağımsız bir nitelik kazanması; - her biri ayrı telden çalan oyun kişilerinin birbirlerini anlamaması ya da yanlış anlaması yüzünden ters sonuçlara ulaşılması vb...- gibi noktalar, karagöz oyunlarıyla "uyumsuz tiyatro" diye anılan çağdaş tiyatro arasındaki benzerliklerin başlıcalarıdır (78).

Karagöz, bütün dramatik gösterilerin genel olarak içerdiği "serim-düğüm-çözüm" ya da "baş-orta-son" gibi bölümleri açık bir şekilde içermez. Bu bölümler, bulundukları zaman bile, "açık biçim" özelliğinden dolayı, son derece esnek, belirsiz ve değişebilir bir yapı gösterirler. Geleneksel tiyatromuzun yabancılaştırma, gülmece, toplumsal-siyasal taşlama gibi bütün tipik özelliklerini içeren Karagöz büyük oranda "soyutlama"ya dayalı bir gösteri türüdür.

Geleneksel Türk tiyatrosunda bir başka tür olan Ortaoyunu- nu Cevdet Kudret şöyle tanımlar:

Ortaoyunu, dört-bir yanı firdolayı seyircilerle çevrilmiş bir meydanda, belli bir konunun kanavasına uyularak, fakat herhangi bir yazılı metne bağlı kalmadan, canlı oyuncularla oynanan doğmaca (:irticalî, tulûâtlı) bir oyundur. Bu oyun, belli bir vakanın çevresinde örülmüş çalgı, şarkı raks, taklit ve konuşmalardan birleşiktir (79).

Karagözde olduğu gibi, Ortaoyununda da oyun kişileri kalıplaşmış tiplerdir. Bu tipler, Osmanlı toplumunda yaşayan,

(78) A.g.y., ss: 46-47.

(79) Cevdet Kudret, Ortaoyunu I, İstanbul, İnkîlap Kitabevi, 1994, s. 1.

farklı etnik kökenleri olan kişileri simgelerler. Belli bir yazılı metne dayanmadan hareketten çok sözle ilerleyen yapısıyla, oyun kuruluşuyla, tipleriyle Karagöze çok benzeyen Ortaoyunu, Nihâl Türkmen'e göre Dramatik tiyatronun yardımcı, bir bakıma tiyatro-dışı bütün öğelerinden sıyrılmış, salt-tiyatroya, "taklid"e dayalı bir türdür:

Bugünkü tiyatro kavramını kapsayan bütün unsurlardan (tiyatro edebiyatı, rejî, mizansen, ışık, dekor, sahne tekniği) habersiz "halk tiyatrosu", bütün yaratma gücünü "tiyatro san'atı"na, dolayısıyla onun menşei olan "taklid"e teksif etmiştir. (...) Taklid, Ortaoyunu'nda o kadar yoğunlaşır ki, bâzan sahne üzerinde yapılması mümkün olan hareketler dahî gerçekten yapılmaz da taklid edilir; "Telgrafçı" oyunu'nda, Kavuklu'nun bir çocuğa para vermesi icâb edince, para verme hareketini taklid etmesi ve "Gözlemeci" oyunu'nda kumelili'nin gene gözlemeciye para vermek için kuşağından kese ve keseden para çıkarma taklidi yapması gibi. Kavuklu her oyunda "Yahudi"yi birkaç metre mesâfeden dayak atma taklidi yaparak gıyâ döver. "Yahudi" de gerçekten dövülüyormuş gibi feryâd edip, etraftan imdâd ister. "Pazarcılar" oyunu'nda, bütün taklidler bir olup, pazar meydanında Kavuklu ile işâretle kavgâ ederler (80).

Ortaoyunu da göstermecî bir türdür. Ortaoyunu için, göstermeciliğin tipik bir örneğidir denilebilir; çünkü bu oyun, seyirci tarafından çepeçevre kuşatılmış, ortada bulunan bir oyun yerinde oynanır; oyuncu, oyun ve seyirci aynı iklimi paylaşırlar, aynı havayı solurlar; oyun, dekor ve ışık yardımıyla bir "yanılsama" yaratmaya çalışmaz; Pişekâr oyunun başında ve sonunda seyircilere doğrudan doğruya seslenir ve oyunda Nihâl Türkmen'in de üzerinde durduğu taklit ögesi, bol bol kullanılır (81).

---

(80) Nihâl Türkmen, Orta Oyunu, İstanbul, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1991, ss: 71-72.

(81) Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1985, ss: 409-410.

Metin And, Ortaoyununu diğer halk tiyatrosu türlerine oldukça yakın bulur ve bu türlerle çağdaş tiyatronun öncü akımları arasında, göstermecilik bağlamında akrabalık kurar:

Göstermeci Tiyatro'yu Plautus'ün güldürülerinden Coquelin'in oynayışına, Tairov, Jessner, Meyerhold'den Vakhtangov'un Turandot temsiline, oradan da Piscator ve Brecht'e kadar buluyoruz. Bu sonuncular kaynaklarını Elisabeth, Çin, Japon, Hint tiyatrolarında, Yunan tragedyasının korosunda, soytarıların, panayır yeri oyuncularının tekniğinde, Avusturya, Bavyera köylü oyunlarında buluyorlar (82).

Göstermeci, tiyatronun asal ögesi taklidi bol bol kullanan Ortaoyunu için Cevdet Kudret, tam da Karagözle ortak özellikleri dolayısıyla "soyut tiyatro" nitelemesini kullanır:

Kişilerin birtakım karakterleri yansıtmayıp kalıplaşmış "tip" oluşları, dekor kullanılmayıp, bunun halkın hayal gücüne bırakılışı (dekor diye kullanılan "yenidünya" ile "dükkan" birer "ev" ve "dükkan" olmayıp her yanları açık birer paravandır); sözlerin sık sık mantık bağı dışına çıkışı gibi özellikleri dolayısıyla, ortaoyunu bir "soyut tiyatro"dur. Bununla birlikte, kimi yanlarıyla da bu tiyatro gerçekçi bir özellik gösterir. Sözgelimi, dekor kullanılmayıp karşılık, kişilerin giyim-kusamları çeşitli çevrelerin giyim geleneklerini yansıtır. (...) Ortaoyununda, hayal gücüne dayanılarak ev ve dükkan sayılan iki paravana ile, hayale hiç yer vermeyen gerçek giysiler bir araya gelir; hayalle gerçek yan yana ve iç içe yürür. Bunun gibi, konuşmalarda türlü söz oyunları ile bir yandan sık sık saçmaya ve soyutlamaya gidilirken, bir yandan da Taklit'lerin şiveleri, çeşitli çevre ve bölgelerin söyleyiş biçimleri gösterilir (83).

Ortaoyunu da, Karagöz gibi, açık biçimi ve göstermeciliği kullanan, esnek ve değişken bir dokusu olan, kişileştirme ve diyalog düzeni büyük oranda "soyutlama"ya dayalı geleneksel bir türdür.

(82) A.g.y., s. 408.

(83) Cevdet Kudret, Ortaoyunu I, s. 93.

İslâm ülkelerinde en çok görülen geleneksel türlerden Meddah, söyleşmeli, taklitli, ses değişikliğine dayalı kişileştirmeli bölümleri nedeniyle dramatik sayılan bir anlatı türüdür. Karagöz ve Ortaoyunun aksine, genellikle benzetmecidir. Üslubu sürekli güldürücü değildir; seyircide merak, geciktirim, acıma, cinsel duygular, korku, yiğitlik gibi duyguları da uyandırır. Meddah çeşitli ağızları, çeşitli hayvanları, hatta cansız nesnelerin seslerini bile taklit eder. İki araç kullanır. Bunlar, boynuna doladığı mendil ve elinde tuttuğu sopadır. Meddahlar seyirciyi meraklandırmayı, ilgilerini ayakta tutmayı çok iyi bilirler, en sürekli, heyecan uyandıran yerlerde hikâyeyi kesip gerekiyorsa başlamadan önce para toplarlardı (84). Meddah, Karagöz ve Ortaoyunu kadar "soyutlama"ya dayalı bir tür değildir.

Geleneksel Türk tiyatrosunu, Cumhuriyet tiyatrosundan ayıran ögeler, öncelikle sahnesiz ve metinsiz oluşudur. Geleneksel tiyatronun en belirleyici özelliği güldürü oluşudur. Bunun dışında başlıca nitelikleri, şarkı, dans ve söz oyunlarıdır. Konumuz açısından en önemli özellikleri ise, geleneksel türlerin gerçekçi olmayıp, açık biçim, göstermecilik gibi yöntemlerle "soyutlama"ya dayalı olmalarıdır (85).

"Soyutlama" ögesini yaygın olarak içeren Geleneksel Türk tiyatrosu türleri, yazılı geleneğin başlamasıyla, yani Dramatik tiyatronun gelişim sürecinde gerilemiş; zamanla onları kuşatan toplumsal dinamiklerin de değişimiyle neredeyse büsbütün unutulmuştur. Yaşayan türler olma özelliğini kaybeden Karagöz, Ortaoyunu, Meddah vb, 60'lı yıllarda, Dramatik yazını-

---

(84) Metin And, 100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi, İstanbul, Gerçek Yayınevi, 1970, ss: 36-38.

(85) A.g.y., s. 16.

mızın yeni yönelişlerinde, gelenekle çağdaş tiyatroyu buluşturmaya çalışan kimi yazarlarca - Haldun Taner, Oktay Arayıcı gibi-, temel öğelerine ayrıştırılarak kullanılmış; bir bakıma yeniden canlandırılmıştır. Ancak bu süreç, süreklilik göstermemiştir. Tiyatromuzun son dönem yazarları da gelenekten yararlanma eğiliminde görünmemektedirler.

## B - CUMHURİYET TİYATROSUNDA SOYUTLAMA

Çağdaş Türk Tiyatrosu deyince, genellikle Cumhuriyet Dönemi anlaşılmaktadır. Cumhuriyet Dönemi Türk tiyatrosunda "soyutlama"yı irdeleyebilmek için, öncelikle, tiyatro araştırmacılarının bu süreçle ilgili değerlendirmelerini gözden geçirmek yerinde olacaktır. Böylece, bu dönemde tiyatromuzda ortaya çıkan çeşitli yönelişler bağlamında bir irdeleme için gerekli sınıflamayı yapmak da mümkün olabilecektir.

Araştırmacılar, Cumhuriyet dönemi dramatik yazınımızı çeşitli sınıflara ayırarak incelerler. Bu sınıflamalar değişik ilkelere göre yapılmıştır; ancak araştırmacıların üzerinde birleştikleri bazı noktalardan söz etmek de mümkündür. Buna göre, 60'lı yıllar, tiyatro yazınımızda belli bir canlanmanın, arayışın görüldüğü yıllardır. Bazı araştırmacılar, bu süreci daha geriye götürerek 50'li yıllardan başlatmışlar; bazıları, 70'li yılları da aynı döneme sokmuşlardır.

Özdemir Nutku'ya göre, 1950 ve 1960 kuşağı, ikisi birlikte, Cumhuriyet döneminin en yoğun ve devingen sürecini oluşturlar (\*). 1960 kuşağı, 1950'lerden farklı olarak biçimsel

---

(\*) Özdemir Nutku, Cumhuriyet dönemi dramatik edebiyatımızı altı döneme ayırarak inceler:

- a) I. Dünya Savaşı-Kurtuluş Savaşı Kuşağı
- b) Cumhuriyet'in İlk Yirmi Yılı
- c) II. Dünya Savaşı Kuşağı

arayışları ve yeni yönelişleri de getirmiştir:

Bu dönemde toplum eleştirisinin yanında, Türkiye'nin dış siyaseti, uluslar hukuku, dünya politikası da eleştirilip yorumlanır. Bu kuşağın yazarları, iç düzensizlikleri, yanlış dış siyasete ve emperyalist ülkele-  
rin Türkiye üzerindeki baskısına bağlarlar. Türkiye'yi yalnızca toplumsal açıdan değil, ekonomik açıdan da incelerler. Bu açıdan, 1960 kuşağı öncekilerden daha politik ve daha devingendir. Özdeki bu değişikliğin yanı sıra, 1960'tan sonra Türk tiyatro biçimi üzerinde denemeler yapılmıştır, yapılmaktadır da. Bu denemeleri yürütenler arasında bir önceki kuşağın yazarları da vardır (86).

Sevda Şener de, 1960'lardan sonra tiyatromuzda yeni biçim denemeleri, biçimsel arayışlar görüldüğünü vurgulamaktadır (\*). Metin And ise, tiyatromuzda ilk kıvıltıların 50'li yıllarda görüldüğünü, 60'lı yıllarda belli bir olgunlaşmadan sözedilebileceğini belirtir. Yaklaşımı, Nutku ve Şener'in yaklaşı-

ç) 1950 Kuşağı

d) 1960 Kuşağı

e) 1970'ten Sonrası. (Ayrıntılı bilgi için bkz.:

Özdemir Nutku, Dünya Tiyatrosu Tarihi 2, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1985, s. 288)

(\*) Sevda Şener'in Cumhuriyet Dönemi ile ilgili sınıflandırması da şöyledir:

1. 1923-1940 Dönemi: Tiyatro Edebiyatının Devrimci Görüşü Yansıtmaları
2. 1940-1950 Dönemi: Tiyatro Edebiyatının Memur Kesiminin Görüş ve Duygularını Dile Getirmesi
3. 1950-1960 Dönemi: Tiyatro Edebiyatında Nesnel Eleştirinin Egemen Olması
4. 1960-1973 Dönemi: Tiyatro Edebiyatının İlgi Alanının Genişlemesi, Yeni Gerçeklere Yönelmesi, Yeni Biçim Denemelerine Girişmesi. (Ayrıntılı bilgi için bkz. : Metin And, Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu, Ankara, İş Bankası Yayınları, 1983, s. 483)

(86) Özdemir Nutku, y.a.g.y., s.298.

mina benzer (\*). Metin And, 60'lı yıllara ilişkin şunları söyler:

Bir yanda tiyatro ortamının en elverişli duruma gelişi, öte yanda 1961 Anayasası'nın getirdiği özgürlük ortamı ile gerek nitelik, gerek sayıca büyük bir olgunluğa erişti. Hemen her konuda, her türde eser denendiği gibi, ayrıca yazarlarımızın bir kesimi, ulusal deyiş ve yerli yapısalılık üzerindeki biçim arayışlarıyla tiyatromuzda yeni yeni yönelişlerin, yeni doğrultuların öncüsü oldular (87).

Her üç yaklaşımda da, Cumhuriyet Dönemi dramatik yazını-mızda, özellikle 1960'larda yoğun olarak yeni biçimsel arayış-ların ortaya çıktığı belirtilmektedir.

1950'lere gelene dek, tiyatromuzda birtakım arayışlar, yeni yönelişler, çok belirgin olmasa da, kuşkusuz varolmuştur. Bu yıllar da ortaya çıkan türler de sonraki dönemleri beslemiş, geliştirmiştir. Konumuz bağlamında, Türk tiyatrosunda "soyut-lama" ile ilgili bir sınıflandırma yapılabileceğini düşünüyorum ve Çağdaş Türk tiyatrosunda görülen temel yönelişlerin belirgin bir şekilde ortaya çıktığı zaman aralığı olarak, araştırmacıların görüş birliğine vardıkları 1950-1970 dönemini bu sınıflama için uygun bir tarihsel süreç olarak görüyorum.

Metin And, Cumhuriyet Dönemi dramatik yazını-mızda iki kay-

---

(\*) Metin And'ın Cumhuriyet Dönemi dramatik yazını ile ilgili sınıflandırması şöyledir:

1. Yenileyenler-Yineleyenler: 1923-1940
  2. Yazar Aranıyor : 1940-1950
  3. İlk Kımıltılar : 1950-1960
  4. Olgunluk Yılları: 1960-1970
  5. Yeni Bir Dönemin Eşiğinde : 1970-1983. (Ayrıntılı bilgi için bkz. : Metin And, y.a.g.y., ss:488-490)
- (87) Y.a.g.y., s.490.

nak etkiden sözeder. Bunlar, Avrupa tiyatrosu etkisi ve Geleneksel etkidir. Avrupa tiyatrosuna bağıllığımız, belli çığırlara, akımlara öykünme şeklinde ortaya çıkmamıştır. Bu bağıllık temelde, Aristotelesci tiyatronun yapısal kuruluşu bakımındandır (88).

Dramatik yazınımızda Avrupa tiyatrosu etkisi, başlıca iki yönelişi ortaya çıkarmıştır. Bunlar temelde, klasik Dramatik tiyatronun ilkelerine uygun Dramatik yapıtlar ve -çok sayıda örnek olmasa da- Absürd yapıtlardır. Bunların yanında, bir de Geleneksel tiyatromuzdan yararlanılarak yazılan yapıtlardan söz etmek gerekir.

Öyleyse tiyatromuzda belirgin olarak 1950-1970 döneminde ortaya çıkan, kökleri Avrupa tiyatrosuna ve Geleneksel Türk tiyatrosuna dayanan, başlıca üç yöneliştten sözedebiliriz:

1. Dramatik Oyunlar
2. Gelenekten Yararlanılarak Yazılan Oyunlar
3. Absürd Oyunlar

Bu sınıflamadan yola çıkarak, Türk tiyatrosunda "soyutlama" bağlamında benzer bir sınıflamaya gidebiliriz:

1. Dramatik Oyunlarda Soyutlama
2. Gelenekten Yararlanılarak Yazılan Oyunlarda Soyutlama
3. Absürd Oyunlarda Soyutlama

Şimdi genel olarak sanatta, özelde tiyatroda doğaya öykünmekten uzaklaşma, yani benzetmecilikten ayrılma olarak anladığımız "soyutlama"nın, yaptığımız sınıflama bağlamında Türk tiyatrosundaki örneklerini irdelleyelim.

## 1. Dramatik Oyunlarda Soyutlama

Türk tiyatrosunda Avrupa tiyatrosu etkisi, metinli tiyatroya geçişimizden sonra, Dramatik (Aristotelesci) tiyatronun genel ilkelerine uygunluk şeklinde belirmiştir. 1860'larda Şair Evlenmesi ile başlayan bu süreçte, günümüze dek tiyatromuza hakim olan belli başlı eğilim Dramatik tiyatro yapısıdır. Ancak sözünü ettiğimiz 1950-1970 zaman dilimi içerisinde, Dramatik tiyatronun ana ilkelerine sadık kalınarak kimi zaman baskı ve kısıtlamalardan kaynaklanan bir "otosansür" nedeniyle, kimi zaman doğrudan doğruya biçimsel arayış ve yenilik kaygılarıyla "soyutlama"lara gidildiği görülür. Bu çalışmanın konusu olan Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı oyunları da yapısal olarak Dramatik oyunlardır.

Dramatik oyunlarda soyutlama, daha çok çevre ve oyun kişilerinde görülür. Haldun Taner, Günün Adamı'nda, "Olay dünyanın herhangi bir yerinde geçer" der (89). Necati Cumalı, Tehlikeli Güvercin'i "Karalar Ülkesi adlı, haritada yeri olmayan bir ülkenin küçük bir ilçesi"nde geçirir (90). Yıldırım Keskin, İnsansızlar'a "En yakın kasabaya yirmi kilometre uzaklıkta bir yer" diye başlar (91). Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı'nda Aziz Nesin, Limia ve Övreke adlarında iki düşsel ülkeden sözeder (92). Korku'da Orhan Asena, "Olay herhangi bir çağda, herhangi bir yerde geçer" diyerek, mekanın yanısıra

---

(89) Haldun Taner, Bütün Oyunları 4, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1990, s. 17.

(90) Necati Cumalı, Oyunlar 2, İstanbul, İmbat Yayınları, 1969, s. 84.

(91) Yıldırım Keskin, İnsansızlar, İstanbul, Varlık Yayınları, 1962, s. 3.

(92) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 1, İstanbul, Adam Yayınları, 1982, s. 269.

zamanda da bir soyutlamaya gider (93). Melih Cevdet Anday, İçerdekiler'e "Olay, polisin tevkif kararı olmadan herhangi bir kişiyi süresiz olarak tutuklu bulundurabileceği bir ülkede geçer" diye başlayarak, mekandaki soyutlamayı belli bir ilkeye bağlar (94). Ancak, bu oyunlardan İnsansızlar, Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı ve Korku dışında, diğerlerinde mekan ve zamanla ilgili soyutlamalara karşın, konu edilen olaylar doğrudan doğruya ülkemizi ve yazıldıkları dönemin toplumsal-siyasal sorunlarını çağrıştırırlar. Örneğin, Tehlikeli Güvercin'de ayağındaki plakada "Alkent" yazılı bir güvercinin, Doğu Bloku ülkelerinden göç etmiş bir göçmen köylünün tarlasına düşmesiyle başlayan dramatik aksiyon, "Karalar Ülkesi"nde hakim siyasi görüşlere bağlı olarak, rejim muhalifi aydın Avukat'ın tutuklanmasıyla sonuçlanan bir komployla ilerler. Oyunda "Al" muhalif, dolayısıyla yasak görüşleri simgeler. Sözgelimi, Avukat bir zamanlar "Alan" dergisine yazılar yazmıştır; Alkent, Karalar Ülkesi'ne karşıt bir rejimle yönetilen, yasak ideolojilerin kaynağı bir ülkedir; oradan gelen herşey de kötüdür, tehlikelidir; plakasında "Alkent" yazan yaralı güvercin gibi. Bu oyunda soyutlama, açık göndermelerle yüklü simgelerle yapılmıştır. Yazıldığı dönemde, 1967'de, ülkemizdeki siyasi baskı ve kısıtlamalardan kaynaklanan ve aynı zamanda bu baskı ve kısıtlamaları konu edinip eleştiren bir yapısı vardır.

İnsansızlar, Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı ve Korku gibi oyunlardaki soyutlamalar ise, oyunlardaki sorunsalların evrensel bir düzlemde ele alınmasından kaynaklanır. Gerçekten

---

(93) Orhan Asena, Tanrılar ve İnsanlar-Korku-Alemdar Mustafa Paşa, İstanbul, Adam Yayınları, 1983, s. 81.

(94) Melih Cevdet Anday, Toplu Oyunları 2, İstanbul, Adam Yayınları, 1989, s 11.

de, İnsansızlar'da cezaevinden kaçıp terkedilmiş bir evde tesadüfen biraraya gelen Kadın ve Erkek bağlamında, kadın-erkek ilişkisi, Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı'nda savaşın anlamsızlığı ya da asıl anlamı, Korku'da ölüm korkusunu yaşayan bir kahramanın kimliğinde kahramanlık psikolojisi gibi, her çağda ve her kültürde geçerli olan evrensel temalar ele alınmış ve bu temaların doğalarına uygun soyutlamalarla konular işlenmiştir. Biçimsel olarak benzerlik gösterse de bu tür soyutlamalar, nedensellik açısından yukarda değindiğimiz soyutlamalardan farklıdır.

Dramatik yapıtlarda, oyun kişilerinde görülen soyutlamalara, bu dönemde yazılmış pek çok oyundan çeşitli örnekler verilebilir. Örneğin, Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı tüm oyunlarındaki oyun kişileri, hiçbir kültürde karşılığı olmayan soyut adlarla adlandırılmışlardır. İçerdekiler'de oyun kişileri "Tutuklu", "Komiser" ve "Kız" olarak anılır. Böylece bu kişilerin hem toplumsal, hem de oyun içinde birbirlerine karşı konumlarını vurgulayan bir soyutlamaya gidilmiştir. Korku'da baş oyun kişisi "O"dur. Diğerleri, İçerdekiler'de olduğu gibi konumlarını vurgulayan genel, dolayısıyla soyut adlarla adlandırılmışlardır; "Kadın", "Albay", "Gazeteci", "Yaşlı Kadın" gibi. Bu tarz soyutlama, Tehlikeli Güvercin ve Günün Adamı için de geçerlidir. Tehlikeli Güvercin'de oyun kişileri, "Avukat", "Başçavuş", "Deli Kız", "Kaymakam", "Belediye Başkanı", "Köylü" gibi mesleki ünvan ve toplumsal konumlardan yola çıkarak yapılan genellemelerle oluşturulan soyut adlarla anılmış; bunun gibi, Günün Adamı da "Profesör", "Doçent", "Kayınbirader", "Uşak", "Foto Muhabiri" vb adlarla adlandırılan oyun kişileriyle kurulmuştur. Yıldırım Keskin, İnsansızlar'da

oyun kişilerini "Kadın" ve "Erkek" olarak adlandırırken, Soruşturma'da "Kadın", "Uşak", "Adam" adlarını kullanmıştır (95). Adalet Ağaoğlu da kimi oyunlarında, özellikle kişileştirmede soyutlamaya gitmiştir. Tombala'da, "Yaşlı Kadın" ve "Yaşlı Erkek" (96); Sınırlarda'da "Adam", "Çocuk", "Kadın", "Erkek", "I., II., III. İnekler", "I., II., III. Diplomatlar" vb (97); Bir Kahramanın Ölümü'nde "I. Erkek" ve "II. Erkek" (98); Çıkış'ta "Kız" ve "Baba" (99); Kozalar'da "I. Kadın", "II. Kadın", "III. Kadın" (100) yazarın oyun kişilerini evrensel bir düzleme oturtmak için kullandığı soyutlamalardır. Bunun yanı sıra, Çıkış ve Kozalar'da mekan betimlemesinde vurgulanmasa da, soyut atmosferler hemen hissedilir.

#### b - Gelenekten Yararlanılarak Yazılan Oyunlarda Soyutlama

1950-1970 zaman diliminde, Türk tiyatrosunda Geleneksel tiyatro ile Çağdaş tiyatroyu bireştirmeyi amaçlayan, ancak çok uzun ömürlü olmayan güçlü bir yöneliş ortaya çıkmıştır. Bu çerçevede oyunlar yazarlar arasında, Haldun Taner, Sermet Çakan, Oktay Arayıcı, Turgut Özakman gibi yazarlar sayılabilir. Aziz Nesin'in "çalgılı-şarkılı oyun" olarak andığı oyunları da bu gruba sokulabilir.

Gelenekten yararlanılarak yazılan oyunlar tiyatromuzda bir ulusal kimlik arayışını yansıtır. Bu arayış sürecinde,

(95) Yıldırım Keskin, Soruşturma, İstanbul, Varlık Yayınları, 1964, s. 4.

(96) Adalet Ağaoğlu, Oyunlar, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1982, s. 84.

(97) A.g.y., s. 216.

(98) A.g.y., s. 284.

(99) A.g.y., s. 308.

(100) A.g.y., s. 328.

sözkonusu oyunları önemli kılan özellikleri, Geleneksel tiyatro-  
romuzun temel öğelerinden bilinçle yararlanmalarıdır. Bu öğe-  
ler şunlardır:

- a) Göstermecî üslup
- b) Açık biçim
- c) Toplumsal ve siyasal taşıma
- d) Müzik, dans, şarkı ve taklide dayanan ve oyuncu yaratmasına yer veren tümel bir oyun üslubu (101).

Geleneksel tiyatroy ile Çağdaş tiyatroy bireşimi yaratmayı amaçlayan yazarlar, geleneksel türlerden kişiler, olay dizisi vb yüzeysel unsurlar almak yerine, bu temel öğelerden bilinçle yararlanmak yoluna gitmişlerdir (\*).

(\*) Metin And, Cumhuriyet Döneminde Geleneksel Türk tiyatrosundan yararlanılarak yazılan oyunları üçe ayırır:

- 1) Ortaoyunu, Karagöz, Meddah gibi geleneksel türlerimizden kişilerin, olaylar dizisinin alınarak yapıldığı yüzeysel denemeler: Oktay Rıfat'ın Oyun İçinde Oyun, Sadık Şendil'in Kanlı Nigar, Yedi Kocalı Hüzmüz, Mehmet Akan'ın Hamam Sarıtop, Aziz Nesin'in Uç Karagöz, Mehmet Keskinoglu'nun derlediği Hamdi, Vedat Nedim Tör'ün Aşğıdan Yukarı, Rıfat Ilgaz'ın Çatal Matal Oyunu, Halit Fahri Ozansoy'un Bir Dolaptır Dönüyor adlı oyunları.
- 2) Yüzeysel öğeler yerine yukardaki temel öğelerden hareket ederek oyun yazanlar: Haldun Taner'in Keşanlı Ali Destanı, Eşeğin Gölgesi, Sersem Kocanın Kurnaz Karısı, Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım, Sermet Çağan'ın Ayak Bacak Fabrikası, Turgut Ozakman'ın Sarıpınar 1914, Fehim Paşa Konağı, Resimli Osmanlı Tarihi, Aziz Nesin'in Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı, Yaşar Kemal'in Yer Demir Gök Bakır, Cahit Atay'ın Kırlangıçlar, Oktay Arayıcı'nın Bir Ölümün Toplumsal Anatomisi, Rumuz Goncagül, Haşmet Zeybek'in Düğün Ya da Davul, Omer Polat'ın Aladağlı Meho adlı oyunları.
- 3) Metin And'a göre aslında bu aşamaya henüz ulaşamamıştır. Bu aşamada yalnız geleneksel tiyatromuz değil, yüzyıllarca Türk ulusunun kültürel ürünlerinde ve sanat yaratıcılığında geliştirdiği beğeni ve ana yapısal özelliğini, işin ruhunu, özünü bulup çıkarma gerçekleştirecektir. Ancak bu yalnızca oyun yazarının işi değildir, bu süreçte yaratıcı tiyatroy adamlarına da gereksinme vardır (bkz. : Metin And, a.g.y., ss:435-39)

Bu grupta incelediğim oyunları, sınıflamanın ikinci basamağından seçtim.

(101) Metin And, a.g.y., s. 435.

Ayşegül Yüksel, Haldun Taner'in Keşanlı Ali Destanı ve diğer "bireşim" oyunlarında bulunan geleneksel göstermecilik özellikleri şöyle belirtir:

Karagöz ve ortaoyununda seyircinin yanılsamaya sokulmayı ve seyirciye bir oyun izlediğinin anımsatılması; oyunda yoğun bir güldürü ortamının kotarılması; öndeyiş, sondeyiş kullanımı; oyunun sonunda "ibret" çıkarma; oyunun dokusunun gevşekliği; oyunun akışının türkülerle kesilmesi; gerilimli ve duygulandırıcı sahnelerden kaçınma; oyuncuların sürekli olarak rollerine girip çıkmaları; kişilerin tip boyutunda abartmalı olarak çizilişi, söz oyunları, tekerlemeler, bol "nükte" kullanımı (102).

"Göstermecilik", dolayısıyla "soyutlama"yı getiren bu özellikleri Haldun Taner'in oyunlarında rahatça bulabileceğimiz gibi aynı şekilde Oktay Arayıcı ve Turgut Özakman'ın oyunlarında da görebiliriz. Keşanlı Ali Destanı'nda Şerif Abla (103), Sersem Kocanın Kurnaz Karısı'nda önce Başoyuncu, daha sonra Tomas Fasulyeciyan (104), Ayışığında Samata'da Anlatıcı adlı oyun kişileri "anlatan" konumundadırlar; yani birer yabancılaştırma etmeni ve "soyutlama"yı sağlayan öğelerdir. Aynı şekilde, Oktay Arayıcı'nın Nafile Dünya'sında Polis Memuru Ali-Cemali-Abdülcemali (105), Bir Ölümün Toplumsal Anatomisi'nde I., II. ve III. Araştırmacı (106); Turgut Özakman'ın Sarıpınar 1914 (107), Fehim Paşa Konağı (108), Resimli Osmanlı Tarihi (109),

(102) Ayşegül Yüksel, Haldun Taner Tiyatrosu, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1986, s. 67.

(103) Haldun Taner, Keşanlı Ali Destanı-Sersem Kocanın Kurnaz Karısı, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1977, s. 126.

(104) A.g.y., ss: 19-23.

(105) Oktay Arayıcı, Bütün Oyunları I, İstanbul, Boyut Yayınevi, 1992, ss: 15-18.

(106) A.g.y., s. 99.

(107) Turgut Özakman, Toplu Oyunları 2, İstanbul, Boyut Yayınevi, 1992, s. 35.

(108) A.g.y., s. 91.

(109) A.g.y., s. 165.

ve Bir Şehnaz Oyun (110) adlı oyunlarındaki Anlatıcı'lar yabancılaştırmayı sağlayan oyun kişileridir.

Bu oyunlarda izlenen bir başka ortak "soyutlama" ögesi, oyuncuların rollerine girip çıkmalarıdır:

HALET - Bendeniz bu oyunda Halet Rezaki'nin taklidine çıkıyorum. (Halet kimliği-ne bürünür, başına tül bent sargı ile örülmüş bir bone geçirir) Mutlaka karşılık verecek mektubuma. Öyle parlak bir nesir kaleme aldım ki, böylesini ancak üstat Halit Ziya yazabilirdi (111).

ANLATICI - (Ceketinin önü ilikli, başı açık) Tarih yazmıyor ama, siz bana kulak verin. Yusuf o gece Fehim Paşa'yı gerçekten kaçırdı. Yeni iktidar da Fehim Paşa'nın mallarına el koydu. Konak, ittihat ve Terakki Kulübü yapıldı. Hanımefendi, Mihriban, kızlar ve Ayvaz konaktan ayrılırken, Kulüp törenle açılıyordu. Şimdi açış konuşmasını yapması için İttihat ve Terakki Derneği ileri gelenlerinden birini bekliyorlar. Bakalım kim gelecek? (Çekilir. (...)) "Anlatıcı" girer. Başında kalpak, belinde çifte tabanca, elinde kırbaç. Keskin davranışlarla ortaya yürür) (112).

Akışın şarkılarla kesilmesi de oyunları "benzetmeci" olmaktan uzaklaştırır. Bu şarkılar çoğu zaman tersinlemelidir:

ARTIK BİR ŞEFİMİZ VAR ŞARKISI

KORO - Artık bir şefimiz var  
Her belâyı o savar

NURİ - Şefin var mı yan gel yat  
İçin ferah kafan rahat  
Derdin varsa sallama  
Düşünme hiç keyfine bak  
Şef talihler döndürür  
Şef olmazlar oldurur  
Şef yağmurlar yağdırır  
Şef demişler buna uyy  
Suni gübre misali  
Mahsul bilem açtırır (113).

(110) A.g.y., s. 219.

(111) Oktay Arayıcı, a.g.y., s. 184.

(112) Turgut Özakman, a.g.y., ss: 156-157.

(113) Haldun Taner, a.g.y., s. 157.

Dekor ve kostüm de zaman zaman bir "yabancılaştırma" aracı olarak kullanılır. Haldun Taner'in Keşanlı Ali Destanı, Sersem Kocanın Kurnaz Karısı ve Oktay Arayıcı'nın Rumuz Goncagül adlı oyunlarında, dekor ve kostümün yabancılaştırma ögesi olarak kullanılmasına tipik örnekler bulabiliriz:

Dekor: Bir duvar yıkıntısı. Teknisyenler getirip yan tarafa bir elma bir de armut ağacı korlar (114).

ALİ - (Kızgın durur, sahne önüne gelir, seyircilere) İçim yanıyor be. Zilha'ya açılacağım. Burda manevî laflar söylenecek. Böyle tıs olur mu ulan. Nutkum büsbütün tutuluyor. (Kulise) Hani ağustos böcekleri, hani bülbül sesi. Şöyle tatlı bir dem çektir bir yol, alırım paçanı aşağı. (Bülbül sesi) (Orkestraya) Sen de içli bir zurna taksimi döktür arkadaşım. (Dediği yapılır) (Işık kulübesine) Mavi ışık ver babalık. Ay maytabı, boru mu bu. (Mavi ışık) Ha şöyle (115).

BAŞOYUNCU - Efendim. 1876 yılı. Bursa'da Melekzad bahçesinin şanosu. Bu gördüğünüz arkadaşlar Tomas Fasulyeciyan tiyatro kumpanyası oyuncular. (Projektör, her adı geçen oyuncu üzerinde duracaktır) Sarkı söyleyen Satenik. (Satenik halka selam verir.) Ona piyanoda eşlik eden Holas. (Aynı oyun) (Giydirici teknisyen elinde kostüm ve perüklerle girer, başoyuncuya yaklaşır. Başoyuncu puloveri çıkarıp elbisesinin üstüne giyer) (116)

Bezem son kerte yalın olmalıdır. Birkaç sandalye, bir çeyiz sandığı, bir askılık v.s. Bezem öğeleri oyuncularca da getirilip götürülebilir. Merdiven devinimle, dahası yalnızca sesle verilebileceği gibi, bu iş için küçük bir merdiven parçası da kullanılabilir (117).

(Sokak, Ev)  
(İnsaf önde, Gülsün arkada, halka çizerek yürürler)

(114) A.g.y., s. 163.

(115) A.g.y., s. 164.

(116) A.g.y., s. 21.

(117) Oktay Arayıcı, a.g.y., s. 167.

(...)

GÜLSÜN - Bir otobüse binseydik çoktan evde olurduk.

İNSAF - Paramız kaldı mı diye sorsana. Benim aklım yollarda bir kazaya uğramadan sağsalım eve varabilmekte. Seninkisi ise mektuplarda. Neyse geldik sayılır, ev şuracıkta.

GÜLSÜN - Ev oracıkta ama biz çevresinde dolaşarak duruyoruz.

İNSAF - Ben çok hoşnutum böyle dolap beygiri gibi dönmekten sanki. Ama gel de o yazar bozuntusu Oktay Arayıcı'ya, bizim kaltaban yönetmen... (Yönetmenin ismini verir)'a/e dert anlat. Neymiş efendim, çağdaş bir ortaoyunuymuş. O biçimde oynayacakmışız. Hay biçiminiz batsın... Göstermeci olacakmışız (...) Düşünsene, perde olmadan, böyle derme çatma dekorlarla, iğreti kostümlerle, aksesuarsız maksesuarsız oyun mu oynanır? Üstüne üstlük role konsantre olmak da yasak (118).

GÜLSÜN - (Koşar, kapıyı açar) Şakırt, şıkırt (119).

D. ALİ - (Voltalanırken) Faaşşş... Fiişşş... Çaaşşş... Fouşşş... Çüüüşş...

SITKI - (Şaşkın, Dursun Ali'yi izler) Bu acaip ses nedir?

D. ALİ - Dalga kardeşim, dalga.

SITKI - Benimle dalga mı geçiyorsun?

D. ALİ - Ben geçmiyorum, dalga geçiyor.

SITKI - (Karşısındakinin aklından kuşkulu) Yaa!...

D. ALİ - Burası rıhtım değil mi?

SITKI - Rıhtım.

D. ALİ - Rıhtımda deniz olmaz mı?

SITKI - Olur.

D. ALİ - Denizde dalga?

SITKI - Olur.

D. ALİ - (İzleyiciyi imleyerek) Nasıl anlaştıracaksınız ha bu millete buranın rıhtım olduğunu. Faşşşışle işte... (Yürür) Faaşş, fouşş, çuşş (120).

Kimi oyunlarda kullanılan projeksiyon da "soyutlama"yı sağlayan bir araçtır. Bu teknikle, ilgili sahnenin düşünsel boyutu, bazen özetleyici, bazen açıcı, bazen de tersinlemeli bir yaklaşımla yansıtılmıştır:

Projeksiyon:

Ali'nin hapishane arşivinden büyütülmüş,

(118) A.g.y., ss: 172-173.

(119) A.g.y., s. 174.

(120) A.g.y., ss: 192-193.

üstü dosya numaralı ve damgalı önden ve profil iki portresi (121).

Projeksiyon:

HOROZU ÇOK OLAN KÖYDE SABAH ERKEN OLURMUŞ.  
SİNEKLİDAĞ'DA ANARŞİ DEVRİ: SEFALET, REZALET, CİNAYET (122).

Projeksiyon:

HER GECENİN BİR SABAHİ VAR. AFTAN FAYDALANAN  
KEŞANLI ALİ'NİN MAHPUSTAN ÇIKIŞI (123).

Oktay Arayıcı'nın Nafile Dünya'sında özdeyişler yazılmış mukavva levhalar projeksiyon işlevi görür ve ilgili sahneye tersinlemeli bir yorum katar:

(Sahne işçisi girer, üzerinde "Adalet mülkün temelidir", "Cumhuriyetimiz imtiyazsız ve sınıfsız bir rejimdir", "Doğruluk en büyük fazilettir" özdeyişleri yazılı bulunan mukavva levhaları asar) (124)

RAMAZAN - (...) (Ramazan bavulunu açar, özdeyişlerini çıkarır, duvarlara asar) Bunlar görevdeki yol göstericilerimiz. Bölge için bir yenisini ekleyeceğiz bunlara. "Hudutta emniyet, refahda millet, huzurda memleket" (125).

Aynı oyunda, projeksiyon tekniğiyle tersinlemeli ahlaki mesajlar da iletilir:

DÜZENE UYGUN AHLAK DERSLERİ: 1  
Hedef para, rota ayarla (126).

DÜZENE UYGUN AHLAK DERSLERİ: 2  
Çıkarını hesaplamadan evliliğe adımını atma (127).

DÜZENE ÇAPRAZ DEYİŞLER: 2  
Yokluk, yoksulluk okuyor ölüme meydan  
Hükme ferman, derde derman (128).

- 
- (121) Haldun Taner, a.g.y., s. 126.  
(122) A.g.y., s. 131.  
(123) A.g.y., s. 144.  
(124) Oktay Arayıcı, a.g.y., s. 15.  
(125) A.g.y., s. 83.  
(126) A.g.y., s. 32.  
(127) A.g.y., s. 37.  
(128) A.g.y., s. 87.

Sonuç olarak, ele aldığımız zaman diliminde incelediğimiz oyunlar, Geleneksel Türk tiyatrosunun başat özelliklerinden yola çıkılarak, Çağdaş tiyatroyla bir "bireşim" yaratma çabasının ürünleri olarak değerlendirilebilir. Bu oyunların dramatik yapıtlardan başlıca farkları, dayandıkları temel ilkenin "yabancılaştırma" ilkesi oluşudur. Bu oyunlarda "soyutlama", "yabancılaştırma" ile dolaysızca ilgilidir. Ancak, bu yapıtlarda izlediğimiz, yabancılaştırmayla ilişkili "soyutlama", dramatik yapıtlarda irdelediğimiz "soyutlama"dan farklıdır ve farklı bir bağlamda değerlendirilmeleri gerekir. Taner, Arayıcı ve Özakman'ın incelediğimiz oyunlarında gerçeğe eleştirel bir bakış vardır. Bu eleştiri sınıfsal bir perspektif içermediği gibi, yöntem olarak doğal gerçeğin birebir taklidi, yani Benzetmecilik de benimsenmemiştir. Buradaki "soyutlama", yani Doğacı anlayıştan farklı olarak şu ya da bu şekilde seyirciye sürekli olarak bir tiyatroda olduğunu, bir oyun izlediğini anımsatma aracı olarak "soyutlama", Benzetmeci tiyatronun dayandığı seyirci-sahne arasındaki duygusal alışverişi kırar, denetim altına alır; bu duygu ilişkisinin yerine seyirciyi bilinçli bir düşünme sürecine sokarak etkinleştirir.

#### c - Absürd Oyunlarda Soyutlama

XX. yüzyılın ikinci yarısında Avrupa tiyatrosunda ortaya çıkan Absürd tiyatro akımı, Türk tiyatrosunu pek etkilememiş; "absürd" olarak nitelenebilecek çok sayıda oyun yazılmamıştır. Bu grupta, Başar Sabuncu'nun Kargalar, Aydın Arıt'ın Bal Sineği ve Beşgen, Melih Cevdet Anday'ın Ölümler Konuşmak İster, Yarın Başka Koruda, Dikkat Köpek Var ve Müfettişler adlı oyun-

XX. yüzyıl başlarında, özellikle plastik sanatlarda yaygın bir şekilde ortaya çıkan "soyutlama" eğilimi, tiyatrodan da tiyatrodışı anlatım öğelerinden kurtulma, kendi sanatsal özüne ulaşma arayışlarını başlatmıştır. Bu arayışlar, yüzyılın öteki öncü akımlarının yanı sıra, Absürd tiyatroyu da ortaya çıkarmıştır. Absürd tiyatro, Dramatik tiyatronun anlatım araçlarını yadsıyarak dışlamış; tiyatronun "özgül" araçları olduğu savıyla kendine özgü araçlar kullanarak yeni bir anlatım biçimi getirmiştir. Bu süreçte dil, konu, kişiler, yazınsal anlatıma verilen değer yokolmuş; resimler, simgeler, artık anlamsız kalıplara dönüşmüş bir dil öne çıkmıştır (129). İşte tiyatro yazınıımızın içerdiği az sayıda absürd yapıt da bu anlayışla yazılmıştır.

Melih Cevdet Anday'ın Yarın Başka Koruda adlı oyununda düş ile gerçek, şimdiki zaman, geçmiş ve gelecek, düşünce ve eylem içiçe geçmiştir; ancak bu mantıklı bir bütün değildir, aklın sınırlarını zorlar. Bu oyunda olaylar ve durumlar birbirlerini neden-sonuç bağı ile izlemezler; atmosfere belirsizlik egemendir (130).

Aynı yazarın Dikkat Köpek Var adlı oyununda insanın toplumsal ilişkilerinde yaşadığı kuşku, korku ve anlamsızlık irdelenir; bu korkutucu atmosferde aşk belki de tek insanca yoldur. Bu oyunda "soyutlama"yı inandırıcı olmayan durumlar, tuhaf simgeler getirir:

DELİKANLI - (Yerinden kalkar) Affedersiniz beyefendi!

ADAM - Buyurun!

DELİKANLI - Demin sizden kızınızı istemiştin.

ADAM - Evet, çok iyi hatırlıyorum. Ben de size annesi ile konuşun demiştin.

(129) Zehra İpşiroğlu, Uyumsuz Tiyatrodan Gerçekçilik, İstanbul, İstanbul Üniversitesi Yayınları, 1978, s. 102.

(130) Melih Cevdet Anday, Dört Oyun, İstanbul, Yankı Yayınları, 1972, ss: 7-119.

DELİKANLI - Evet. Sizden biraz sonra hanımefendi çıktılar dışarı...

ADAM - (Büyük bir şaşkınlık içinde) Öyle mi? Oysa bugün dışarı çıkmayacağını söylemişti bana, çünkü karım yatalaktır.

DELİKANLI - Çıkmaya karar vermiş olacak.

ADAM - Böyle bir karardan benim haberim yok. Doktoru da bilmiyor. Çok şaşırtıcı bir şey doğrusu. Düşünün, kırk yıllık karım, kırk yıllık yatalak karım, birden ayağa kalkmaya karar veriyor, yalnız ayağa kalkmaya değil, sokağa çıkmağa karar veriyor ve bundan bana hiç söz etmiyor.

DELİKANLI - Siz çıktıktan sonra karar vermiş olabilir. Ya da bir sürpriz. Yok mu ya! Hem öyle yatalak gibi de değildi hiç.

ADAM - Hiç değildir. Sabahleyin kalkar, jimnastiğini yapar, ortalığı toplar, yemek pişirir, sonra girer yatağına, doktoru bekler (131).

Anday'ın Ölümler Konuşmak İster adlı oyununda da birbirlerini dinlemeden durmaksızın konuşan, ancak konuşarak birbirlerine herhangi bir "anlam" iletmeyen kahramanlar ve onların içinde yer aldıkları dünya ile, dilin anlamsızlığı vurgulanır (132).

Yine Anday'ın Müfettişler adlı oyununda, öznel dünyalarında kendilerini güvende hisseden, ancak baskı ve korku ile her türlü insanca olanağı tükettiklerinden burada da rahatsız, geleceğe ve geleceğin içerdiği özgür mekanlara özlem duyan insanlar irdelenir (133).

Absürd tiyatro kapsamı içinde değerlendirdiğimiz bu oyunlardaki "soyutlama" öğeleri, dramatik ve göstermecî yapıtlardan farklıdır. Ancak her üç türde de "soyutlama"ya yardımcı öğeler, bu yapıtları doğal gerçeğin taklidi olmaktan uzaklaştıran özellikler olarak değerlendirilebilir.

---

(131) A.g.y., ss: 128-129.

(132) A.g.y., ss: 147-171.

(133) A.g.y., ss: 171-227.

## **BÖLÜM - 2**

# **AZİZ NESİN'İN OYUNLARINDA SOYUTLAMA**

## BÖLÜM - 2

### AZİZ NESİN'İN OYUNLARINDA SOYUTLAMA

#### I - OYUN YAZARI AZİZ NESİN

Aziz Nesin'in oyunları, yazarın tiyatrodaki iki ayrı yönelişi benimsediğini gösterir. Bunlardan biri, bu çalışmanın da konusu olan, soyutlamaya dayalı oyunlar; diğeri, Aziz Nesin'in mizah yazarı kişiliğinin de açık seçik belirdiği, "çalgılı-şarkılı oyunlar"dır. Nesin, soyutlamaya dayalı oyunları için, "özgerçekçi" tanımlamasını kullanır:

Yazarlık adına kendimi olgun hissetmeye başladığım andan itibaren kendim için oyunlar yazmaya başladım. Biraz Gelir misiniz, Bişey Yap Met, Tut Elimden Rovni bu oyunlarım içindir. Bu oyunlar özgerçekçi kabul ettiğim oyunlardır. Çoğu kişi bu oyunları özgerçekçi kabul etmez. Ama benim için tiyatro bir araçtır. Gerçeğin özünü daha belirgin olarak ortaya koyabilmek için insan tutkusunu, aşkı, ölüm isteğini işliyorum. (...) Eskimeyen temaları büyüteç altında incelemek şarttır. Gözle göremediğiniz varlıkları ancak mikroskopla görebiliyorsanız, toplumdaki ayrıntıları da tiyatro ile görebilirsiniz. Tiyatroda yapmak istediğim budur (134).

Yazar, oyunlarını bir başka açıdan da ikiye ayırmaktadır. Buna göre, soyutlamaya dayalı oyunlar "organik", diğerleri, "kurgusal"dır:

Oyunlarımı iki grupta incelemek gerekir.(...) Birinci grup organik, ikinci grup da kurgusal olan, yani kurguya dayalı oyunlardır. Organik oyunlar canlı organizmalar gibidir. Nasıl bir insan doğum-yaşam-ölüm sırasını izliyorsa, organik oyunlar da işte böyledir. Doğum-yaşam-ölüm bir süreçtir. Benim oyunlarım da belli bir süreç taşır. Daha çok organik oyunlar ya-

---

(134) Aktaran: Deniz Sipahi, Aziz Nesin'in Oyunlarının Drama-turgik Yapı Açısından İncelenmesi, İzmir, Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, 1993, s. 7.

ziyorum. Aslında bu benim kişisel tercihimdir. Olaylar yeni olaylar doğurarak gelişir ve gittikçe sona yaklaşır (135).

Aziz Nesin'in "organik" oyunlarından söz ederken kullandığı söylem, yazarın bu oyunları dramatik bütünlük içersinde oluşturduğunu, oyunların Aristotelesci tiyatronun temel ilkeleriyle uyum içinde olduğunu belirtir. Bizzat kendisinin "kapalı biçim" olarak nitelediği, soyutlamaya dayanan bu oyunların sahnelenmesinde, Nesin'in oyun yazarı olarak tavrı ödünsüzdür:

Daha önce bir başka yazımda da belirttiğim gibi, açık biçim oyunlarda, hele kabarelerde, oyunun ana doğrultusu ve varsa bildirisi bozulmamak koşuluyla, çıkarmalar ve eklemeler yapılabilir. (Kapalı biçim oyunlarının, rızam dışında değiştirilmesine kesinlikle izin vermem) (136).

Yazar, "kurgusal" oyunlarını, "mekanik ve yapısal" olarak değerlendirir (137). Bu oyunlar "kurguya yapı ekleye ekleye" oluşturulur (138). "Kurgusal" oyunlarına, Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz, Bir Zamanlar Memleketin Birinde, Başarılarımı Karılarına Borçluyum gibi yapıtlarını örnek gösteren yazar, "öyküye sağlıklı epizodların yerleştirilmesiyle iyi bir kurgunun yakalanabileceğini" belirtir (139). Bu oyunlar, "açık biçim"dir. Nesin, özellikle parçalı (epizodik) yapıları nedeniyle, gerektiğinde "kurgusal" oyunlara ekleme ve çıkarma yapılabilceğini düşünür.

---

(135) A.g.y., s. 13.

(136) Aziz Nesin, "Tiyatro, Politika ve Eşşek Cenneti", Bütün Oyunları 3, İstanbul, Adam Yayınları, 1992, s. 120.

(137) Aktaran: Deniz Sipahi, s. 14.

(138) A.g.y., s. 14.

(139) A.g.y., s. 14.

Cevat Çapan, Aziz Nesin'in oyunlarında "düşünce" ögesinin ağır bastığını, üstelik düşüncenin, heyecan verici bir öge olarak ustalıklarla kullanıldığını düşünmektedir:

... düşünce ögesi Aziz Nesin'in oyunlarında önemli bir yer tutuyor. Gerek "Biraz Gelir misiniz"den "Tut Elimden Rovni"ye kadar soyutlamanın ağır bastığı oyunlarında olsun, gerekse daha somut yaşantı örnekleri verdiği Karagöz uyarlamalarında ve "Toros Canavarı" gibi oyunlarında olsun yerel ve evrensel gerçekler insanın insan gibi yaşaması gerektiğini vurgularken, Aziz Nesin düşüncenin ne denli heyecan verici bir oyun ögesi olabileceğini de ortaya koyar (140).

Aziz Nesin, "kurgusal" oyunlarını "boşalım tiyatrosu" olarak nitелеmektedir. "Çalgılı-şarkılı oyun" olarak andığı bu türde, yazar, öykülerinden ve romanların da uyarlayarak 10'un üzerinde yapıt vermiştir. Bunlar arasında; Dümbür Dümbelek (1966), Sen Adamı Deli Edersin (1969), Uç Karagöz Oyunu (1969), Barbaros'un Torunu (1970), Bir Zamanlar Memleketin Birinde (1971), Hakkımı Ver Hakkı (1972), Zatı Devletleri İbiş Hazretleri (1972), Sait Hopsayıt (1972), Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz (1977), Basarılarımı Karıllarıma Borçluyum ve Deliler Boşandı sayılabilir. Nesin, "bir bildirisi olmayan ya da bildirisi varmış gibi seyirciyi kandırabilen" diye nitelediği bu türe, "tiyatronun hiçbir türüne karşı olmadığı için elbet karşı olmadığını" belirtir (141). Ancak yazar, "boşalım tiyatrosu"na bir seyirci olarak karşı değildir. "Oyun yazarı olarak boşalım tiyatrosu onun tiyatrosu değildir" (142). Nesin'e

(140) Cevat Çapan, "Oyun Yazarı Aziz Nesin", Milliyet Sanat Dergisi, Sayı: 109, Aralık 1984, s. 14.

(141) Aziz Nesin, "Çalgılı-Şarkılı Oyun Üstüne", Bütün Oyunları 3, s. 9.

(142) A.g.y., s. 9.

göre, seyirci tiyatrodan "iki saat boyunca kahkahalarla gülüp boşalmışken manevî varlığında bir artış olmamışsa,... tiyatrodan evine dönünce ya da daha tiyatro kapısından çıkar çıkmaz o oyundan belleğinde hiçbir şey kalmamışsa", o oyun tipik bir boşalım tiyatrosudur (143). Aziz Nesin, tıpkı fotoromanlar, özet klasikler, çizgi romanlar gibi, pek yararlı sayılmayan, ancak çağın gözardı edilemeyecek bir olgusu olarak varolan "boşalım tiyatrosu"nın da sanatsal açıdan değerli kılınabileceğini düşünür. Nesin'in "çalgılı-şarkılı oyun"ları bu kaygıyla yazılmış oyunlardır:

Değil mi ki çağın gereksinmesi olan bu yapıtları yadsımanın olanağı yok, öyleyse onların biçimlerini ve niteliklerini bozmadan, onlara, tiyatro salonundan çıkarken seyircinin manevî yapısını artırmaya yarayacak sanat değerleri koyamaz mıyız? Sağlam bir özü, güçlü içeriği, ders vermeye kalkışmayan bildirisi olan, ama yine de çalgılı-şarkılı özelliğini yitirmeyen oyunlar yazılamaz mı? (...) Bizim çalgılı-şarkılı oyun dediğimiz müzikallerin pek çoğu -elbet hepsi değil- boşalım tiyatrosudur. Şarkılı-çalgılı oyun özelliklerini de bozmadan, tiyatrosal salonundan çıktığında seyirciyi bırakmayan ona bir değer artımı ekleyen bir oyun yazılamaz mı? Bu soruya yanıt verebilmek için bugüne dek yedi-sekiz çalgılı-şarkılı oyun yazdım (144).

Ancak, yazarın "çalgılı-şarkılı" oyunlarının tiyatro yazınıımız açısından, soyutlamaya dayalı oyunları kadar özgün ve önemli bir konumları olduğu, tartışmalıdır. Yazarın tiyatrosal eyleminde asıl önemli yeri, "özgerçekçi" olarak nitelediği soyutlamaya dayalı oyunlar oluşturur. Nesin, bu oyunlarında soyutlama ve genellemelerin yardımıyla, insanın varoluşsal sorunlarına eğilir; insanın ölümle ve yaşamla ilişkisi temel

---

(143) A.g.y., s. 10.

(144) A.g.y., s. 10.

izleğinin yanı sıra, yalnızlık, evlilik, cinsellik, savaş-barış gibi evrensel temaları işler.

Özdemir Nutku, Aziz Nesin'in "ahlâkçı" bir yazar olduğunu düşünmektedir:

Aziz Nesin, burjuvanın dar ahlâk kalıpları karşısına evrensel ahlâk anlayışını koyan "ahlâkçı" bir yazardır bana göre. Onun için de, bir düşünceyi iletirken, yer yer buna ilişkin etik yönelişleri vurgular (145).

Özdemir Nutku, Nesin'in oyunlarında görülen ikili yönelişi, birey ve toplumun vurgulandığı oyunlar olarak sınıflandırır:

Onun tiyatro yaşamı içinde eylemini iki kesin bölümde izleyebiliriz: Bireyi vurgulayarak toplum sorunlarına değindiği, doğrudan doğruya tiyatro yapıtı olarak yazdığı oyunları ve toplum olaylarını ön düzeye alarak taşlamaya gittiği sahne uyarlamaları (146).

Nutku'nun da belirttiği gibi, çalışmamızın konusu olan soyutlamaya dayalı bu oyunlarda, Aziz Nesin bireyi vurgularken, kimi oyunlarında toplumsal çerçeveyi sınıfsal çelişkileri vurgulayarak kurar. (Örn. Biraz Gelir misiniz) Ancak, oyunlardaki evrensel yöneliş oldukça belirleyicidir. Bu anlamda, Aziz Nesin soyutlamaya dayalı oyunlarında, genel olarak insanın varlık sorunsalını içerik açısından benimserken soyutlama ve simgeler yardımıyla, biçimde de evrenselliği yakalar. Aziz Nesin'in bu oyunları, tiyatro yazınımızın en özgün örnekleri arasında sayılabilir.

---

(145) Özdemir Nutku, "Gol Atamıyan Sait Hopsait", Tiyatro 72 Dergisi, Sayı: 3, s. 14.

(146) A.g.m., s. 13.

## II - AZİZ NESİN'İN SOYUTLAMAYA DAYALI

### OYUNLARININ İNCELENMESİ

#### A - BİRAZ GELİR MİSİNİZ

Aziz Nesin'in ilk oyunu Biraz Gelir misiniz, 1958'de Karikatür Yayınları tarafından kitap olarak basıldıktan bir süre sonra, 1961'de hem İstanbul Şehir Tiyatrosu'nda, hem de Almanya'da Schwerin Devlet Tiyatrosu'nda aynı dönemde sahneye konmuştur. Biçim ve içerik açısından yenilikçi bir yapıya sahip olan oyun, tiyatro çevrelerince yoğun bir ilgiyle karşılanmıştır. Dönemin kimi yazarları da oyunu şiddetle yererken, Aziz Nesin'i de Beckett'e öykünmekle, inandırıcılık ve tutarlılıktan uzak olmakla suçlamış ve eleştirmişlerdir. Bu olumsuz yargılardan, özellikle Mateh Usta'da Aziz Nesin'in kendisini gören Tahir Alangu'nun görüşleri oldukça ilginçtir:

...burada ilk elde Mateh Usta'nın kişiliğinde Aziz Nesin'in kişiliğini, sanat yolundaki çabalarını bütün çizgileriyle bulmak kabil. (...) Öte yandan piyes kişilerinin adlarından diyalogların kuruluşlarına, eserin genel havasına kadar S. Beckett'in "Godot'yu Beklerken" adlı piyesinin baskılı etkileri duyuluyor. Mateh Usta'da, Bornok'ta bir Estragon, bir Vladimir, Pozzo'ya ait çizgileri görebiliyoruz (147).

Biraz Gelir misiniz oyununun, "soyutlama" içeren yapısı dışında, "Godot'yu Beklerken"e benzediğini düşünmek pek mümkün değildir. Üstelik bu oyunlardaki soyutlamalar farklı biçimlerde gerçekleştirilmiş ve ortaya farklı görünümeler çıkarılmıştır.

---

(147) Tahir Alangu, "Aziz Nesin", Kim Dergisi, Aralık 1958.

Oyunu, "soyutlama-evrensellik" ilişkisi bağlamında değerlendiren Turan Oflazoğlu da olumsuz görüşler ileri sürer:

... Aziz Nesin bu oyunuyla, evrenseli ancak soyutlamalarla verebiliriz demek istiyor. Gerçi sanat, bir bakıma, hayatı soyutlama çabasıdır. Ama eserin bitiminde varılır soyuta, yani yolculuğun sonunda. Oysa Aziz Nesin işe soyutla başlıyor, yani yolculuğun sonunda varılacak olanı yolun başına koyuyor (148).

Oflazoğlu, oyundaki soyutlamaların yapısal bir tutarsızlığa yol açtığını, inandırıcılığın zedelendiğini ve evrensel olana ulaşamadığını düşünür:

Birşey daha var: dikkat ederseniz yazar, hep uydurma adlar kullanıyor, Mateh, Şarey, Effer gibi. Oyun kişilerinin ille de adları olmalıdır demiyorum; ama olacaksa bunlar insanların dünyasından alınsa daha iyi olmaz mı? Mehmet, Boris, Jean, John, Vasil deyince kafamızda bir takım çağrışımlar uyanıyor da, Mateh, Şarey deyince pek bir şey olmuyor; sadece ses olarak kalıyor bunlar. Bu oyunda olduğu gibi, insanların çay içtikleri, halter kaldırdıkları bir yerde, alıştığımız bir dünya kesiminde bu türlü uydurma adlar şaşırtıyor bizi; durumların canlanmasını önüyor, evrenselin açığa çıkmasına engel oluyor. Oysa evrenseli bize iletecek olan kişiler, nesneler ne denli canlı olursa, evrensel de o denli canlı gelir bize (149).

Turan Oflazoğlu'nun yaklaşımı, nesnel bir değerlendirmeden çok, bir seçim, oyun yazımında benimsenmiş bir tavır gibi görünmekte; bu yargının oyunun alışılmışın dışındaki yenilikçi yapısından kaynaklandığını düşündürmektedir.

Bu eleştirilere karşılık Aziz Nesin, oyundaki soyutlama-

---

(148) Turan Oflazoğlu, "Biraz Gelir misiniz", Varlık Dergisi, Sayı: 774, Mart 1972, s. 5.

(149) A.g.m., s. 5.

ların doğrudan oyunun özünden kaynaklandığını, başka bir deyişle özün biçimi belirlediğini söyler:

"Biraz Gelir misiniz"de bir yenilik, bir başkalık, bir değişiklik, bir ayrılık görüyorsanız, ben bunu değişiklik, başkalık, şaşırtıcılık, özgünlük olsun diye özentiy-le böyle yapmadım. Bunu böyle yapan, bunu sağlayan, oyunun kendisi, özüdür. Bana göre bu öz, ancak böyle verilebilir ve başka hiçbir türlü verilemezdi. Bu oyunda anlatmak istediklerimi, ne herhangi başka bir oyun biçiminde, ne hikâye, ne de roman olarak verebilirdim (150).

Yazar, yaratma sürecinde, bir düşüncenin biçimini de beraberinde getirdiğini belirtir:

Sanatçının kafasına bir düşün, biçimiyle birlikte geliyor, birlikte gelişiyor. Bademin içi önce gelişir de, sonradan onun biçimine, ölçüsüne göre üstüne kılıf, kabuk yapılmaz ki... Hiçbirimiz, örneğin, baklaya bakıp da "bunun biçimi başka türlü olmalıydı" diye düşünmemişizdir. Biçimden ayırdığımız zaman baklayı tasarlayamayız bile (151).

Nesin, oyunundaki soyutlamaların seyirciyi çağrışımlardan uzak tutma amacına yönelik olduğunu, soyutu elde etmede kullandığı genellemelerin aynı anda herkesi birden kavramaya yardımcı olduğunu düşünür:

Oyundaki kişilerin, yalnız kişiliklerinden değil, adlarından bile, herhangi bir çağrışımla seyirciye tanıdıklarından herhangi birini (bişeyi) hatırlatmasını istemedim. Bu oyundaki kişiler, aynı zamanda herkes, yine aynı zamanda hiçkimsedir, hepimiz ve hiçbirimiz, tıpkı sıfır gibi, sıfırın gerçeği gibi... İnsan zekâsının en gerçeğe uygun, en doğru soyutlaması olan sıfır, nasıl hem doğada yok, hem doğadaki herşeyde var

(150) Aziz Nesin, "Niçin Başka Türlü Değil?", Türk Tiyatrosu Dergisi, Sayı: 344, Kasım 1962, s. 17.

(151) A.g.m., s. 17.

ve var olanları anlamamıza yardım ediyorsa, bu oyundaki soyutlamaları, sembolleri de gerçeği özünden kavramamıza yardımcı olsun diye kullandım (152).

Böylece Aziz Nesin, içerdği soyut ögeler dolayısıyla oyununa getirilen eleştirileri yanıtlarken, doğruca soyutlamanın amacına da değinmektedir.

### 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Biraz Gelir misiniz, 5 tablodan oluşmuştur. Oyunda perde bölümlemesi yoktur. Match Usta, Şarey (Match'in oğlu), Misa (Match'in küçük oğlu), Bornok (Match'in çırağı), Effer ve Pinay'dan oluşan 6 erkek; Zani (Match'in karısı), Cino (Match'in kızı) ve Aşi (Pinay'ın karısı)'den oluşan 3 kadın olmak üzere, toplam 9 oyun kişisi vardır. Oyunda bir dekor değişimi vardır. 1. ve 2. tablo, Match Usta'nın evinde geçer. Burası yoksulca döşeli, bodrum katında bir odadır. 3., 4. ve 5. tablolarıda ise aile yeni bir yere göç etmiştir; ancak evlerini tıpkı eskisi gibi yerleştirirler. Bu değişim, evin içindeki dekorun ters yöne geçirilmesiyle, "sağdaki kapının sola, soldaki pencerenin sağa" yerleştirilmesiyle yansıtılır (153).

Match Usta, "supi" adlı üflemeli bir çalgı yapımcısıdır. Supi, sesini herkesin işitemediği, işitenlerin ise bir daha asla kötülük düşünmediği imgesel bir çalgıdır. Küçük oğlu Misa ve eski bir hırsız olan kambur Bornok, Match'e çiraklık etmekte ve günün birinde onun gibi bir supi ustası olmayı

---

(152) A.g.m., s. 17.

(153) Aziz Nesin, Biraz Gelir misiniz, s. 42.

düşlemektelerdir. Mateh Usta, gecesini gündüzüne katarak supiyi geliştirmeye, ona daha önce varolmayan yeni yetenekler kazandırmaya uğraşır. Çalışma yaşamı boyunca Mateh, "içiçe iki kamaştan supı", "iki ağızlı supı", "altıgen delikli supı", "üç halkalı supı" ve "onbeş delikli supı"leri geliştirmiştir. Bütün bu değişiklikler, supinin sesini daha canlı, daha yaşamsal kılmaya yöneliktir. Oyun boyunca Mateh, "çift perdeli supı" yapmaya çalışır. Bu supiyi ötekilerden ayıran en önemli özellik, daha önce herkesin işitemediği supı sesinin bu kez herkes tarafından işitilebilecek olmasıdır.

Ailenin Misa'nın satabildiği supilerden başka geliri yoktur; ekonomik durumları oldukça kötüdür. Mateh'in karısı Zani ailenin tüm sorumluluğunu üstlenmiştir. Zani supiden anlamaz, ama Mateh'in coşkusundan etkilenir:

ZANI - Sana bişey söyleyeyim mi Mateh, ben bu senin supilerinden otuz yıldır, doğrusu bişey anlamış değilim. Ama yine de nasıl anlatayım... İçimde bişey var. Senin coşkun bana da geçiyor Mateh. Anlamıyorum nasıl şey bu (154).

Mateh'in büyük oğlu Şarey, tüm zamanını pazılarını geliştirmek için harcar. Kızı Cino makyajla ve ne olacağına hergün yeniden karar vermekle vakit öldürür. Cino Bornok'un kendisine duyduğu sevgiyi de görmezlikten gelmektedir. Cino ve Şarey, Mateh'in supı tutkusunu anlamsız bulurlar.

Mateh Usta'nın supilerinin ününü duyan zengin tüccar Effer, Mateh'in evine supı satın almaya gelir. Yüksek fiyatlar önerdiği supileri bahçesine parmaklık yaptırmakta kullanacağı anlaşılınca, Mateh Effer'i kovar. Bundan sonra Mateh'in

gitgide daha ölümcül bir tempoyla zamanla yarışmaya başladığı görülür. Çift perdeli supiye ömrünün yetmeyeceği sanısına kapılınca da, "günlerin daha uzun, haftaların daha uzun, ayların yılların daha uzun olduğu", "pazartesi den salıya bir hafta süren bir yer" bulabilmek için göç etmeye karar verir (155). Ailenin diğer üyeleri de onu izler.

Geldikleri yeni yerde henüz zamanın doğası ile ilgili bir bilgileri yokken, yeni komşuları vatman Pinay ve karısı Aşı, bebekleriyle birlikte ziyarete gelirler. Onları yakınlarında oturan Effer izler. Match ve yardımcıları dışındaki ev halkı ve konuklar Effer'e aşırı bir saygı ve ilgi gösterirler. Bu sırada ilk kez "çağırın ses" işitilir (156). Match, bulundukları yerde insanların ölüme "çağırın ses" aracılığıyla gittiklerini öğrenince çok sevinir. Çağırılınca gitmeyeceğini, karşı koyabileceğini düşünmektedir. Effer supilere daha yüksek bir bedel ödemeyi önerir; onları bu kez süs eşyası olarak kullanılacak, onlarla oyuncak gibi oynayacaktır. Match, kendisinin Effer'e supi satmayacağını, ama istiyorsa Effer'in dışardan, üstelik çok daha ucuza supi satın alabileceğini söyler. Ancak Effer için supileri Match'in kendisinden satın alabilmek önemlidir. Cino Effer'e ilgi göstermeye başlar. Bu arada Effer ve Match'in okuldan arkadaş oldukları ortaya çıkar. Bu, özellikle Effer'in yaşam anlayışını ortaya çıkaran buruk bir rastlantıdır:

EFFER - (...) Match, benim okul arkadaşım.  
Bizim sınıfın en çalışkanıydı haa...  
Ben de dümenci. Yahu Match, bize öy-

---

(155) A.g.y., ss: 38,40.

(156) A.g.y., s. 49.

le gelirdi ki, sen... Tüh yazık be... Bak, şimdi üzüldüm. Hayat belli olmuyor. (Pina-y'a Mateh'i göstererek) Biz bunu bir adam olacak sanırdık. Yazık... (Mateh'e) Sen böyle mi kalacaktın (157).

Bu sırada "çağırın ses" Aşı'yi çağırır; Aşı gider.

Yeni yerlerinde Misa bir tek supı bile satamamaktadır. Yine de Mateh Usta, neredeyse uyumaktan bile vazgeçerek supı yapmakta, Misa ve Bornok ustalarının temposundan yakınsalar da ona yardım etmekteLERdir. Effer yine supı satın almaya gelir. Mateh, bu kez, ne işe yaradığını bilirse ona supı satabileceğini söyler. Cino'nun kopya vermesine karşın Effer bir türlü supının ne işe yaradığını anlayamaz, söyleyemez:

MATEH (Cino'ya) - Sor ona, supı ne işe yarar?

CİNO - Babam soruyor Bay Effer, supı ne işe yararmış... (Fısıldayarak Effer'e kopye verir) Çalınır... Sesi varmış... Dünyanın en güzel sesi deyin. Bu ses...

EFFER (Sınavda öğrenci gibi düşünür, hatırlamak ister) - Hı... Sey... Durun, durun... Ayy... Neydi, dilimin ucunda... amaaan (158).

Effer ilk kez supının asıl işlevini öğrenmiş, ama sesini işitememiştir. O gece, Effer bir tabancayla gizlice Mateh'in evine girer. Amacı Mateh'i kendisine supı satmaya zorlamaktır. Supı sesini işitemediği için huzursuzluk duyan Effer, tüm supileri satın alıp yakmaya karar vermiştir. Mateh, ölümü göze alarak Effer'i reddeder. Gürültüye uyanan Zani, durumu kavrayınca Mateh'in supileri satmamasını onaylamadığı halde, Effer'i kendi tabancasıyla vuracakken "çağırın ses" işitilir. Çağrılan Zani'dir. Zani gider.

Zani'nin ölümünden sonra Mateh'te belirgin bir değişim

---

(157) A.g.y., s. 54.

(158) A.g.y., s. 65.

görülür. Çift perdeli supi idealini unuttur ve supi yapımını neredeyse tümüyle durdurur. Misa ve Bornok, Mateh'in değişimine anlam veremezler, onu sürekli çalışmaya zorlarlar. Mateh'in Effer'e karşı davranışı da değişmiş; "yeni" Mateh'in Effer'e gösterdiği aşırı saygı ve ilgiye karşılık Effer, Mateh'e ve supilere bütün ilgisini yitirmiştir:

MATEH - Umarım ki Bay Effer... Şey için gel-  
diniz... Değil mi? Supi almak için...  
(Misa ile Bornok bir babalarına bir Effer'e  
bakarlar)

EFFER - Eh... Alalım... Biraz supi alsak da  
olur.

MATEH - Kaç yüz tane kadar Bay Effer?

EFFER - Ne? Kaç yüz tane mi?

(...)

MATEH - Pekiyi... ne yapalım. Yine eski  
pazarlığımız gibi değil mi? Yüzer  
liradan...

EFFER - Siz çıldırdınız mı Mateh Usta...  
Yüz lira olur mu hiç (159)?

Misa ve Bornok Mateh'in supi satmasına karşı koyarlar. Mateh Effer'e gizlice on supi satar. Effer verdiği parayla bir ziyafet düzenlenmesini ister. Mateh Şarey'i alışverişe gönderir. Cino artık açıkça Effer'le ilgilenmeye başlamıştır. Akşam için hazırlığa girer. Evde yemek masası olmadığından supi tezgahını yemek masası olarak kullanmaya karar verirler. Ziyafete Pinay da davet edilir. Yemek için Effer'i beklerler. Effer gelir. Kaza geçirmiş, ama yaralanmamıştır. Misa ve Bornok ziyafete katılmaz, çalışmayı sürdürürler. Mateh, eski uğraşına öylesine yabancılaşmıştır ki Pinay ve Effer'le birlikte, supi ve supicilerle alay etmekten çekinmez:

MATEH (Neşeli) - Ben bir zamanlar... Kah  
kah kah...  
EFFER - Siz değil mi?... Bir zamanlar... Ay,  
hiç güleceğim yoktu...  
PİNAY - Aman ne tuhafınız Bay Mateh... Siz  
... bir zamanlar...  
MATEH - Yaaa... Ben... bir zamanlar... (Kah-  
kahalarla güler)  
EFFER - Demek siz... Bir zamanlar...  
MATEH - Ben bir zamanlar pusi yaparken (160)...

Ziyafet sürerken "çağırın ses" bir kez daha işitilir. Bu kez çağrılan Mateh'tir. Misa ve Bornok, çift perdeli supiyi anımsatarak Mateh'in gitmesini engellemeye çalışırlar. Mateh sesin çağrısına uyarken, onlara, "Effer'lere yenilmeden ... Eskimeden, bitmeden, yitmeden hiç tükenmeden" perdeyi yerine koyacaklarını, kendisinin onlarda yaşayacağını söyler (161). Mateh'in ölümü Cino'yu değiştirir. Effer'den uzaklaşarak Bornok'a yönelir.

Aziz Nesin, Biraz Gelir misiniz'de ana izlek olarak "insanın ölümle ilişkisi" üzerinde durmuş; baş oyun kişisi Mateh bağlamında bu ilişkiyi "sanatçı insan-ölüm" ilişkisi biçiminde ele alarak bir bakıma soyutlamış; ölümün baskısını en çok duyanlardan biri olan "sanatçı insan"ın ölümle ilişkisini oyunun merkezine yerleştirmekle, diğer oyun kişilerinin de ölümle ilişkilerini daha iyi anlamamızı ve değerlendirmemizi sağlamıştır.

Niyazi Akı'ya göre Biraz Gelir misiniz, sanatçı iradesi, sanatçının duygu düşünce dünyası ve iş gibi izlekleri içerir:

Aziz Nesin'in sanatçı iradesini, sanatın büyük çalışmalar sonunda gelen bir ürün olduğunu belirtmek için yazdığı ve 1958'de yayınladığı Biraz Gelir misiniz'de, sanatın

---

(160) A.g.y., s. 87.

(161) A.g.y., s. 88.

anlamayanlar dünyasında hiçbir değeri bulunmadığı görüşü de savunulur. Halbuki supî adlı nefesli sazın bir perdesinin yerini bulmak için onları yapan ustanın yıllarca çalıştığı belirtilir. Aynı zamanda "iş"e övgü olan piyes, bir el işine sanat tutkusuyla sarılan ve her gün daha iyisini yapmaya çalışan bir ustanın düşünce ve duygu dünyasını anlatır (162).

Niyazi Akı'nın da belirttiği gibi, Mateh Usta'nın uğraşında gösterdiği yaratıcılık, onu yalnızca bir elîşi ustası olmaktan çıkarır; "sanatçı insan" konumuna götürür. Genel anlamda Mateh'in uğraşı bir "iş"tir, sanat değildir. Ona sanat özelliğini kazandıran Mateh Usta'nın işiyle ilişkisidir. Supî yapma uğraşının, Mateh Usta bağlamındaki bu ikili yapısı Biraz Gelir misiniz'in her iki soruna da değinebilmesini olanaklı kılar.

Oyunun ana çatışması zengin tüccar Effer'le, supî yapımcısı Mateh Usta arasındadır. Bu çatışmanın ateşlendiği yer, yani ilk asal düğüm noktası da Effer'in supî satın almak için Mateh'in evine geldiği, ancak supîlerini amacının dışında kullanacağını anlayan Mateh Usta'nın paraya onca gereksinmesi olmasına karşın Effer'i kovduğu sahnedir:

MATEH - (Kucağında supîler) Ama bu kadar supî... Çok değil mi Bay Effer?  
Tabii yine siz bilirsiniz?

(...)

MATEH - (Suratı asık) Affedersiniz Bay Effer, bunları ne yapacaksınız?

(...)

EFFER - (Eliyle göstererek) Yerden yarım metre yükseklikte bahçe duvarı var. (Bastonuyla Mateh'in kucağındaki supîleri gösterir) Bahçenin duvarına parmaklık yerine bunlardan koyacağım.

---

(162) Niyazi Akı, Çağdaş Türk Tiyatrosuna Toplu Bakış, Ankara, Atatürk Üniversitesi Yayınları, 1968, s.70.

(...)

MATEH (Kucağındaki supileri birden yere bırakır. Effer'e doğru yürür) - Bay Effer, hemen gidin evimden... Hemen! (Daha sert) Çıkin burdan diyorum (163).

Oyunun son asal düğüm noktası, Mateh'in değişimini sağlayan olay, yani Zani'nin ölümüdür (164). Böylece Mateh-Effer çatışmasında, yaşamla ilişkisini dengeleyen karısını yitiren Mateh Usta'da olumsuz bir değişim başlar. Bu değişim, aralarındaki çatışmada Effer'in, savunduğu değerleri değil ama, birey olarak Mateh'i yendiğinin habercisidir.

Doruk nokta, oyunun bitiminde, Mateh Usta'nın Effer ve Pinay'la bir olup supi ve supicilerle alay ederken "çağırın ses" in bu kez Mateh'i çağırmasıyla gelir (165). Eskiden yaşamının temel anlamını oluşturan supilere, onlarla alay edecek denli yabancılaşmış olması Mateh'in geçirdiği değişimin açık bir göstergesidir. Bu olayın hemen ardından çağrıya uyarak ölüme gitmesi şaşırtıcı değildir.

## 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

### a - Çevre

Biraz Gelir misiniz'de kullanılan dekor, gerçekçi bir anlayışla oluşturulmuştur. 1. ve 2. tabloda ailenin oturduğu ev ve 3., 4. ve 5. tablolarda ailenin taşındığı ev birbirine çok benzer. Bu evlerde düşsel hiçbir ayrıntı yoktur. Her iki ev de yaşadığımız dünyada oturulan evleri yansılar.

(163) Aziz Nesin, a.g.y., ss: 28-29.

(164) A.g.y., s. 73.

(165) A.g.y., ss: 87-88.

Oyunda, 1. ve 2. tabloyu, son üç tablodan ayıran en önemli özellik, ilk tabloların geçtiği çevrede "çağırın ses" in işitilmemesidir. Bu ayrımın dışında, oyunun başından sonuna dek Mateh ve ailesinin yaşadığı yerler, aynı işleyiş yasalarına tabi görünür. "Çağırın ses" in dışında bu çevreyi gerçekçi öğeler oluşturur. Başka bir deyişle, oyunda, sahnedeki dekorun da yansılacağı gibi, sanata özgü genel bir soyutlamayla kurulmuş, gerçekçi bir dünya tasarımı vardır. Bu dünya yaşadığımız dünyaya çok benzer. İnsanlar yaşamlarını kazanmak için bir iş edinmek zorundadırlar; aileler kurarlar; komşuluk ilişkileri vardır; para, gazeteler, emekçiler, tüccarlar, vatmanlar vardır. Öyleyse bu dünya yaşadığımız dünyadır. Ancak "supi" ve "çağırın ses" bu dünyayı gerçektışı bir havaya sokar.

"Çağırın ses" ilk kez, geldikleri yeni yerde, Pinay, Aşi ve Effer'in ziyareti sırasında işitilir:

ÇAĞIRAN SES - Ratsuuun... Ratsuuun!... Biraz gelir misiniz Ratsun (166).

3. tablonun sonunda Aşi, 4. tablonun sonunda Zani, 5. tablonun, yani oyunun sonunda da Mateh çağrılır. "Çağırın ses" in önce Aşi ve Zani'yi, yani maddi yaşamın üretimine dolaysız bir katkıda bulunamayan ev kadınlarını alıp götürmesi ilginçtir. Mateh'in değişim geçirdikten, yani üretim sürecinin dışına düştükten sonra çağrılması da bu ilkeyle uyuşur. Öyleyse "çağırın ses" in seçimi rastlantısal değildir. Uğraşları saçma sapan olsa da Şarey'le Cino, işlerini sevmeseler de Pinay ve Effer, yaşamla Aşi ve Zani'den daha olumlu bir ilişki

içindelerdir.

"Çağırın ses" ölümün simgesidir. Ancak bu evrende ölüme sadece "çağırın ses" aracılığıyla gidilmez. 4. tabloda Mateh'in Effer tarafından tabancayla tehdit edilmesi, ölümün başka biçimlerde de gerçekleşebileceğini gösterir:

EFFER - Kıpırdanma Mateh, kıpırdama, vururum.  
 MATEH - Vur Effer. Perdeyi yerine koyamıyacaksam, o sesi sana bile duyuramıyacaksam vur.  
 EFFER - Gürültüye Zani koşar gelir, onu da vururum. Oğlun Sarey gelir, onu da vururum. Kızın Cino gelir, onu da vururum. Misa gelir, Bornok gelir (167)...

"Çağırın ses" bir soyutlamadır. Bu çevrede yaşayanlar, sesin seçimlerindeki nedenselliği anlayamadıkları için, çağrılarını rastlantısal kabul ederler. Ancak, sesin, oyun boyunca yaşamla işini bitirmiş, başka bir deyişle zaten "yaşamayan" (üretmeyen, yaratmayan, düşünmeyen vb) insanları alıp götürmesi düşündürücüdür. Başka biçimlerde de ölmek mümkün olduğuna göre, oradakiler için "çağırın ses", yaşamın bitimini, "nedensiz ölüm"ü, bir anlamda "ecel"i simgeler. Öyleyse yazar, eceli "çağırın ses"le somutlaştırırken, her türlü ölüm olgusunun içerdiği "gidiş, uzaklaşma, ayrılış" ögesini soyutlayarak tek başına ele almış; "gidiş"i "giden"in anlayamadığı bir nedene bağlayarak "ecel" kavramıyla örtüşen bir "çağrı" biçiminde yeniden somutlamıştır. Buradaki işleyiş, somuttan soyuta ve yeniden somuta biçimindedir.

Ölüme gidişin bir çağrıyla gerçekleşmesi, çağrılan kişinin karşı koyabileceğini düşündürür. Mateh'in ilk ve yaşadığı değişime dek sese tepkisi bu yöndedir:

MATEH (Dolaşarak kendi kendine söylenmektedir) - Ben gitmem... İstedikleri kadar çağırınsınlar. Gitmem ben... Gitmem... Kim çağırırsa çağırınsın... Gitmem işte... Zorla götüreceğim değil ya... Onlar götürsün, zorla götürsün... Ben gitmem... Gitmem... Aptallar! Nasıl da kendi ayaklarıyla gidiyorlar (168).

Oyunda "çağırın ses"e hiç karşı koyan olmaz. Bu nedenle karşı koyulup koyulamayacağı, sesin yaptırım gücünü nereden aldığı belirsizdir.

#### b - Kişiler

Biraz Gelir misiniz'de oyun kişileri iki ayrı düzlemde konumlandırılmışlardır. Bunlar:

1. Yaşamla ilişkisi üretici ve olumlu olanlar  
Mateh, Bornok, Misa
2. Yaşamla ilişkisi tüketici ve olumsuz olanlar  
Effer, Şarey, Cino, Pinay, Aşi, Zani'dir.

Mateh ve Effer dışında, her iki gruptaki kişiler de tip boyutunda çizilmiştir. Soyutlama ve genellemelerin yardımıyla yaratılan bu tiplerde, vurgulanan özellikler daha çok sosyolojiktir. Bu oyun kişileri -adeta psikolojik ve fizyolojik özellikleri yok denecek kadar ihmal edilerek, uğraşları ve toplumsal konumları öne çıkarılmış- sosyolojik boyutta tipikleştirilmişlerdir. Örneğin, Bornok ve Misa çırak tipleridir. Bunun gibi Aşi ve Zani de ev kadını tipleridir vb. Mateh ve Effer de tipik özellikler taşırlar; ancak özellikle Mateh'in taşıdığı zengin psikolojik özellikler, bu kişileri bir oyun kişisi olarak karaktere yaklaştırır.

1. Düzlem Kişileri'nden, baş oyun kişisi Mateh Usta, bir supî yapımcısıdır. Gece gündüz, durup dinlenmeden, zamanla yarışarak kendisi için belirlediği en son hedef olan, "çift perdeli supî"yi gerçekleştirmeye çalışır. Mateh Usta'nın oyun boyunca ilgilendiği başka birşey yoktur. Evin günlük sorunlarıyla, karısıyla, çocuklarıyla hiç ilgilenmez. Mustafa Durak'a göre, Mateh ölümle çatışır:

Mateh Usta, ölümle çatışma içindedir. Ölümü aşma çabasıdır. Ölümü aşmak, zamanı aşmaktır. Bunun için de kişinin yaptığı işin en iyisini yapması, kendinden sonra bu konuda çalışacaklara bir yol açması, bir ışık, bir işaret noktası olması gerekir (169).

Mateh, supinin kendisine getirebileceği parasal kazançların peşinde değildir. Çünkü Mateh'in dünyasında değer ölçütü para değildir. Mateh, Durak'ın belirttiği gibi "insanın işiyle ilişkisi"ne en büyük değeri verir:

MATEH US. - Bu yeryüzünde bir işin olacak  
Bornok, ama ne iş olursa...  
BORNOK - Ne iş olursa...  
MATEH US. - Diyelim, ıslık çalıyorsun. Herkes ıslık çalar.  
BORNOK - (Esner) Çalar usta...  
MATEH US. - Ama sen çalınca, "Vay anasını, ne ıslık çalıyor..." diyecekler (170).

Bu bağlamda, Mateh, bütün zamanını pazılarını geliştirmeye ve ölçmeye harcayan Şarey'in uğraşının bile "değerli" olabileceğini düşünür :

MATEH - Pazın ne kadar, pazının çevresi?

(169) Mustafa Durak, "Aziz Nesin'in "Biraz Gelir misiniz" Oyununda Kip ve Etkileşim", Karşı Dergisi, Ankara, Sayı: 31, Kasım 1989, s. 20.

(170) Aziz Nesin, a.g.y., s. 10.

ŞAREY - İki gün önce ölçmüştüm, yirmiüç santim bir milim geliyordu. Şimdi tastamam yirmidört santim. Dokuz milim şişmiş.

MATEH - Yazık... Dokuz kilometre şişe bir işe yarardı belki (171).

Bununla birlikte Mateh, supilerin çok para getirebileceğini söyleyerek supiyi ev halkı için "değerli" kılmaya çalışır. Çünkü evdekilerin değer ölçütü "para"dır. Ev halkının supiye değer vermesi, Mateh'i uğraşında rahat bırakmalarını sağlayacaktır.

MATEH - Birgün... Uzak değil Zani... Belki şimdi, açılacak şu kapı. (Öğünerek) Yalvaracaklar: "Aman Mateh, bize bir supi yapar mısın?" Yalvaracaklar. Kapımızın önü otomobillerle dolacak. Nah böyle para akacak Zani (172).

Mateh bir yaratıcıdır. Çünkü onun çalışma yaşamı birbirinin benzeri, örneğin "onbeş delikli" supiler üretmekten ibaret değildir. Mateh'in en önemli özelliği, en iyi supiyi yapıyor oluşu değil, "en gelişmiş", "daha önce öylesi görülmemiş" supiyi yapmaya çalışmasıdır. Bunun için alete daha önce kimsenin düşünmediği yeni parçalar ekler; ondan mümkün olan en güzel sesi çıkarmaya çalışır. Mateh'le özdeşleştirilmiş bu yaratıcılık güdüsü ve çalışma azmi, öteki insanca özelliklerinin yok denecek kadar ihmal edilip geriye itilmesiyle, iyice soyutlanarak öne çıkarılmış; böylece oyun kişinin a-sal özelliği pekiştirilerek çatışma güçlendirilmiştir. Diğer taraftan, bu soyutlama bize uç boyutta ele alınmış "yaratıcı insan" figüründe günlük yaşama, bir bakıma kendi varlığına

---

(171) A.g.y., s. 14.

(172) A.g.y., s. 13.

yabancılaşmayı da gösterir. Mateh, yaşamını adadığı, daha yetkin supiyi yapma işi uğruna ailesine karşı sorumluluklarını ihmal ettiği gibi, yemek yemeyi, uyumayı unuttur; yorgun vücudunu dinlendirmek yerine, çalışmayı sürdürmesi için "kandırır":

MATEH- Keseri kaldırdım. Bileğimin üstüne indirirken... Sama Usta "Nedir o?" dedi. "Sağ elimi bileğimden koparıp sokak köpeklerine atacağım" dedim. Sama Usta güldü. "Demek elin kafa tutuyor" dedi. "Aptal, kandırsana elini" dedi. Ondan sonra elimi hep kandırdım(173).

Bu anlamda Zani, Mateh'in yaşamında bir denge unsurudur. Onun günlük yaşamla, kendisiyle ilişkilerini düzenler, dengeler. Aslında bu konumuyla Zani ne tam olarak 2. Düzlem'e, ne de 1. Düzlem'e aittir. O kendi ifadesiyle, ortadadır:

CİNO - Anne, neden ortada duruyorsun? Orta yerde...

MİSA - Neden öyle ara yerde kaldın anne?

ZANİ - Mateh kendinden ayrılmasın, kopmasın diye... Ben her zaman ara yerdeyim, ortanızda (174).

Bu nedenle Zani'nin ölümü, Mateh'in yaşamsal dengesini altüst eder, çöküşüne neden olur. Zani'nin ölümüyle Mateh'in yaşamla ilişkisi olumludan olumsuzla doğru değişir; böylece Mateh, 1. Düzlem'den 2. Düzlem'e geçer.

Çift perdeli supî, Mateh için iki yönlü bir amacın ifadesidir:

1. Onu ölümsüzlüğe ulaştıracaktır.(Bireysel)

2. Supî sesinin insanları iyiliğe çağıran karakteri, yeryüzünden kötülüğü silecektir.(Toplumsal)

---

(173) A.g.y., s. 61.

(174) A.g.y., s. 41.

Oyun boyunca 1. amacın Mateh için daha kışkırtıcı ve güdüleyici olduğu görülür:

MATEH (Karısının saçlarını okşayarak) - Ama Zani... Zanicim... Birgün öleceğiz... Öldüğüm zaman, düşünsene... Benim sesim yaşayacak. Güzel değil mi bu? Sesim yaşayacak... İşte bu, Mateh Usta'nın yaptığı supı, diyecekler. Dünyanın en büyük supicisi (175).

MATEH - (...) Ben ölmek istemiyorum. Hepimiz herkes gibi öleceğiz; istesek de istemesek de... Ama ben ölünce, Mateh Usta iyi bir kocaydı demeyecekler. Mateh Usta, iyi bir babaydı demeyecekler. Şarey'in babası, Cino'nun babası, Zani'nin kocası... Mateh Usta, Mateh Usta'ydı diyecekler. Mateh öldü. Ölen Mateh, Misa'nın babası, Bornok'un ustası, ölen Mateh Supı ustası Mateh'tir (176).

Mateh, insanın yaptığı işte en iyiye ulaşmasını bir "değer" olarak kabul eder. Ama bu iş, mutlaka toplumsal nitelikli olmak zorunda değildir. Bu anlamda, Mateh'in de toplumsal bir amaç uğruna kendini gözden çıkardığını, varlığını topluma adadığını söylemek güçtür. Mateh'in yönelişinde bireysel ve toplumsal amacın içiçe geçmiş olduğu söylenebilir:

MATEH - (...) Vakit az kaldı. Beynimin içinde bir kıymık, hiç çıkmıyor oradan. (Sâkin) Yo yoo; korkmuyorum. Korkum başka. Tıpkı senin korkun. Daha çok yaşamak, daha çok supı... O kıymığın acısını beynimde duydukça insanları daha çok seviyorum. Daha çok sevdikçe daha çok çalışıyorum, çalıştıkça seviyor, sevdikçe (177)...

---

(175) A.g.y., s. 12.

(176) A.g.y., s. 39.

(177) A.g.y., s. 36.

Sevda Şener, Mateh Usta'nın yönelişini toplumsal sorumluluk duygusu ile açıklar. Mateh Usta, "görevine vurgun bir sanatçı"dır, "amacına ulaşmak için ölüme karşı savaşıır" (178). Bu yaklaşıma göre Mateh'i belirleyen temel özellik, taşıdığı toplumsal sorumluluk duygusudur:

Mateh Usta bir kahramandır. Yiğitçe, gösterişli işler başardığı için değil, inandığı işine dört elle sarıldığı, kendi alanında en iyisini yapmaya çalıştığı ve eserine kendinden birşeyler katabildiği için kahramandır (...) Ama Mateh Usta'nın yarınlara güveni vardır. O, nasıl ustalarının bıraktığı yerden sanatını ilerletmişse onun tükendiği yerden de başka ustalar sanatı geliştireceklerdir (179).

Mateh'in taşıdığı psikolojik özellikler ve Zani'nin ölümünden sonra geçirdiği değişim, bu oyun kişisini karaktere yaklaştırır.

1. Düzlem'de yer alan öteki oyun kişileri Misa ve Bornok, Mateh'in yardımcılarıdır. Misa, Mateh'in küçük oğludur. Bornok eski bir hırsızdır ve kamburdur. Mateh'le karşılaştıktan sonra supî yapma uğraşına büyük bir sevgiyle bağlanmıştır. Cino'yu gizliden gizliye sever. Misa ve Bornok'un yönelişleri birbirine çok benzer. İkisi de canla başla supîler için çalışırlar ve ustalarının neredeyse her davranışına öykünürler. Mateh'in değişiminden sonra yardımcılarında herhangi bir değişim görünmez. Böylece onların Mateh'in ülküsünü paylaştıklarını ve tek tek bireyler -Mateh gibi- dışına düşse bile,

---

(178) Sevda Şener, Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlâk Ekonomi Kültür Sorunları, Ankara, Ankara Üniversitesi Yayınları, 1971, s. 181.

(179) A.g.y., s. 181.

bir zamanlar Match'in temsil ettiđi sürecin kesintisiz devam edeceđi anlatılır. Misa ve Bornok, oyunda umudun simgeleridir. Bu umut, ölüme giden Match tarafından da dile getirilir:

MATEH - Perdeyi siz yerine koyacaksınız Misa Usta, siz Bornok Usta... Kendinizden hiç bişey çalmadan. Hem de Effer'lere yenilmeden... Eskimeden, bitmeden, yitmeden hiç tükenmeden. Beni siz sürdüreceksiniz, Siz ustalar... Sizlerde yaşayacağım (180).

2. Düzlem'de yer alan en önemli oyun kişisi Effer'dir. Biraz Gelir misiniz'de Effer ve Match Usta karşıt oyun kişileridir. Buna göre;

| <u>Match Usta</u>                        | <u>Effer</u>         |
|------------------------------------------|----------------------|
| İşini sever                              | İşini sevmez         |
| Üretkendir                               | Üretken değildir     |
| Yaratıcıdır                              | Yaratıcı değildir    |
| "İnsanın işiy-le ilişkisi"ne değer verir | "Para"ya değer verir |
| Yoksuldur                                | Zengindir            |
| Ailesi vardır                            | Ailesi yoktur        |
| Supi yapar                               | Supi sesini i-şitmez |
| Emekçidir                                | Tüccardır.           |

Effer'in Match'le çatışması oyunun temel çatışmasıdır. Oyun boyunca Effer Match Usta'dan, sesini işitmediđi halde görünüşünü çok beğendiđi supiyi, "bahçe duvarına parmaklık yaptırmak için" (181), "evini süslemek, oyuncak gibi oynamak için" (182), onun aslında kendisinin sesini hiç işitmediđi

(180) Aziz Nesin, a.g.y., s. 88.

(181) A.g.y., s. 28.

(182) A.g.y., s. 49.

bir çalgı olduğunu öğrenince de "yakıp yoketmek için" (183), gittikçe daha yüksek bedeller önererek satın almak ister. Ama Match, supinin asıl işlevinin dışında kullanılmasına razı olmaz. Başlangıçta Effer için önemli olan supilere sahip olmaktır. Bunu başaramayınca, inançlı, ülkücü Match'i nasıl olursa olsun yenmeyi amaç edinir. Bu nedenle supilere pazardan satın alarak, -üstelik çok daha ucuza- sahip olmak yerine, onları bol para ödeyerek Match'ten satın almayı dener. Yönelişinin asıl hedefi, başından beri meta olarak gördüğü supiyi, üreticisine de aynı bakış açısını kabul ettirerek gerçekten metalaştırmaktır. Oyunda supî sesinin insanları iyiliğe çağırdığından sözedilir; ancak "iyilik" kavramı, "iyilik" ölçütü üzerinde durulmaz. Yine de oyunun genel havasından toplumsal yararlılığın, iyilik ölçütü olarak kabul edildiği çıkarılabilir. Buna göre, 1. Düzlemdekiler için supî ve supîyle ilgili herşey, iyiliği, yani toplumsal yararlığı simgeler. 2. Düzlem insanlarında iyiliğin ölçütü bireysel yararlılıktır. İşte, supinin insanları toplumsal yararlılığa çağıran sesi için değil de, örneğin Effer'in bahçesinde parmaklık olarak kullanılması, yani toplumsal yararlılık niteliğinin bozularak bireysel yararlılığa dönüştürülmesi, 1. Düzlem insanları tarafından supinin aşağılanması, bayağılaştırılması olarak algılanır. Onlara göre, bu onların değerler sistemine bir saldırıdır; bir "ahlak" sorunudur. Match ancak değişim geçirdikten sonra Effer'e dilediğince kullanması için supî satmaya razı olur. Bu tavrıyla Match geçirdiği değişimin niteliğini de anlatır. Match ahlaksal bir değişim geçirmiş,

2. Düzlem'e geçmiştir. Bu yüzden Effer için Mateh'ten supı satın almak eski önemini yitirir. Çünkü, artık bu, Effer-Mateh çatışmasında Effer'in zaferi anlamına gelmemektedir. Effer'e değil, kendi iç dinamiklerine yenilen Mateh'in temsil ettiği düşünce yenilmemiştir. Misa ve Bornok'ta sürecektir.

Effer, oyunun başından sonuna dek tüccar kimliğini korur. Cino'nun kendisine eğilimini önce görmezden gelir. Daha sonra bu ilgiyi Mateh'le çatışmasında kendi lehine kullanmaya çalışır. Effer'de dikkati çeken bir başka özellik, her gelişinde gitgide artan sayılarda içtiğini söylediği işkembe çorbalarıdır:

MATEH - (Zani'ye) Bay Effer'e çay yapsanıza...

EFFER - Çok teşekkür ederim. İstemez. Buraya gelmeden hemen önce iki tas işkembe çorbası içmiştim (184).

EFFER - Buraya gelmeden altı tas işkembe çorbası içmiştim (185).

EFFER - (...) Daha demin on tas işkembe çorbası içtim (186).

EFFER - (...) Şimdi buraya gelirken otuz tas işkembe çorbası içtim (187).

Mustafa Durak'a göre, bu, Effer'in bilinçle yarattığı bir baskıdır:

Effer, Mateh Usta başkalaşınca kadar onların önerdikleri ikramları reddeder. Ve giderek sayıları artan, içtiğini söylediği "işkembe çorbaları"yla, işkembe, mideye düşkünlüğün reklamını yapar, onların işkembelerini kışkırtır gibidir (...) Bu Effer'in kullandığı bir etkileme, bir baskı olarak ele alınmalı (188).

---

(184) A.g.y., s. 24.

(185) A.g.y., s. 52.

(186) A.g.y., s. 63.

(187) A.g.y., s. 77.

(188) Mustafa Durak, a.g.m., s. 23.

Effer, Mateh kadar olmasa da, psikolojik ayrıntılar içeren bir oyun kişisidir. Bu nedenle Effer de bir oyun kişisi olarak karaktere daha yakındır.

2. Düzlem Kişileri'nden vatman Pinay ve karısı Aşı, Mateh ve ailesinin göç ettiği yerdeki yeni komşularıdır. Yönelişleri birbirine çok benzer. Supinin ne olduğunu bilmezler, işlevini öğrenince de işitmeyi reddederler:

AŞI ve PİNAY - İstemez... Çalmayın! Sakın çalmayın, istemez!

(Susma)

PİNAY - Bu düdükləri burada satabileceğini-  
zi sanmıyorum. Hiçkimse böyle sesler  
duymak istemez.

AŞI - Hem neye gerekli?..

PİNAY - Durup dururken tedirgin olmak (189).

Pinay ve Aşı, Mateh ve ailesinin deli olduğunu düşünürler. Ancak çok saygı duydukları Effer'in supilere biçtiği değeri öğrenince, kendileri için anlamsız olsa da, bu alışverişi ilgi gösterirler. "Ağlamaya bile üşenen" Pinay ve Aşı, yaşamla gelişigüzel, sorumsuz bir ilişki içindedir. İkisi de ölümü büyük bir rahatlıkla kabullenirler:

PİNAY - Çağrılınca nasıl gitmez?.. Hiç duymadım böyle şey...

AŞI - Herkesi birgün çağıracaklar. Herkesi, hepimizi...

PİNAY - Sesi duyan gider. Adı okunan, sağır olsa o sesi duyar (190).

Pinay ve Aşı, Effer'den farklı olarak, hiçbir zaman supiyeye karşı saldırgan bir tutumu benimsemezler; uzak durmayı yeğlerler.

Yine 2. Düzlem insanlarından Mateh'in büyük oğlu Şarey,

(189) Aziz Nesin, a.g.y., s. 46.

(190) A.g.y., s. 50.

sıka vücuduna karşın, pazılarını geliştirmeyi birincil amaç edinmiş; vücudundan, özellikle pazılarından başka hiçbirşeyle ilgilenmeyen, her olayı bu açıdan değerlendiren bir oyun kişisidir. Supi sesini hiç duymadığı gibi, babasının çabalarıyla da alay eder.

Match'in kızı Cino, tıpkı Şarey gibi, bütün gün makyaj yapmayı ve ne olacağını yeniden belirlemeyi iş edinmiştir.

Supi sesini işitmez, ama tavrı Şarey'den daha yumuşaktır. Bornok'un ilgisine başlangıçta önem vermez. Çünkü Cino'nun değer ölçütü "para"dır. Bu yüzden ilgisi paralı Effer'e yönelmiştir. Ancak Zani'nin ölümünden sonra Cino'nun yavaş yavaş Zani'ye benzemeye başladığı görülür:

CİNO - Baba, çay yapayım mı sana?

MATEH- Çay var mı?

CİNO - Yok...

(...)

MATEH- (Kızgın) Eee? Neyle çay yapacaksın?

CİNO - Ben yapmak için sormadım. Sormak için sordum. Annem hep sorardı da sana, ben de sordum işte (191).

Oyunun sonunda Cino, hazırlıksız denilebilecek bir değişim geçirerek Bornok'a yönelir. Böylece Cino'nun son kararının isabetli, hatta kesin olduğu izlenimi uyandırılır; Cino, yeni bir Zani olacaktır:

(Match geri geri giderek çıkar. Cino, Bornok'un boynuna sarılır, Effer'e düşmanca bakar. Misa supilerin üstüne yığılır.)

ŞAREY - Benim pazılarım ne olacak?

CİNO - Kimse benim en son kararımı bilmiyor (192).

Match'in karısı Zani, son çözümlemede 2. Düzlem'de, yani

---

(191) A.g.y., ss: 74-75.

(192) A.g.y., s. 88.

yaşamla olumsuz ilişki içinde olanların arasında yer alır. Ancak genel bir değerlendirmeye, Zani'nin kendisi için hiçbir şey istemeyen -aynı zamanda da "yapmayan"- , bütün varlığını çocuklarına ve kocasına adanmış, bencillikten uzak bir insan oluşu, onu diğerlerinden farklı kılar. Zani evin içinde günlük yaşamın yeniden üretimi ile yükümlüdür. O da, 2. Düzlem'in diğer kişileri gibi "para"yı değer ölçütü olarak benimsemiştir. Ama Zani için para bir güç kaynağı değil, gereksinimleri karşılayabilecek birşeydir. Zani'yi diğerlerinden ayıran en önemli özellik, supı sesini ıstımesidir. ıstıtır ama, supıye değer vermez. Bu yönüyle de 1. Düzlemdekilerden farklıdır. Match'e göre Zani, "yeryüzünde supiden anlamayan tek iyi insan"dır:

MATEH - Sen olmasan Zani... Karım anlamıyor supiden. Yeryüzünde hem supiden anlamayan, hem de iyi insan olan ondan başka kimse yok (193).

Zani, yaşamla üretici bir ilişki kurmadığı; kendisi, kendi varlığı ile ilgili hiçbir sorusu, hiçbir sorunu olmadığı için; bu anlamda kendisi ya da başkaları için sözü edilmeye değer herhangi bir üretkenliği olmadığı için 2. Düzlem insanıdır. Çünkü o, bir bütün olarak değerlendirildiğinde yaşamla olumsuz bir ilişki içindedir.

Biraz Gelir misiniz'de kişiler, sosyolojik boyutları esas alınarak tiplleştirilmişlerdir. Bu bağlamda, bu kişilerin oyun içindeki yönelişleri de tipik özellikleriyle uyum içindir. Sözgelimi tüccar Effer oyun boyunca hep satın almayla

uğraşır; Mateh'in ülküdeşleri, çıraklar Bornok ve Misa, asla tembellik yapmaz, işin dışında birşey düşünmezler. Bornok'un Cino'ya ilgisi ve sonunda Cino'nun karşılık vermesi bile, Mateh-Zani ilişkisini hatırlatır. Bu da Bornok'un tipolojisini destekleyen bir durumdur.

Biraz Gelir misiniz'de oyun kişileri bağlamında soyutlama, tip yaratılmasına hizmet etmiştir. Bu tipler aslında gerçekdışı da degillerdir. Onları ilk bakışta "soyut" (gerçekdışı) olarak algılamamızı sağlayan şey, oyunun özellikle 3. tabloda iyice ortaya çıkan gerçekdışı atmosferidir. Oyun kişilerinin gerçekdışı adlarla adlandırılması da bu durumu desteklemektedir.

#### c - Nesneler

Biraz Gelir misiniz'de dikkati çeken en önemli nesne, imgesel bir üflemeli çalgı olan "supi"dir. Supi sesini işitme ile, iyi insan olma arasında doğru orantı vardır. Ama hangisinin hangisini belirlediği belirsizdir:

MATEH - (Zani'ye) Bütün iyi insanlar supiyi sever.

(...)

MATEH - Yanlış söyledim. Supiyi sevenler iyi insan olur (194).

Oyunda supi sesinin insanları iyiliğe çağırdığından sık sık sözedilir. Supinin bunu nasıl gerçekleştirdiğini Mateh şöyle açıklar:

MATEH - Supi sesi insana ölümü düşündürür. Ölümü düşünen, yaşamayı sever. Sevince de kötülüğe zamanı olmaz çalışmaktan (195)...

---

(194) A.g.y., s. 16.

(195) A.g.y., s. 45.

Supi sesini herkes işitemez. Oyun boyunca Mateh Usta, sesini herkesin işitebileceğine inandığı "çift perdeli supi"yi yapmaya çalışır. Mustafa Durak, "çift perdeli supi"nin, Mateh'in uğraşının toplumsal niteliğini vurgulayan bir simgeye dönüştüğünü düşünür:

Mateh Usta'nın son yapmak istediği supinin özelliği, onun sesini duyamayanların bile artık duyabilecekleri bir supi oluşundadır. Hedeflenen budur. Bu anlamda amaç-supi, yalnızca belirli bir konuda en iyisini yapmak soyut düşüncesini de aşır bir simge durumuna gelir. Demek ki Mateh Usta, tüm insanları duyarlı kılacak, onların eksik algılayışlarını tamamlayacak, doğru anlamlamayı sağlayacak olanın, insancıl ve toplumsal olanın ardındadır. Onun için yaşamak öldükten sonra bir ses olarak kalabilmektir. Unutulup gitmemektir (196).

Oyunda supinin insanları iyiliğe, öteki insanları sevmeye, kısaca yaşama çağıran sesiyle, "çağıran ses"in insanları ölüme götüren sesi arasındaki karşıtlık, oyunun, ses düzeyinde kurulan, ilginç, etkili ve en temel karşıtlıklarındandır.

## B - BİŞEY YAP MET

Bişey Yap Met, 1959'da Karikatür Yayınları tarafından basılmış, ilk temsili 1963 yılında Prag'da gerçekleştirilmiştir.

Aziz Nesin, Biraz Gelir misiniz'de olduğu gibi, Bişey Yap Met'te de insanın ölümle ilişkisi izleği üzerinde durmuştur.

Ergun Sav, Nesin'in Bişey Yap Met'te soyut ve öncü bir

yaklaşımı benimsediğini belirtir:

Hikâyeci, fıkra yazarı Aziz Nesin'in ikinci oyunu yayınlandı. Bişey Yap Met. İlk eseri Biraz Gelir misiniz'de olduğu gibi Bişey Yap Met'te de Nesin'i gene tezci, soyut, öncü olmaya çalışan bir tutum içinde buluyoruz. Nerede oldukları bilinmeyen dışardakiler, ne olduğu bilinmeyen insanların ölümünü beklemektedirler. Kim olduğu bilinmeyen bir doktor belirli devrelerde gelir, evdekilerin yararlı şeyler yapmadığını görürse onlara yaşama hakkı tanımaz. İşte Met bu evdeki genç bir adamdır. Bütün işi bacaklarını sallamaktır. Herkes ona birşeyler yapmasını söyler. O da bilir birşeyler yapması gerektiğini, ama ne? Bu cevabı kimse de söylemez (197).

Ergun Sav'ın belirsiz olmakla eleştirdiği oyun, Özdemir Nutku tarafından, farklı bir bakış açısıyla, daha olumlu değerlendirilir:

İçerdekiler, dışardakiler iki ayrı düzey ölüm kavramı ile anlatılır. Ölümün bilincinde olanlar ve olmayanlar vardır. Oyundaki kişilerin yaşama hakkı yaptıkları ile orantılıdır. Birşey yapmayanlar çabuk ölürler. Yaptıkları iş idealistçedir. Yaratma yeteneklerini olduklarından ileri götürmezler. Met uzun bir süre hiçbirşey yapmadan yaşayan içindeki birikimi, bilinçsiz bir yolda dışarı iter. Met, oyunun sonunda dışardakileri bilinçlendirmek için yaratmalarına bir başkaldırı, o zamana kadar süregelen düzeni değiştiren değiştirici bir davranış gerekir (198).

Sevda Şener, "Toplumsal Sorumluluk", "Bilinçlenme ve Direnme" gibi başlıklar altında değindiği Bişey Yap Met ve aynı sınıfa soktuğu oyunlar için şunları söyler:

(197) Ergun Sav, Tiyatro Yazıları, Ankara, Tercüman Yayınları, 1964, s. 111.

(198) Özdemir Nutku, "Aziz Nesin ve Oyunları", Dost Dergisi, Sayı: 52, 1969, s. 32.

Bazı tiyatro yazarlarımız özellikle son yıllarda toplumun kendi çıkarları konusunda gerçekleri görmesini, sömürücüye, hakkını yiyene karşı direnmesini ve hatta bozuk düzenin baskısına karşı başkaldırmasını ulusal bir ülkü olarak benimsemiş görünüyolarlar. (...) Son yıllarda yazılan oyunlarda, çevrenin desteklememesi, ya da kara çalması yüzünden başarısızlığa uğrayan kahramanın yerini, çevresini bir dereceye kadar uyarmayı başarmış olan kahraman almaktadır. Toplumun bugün karanlık görüldüğü, fakat gelişmelere açık olduğu sezdirilmektedir. Özetle diyebiliriz ki, çağdaş kültür ve ekonomi sorunlarına eğilen tiyatro yazarı, bir yandan yoksulluğu, güvensizliği, sömürü düzenini, halkın bilinçsizliğini, aydının sorumsuzluğunu toplum sorunu olarak inceleyen, seyircinin dikkatini bu sorunlara çekerken, bir yandan da bu sorunların çözüm yollarını ima etmiş, ya da açık açık göstermiştir. Tiyatro yazarlarının çözüm yolu, toplumumuzun ekonomik ve kültürel gelişiminin sağlanmasıdır ve bu gelişim ancak halkın bilinçlenip hakkını araması ile mümkün olacaktır (199).

Sevda Şener, bu bağlamda Bişey Yap Met'i de şöyle değerlendirir:

Aziz Nesin'in Bişey Yap Met adlı oyununda, kendi burjuva çevresinin kalıplarını aşan, hayatı, peşin yargıların dışına çıkarak yeniden değerlendirmeye çalışan ve böylece toplumsal sorumluluğun bilincine varan kişi, evin oğlu Met'dir. Met, gençliğin uyanışını temsil eder. Dışardaki, "yaşamayan, yaşamayan ne olduğunu bilmeyenleri" uyarmak için harekete geçer ve ancak ölümü pahasına onların içine bir kıvılcım bırakmayı başarır. Met ölmüştür, fakat adını tarihe yazanların tümünden çok yaşayacaktır (200).

Niyazi Akı da Bişey Yap Met'i olumlu yolda değerlendirmiştir:

Bişey Yap Met oyununda yazar anlattığı top-

---

(199) Sevda Şener, a.g.y., ss: 183-184.

(200) A.g.y., s. 186.

lumu yaşamayı bilenler ve bilmeyenler olarak ikiye bölünmüş bir insanlık tasarlayarak yazmış. Bişey Yap Met'te yaşama hakkı ancak çalışmakla alınır, çalışmayanlar, bişey yapmayanlar ölüme mahkum edilir (201).

Aziz Nesin ise, Bişey Yap Met için şunları söylemiştir:

Met, bütün yapılanlardan daha olumlu, daha üstün bir iş başarmak isteğindedir, ama bunun ne olduğunu bilmediğinden tedirgindir, tedirginliğinin sonucunda aylaktır. Met, şunu anlamıştır: Dışardakiler koyu karanlıkta kaldıkça, aydınlığa kavuşmadıkça kendi mutluluğu olanaksızdır. Met "dışarıdakilere" işte bunu anlatacaktır, onları kendi kendilerini karanlıktan kurtarmaları için uyarcaktır. Çünkü "dışardakiler" karanlıkta olduğunu bilmemekte, içinde yaşadıkları doğal ortamın karanlık olduğunu sanmakta, başka bir aydınlık dünya bulunduğunu bilememektedir. Karanlıkta olduklarını söyleyince, alıstıkları kabuğun karanlığından çıkmamak için kurtarıcıya, uyarıcıya kızacaklardır. Met, bunu bilmektedir. Onlara karanlıkta olduklarını, başka bir aydınlık dünya olduğunu söylemek, karanlıktan ancak kendi kendilerini kurtarabileceklerini anlatmak bir kahramanlıktır. Ama Met, bunu bir kahramanlık gösterisi olarak değil, kişiliğinin vazgeçilmez bir niteliği olarak yapmak zorundadır (202).

Nesin'in ana izlek olarak insanın ölümle ilişkisi üzerinde durduğu Bişey Yap Met oyununda, "toplumsal sorumluluk" duygusu da vurgulanmıştır.

### 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Bişey Yap Met de, Biraz Gelir misiniz gibi 5 tablodan oluşmuştur; perde bölümlemesi yoktur. Oyunda, Met, Nek

(201) Niyazi Akı, a.g.y., s. 58.

(202) Aziz Nesin, "Bişey Yap Met Oyunu Üzerine Düşünceler", Oyun Dergisi, Sayı: 9, 1965, s. 21.

(Met'in babası), Şöö (Met'in büyükbabası) adlarında 3 erkek; Ri (Met'in annesi), Keer (Met'in nişanlısı), Kinata adlarında 3 kadın ve cinsiyeti belirtilmeden Doktor olarak adlandırılmış bir oyun kişisi olmak üzere, toplam 7 oyun kişisi vardır. Doktor'un cinsel kimliği açıkça belirtilmemiştir, ama bu oyun kişinin görünüşüne ilişkin açıklamalar bir erkeği çağrıştırır.

Oyun başından sonuna dek, Met ve ailesinin yaşadığı evde geçer. Ev, varlıklı bir ailenin evidir. Bu evde, koltuklar, sehpa, kitaplar, biblolar, büyük bir sarkaçlı saat, telefon, radyo ve duvarlarda yağlıboya portreler vardır. Seyircinin tam karşısındaki duvara asılı büyük saat, oyun boyunca zamanın baskısını hissettirir.

Bisey Yap Met, Met ve ailesinin yaşadığı yerde belli bir yaşa gelen insanların daha çok yaşayabilmek için , o güne dek görülmemiş, iştirilmemiş birşey yapmak, bir eylemde bulunmak vb zorunda olmalarının çeşitli biçimlerde belirtilmesiyle başlar. Met dışında tüm ev halkı bu ilkeyi benimsemiş, yaşamını bu zorunluluğa göre düzenlemiştir. Bu kişilerin yarattıkları şeyin, ya da bulundukları eylemin niteliğine göre yaşamları belli sürelerle uzatılmakta ya da sona erdirilmektedir. Eylemin niteliğini ve önemini değerlendirmek, yani "yargılamak" Doktor'un yetkisindedir. Öngörülen sürenin bitiminde gelen Doktor, denetleyicilik işlevini yerine getirmektedir. Kendisine tanınan sürenin bitimine dek, önemli bir iş gerçekleştiremeyen, bir eylemde bulunamayan kişi, Doktor'un gözetiminde zehir içerek intihar etmek ya da dışardaki

"Kara kalabalık" tarafından parçalanmak zorunda kalır.

Oyunun başında Doktor'un bu kez belli bir yaşa gelen - boyunun uzaması duran- Met için geleceği duyurulur. Buna karşın Met, bütün gün bacaklarını sallayarak yatmaktan başka birşey yapmaz. Evdekilerin baskıları da Met'i yaşamının uzaması için birşeyler yapmaya yöneltmez, aksine kızdırır. Evin dışındaki Kara kalabalık, sabırsızca Met'in yargılanmasını ve ölmesini beklemektedir. Onların sık sık işitilen çığlıkları ve Met'i ölmeye çağıran sesleri evin içindeki baskıyı artırır. Met'in nişanlısı, komsu kızı Keer de dışardadır.

Doktor gelir. Hizmetçi Kinata, büyük bir hevesle yamalı olduğu belli olmayan, daha önce hiç görülmemiş bir biçimde yamadığı çorabı Doktor'a gösterir. Doktor, yaptığı işin önemine göre, Kinata'ya üç günlük ömür verir. Büyükbaba Söö, yeniden yargılanmasına daha zaman olmasına karşın, karanlıkları içine doldurarak insanlığı karanlıktan kurtarmayı planladığı bir "karanlık kutusu" yapmaya çalışmaktadır. Anne Ri ve Baba Nek'in neyle uğraştıkları belirsizdir, ama bu kişilerin yargılanmak için henüz zamanları vardır.

Doktor, -oyunun başından beri- tuvalet duvarına amaçsızca yazılar yazanın Met olduğunu açıklar. Doktor'un bu olayla ilgili olarak Met'le konuşması, Met'in kendi içindeki yaşama isteğinin farkına varmasını sağlar. Doktor bundan sonra, dışarda olmasına karşın durmadan Met'e seslenen, Met'le konuşan Keer'i evin içine çağırır. Keer de içeri girer ve içerdekilerin bağlandığı yasalara o da bağlanır. Doktor, kendisindeki derin yaşama isteğinin farkına varan, ancak o güne dek

hiçbirşey yapmamış olan Met'e son olarak yirmidört saat zaman tanır. Telaşa ve korkuya kapılan Met, büyükbaba Şöö'nün "karanlık kutusu"nu aşırır. Doktor'a bunu kendi buluşuymuş gibi gösterir, ama "karanlık kutusu"nu açıklayamaz ve savunamaz. Doktor'un önerisiyle Met'in kendi kendini yargılaması ve "karanlık kutusu"nun işleviyle ilgili olarak Şöö ile konuşması, Met'te bir bilinçlenme süreci başlatır. Met, kendisine tanınan sürenin bitiminde dışarı çıkmaya karar verir. Evdekiler engel olmaya çalışırken Doktor tepkisizce bekler. Met dışarı çıkar. Kısa bir süre sonra da Kara kalabalık'ın kendisinde açtığı ölümcül yaralarla yeniden içeri girer. Doktor'un belirlediği biçimde yaşamına son vermek için zehir içmeye yönelir. Bu sırada pencerenin dışında beliren Kara kalabalık'tan biri, "içeriye dışarıya aktardığı için, yaşamının gerekli olduğunu anlatarak kendilerine bir kıvılcım bıraktığı için Met'e minnet duyduklarını" söyler. Doktor zehiri içmek üzere olan Met'i durdurur. Ama Met aldığı yaralar yüzünden zaten ölmek üzeredir. Doktor Met'in evdeki herkesten daha çok yaşayacağını söyler. Met bedensel olarak ölür.

Birşey Yap Met'te ölümün ve yaşamın bilincinde olan ev halkı, ölümle çatışma içindedir. Met, hem ölümün bilincinde olması, hem de ölüme karşı hiçbirşey yapmamasıyla onlardan ayrılır. Met'in ölümle çatışması, oyunun ana çatışmasıdır. Baş oyun kişisi Met'in ölümle karşı karşıya gelmesi ve onu ölümü yenme konusunda birşeyler yapmaya zorlayan sürecin başlangıcı, ilk asal düğüm noktasını oluşturarak ana çatışmayı ateşler. Bu nokta, Met'in ömrünü uzatacak ya da onu ölüme

gönderecek olan Doktor'un gelişidir:

(Dışardaki gürültü büyüyerek eve yaklaşır. Bundan öncekilerden daha büyük bir gürültüdür. Gürültüyü duyan Kinata, korkuyla gelir. Dışardaki kalabalık "Doktor geliyor", "Geliyor!...", "Doktor..." diye bağrışırlar. Sesleri duymayan Şöö'den başka hepsi büyük korku içindedirler)

KEER - (Kapıyı yumruklayarak) Doktor geliyor, doktor geliyor... (Sessizlik)

Rİ - Geliyor.

NEK - (Babasının kulağına seslenir) Geliyor baba...

(Şöö işini bırakıp kalkar. Hepsi birbirlerine sokulurlar. Bir tehlike karşısında birleşmiş gibi olurlar. Hepsinin başı, Doktor'un geleceği sokak kapısına döndür. Kapıya doğru bir ayak sesi büyüerek yaklaşır. Hepsinin gözleri kapıda... Tam bu sırada ters yönde, hiç ses çıkarmadan Doktor merdivenlerden iner. Gözlüklü, güleryüzlü, sakaklarına kır düşmüş, elinde çanta, sırtında beyaz gömlek kırkbeş yaşlarında. Doktor'un geldiğini görmezler. Sessizlik)

MET - (Başını merdivene çevirince Doktor'u görür. Bağırır) Doktor (203).

Bu çatışma, Met'in dışardaki Kara kalabalık varolduğu sürece ölümü bireysel olarak yenmenin bir önemi olamayacağını kavraması ve dışarı çıkmasıyla sonuçlanır. Bu nokta son asal düğüm noktasıdır:

MET - (Sakin, geriye dönüp hepsine birden) Dışarı çıkacağım.

Rİ - Seni parçalarlar.

(...)

KEER - (Ağlayarak ayaklarına kapanır) Sevgilim... beni bırakma... Gitme, gitme Met... Ben ordan geldim. Biliyorum o yığını. Hepsi de iğrenç yaratıklar.

(...)

---

(203) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 1, İstanbul, Adam Yayınları, 1982, s. 114.

NEK - Sizi dinler Bay Doktor...  
 DR. - Ne yapacağını bilenler başkalarını dinlemez. Yaşamasını istemiyor muydunuz? Bırakın, çekmeyin eteğinden paçasından, yaşasın...  
 (Dışardaki gürültü büsbütün artar. Met kapıyı açmak ister. Dışardakiler kapıyı iterler, Met çeker. Kapı biraz açılır, kapanır, açılır. Öbürleri Met'i çıkmaması için çekerler. Met, büyük bir silkinişle Ri'yi, Nek'i iter, yere düşürür. Kapıyı açıp dışarı fırlar) (204).

Doruk ise, oyunun başında "yaşamak istemediğini, yaşamak için hiçbirşey yapmayacağını" açıkça belirten Met'in, oyunun sonunda sonsuz bir yaşama isteğiyle dolması, bunu dile getirmesi ile gelir:

MET - Hiçbirşey yapmayacağım.  
 RI - Doktor seni yaşatmaz Met. Sonra sana gün vermez.  
 MET - Kaçtır söylüyorum size: Doktor doktor bana vız gelir. (Hecelerin üstüne basarak) Doktor bana vızz gelir. Anladınız mı?  
 (...)  
 MET - Ben gün istemiyorum.  
 NEK - (Baba üzüntüsüyle) Sen, benim oğlumsun Met. Nasıl böyle birşey söyleyebiliyorsun?  
 RI - (Ağlamaklı) Doktor sana gün vermezse yaşayamazsın Met.  
 MET - (Sinirli) Yaşamak istemiyorum (205).  
 RI - Şu kapıyı çabuk kapa Kinata...  
 NEK - Bu gıcırtı benim de sinirlerimi bozmaya başladı.  
 MET - Hayır... Kapama!... (Ayağa kalkar) Artık o paslı gıcırtı bile beni sinirlendirmiyor. Kulaklarım başka hiçbir ses işitmese, hiç... Bütün seslere sağır olsam da yalnız bu kapının gıcırtilarını duysam... Yaşadığımı, şu pis

(204) A.g.y., ss: 168-169.

(205) A.g.y., s. 100.

sesi duyarak anlasaydım. Yalnız bu sesi... (Kapının çarpması durur) Sonsuzcasına bu sesi duysaydım, hep bu sesi... Oysa bu sesi bile duyamayacağım. (Mavi renkli duvara yaklaşır) Yok... Ne ses, ne renk... Yok bile yok. Bütün duygularım körlense, bitse de yalnız şu maviyi görsem yeterdi. (Pencereden mavi sabah göğünü gösterir) Görmesem, koklayamasam, duyamasam, elleyemesem, yalnız şu donuk, düz maviyi görsem. Gözlerim çivilense şu maviye... Yeter bana... (Yüksek sesle) Yaşamak istiyorum. Tek maviyle yaşamak, tek sesle yaşamak (206)...

Bişey Yap Met, insanın ölüme karşı direncini ve savaşımını, bu savaşta insanın tüm toplum yararına kalıcı bir üretimde bulunmasının , onu öteki insanların gözünde yüceltip ölümsüzlüğe ulaştıracağını anlatır; insanın ölüme karşı savaşımına anlam veren temel ilkenin "toplumsal yararlılık" ilkesi oluşunu vurgular.

## 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

### a - Çevre

Bişey Yap Met'te dekor gerçekçi bir anlayışla oluşturulmuştur. Ancak ilk tabloda kapkara boyalıyken 2., 3. ve 4. tablolarda rengi gitgide açılarak beyaza dönüşen, 5. tabloda da açık pembe bir renge bürünen duvarlar, atmosferi gerçekçilikten uzaklaştırır, soyuta yaklaştırır. Met'in oyun boyunca gerçekleşen değişimiyle, karanlık ve ilkel dış dünyanın, evin dışındaki Kara kalabalık'ın oluşturduğu dünyanın aydınlığa erme yoluna girmesini simgesel bir dille anlatan duvarlardaki renk değişimi, yazar tarafından, "rengini de-"

tirme olanağı yoksa, renk değişmeden de oyun sürebilir" denilerek değiştirilmesi olanaklı bir ayrıntı şeklinde sunulmuştur (207). Ev, sağdaki kapı ile sokağa açılır, ayrıca seyircinin karşısındaki duvarda, sağda büyük bir pencere, ev ile dış dünya arasında önemli, işlevsel bir bağ kurar (208).

Bisey Yap Met'te sahne tasarımı -duvarlar dışında- soyutlama içermez. Ancak oyunun dünyası, yani dramatik aksiyonun gerçekleştiği dünya, soyut bir dünyadır. Bu dünyada, sahnedeki evin içinde yaşayan insanlar, biyolojik yaşamın dışında, bir başka boyutta yaşamayı özlerler. Bu yöneliş, aralarında ev halkının da bulunduğu, seçkin bir azınlığa özgüdür. Eve sonradan gelen ve "birşey yapma" zorunluluğu bulunmayan Hizmetçi Kinata da evdekilerle etkileşmiş; biyolojik yaşamı aşarak öteki boyutta yaşama yolunda çaba göstermeye başlamıştır:

- DR. - Biseye tutun, sarıl ki, etinin, canının ölümünden sonra da yaşayasın. Ne yaptın yaşamak için Bayan Kinata?
- KINATA - (Yamadığı çorabı korkuyla uzatır) İşte, işte yapabildiğim bu. Gücüm buna yetti. Yaşıyabilir miyim?
- DR. - (Çorabı alır) Bir çorap bu...
- KINATA - Evet Bay Doktor. Ama iyi bakın, şimdiyedek hiçkimse böyle çorap yamamadı.
- DR. - Bu çorap yamalı mı? Hiç belli değil.
- KINATA - Yaması belli olmayan çorabı ilk ben yaptım.
- DR. - Yaşamın üçüncü boyutuna girdin Bayan Kinata (209).

Oyun içinde geriye dönüşlerle, orada sahnedeki eve benzer başka evlerin ve başka insanların varolduğu, bu insanların da

---

(207) A.g.y., s. 131.

(208) A.g.y., s. 195.

(209) A.g.y., s. 128.

ev halkı gibi, yaşamın öteki boyutuna ulaşma çabası gösterdiği yansıtılır. Duvardaki portreler, öteki boyutta yaşamayı başarmış insanların portreleridir. Doktor eve gelmeden önce başka insanları da yargılamıştır:

- DR. - (...) Şimdi nereden geliyorum biliyor musunuz... Bir bilginle bir çöpçüyü yargılamaktan.  
 RI - (Suratını ekşiterek) Çöpçü mü dediniz?  
 DR. - Evet, çöpçü.  
 RI - Ne zamandanberi ayaktakımı da yargılanmaya başladı?  
 DR. - İçinde yaşama istemi varsa, ben yargılamak zorundayım Bayan Ri. Ondan önce de bir öğretmeni yargıladım (210).

Demek ki oyunun geçtiği dünya, biyolojik olarak yasadıkları halde bunun farkında olmayan, başka bir deyişle, "yaşamın üçüncü boyutunun bilincinde olmayan", bu boyutta yaşayabilmek için hiçbir çaba göstermeyen ilkel bir Kara kalabalıklarla dolu; ancak Kara kalabalık'ın yanısıra Met'in evi ve ailesi gibi, öteki boyutta yaşayabilmek için gece gündüz çalışıp çabalayan, az sayıda seçkin insanların da bulunduğu imgesel bir dünyadır. Bu dünyada, üçüncü boyutta yaşamayı başarabilmenin koşulu, iyi, doğru, yararlı olmasının yanısıra, o güne dek hiç düşünülmemiş, görülmemiş "yeni" birşey yapabilmektir.

Öyleyse, Birşey Yap Met'te "İçerisi" ve "Dışarısı" olmak üzere, çevresel bir bölümlene yapabiliriz. İçeri'de olanlar ölümün bilincindelerdir; ölümü aşma yolunda sonsuz bir çaba gösterirler. Dışardakilerse ölümün bilincinde değildirler. Oyun, İçeri'de olduğu halde, yani ölümün bilincinde

olmasına karşın, tıpkı Dışardakiler gibi davranan Met'in, ölümle girdiği çatışma boyunca gitgide bilinçlenerek Dışardakileri aydınlatmayı bir eylem biçimi olarak benimsemesini; biyolojik ölümü göze alarak üçüncü boyutta yaşamayı kazanmasını anlatır. Met'in ve aynı zamanda oyunun son sözleri, birşey yaratmayı başaramayanların hem biyolojik, hem de üçüncü boyuttaki "imgesel" yaşamlarını yitirmelerine karşın, birşey yapabilenlerin biyolojik olarak ölseler bile imgesel olarak yaşamlarını sürdüreceklerini gösterir:

DR. - Dur Met... Dur!... Artık yaşlıyacaksın.  
İşte böylece yaşlıyacaksın. Kanlar içinde...

(Met'in elinden zehir tası düşer. Met sendeler)

KEER- Çok yaşar mı Doktor?

DR. - (Eliyle salondakileri, resimleri, oradakileri göstererek) Çok... Bunların hepsinden daha çok. Hepinizden daha çok. (Dışarda gün atarmıştır. Camdan penbelesen gök görülür. Bir bahar dalı hafif rüzgarla sallanır dışarda. Met yere düşer)

DR. - Yaşlıyacak... İşte böylece yaşlıyacak...

RI - (Bağırır) Meet, Meet...

KEER- Meet, Met...

MET - (Düştüğü yerden) Burdayım Keer, burdayım...

KEER- (Sesin geldiği yeri arar) Neredesin? Neredesin Met?

MET - Burdayım... Keer... Anne... (Kendi kendine) Artık sesimi duymuyorlar, beni görmüyorlar artık... Demek yaşıyorum. (Başı düşer)

DR. - Yaşlıyacak...  
(Saatin sesi) (211).

#### b - Kişiler

Aziz Nesin, Birşey Yap Met oyunundaki kişiler için söyle bir değerlendirme yapmıştır:

Bu oyundaki her kiři belli kùltürlerin elçiliğini ve sözcülüğünü yapmaktadır. Bu oyunda da belli iki düzey var. İçerdekiler ve dışardakiler... İçerdekiler dört kiřiden kurulu bir ailedir. Bu aile tarihin her döneminde her yerde ve her toplumda bulunan üst tabakanın mümessilidir. Bunlar gelenek ve görenekleriyle kendi yasalarını sağlamca kurmuş olan tutarlı kişilerdir (212)

Yazarın değerlendirmesinden yola çıkarak, bu oyundaki kişileřtirme düzeni için, çevresel açıdan yaptığımız gibi, "İçerdekiler" ve "Dışardakiler" şeklinde bir bölümleme yapabiliriz. İçerdekiler; Met, büyükbabası Şöö, babası Nek ve annesi Ri'dir. Hizmetçi Kinata eve sonradan, dışardan gelmiştir. Ancak davranışlarıyla ev halkına benzer. Met'in nişanlısı Keer de dışardadır. Doktor'un çağrısıyla ve ne yaptığının pek bilincinde olmadan içeri girer.

Dışardakiler, genel olarak "kara kalabalık" diye anılır. Oyunun sonunda pencereden görünerek Met'e teşekkür eden kiři dışında, Dışardakiler ile ilgili hiçbir özel bilgi verilmemiş; Kara kalabalık'ın birbirinden hiçbir farkı olmayan karanlık ve ilkel kişilerden kurulu olduđu hissettirilmiştir. Pencereden görünen kiři de hiçbir özel ayrıntı taşımaz; yalnızca artık bilinçlenme yoluna girmiş topluluğunun sözcülüğünü yapar.

Kara kalabalık bir simgedir. Birçok insandan kurulu olmasına karşın, bir tek kişiymiş gibi davranış bütünlüğü gösteren bu topluluk, biyolojik olarak yaşamakla birlikte, ölümün ve yaşamın bilincinde olmayan insanlardan oluşmaktadır.

---

(212) Aziz Nesin, "Bisey Yap Met Oyunu Üzerine Düşünceler", s. 25.

Kara kalabalık, kendisine verilen sürenin bitimine dek, yeni ve yararlı bir buluş gerçekleştiremeyen kişiyi parçalar ve öldürür. Kalabalık bu tür ölümleri neredeyse içgüdüsel bir iştahla bekler:

Perde açıldığı zaman sahnede kimse yoktur. Sağ yanda sokaktan, büyük bir kalabalığın gürültüsü, uğultusu duyulur. Gürültü git-tikçe yaklaşır. Evin kaplamalarına, kapı-sına sopalarla vurulduğu duyulur. Kızgın insanların çığlıkları, bağışları arasın-da, şu sözler belirli olarak işitilmekte-dir:

- Heey, daha bitmediniz mi?
- Yaşıyor musunuz daha?
- Ne olacaksa olsun artık...
- Kimin öleceğini bilelim...
- Günü biten nerede (213)?

DİŞARDAKİ - Kimi yokedeceğimiz anlaşıldı mı?  
Kim ölecek (214)?

- DİŞARDAN - Daha bitmediniz mi?
- DİŞARDAN - Hiç uğraşmayın, kurtulamazsınız...
- DİŞARDAN - Yaşatmıyacağız (215)...

Kara kalabalık'ın, entellektüel yaşamları zayıf ya da hiç olmayan, birey olarak davranamayan, bilinçsiz yığınları simgelediği düşünülebilir.

Dışardan içeriye geçen kişiler, içerdeki yaşamın yasala-rına ayak uydurarak ayakta kalabilmektedir. Ancak içerden dı-şarıya böyle bir geçiş mümkün değildir. Oyunda böyle bir ge-çişi gerçekleştiren tek kişi Met'tir; onun da yönelişi ülkü-seldir. İçerden dışarı geçenin yaşama olasılığı yoktur; Met de Dışardakiler tarafından ağır yaralanır. Met'ten önceki

(213) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 1, s. 96.

(214) A.g.y., s. 98.

(215) A.g.y., s. 99.

geçişlerin tümü Doktor'un buyruğuyla, ölüm amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Dışardakiler, ev halkı tarafından genellikle "ayak takımı olarak" görülür ve aşağılanır. Ama Met'in nişanlısı Keer de dışardandır ve kimse Keer'in ayak takımından olduğunu düşünmemektedir. Öyleyse, sınıfsal konumları Dışardakilerin temel niteliklerinden biri değildir. Dışardakileri "Dışardakiler" yapan en önemli özellik, ölümün bilincinde olmamaları, dolayısıyla yaşadıklarının da farkında olmamaları, yani bilinçsizlikleridir.

İçerdekiler, baş oyun kişisi Met, Nek, Ri, Şöö, Kinata ve Keer'dir. Doktor, içerde ya da dışarda değerlendirilemeyecek bir üst kimliktir.

Met, bir oyun kişisi olarak karakter özellikleri gösterir. Met, Nek, Ri ve Şöö ile aynı seçkin çevreye mensup olmasına karşın, onların aksine yaşamını uzatmak için birsey yapmaz. Ancak, oyun süresince karşılaştığı durumlar ve olaylar onda belli bir bilinçlenme yaratır ve onu değiştirir. Sevda Şener'e göre, "Met gençliğin uyanışını temsil eder" (216). Özdemir Nutku'ya göre ise başlangıçta olumsuz bir konumda olmasına karşın "oyun boyunca Met, yapılması gereken işi çeşitli olaylar ve durumlarla öğrenmiş ve başarmıştır" (217).

Met yaşamını uzatmak için hiçbirsey yapmadığı gibi, kendisini parçalamak için sabırsızlanan Kara kalabalık'la alay eder. Çocukluğunda daha farklı tavırlar içinde olan Met,

---

(216) Sevda Şener, a.g.y., s. 136.

(217) Özdemir Nutku, a.g.m., s. 27.

bu davranışlarıyla ev halkını şaşırtır ve telaşlandırır:

KINATA - (Üzgün) Met, küçükken böyle değildiniz, ne oldu size? (Biraz durur) Anneniz, babanız, sonra nişanlınız... Hadi hadi, hepimizi kandırıyor-sunuz. Kimbilir bizden gizli neler yapmışsınızdır. Ondan böyle güvenli-siniz. Doktor sizi yargılamaya baş-layınca, bütün yaptıklarınızı ortaya çıkaracaksınız. Belki de doktor "Bay Met, size onbeş yıl verdim. Onbeş yıl yaşayacaksınız" diyecek. Hepimizi şa-sırtacaksınız, öyle değil mi? Boyunu-zun uzaması durduğundan beri kimbilir ne güzel seyler yapmışsınızdır (218).

Met, Dışardakilerden biriyle, Keer'le nişanlıdır. Dışar-da olmasına karşın Keer bile, içeri girene dek ve girdikten sonra da, durmadan Met'e birşeyler yapması için yalvarır. Met, diğerlerinin davrandığı gibi davranmayı reddetmekte, ancak tuvalete gizlice anlamsız yazılar yazmaktadır. Doktor açıklayana dek evin içinde "faili meçhul" bir olay olarak kalan bu davranış, Met'in ölüme karşı koyma yolunda ortaya koyduğu ilk tepkidir. Doktor, evdekilere, hem yazıları yaza-nın kimliğini, hem de Met'in içindeki yaşama isteğinin bilin-cinde olmayışını açıklar:

DR. - O da istiyor Bayan Kinata. Ama iste-miş olduğunu bilemiyor, farkında de-ğil. Yaşamak istemese, hiç, duvarla-ra yazı yazar mıydı?

KINATA - (Şaşırmış) Aman... Gerçek mi? Helâ-nın duvarlarına o çirkin yazıları ya-zan Met mi? Mutbaktaki resimler?..

DR. - Elbette o... Haberi yok yaşamak is-tediğinden, bilincine varmamış (219)...

(218) Aziz Nesin, a.g.y., s. 102.

(219) A.g.y., s. 126.

Oyunun sonlarında Met, içindeki yaşama isteğinin ve ne yapılması gerektiğinin bilincine vardıkça, kalemle duvarlara yazı yazma eylemine inancını da yitirir. Bunun sonucu olarak başkalarının elinde hala yazıp çizen kalem, Met'in elinde artık hiçbir işe yaramaz:

- Rİ - Bak bu kaleme. Yerde buldum.  
(Met başını arkaya çevirip dikkatle onlara bakar)
- KİNATA- (Kalemi alır) Evet. Mavi kalem.
- Rİ - Duvardaki resimler, çizgiler mavi değil miydi?
- KİNATA- Evet, evet... (Duvara bir çizgi çizer. Met yaklaşıp korkulu gözlerle çizgiye bakar) Tamam, duvarlara bu kalemle çiziliyordu.
- MET - Bir daha çizsene Kinata!
- KİNATA- (Duvara bir çizgi daha çizer) Evet, bu renk...
- MET - (Yavaş) Kinata'nın elinde yazıyor. (Yüksek) Mavi kalem bir tane mi var yeryüzünde? (Kinata'nın elindeki kalemi alır, duvara sürter, kalem çizmez. Kalemi atar yere. Gider, Keer'in yanına oturur) Benim elimde yazmıyor kalem. Çok azalmışım (220).

Doktor'un eve gelişinden sonra Met yavaş yavaş yeme-içme, uyuma isteğini yitirir. Bunu biyolojik yaşamın bir tür reddedilişi olarak değerlendirmek mümkündür. Ardından, Doktor'un tuvaletteki yazılar ile Met'in bilinçsiz yaşama isteğini ilişkilendirmesi, Met'te ilk bilinç kıpırtılarını başlatır. Bunu ölümden korktuğunu anlaması ve evdekilere itiraf etmesi izler. Ri ve Nek, Met'te ortaya çıkan bu yeni durumu, onu ölümü yenme konusunda birşeyler yapmaya yönlterek olumlu yolda kullanmayı denerler. Ancak Met, bilincine vardığı ölüm korkusunu, hemen ölümden korkmayan Dışardakilerle iliş-

kilendirir. Bu, Met'in -bilincinde olmadıkları- ölümden korkmayan Dışardakilerle gerçekten ilgilendiği ilk andır:

- NEK - (Kalkar, oğlunun karşısına geçer) Korkuyorsun...  
 MET - Korkuyorum... Hepiniz gibi... Ama dışardakiler korkmuyor.  
 NEK - Haberleri yok.  
 MET - Neden haber vermiyorsunuz?  
 NEK - Bizi dışarı bırakmıyorlar ki... İstemiyorlar haber almak. Öğrenmek istemiyorlar. Dışardakilerin kelimeleri yok. Adını koymadıkları için yaşamıyorlar (221).

Bundan sonra, yargılanma anında kendini savunabilmek için büyükbabası Şöö'nün "karanlık kutusu"nu çalan Met, Şöö'nün bile itiraf ettiği üzere, bir aldatmaca olan bu aracın işlevini Doktor'a açıklayamaz, kendini ele verir. Doktor, Met'ten önce yargılananlara yaptığı gibi, Met'e de son olarak yirmidört saat süre tanır. Bu süre içinde, daralan zamanın da baskısıyla, Met'in yoğun bir yaşama isteği ve ölüm korkusuyla dolduğu görülür. Met'in artık sadece iyi şut çeken bacağı ile anımsanan ölü ağabeyi ve duvarda portreleri bulunan, birşeyler yaparak yaşamayı hak etmiş olan kişilerle konuşması, giderek hesaplaşması, ardından Şöö'nün yol göstermesi, onda Dışardakileri karanlıktan kurtarmak için dışarı çıkma düşüncesini oluşturur. Met, biyolojik yaşamını yitirmeyi göze alarak dışarı çıkar. Ölümü pahasına, dışardaki Kara kalabalık'ta bir bilinç kıvılcımı bırakmayı başarır.

Aziz Nesin, Met'in eyleminin nedenini şöyle açıklar:

Met, kendi fildişi kulesine kapanmış bir

idealist değildir. Oyun boyunca gelişim gösterir. İçinde bulunduğu çevreye başkaldırır. Bu başkaldırışı önceleri içinde bulunduğu çevreye uymamak için hiçbir şey yapmamak doğrultusunda olur. Met zaman geçtikçe çevresinin nelerde yanlışla düştüğünü anlar. Çevresindekiler yalnızca kendileri için birşeyler yapmışlardır. Met, çevresindekileri görür, kendisinin ne yapabileceğini anlar. Dışardakiler karanlıkta kaldığı sürece, onlar bilinçlenip aydınlığa kavuşmadığı sürece kendisi için mutluluk yoktur (222).

Met, oyunun sonundaki konumuyla bir aydını singeler. Çünkü bilincini toplumsal sorumluluk duygusuyla, toplumun hizmetinde kullanmıştır.

Nek'in babası, Met'in büyükbabası olan Şöö de, Met gibi bir oyun kişisi olarak karakter özellikleri gösterir. Çok yaşlı olan Şöö, bakarkör ve sağırdır. Şöö ilk kez yirmibir yaşında yargılanmıştır. Bütün yargılanmalarının sonucunda, toplam yüzelli yıl yaşamaya hak kazanmıştır. Met ve ailesinin yanında yaşayan Şöö, çok eski zamanlardan beri o evdedir. Oyun boyunca Şöö'nün hırs ve inatla bir "karanlık kutusu" yapmaya çalıştığı görülür. Pembe renkli bu "... mukavva kutu, iple boynuna asılıdır. Bu kutu çok genli ve çok yüzeylidir. Kutunun yüzeyleri de birbirlerine eşit değildir" (223). Şöö "karanlık kutusu"nun ne olduğunu kimseye söylemez. Ama oyun ilerledikçe Şöö'nün çok sevdiği Met'e, kutuya insanları korkutan ve ilkelileştiren karanlıkları doldurarak insanlığı karanlıktan kurtarmayı tasarladığını açıkladığı görülür. Kendisi bile, bu tasarının çılgınca olduğunu düşün-

---

(222) Aziz Nesin, "Bisey Yap Met Oyunu Üzerine Düşünceler", s. 22.

(223) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 1, s. 97.

mektedir. Bu yüzden tasarısını, gerçekleştirmeyi başarana dek kimseye açıklamamayı yeğlemiştir. Şöö, yöneliş açısından Nek ve Ri'den farklıdır. Nek ve Ri'de tümüyle bireysel bir yöneliş olan yaşama isteği ve bunun için çaba gösterme, Şöö'de başından beri, yani yaşamını uzatmak için "yeni yararlı bişey yapmak" zorunda olduğu günlerden beri, hep toplumsal bir nitelik kazanmıştır:

ŞÖÖ - O zaman bu bölgeye iki günlük yoldan arabayla su gelirdi. Bütün burdaki evler susuzluk çekiyorduk. Dağda, bayırda gezerken bir pınar buldum. Buz gibi suyu var. Pınar kaynıyor. Kaynaktan sular fışkırıp az sonra kumlar arasında kayboluyor. Hemen şuralarda bir kaynak. Kimsenin haberi yok. Soluk soluğa eve koştum. Son yirmidört saatimin bitmesine iki dakikam kalmış. "Su buldum, su ... Yaşıyabilir miyim?" diye bağırdım. Doktor "sizi kutlarım. Bu buluşunuz için bir ay yaşayacaksınız" dedi (224).

Uğraşını toplumsal sorumluluk ilkesi belirlediğine göre, Nek ve Ri ile aynı sınıfsal kökenden gelen Şöö için, onların entellektüel tavırlarından farklı olarak, aydınca bir tavır içindedir diyebiliriz. Şöö, oyunun sonlarına doğru, "karanlık kutusu"nun aslında bir aldatmaca olduğunu, karanlığı yoketmek için gerçekte dışarı çıkmak gerektiğini ve kendisinin bundan korktuğu için "karanlık kutusu" gibi bir ütopyayla oyalandığını itiraf eder:

ŞÖÖ - (...) Ver o kutuyu bana... (Met, kutuyu uzatır) Bak, burda bir delik var... Karanlığı bu delikten içeri dolduracağım...

MET - Niçin? Neye yarar Büyükbaba?

- ŞÖÖ - Met, insanlar karanlıktan korkar.  
 MET - Korkar...  
 ŞÖÖ - Çünkü karanlık bilgisizliktir... İnsan bilmeyince korkar. Ben insanların içinden korkuyu sökmek için, karanlıkları hapsetmek, yok etmek istedim. Ama olmadı, yapamadım...  
 MET - Bu kutu?  
 ŞÖÖ - O bir oyalanma. Bu pembe kutu benim içimden geçen... Karanlıkları yok etemedim.  
 MET - Neden Büyükbaba? Sen de bilmiyor muydun?  
 ŞÖÖ - Biliyordum, biliyordum. Ama korkuyordum. Ben korkağın, güçsüzün, yüreksizin biriyim. Ölümü göze alıp dışarı çıkamadım. Dışarı çıkmalı Met!.. Dışardakiler karanlıkta olduklarını bilmiyorlar. Bilmediklerinden kurtulmak da istemiyorlar. Karanlık derileri olmuş, kanları, ilikleri olmuş. Karanlık kendileri olmuş. Onun için bizi dışarı bırakmıyorlar... Dışarı çık Met!.. Ölümü göze al, dışarı çık... Seni öldürecek olsalar bile, anlat onlara neden korktuklarını... Yürekllerinden karanlığı sök at!.. (Büyük bir üzüntüyle) Ben bu oyuncakla oyalandım durdum... (Masanın üstüne düşer, pembe kutu ezilir) (225).

ŞÖÖ, içinde bulunduğu dünyanın işleyiş yasalarını değiştirmek, düzeltmek gerektiğini düşünmüş, ancak ölümü göze alarak dışarı çıkmaya, dışardakileri aydınlatmaya korktuğundan, ütopyasını, "karanlık kutusu" gibi bir oyalanmaya, aldatmacaya dönüştürmüştür. Bunu itiraf etmesi ve Met'e yol göstermesi bu karakterin kendi içinde bir değişim geçirdiğini göstermektedir. O, "karanlık kutusu"nun olanaksızlığını dile getirmekle kendi iç çelişkisini de sona erdirmiştir. Bundan sonra ŞÖÖ'nün elinde "karanlık kutusu" görünmez. ŞÖÖ, Dışardakileri aydınlatma fikrinden büsbütün vazgeçtiği gibi,

oyunun sonunda evdekilere dışarı çıkacağını açıklayan Met'i de yolundan döndürmeye çalışır:

şöö - (Heyecanla ayağa kalkar) Met, dışardakileri rahat bırak. Onlar bilmiyorlar. Bırak da bilmediklerini bilmesinler...

(...)

şöö - Bırak, yaşamadıklarını, yaşamının ne olduğunu bilmesinler. Kendi ölmüşlüklerine bırak dışardakileri (226)...

şöö de, Met gibi aydınca bir yöneliş içindedir. Bu anlamda o da bir aydını simgeler. Ancak bu aydın, toplumsal kurulumun çözümünü gördüğü halde gerçekte hiçbirsey yapmamayı benimsemiş, içinde bulunduğu sistemle uzlaşmıştır.

Met'in babası Nek ve annesi Ri'nin oyun boyunca yaşam sürelerini uzatmak için somut bir eylemleri gözlenmez. Ama onların yargılanmak için önlerinde henüz zamanları vardır:

DR. - Bayan Ri, sizin yargılanmanıza...  
Rİ - Daha üç yıl var.  
DR. - Hayır. İki yıl, sekiz ay, bir hafta ve dört saat...  
NEK - Benim daha çok.  
DR. - Sizin de... Dört yıl, onüç gün, iki saat (227)...

Nek ve Ri'nin daha önce neler yapıp da yaşamlarını uzattıkları belli değildir. Nek de, Ri de yaşamı uzatabilmek için çaba göstermenin yalnızca seçkinlere özgü bir ayrıcalık olduğunu düşünürler ve Kinata'yı küçümserler:

Rİ - (Alaylı, süzer) Ooo, bu ne şıklık böyle! Düğüne mi gidiyorsun?  
KİNATA-(Utanmış) Doktor gelecek diye giyindim Bayan Ri.  
Rİ - Doktor senin için gelmiyor sanırım. (Ters) Herkes haddini bilmeli.

---

(226) A.g.y., s. 116.

(227) A.g.y., s. 106.

- KİNATA- (Başı önünde) Doktor gelmişken belki beni de yargılar diye düşünmüştüm.  
 Rİ - Şuna bak hele... Sen kim oluyorsun da doktor seni yargılayacakmış (228).  
 NEK - Delirmiş bu kadın. Ayaktakımından birinin yargılandığı hiç duyulmuş mu?  
 Rİ - Bizden duyup özeniyor işte (229)...

Ri ve Nek, anne-baba tipleridir. Hep Met'in iyiliğini isterler. Met'in yargılanması, yaşamının uzaması, onlar için çocuklarının yaşamındaki en önemli olaydır. Heyecanla bu anı bekler ve Met'i hazırlamaya çalışırlar:

- Rİ - Bir anababa için ne büyük mutluluk bu; çocuğunun yargılandığı günü görmek.  
 MET - Çocuklarının yaşayamacağını bilseler de mi? (Susma) Hadi, konuşsanıza!  
 NEK - Sonucu önceden kestirilemeyen bir yargılamadır bu... Tıpkı senin doğumunda sevindiğimiz gibi... Her doğum gününde nasıl seviniyorsak öyle... Çocukları okula başlayan anababanın sevinici gibi...  
 Rİ - Her sınıf geçişinde nasıl sevin-yorduk... İlk konuşmaya başladığında, ilk sıralayıp yürüdüğünde... İlk dişinin çıktığı gün... Daha çabuk büyümeni istediğimiz için (230).

Ri ve Nek için, "bisey yapma"nın toplumsal bir niteliği yoktur. Onlar yalnızca kendileri için çalışırlar. Bu çalışma, bir anlamda kendi kendini aşma çabasıdır.

Nek ve Ri, tip kişileştirmesi özellikleri taşırlar. Ölümsüzlüğü kendileri ve yakınları için arzular ve erişmeye çalışırlar. Bu yolda aşağı tabakalardan kimselerin çabasını uygunsuz bulurlar. Ölümsüzlüğün salt seçkinlere özgü bir ayrıcalık olduğunu düşünürler. Bu kişilerde bu özellikler vurgu-

(228) A.g.y., s. 106.

(229) A.g.y., s. 106.

(230) A.g.y., s. 113.

lanmıştır. Nek ve Ri, yaşama biçimleriyle kentsoyluları çağrıştırırlar. Hizmetçileri vardır, Doktor geleceği zaman Nek smokinini, Ri tuvaletini giyer vb. Nek ve Ri ile, entelektüel yaşamları canlı, ama hemen hemen hiçbir toplumsal sorumluluk duymayan, seçkin kentsoylular simgelenmiştir.

Kinata ve Keer adlı oyun kişileri, sınıfsal kökenleri farklı olmakla birlikte, eve sonradan ve dışardan gelmek bakımından benzeşirler. Kinata, Nek ve Ri tarafından "ayak takımı" olarak nitelenir ve küçümsenir. Özdemir Nutku, Kinata ve Keer'i şöyle karşılaştırır:

Hizmetçi Kinata, kökeni dışarda ama içerdekilerin şartlarına uymuş, ortada kalmış bir kişidir. Met'in nişanlısı Keer dışardakileri temsil eder. Keer içinde yetiştiği kara kalabalıktan kurtulup üst tabakaya sıçramak isteyenlerin temsilcisidir. Keer gibileri içinde yetiştikleri insanların durumlarını düzeltmeyi düşünmeyen, düşünseler bile buna güçleri yetmeyen, bunun için de tek başlarına kendilerini kurtarmak için rahat insanlar arasına katılmaya çalışan ama yüzlercesinin içinden ancak birinin rahata kavuştuğu görülen insanlardandır (231).

Keer ve Met'in nasıl olup da nişanlandıkları, Kara kalabalık'ı bunca küçümseyen Nek ve Ri'nin nasıl olup da Met'in Keer'le nişanlanmasını onayladıkları belirsizdir. İçeri girdikten sonra Keer'in de evdeki yaşamın yasalarına ayak uyduracağı bellidir:

FUTBOLCU - (... divanda uyuyan Keer'i gösterir) Bu kız kim?  
 MET - Nişanlım.  
 FUTBOLCU - (Keer'e yaklaşıp, bakar) Güzel kız  
 ... Kaç yaşında?

MET - Onsekiz.  
 FUTBOLCU - Boyu uzuyordur öyleyse... Yar-  
 gılanmasına daha var (232).

İçeri girmek Keer'i değiştirmiştir. Keer, bu değişimin bi-  
 lincindedir:

KEER - Sevgilim... (Met, bir eliyle Keer'in saçlarını, öbür eliyle de kolunu ok-  
 şar) Sevgilim... Dışardayken, hep se-  
 ni düşündüm.

MET - Bir de düğmeleri...

KEER - Bırak o deliliğimi... Unuttum artık  
 düğmeleri. Sana daha güzel görünmek  
 için elbiseme uyan düğmeler arıyor-  
 dum. Dışardakilerin hepsinin bir de-  
 liliği var.

MET - Ya içerdekilerin? Daha başka türlü...  
 Daha kibar.

KEER - Bir arkadaşım, iki yıldır toka arıyor.  
 Bir başka arkadaşım da saçlarını bo-  
 yamak için yeşil saç boyası bulamıyor.  
 Şimdi daha iyi anlıyorum Met, insanlar  
 yaşamak için ille de birşey yapacak...  
 Dışarda mutsuzluk, içerde mutluluk  
 için (233).

KEER - Ben de eski Keer değilim. Dışarda başka  
 bir Keer'dim. İçeri girdiğimdenberi  
 değiştim nedense (234).

Keer, dışardan gelmesine karşın Dışardakileri aşağılaya-  
 rak küçümseyecek kadar onlara yabancılaşmıştır:

KEER - (Ağlayarak ayaklarına kapanır) Sev-  
 gilim... beni bırakma... Gitme, git-  
 me Met... Ben ordan geldim. Biliyorum  
 o yığın... Hepsi de iğrenç yaratık-  
 lar (235)...

Keer, Kinata gibi eve sonradan gelmesine karşın, belir-  
 gin bir biçimde onlardan biri olur; Kinata'nın aksine onlarla

---

(232) Aziz Nesin, a.g.y., s. 159.  
 (233) A.g.y., s. 137.  
 (234) A.g.y., s. 146.  
 (235) A.g.y., s. 168.

uyum sağlar. Bu uyumun temelinde, Keer'in sınıfsal konumunun evdekilerle benzeşmesi vardır. Oyunun sonunda Met'in dışarı çıkmasına Keer de karşı çıkar. Böylelikle evdekilerin seçkin tutumunu tümüyle benimsediğini açığa vurur. Keer'in dışardan içeri girmesini bir "sınıf atlama" durumundan çok, bilinçsel bir kıpırdanma, tam olmayan bir uyanış olarak açıklamak yerinde olacaktır. Keer, sınıfsal konumunu değiştirmeyen, ama yaşama daha derin, daha entellektüel bakmaya hazırlananların simgesidir.

Kinata'da bir tür sınıf atlama özlemi gözlenir. Maddi temelleriyle gerçekleşmeyen ve belki de hiçbir zaman gerçekleşmeyecek olan bu durum, Kinata'da üst sınıfların yaşama biçimlerini, yaşama bakışlarını taklit etme biçiminde kendini gösterir. Ancak taklit edilen eylemin olumlu nitelikleri, yani Kinata'nın hangi nedenle olursa olsun, "yeni, iyi ve yararlı" birşeyler yapmaya çalışması, onun konumunu olumlar, gülünç olmaktan uzaklaştırır.

Doktor, tüm öteki oyun kişilerinden farklı olarak, neredeyse tümüyle soyutlamaya dayalı, bir simge-kisidir. Özdemir Nutku'ya göre, "oyundaki Doktor tipi, insanların yaşama tutkusu ve ölüm korkusunu simgeler" (236). Doktor adeta yaşamaz. Bir hastaneden geliyor olmaktan başka onu nesnel dünyaya bağlayan bir özellik yok gibidir. Hiçbir biçimde duygusal tepki vermez. Yani bir oyun kişisi olarak, psikolojik boyutu yoktur. Tıpkı Biraz Gelir misiniz'deki "çağırın ses" gibi insanları ölüme gönderme yolunda, kaynağı belirsiz, ama sonsuz

---

(236) Özdemir Nutku, a.g.m., s. 26.

bir yaptırım gücüne sahiptir. Biraz Gelir misiniz'de, "çağırın ses" in uyduğu ya da uyguladığı yasalar açık değildir. Ancak Doktor'un yasaları son derece açık ve kesindir. Doktor bir yasa koyucu değil, yasa uygulayıcısıdır. Doktor'un kendi varlığını evin içindekilerle sınırlandırması da çok ilginçtir:

- DR. - (Güleryüzlü) Ben çağrılmadan gelirim Met... Ne zaman, nereye geleceğimi bilirim. Boyunuzun uzaması durunca iste geldim.
- MET - (Bağırır) Hepimiz öleceğiz. Peki, siz?
- DR. - Ben yokum delikanlım. Ben sizinle varım. Ancak siz varken varım. Siz olmayınca ben de olmam. Tıpkı güneş gibi, ay gibi, su gibi, hava gibi... Sen yokken, senin için, artık onlar da yok. Sen yaşadıkça ben varım (237).

Öyleyse Doktor için, Biraz Gelir misiniz'in "çağırın sesi" gibi, soyutlama yoluyla kurulmuş, soyut bir kisileştirme örneğidir denilebilir.

Bisey Yap Met'te, Met ve Şöö dışında, tip kisileştirmesi kullanılmış, oyun kisilerinin sosyolojik özellikleri vurgulanmıştır. Bu oyunda da, tüm oyun kişileri gerçekdışı adlarla adlandırılmış; oldukça soyut bir evrende devinen bu kişiler, günlük yaşama özgü, biyolojik yaşama ilişkin ayrıntıların dışında, yoğun bir biçimde "yeni, iyi, yararlı bisey yapma" olarak tanımlanan eyleme göre oyun içinde konumlandırılmıştır.

### c - Nesneler

Bisey Yap Met'te, Şöö'nün oyun boyunca uğraştığı "karanlık kutusu", onun öteki insanların acılarına karşı duyarlı, ancak onlar için kendi yaşamını gözden çıkaramayacak denli

kendine dönük yapısının simgesidir. "Karanlık kutusu", bir iple Şöö'nün boynuna bağlı, pembe renkli, çok genli, çok yüzeyli, mukavva bir kutudur. Kutunun yüzeyleri de birbirine eşit değildir. Şöö, durmadan kutuyu istediği gibi masaya oturtmaya çalışır, ama bir türlü yaptığını beğenmez. Şöö'nün amacı kutunun üzerindeki delikten karanlıkları kutuya doldurmak; dünyanın tüm karanlıklarını kutuya doldurunca da kutuyu yakarak yeryüzünden karanlığı yoketmektir. Şöö, karanlığın ancak dışarı çıkıp Kara kalabalık'a bilinç taşımakla yenilebileceğinin çok iyi farkındadır. Ama bunu yapmaya korkar. Bu nedenle "karanlık kutusu" gibi bir aldatmacayla uğrasır. "Karanlık kutusu" özünde Şöö'nün amacını barındıran, ama bu amaca ulaştıramayan ve asla ulaştıramayacak olan bir araçtır. "Karanlık kutusu"nda bu bağlamda bir amaç-arač çelişkisi görülür. Amaç, Met'in oyunun sonunda ulaştığı karanlığı yok etme amacıdır. Araç ise, Met'in yaptığı gibi, cesaretle karanlığa ışık taşıma biçiminde gerçekleştirilmesi gerekirken "karanlık kutusu" gibi bir oyalamacaya indirgenmiş, hiçbir işe yaramayan renkli bir kutudur. "Karanlık kutusu", Şöö ve Şöö gibi-lerin içinde bulundukları çıkmazın simgesidir.

Oyunda yaşam da simgesel bir olgu olarak ele alınmıştır. Doktor'a göre, aslında yaşam üç boyutlu olarak vardır. Biyolojik yaşam tek başına hiçbirşey ifade etmez. Yalnızca yaşamın birinci boyutudur. İnsan farkında olmadan ölüme karşı koymaya başladığında yaşamın ikinci boyutuna girmiş demektir. Ölüme bilinçle karşı koymaya başlayan insan ise artık yaşamın üçüncü boyutuna girmiş; "üç boyutlu", yani tam anlamıyla yaşamaya başlamıştır:

- DR. - Bayan Kinata, yaşamak için, her lokmayı yaşamak için çiğniyorsun. Suyun her yudumunu yaşamak için içiyorsun. Ama her lokmayı çiğnerken, her yudumu içerken, bunu neden yaptığını hiç düşünmüyorsun. Kuru fasulyeyi de yaşamak için seviyorsun. Yaşamın birinci boyutunda sürmek, uzamak istiyorsun. (Durur) Bayan Kinata!.. (...) Ölmek için seviyorsun Bayan Kinata. Sevgilinin gözlerine ölmek için bakıyordun. Sevgilin de senin saçlarını ölmek için okşuyordu. Her bakışta, her okşamada biraz daha yaşayacaktınız. Çocuğunuz olacaktı, yaşamak için... Zaman içinde canınızın uzaması için.
- KINATA - Bencil değilim ben. Onun gözlerine bakarken hiç de böyle birşey düşünmemiştim.
- DR. - Sevgilin de, senin saçlarını her okşayışta bunu düşünmemisti. Met duvarlara yazıp çiziyor. Ama bunu neden yaptığını bilmiyor. Bu yaşamın ikinci boyutu. Midesinde eti uzayacak, sevgisinde canı sürecektir, yaptığı işle de, etin, canın içindeki kişiliği yürüyecek zaman içinde. (Susma) Korkuyor musun Kinata?
- KINATA - Ölümünden mi? Çok, çok korkuyorum. (...)
- DR. - Eliğe tutun, sarıl ki, etinin canının ölümünden sonra da yaşayasın. Ne yaptın yaşamak için Bayan Kinata?
- KINATA - (Yamadığı çorabı korkuyla uzatır) İşte, iste yapabildiğim bu. Gücüm buna yetti. Yaşıyabilir miyim?
- DR. - (Çorabı alır) Bir çorap bu...
- KINATA - Evet Bay Doktor. Ama iyi bakın, şimdidek hiçbir kimse böyle çorap yamamadı.
- DR. - Bu çorap yamalı mı? Hiç belli değil.
- KINATA - Yaması belli olmayan çorabı ilk ben yaptım.
- DR. - Yaşamın üçüncü boyutuna girdin Bayan Kinata (238).

Bu örnekte de görüldüğü gibi, yaşam kavramı, günlük dilde alışılmıştan öte, daha inandırıcı, daha doyurucu olma anlamını da yüklenerek "üç boyutlu yaşam" biçiminde ifade edilmekte, böylece yaşam sözcüğü artık farklı bir olguyu karşılayan,

farklı bir kavrama, bir simgeye dönüştürülmektedir.

### C - ÇİÇÜ

1969'da İstanbul Matbaası'nda basılan Çiçu ilk kez 1970'te Kent Oyuncuları tarafından sahnelenmiştir. Aziz Nesin, tek kişilik bir oyun olan Çiçu'da toplumsal bir varlık olarak insanın "yalnızlık" sorunsalını işlemiştir. Nesin, Çiçu bağlamında şunları söyler:

Kapitalist egemen sınıfın sosyal bir yaşantısı vardır. Bu sınıfa üye olan bir insan o ziyafet bu ziyafet derken hayatını neşeli bir hale getirebilir. Bu tür ilişkiler insanların toplumdan kopmalarını önler. Tamamen maddi olanaklara bağlı birşeydir. Bu sınıfa bağlı insanlar imkanların verdikleri olanaklarla daha iyi örgütlenebilirler. Oysa toplumun büyük kesimini içeren emekçi sınıfı ise; yaşamın güçlükleri karşısında ekmek parası kavgası, işsizlik ya da işsiz kalma korkusu gibi sorunlarla karşı karşıyadır. Ama küçük burjuva sınıfına üye olan bir kişi için örgütlenme diye birşey sözkonusu değildir. Bir insanın örgütsüz yaşaması, kendine olan güvenin gitmesi, hatta çağdışı kalması demektir (239)

Nesin, Çiçu'daki Adam'ın yalnızlığının öncelikle bir toplumsal, özellikle sınıfsal durumdan kaynaklandığına dikkat çekmektedir. Nesin'e göre Adam üst sınıflara dahil olsaydı, ya da günlük yaşamın tüm zorluklarına karşın alt sınıflara dahil olsaydı, sınıfının doğası gereği, genel olarak yalnızlık sorunu olmayabilirdi. Ancak ait olduğu sınıf, yani burjuvazinin alt kesimleri kişiyi belli bir örgütsüzlüğe, toplumsal ilişkilerde kopukluğa, dolayısıyla yalnızlığa mahkum etmektedir. Öyleyse, en azından Çiçu'da sözü edilen yalnızlık, sınıfsal bir olgudur.

Sevda Şener ise Çiçu'yu şöyle değerlendirmektedir:

---

(239) Aktaran: Deniz Sipahi, a.g.y., s.54.

Aziz Nesin Çiçu'da yabancılaşmanın dramı yanında topluma bağlanmanın gereğini duyuruyor seyircisine. Oyun ötekiler tarafından itildiği için çevresinden kopmak, çiçekleri, hayvanları ve şişme bebeği ile avunmak zorunda kalan mutsuz kişiyi sergiler. O, yalnız odasında yaşantı oyunu oynar. Şişme manken karısını sever, onunla oyalandır. Çevresiyle ilişkiyi yalnız değerlendirdiği, bir kadına bağlanmak olarak aldığı için evliliğinde de mutlu olamaz. Bu kez de eski yalnızlığını arar. Sonunda bağlılığın bireysel bir dayanma ihtiyacının ötesinde topluma katılmak, onu paylaşmak olduğunun bilincine varır (240).

Sevda Şener de Adam'ın yalnızlığını toplumsal boyutuna dikkati çekmekte, bu nedenle Adam'ın evlendiği zaman değil, ancak içinde bulunduğu toplumun öteki üyeleriyle paylaşımcı ilişkiler kurması gerektiğini anladığı zaman yalnızlıktan kurtulabildiğini belirtmektedir.

Hasan Bülent Kahraman Aziz Nesin ve Çiçu üzerine şunları söyler:

Nesin'in dramının belkemiğini, bana kalırsa, daha daha çok ikilemler ve onların geliştirdikleri çatışmalar oluşturur.

Gerçi, ikilem çatışmayı, çatışma gerilimi doğurur gibisinden bir mantık kurmak olanaklıdır ve sonuç gene de aynı noktayı imler; ama, burada önemli olan çatışmayı yaratan ikilemin niteliğidir.

Nesin'in oyunlarındaki ikilemler, çoğu dram yazarında görüldüğü üzere, bireyin günlük edimi içinde karşılaştığı türden, kendi benliğine yönelik bir çatışma düzleminden kalkmazlar.

Bireyler belli çatışmaları yaşarlar ve bu çatışmalar zaten insanın varoluş sorunuyla ilgili temel gerçekliklere yöneliktir. Örneğin yaratma-tüketme, ölüm-kalım, örneğin tekillik-çoğulluk...

Fakat daha da önemli olanı, oyunlardaki bireyin kendisini adeta evrensel ve varoluşsal bir boşluğun ortasında bulması, önüne koyulmuş, kendisinin de bir ölçüde okuyabildiği yazgısını aşma çabası içinde o ikilemi yaşamasıdır.

Bir başka deyişle, Nesin'in oyunlarında kişiler kendi yalnızlıklarını yaşamazlar; yalnızlığı yaşarlar. Varolan kendilerinden, kendi bireyliklerinden kaynaklanan özgül yalnızlıkları değildir. Önlere çıkmış, deyim yerindeyse, alınlarına yazılmış yazgılarının uzantısı olan yalnızlıklarıdır. Kişi

bunu aşmanın ya da aşamamanın sancısını yaşar...

Çiçu'nun yalnız adamı, kendi üstüne düşeni yapar ve onun sonuçlarına bakarak konuşmak gerekirse yalnızlığı bireysel boyutta da aşar. Onu edimsel olarak öteler; ama, yalnızlık gene de vardır ve oradadır(241).

Hasan Bülent Kahraman, Adam'ın yalnızlığını insanın varoluş sorunlarıyla ilişkilendirmektedir. Buna göre neredeyse yazgısal bir düzleme oturtulan yalnızlığın aşılması belki bireysel olarak mümkündür; ancak yalnızlığın tümünden yokedilmesi mümkün değildir. Bu yaklaşım, Adam'ın yalnızlığını öncelikle sınıfsal konumuna bağlayan Nesin'in yaklaşımından farklıdır. Başka bir deyişle Nesin yalnızlığı tarihsel gerçeklikle ilintili bir olgu olarak ele aldığını söylerken, Kahraman oyundaki Adam'ın ve onun yalnızlığının evrensel bir boyutta ele alındığını belirtir.

Aziz Nesin, Çiçu'yu, soyutlamaya dayalı öteki oyunları gibi "Ulusal oyun" olarak niteler. Nesin'in sözünü ettiği bir takım dışsal yerel ögeler değildir:

Bir oyunu ulusal yapan şey, bir varsayım olarak o oyundan ulusallığı yapan dış ögeler çıkarıldığı halde bile, yine de o oyunda kalan ulusal öz"dür. İşte bu değişmeyen ulusallık ögesi, yalnız o ulus insanına özgü davranıştır. Asıl ulusal olan, insanın insana(bireye), insanın topluluğa ve topluma, insanın doğaya, insanın kendine, insanın olay ve olaylara karşı davranış"dır. Türk'ü Hintliden, Amerikalıyı Rustan ayıran, işte bu ulusal davranış özelliğidir. Yerellik, bölgesellik, giyim biçimi, kişi ve yer adları, hattâ töreler, gelenek ve görenekler bile, ulusallığı sağlayan bütün bu dış ögeler, kısa sürelidir, geçicidir, çabuk değişir, bozulur, yokolur. Oysa insan davranışı, ulusallığı belirleyen en kalıcı ögedir.

Çiçu ve Öbür oyunlarımda yapmak istediğim, değişik durumlarda Türk insanının davranışını ortaya koymaktır. Çiçu'daki adam, yalnızlığı bir Türk olarak duyar, yaşar ve Türk olarak davranır. Ama bu yalnızlığın biçimi, bütün Türk insanlarına genellenemez. Çünkü Çiçu'daki adam, bir küçük burjuva aydınının yalnızlığı içindedir. Ama onun

---

(241) Hasan Bülent Kahraman, "Gülmece(deki)dram(daki)gülmece(deki)dram(daki)Gülmece", Devlet Tiyatrosu Broşürü, Ankara, 1992, sayı:47, s.5

yalnızlıktan kurtuluş için bulduğu yol, başka sınıf insanları için de geçerli bir genel yoldur (242).

Hem ele aldığı konu, hem de bu konuyu işleyiş biçimi açısından Çiçu, dramatik edebiyatımızın sayılı tek kişilik oyunları arasında önemli bir yere sahiptir.

### 1- Oyunun Dramaturgik Yapısı

Tek kişilik bir oyun olan Çiçu, 3 bölümden oluşmuştur. 1. Bölüm bir bütün olarak ele alınmış, 2. ve 3. Bölümler tablolara ayrılmıştır. Buna göre 2. ve 3. Bölümler 2'şer tablodan oluşmuştur. Adam'ın dışında öteki oyun elamanlarını hayvanlar, bitkiler, nesneler ve sesler oluşturur. Bunlar, Piki(Köpek), Lami(Kedi), Yumuş(Kuş), Beyti (Bir kaplumbağa ya da kirpi), Dudullar(Akvaryumdaki balıklar) adlı hayvanlar; Risami(Saksı bitkisi) adındaki bitki; Çiçu(Sişirilince kadın vücudu biçimini alan plastik manken), Nirey(Müzikli çalarsaat Cest (Biblo), Vavu (Bir başka biblo) adındaki nesneler; Komşu Kadın Komşu Erkek, Misafir, Telefondaki Kadın, Pastacı, Gazeteci, Kadın, Kapıcı adlı oyun kişilerinin sesleri ile Radyo sesi ve Adam'ın mekanik bir şekilde dışlaştırılan Kendi sesidir (3. Bölüm, 2. Tablo) Sesler dışında öteki elamanlar yazar tarafından "oyun kişisi" olarak tanımlanmış ve "tek aktörlü bu oyunda, yukarda sıralanan eşyalar, aksesuar olarak değil, canlı kişiler olarak sahnede değerlendirilecektir. Hayvanlar da oyun niteliğini kazanmalıdır" açıklaması yapılmıştır (243).

Çiçu, başından sonuna dek aynı dekorda geçer. Bu dekor, "bir apartmanın çatıkati dairesinin aynı zamanda salon ve oda olarak da kullanılan genişçe girişidir(244)".

---

(242) Aziz Nesin, "Çiçu'da Çağdaş ve Ulusal Olan Nedir?", Devlet Tiyatroları Dergisi, İstanbul, 1971, sayı:50, s.22

(243) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 2, İstanbul, Adam Yayınları, 1982, s.122

(244) A.g.y., s.123.

Oyunda zaman da dramatik aksiyona yardımcı bir öge olarak kullanılmıştır. 1.Bölüm, "fırtınalı bir kış gecesi"nde geçer(245). 2. Bölüm 1.Tablo, aynı gecenin sabaha yakın zamanını, "sabaha karşı" olanları anlatır(246). Bu tablonun sonunda sabah olur. Bunu izleyen 2. Bölüm 2. Tablonun başında da vakit "sabah"tır(247). Böylece Çiçü, 1. Bölümün başından 2. Bölüm 2. Tablonun ortalarına dek, kesintisiz bir zaman akışıyla, fırtınalı bir kış gecesini ve bu gecenin sabahını içerir. Bölünmemiş gibi duracak denli iyi yoğunlaştırılmış bir zaman tasarımının içinde, gece boyunca yapayalnız devinen Adam aracılığıyla, oyunun ana teması olan "yalnızlık", adeta elle tutulacak gözle görülecek bir somutluğa ulaştırılmıştır. Yalnızlığın somutlaştırılması konusunda, Nesin'in de oyunun başında şöyle bir açıklaması vardır:

Bu oyunda sembollerle anlatılan yalnızlık kavramı, sahnede elle tutulabilen, gözle görülebilen canlı varlık haline getirilmelidir(248).

2. Bölüm 2. Tablo'nun ortalarında ilk kez zaman bölünür. Bu geçiş kararmayla verilir. Sahne yeniden aydınlandığında Adam'ın söylediklerinden, aradan geçen zaman içerisinde dramatik aksiyonun sahne dışında ilerlediğini, yani belli bir zamanın geçtiğini anlarız.

3. Bölüm 1.Tablo, 2. Bölümden üç yıl sonrasını anlatır. Vakit akşamüzeridir (249). 3. Bölüm 2. Tabloda ise, aradan 10 yıl geçmiştir. Bu tablo da yağmurlu bir gecede geçer(250)

- 
- (245) A.g.y., s.124.  
 (246) A.g.y., s.146.  
 (247) A.g.y., s.150.  
 (248) A.g.y., s.122.  
 (249) A.g.y., s.160.  
 (250) A.g.y., s.167.

Bu oyun, hayvanları, bitkileri ve Çiçu adını verdiği şişme plastik mankeni ile birlikte yaşayan, yalnızlığını Çiçu ile kurduğu bir sevgi oyunu ile unutmaya çalışan Adam'ın öyküsü üzerine kuruludur.

Oyunun başında, fırtınalı bir kış gecesi Çiçu'yla dargınlık oyununu oynayan Adam, Çiçu'nun istediği hediye alacağına söz vererek oyunu bitirir. Acıkan Piki ve Lami'yi besler. Çiçu'ya, "sevmeden duramayacağı için onu yarattığını, ondan öncekilerin onu yapayalnız bıraktığını, yıllardır birlikte oldukları gibi bundan sonra da birlikte olacaklarını" anlatır. Çiçu'ya aldığı kolyeyi takar. Yumuş'u yemler. O sırada duyulan komşu erkekle kadının kavgalarını teyp bandına kaydeder. Kavganın bitmesiyle Adam yeniden yalnızlığına gömülür. Pencereyi örten gazete yırtılır, onarmaya çalışırken karşı evde sevişen bir çifti gözler. Perdenin kapatılması üzerine üzüntüyle kendi ortamına döner. Dudulları ve Beti'yi doyurur. Risami'ye su verir. Çiçu'ya "bitkileri ve hayvanları kıskanmasının belki anlaşılabilirliğini, ama Cest ve Vavu adındaki bibloları kıskanmasının anlamsız olduğunu" söyler. Az önce kaydettiği kavgayı yapan erkeğin sesini ve tavrını taklit ederek Çiçu'yla kavga eder. Ardından gönlünü almaya çalışır, güldürmek için "gölge oyunu" oynar. Müzikli saat çalar, yemek zamanını bildirir. Adam yemeğe misafir gelmiş gibi, üç kişilik bir sofraya hazırlar. Bu hazırlık sırasında da radyodan işitilen "bencillik-dostluk-yalnızlık" üzerine konuşmaya kulak verir. "Misafirli akşam yemeği oyunu"nda Misafir ve Çiçu'nun birbirlerine kur yaptığını ileri sürerek Çiçu'yla gizli gizli kavga eder. Düşsel misafirin gidişinden sonra iyice sarhoş olan Adam, Çiçu'ya evlendiğinde karısının kendisini nasıl aldatacağını oynayarak anlatır. Bu sırada telefonla Adam'ı arayan bir kadın, "kocasının kendisini çok ihmal ettiğini, eve doğru dürüst gelmediğini ve ona çok kötü davrandığını" anlatır. Adam, Ka-

dın'a "üzüldüğünü, ama onu tanımadığını" söyleyince, Kadın onu zaten bu yüzden arayıp konuştuğunu belirtir.

2. Bölümde vakit sabaha karşıdır. Adam rüya görmektedir. Rüyasında Çiçu'ya bir striptiz gösterisi yaptırır. Birlikte düşsel seyircileri selamlarlar. Adam Çiçu'yu yıkanması için banyoya bırakır. Bir süre sonra Çiçu'nun yer değiştirdiğini farkeder, dehşete kapılır. Çiçu konuşur; Adam'a "tıpkı onun istediği gibi bir sevgili olduğunu, isterse evlenebileceklerini" söyler. Büsbütün korkan Adam kaçmak ister, ancak hayatına bile isteye doldurduğu varlıklar ve sesler engel olurlar. Sonunda gördüğü rüyadan uykusuna kaçır. Sabah olur. Adam, müzikli saatin sesiyle uyanır. Evdeki varlıklara rüyasını ve yalnızlığın onu neredeyse çıldırtacağını anlatır. Kahvaltısını yaparken ardarda, evin her yanından düşsel zil sesleri duyulur. Adam hırsıyla zili koparır, atar. Gazeteci gazete getirir. Postacı bir kadından mektup getirir. Kadın Adam'a duyduğu hayranlığı ve içinde bulunduğu korkunç yalnızlığı anlatmaktadır. Kapıcı gelir; Adam'ın istediği badanaacıyı getirmiştir. Adam "artık badana istemediğini, evden çıkacağını" söyler. Kadınla evlenmeye karar vermiştir. Evdeki varlıklara tümünü yeni evine götüreceğini, yalnızca Çiçu'yu-çocuklara oyuncak olsun, eğlensinler diye- orada bırakacağını anlatır. Bu sırada Telefondaki Kadın arar. Adam onu tersler, onun dertlerinin kendisini ilgilendirmediğini söyler.

3. Bölümde Adam evlenmiş, aradan üç yıl geçmiştir. İki yaşında bir kızı vardır ve karısı hamiledir. Karısı Adam'ın eski dostlarını yeni yaşamlarında istemediğinden Adam ondan gizli evine uğramakta, evdeki canlıları beslemektedir. Evdekilere, karısıyla ayrı çevrelerden geldikleri için çatışmalarının doğal olduğunu, birlikteyken pek konuşmadıklarını, ama mutlu olduğunu söyler. Komşu çiftin kavgaları duyulur. Adam karısıyla düşsel bir hesaplaşma yaşar; bu

hesaplaşma boyunca ikisi de birbirlerini dinlemeden birbirlerini suçlarlar. Telefondaki Kadın arar. Adam ve Telefondaki Kadın birbirlerini dinlemeden benzer sorunlardan yakınırırlar.

Aradan on yıl daha geçer. Yağmurlu bir kış gecesi Adam evini yine ziyaret eder. Karısı onu terketmiştir. Her taraf toz içindedir. Evdeki tüm canlılar ölmüştür. Adam Çiçu'dan özür diler, gönlünü almak için "gölge oyunu" oynamaya çalışır. Çiçu yavaş yavaş söner, bir plastik parçasına dönüşür. Adam kendisiyle hesaplaşır; yalnızlığın ancak başka yalnızlıkları paylaşarak giderilebileceği sonucuna varır. Telefondaki Kadın arar. Yine kocasından yakınmaktadır. Adam Kadın'a kocasının sorunlarını paylaşmasını öğütler. Evden çıkarken müzikli saat çalar. Adam sevinçle artık yalnız olmadığını düşünür.

Çiçu'da ana çatışma, bir iç çatışmadır. Buna göre çatışmanın karşıt uçları Adam'ın kendini yalnızlığa mahkum eden hayat görüşü ile içinde bulunduğu derin yalnızlığı aşmasını sağlayabilecek bir tür toplumsal bilinç olarak açıklanabilir. Adam'da yalnızlığı yaratan ve süreklileştiren olgular ile yalnızlığı aşma özlemi ve çabası hem bir arada bulunur, hem sürekli çatışma durumundadır.

Çiçu'da dramatik aksiyon insanın ancak öteki insanların yalnızlığını, sorunlarını paylaşarak yalnızlığından kurtulabileceği sonucuna götürür.

Oyun boyunca Adam'da iki ayrı bilinç çatışma halindedir. Adam daha önce başka insanlarla birlikte olmuş, birarada yaşamış; ancak bu beraberlik onu mutsuz etmiştir. Öteki insanlarla birarada yaşayabilme iyice olanaksızlaşınca kendisine canlı ve cansız varlıklardan oluşan "insansız" dünya ondaki toplumsallaşma, öteki insanlarla insanca birarada yaşama özlemini yokedememiştir.

Oyunun başlarında Çiçu'yla dargınlık oyunu oynayan Adam, içinde bulunduğu durumun nedenlerini de açıklar. Böylece yukarıda değindiğim ana çatışma, ilk olarak bu noktada açığa vurulur:

ADAM- (Çiçu'ya) Senden öncekiler mi?.. (Susma, sonra büyük üzüncle) Senden öncekiler... Onların hepsi de beni yalnız, yapayalnız bıraktılar, beni senin cansız kollarına attılar Çiçu... Senin ruhsuz te-  
ninde avunmak, yüreksiz göğsüne sığınmak istiyorum... Seni kendi solugumla şişirip yalnız kendim için yaşıyorum, isteyince de içindeki havanı boşaltıp seni öldürüyorum. Ben sevmeden yaşayamazdım ki Çiçu... Sevmeden geçenler, yaşanmamış günlerim... Yıllardır seninleyiz işte, böyle başbaşa, yanyana, hep böyle kalacağız... (Daha büyük üzüncle) Sen öbürlerine benzemezsin, hiç, hiç benzemezsin. Sen onlar gibi beni benden itmezsin, beni kendimden atmazsın, anlayışsızlık nedir bilmezsin, kıskanmazsın, kavga etmezsin, ihanet edemezsin... (Gözleri yaşarır) Canın yok senin, ruhun yok, dilin yok... Konuşamazsın, gülemezsin, ağlıyamazsın, sevinemezsin... Senin yerine ben gülüyorum... (Yaşlı gözleriyle gülümser) Senin yerine ben konuşuyorum, senin yerine ağlıyorum gerekirse... Seninle öyle mutluyum ki (251)...

Bu nokta, ilk asal düğüm noktasıdır.

Bu konuşmayla dışa vurulan Adam'ın temel iç çatışması, karısının kendisini terketmesiyle sonuca yönelir. Ayrılıkla sonuçlanan bu ilişki Adam'da insanın bencilliğinden kurtulamadıkça yalnızlığından da kurtulamayacağı bilincinin oluşmasında, yani çözüme götüren yolda en önemli olaydır. Öyleyse bu nokta son asal düğüm noktasıdır.

Son asal düğüm noktasının Adam'ı ittiği kendi kendisiyle hesaplaşma oyununun bitimindedir. Bu bölüm doruk noktadır. Adam kendisiyle girdiği bu hesaplaşma sonucunda, oyunun başından beri izlediğimiz bilinç düzleminden bir başka bilinç düzlemine geçer. Temel bir değişim geçirir:

ADAM- (Çiçu'yu kucagında kaldırır, ortaya gelir. Ayakta Çiçu'ya yalvarır) Beni bağışla Çiçu... Bana yalnızlığı ver, şimdi benim yalnızlığım bile yok... (Çiçu yavaş yavaş sönmeye başlamıştır) Yalnızlıktan kurtulup mutluluk ararken kendi yalnızlığımı bile bitirdim... Çiçu, Çiçu ver benim eski yalnızlığımı, ver benim gölgemi... (Çiçu sönmektedir, Adam bağırır) Çiçu!.. Gitme Çiçu, gitme!.. Sen kal hiç olmazsa... Çiçu gitme, bırakma beni!.. (Adam'ın iki kolu arasında Çiçu sönmüş, sarkmış bir lastik parçasıdır. Adam ağlamaktadır, susma)  
(...)

KADININ SESİ- Dün gece yine gelmedi... Evden çıkarırken de... Ah... İçimi dökmeye öyle ihtiyacım var ki...

ADAM- (Elinden alıcıyı bırakır, öyle cevap verir) Hanımefendi, kocanızın da derdi vardır, o da içini dökmek ihtiyacındadır birisine...

KADIN SESİ- Siz?.. Siz mi konuşuyorsunuz? Bana bunu niçin önceden söylemediniz?..

ADAM- O zaman bilmiyordum ki... Ne zor öğreniliyor, ne zor... (Gülümser) Başkalarına gidiyorum... (Karşı kapıya doğru giderken müzikli saat çalmaya başlar. Adam sevinçle döner, saati eline alıp öper) Nirey, Nirey...Yalnız değilim artık(252)...

## 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

### a - Çevre

Çiçu'da gerçekçi bir çevre vardır. Bu çevrede yalnız başına yaşayan Adam bir takım nesneler, hayvanlar ve bitkilerle kendine acıklı bir oyun dünyası kurmuştur. Oyunun kahramanı Adam bildiğimiz, tanıdığımız, hiçbir soyut özelliği olmayan tümüyle doğal bir çevrede yaşar. Yani oyunun dünyası, doğal gerçeğin dünyasıdır. Ancak Adam doğal gerçeğin öğelerini evin içinde tuhaf bir biçimde yeniden biraraya getirerek kendine yapma, bir anlamda soyutlamaya dayalı yeni bir evren kurmuştur. Adam'ın kurduğu bu evrenin en basit özelliği "oyun-gerçek" ikilemine dayanıyor olmasıdır. Aslında

buradaki ikilem kişileştirme düzenini de kapsar. Derin, korkutucu bir yalnızlığın pençesindeki Adam, bile isteye hatta seçerek dünyasına aldığı insan olmayan varlıklara insani özellikler yakıştırmıştır ve bu özelliklerle donatılmış varsaydığı varlıklarla oyun boyunca kimi kez kendisi de inanarak bir yaşam oyunu oynar. Evdeki varlıkları ve Adam'ı saran, sürdüğü sürece Adam'da bir yalancı bilinç yansıtarak gerçekle yüz yüze gelmesini, acı çekmesini önleyen bu kırılgan oyun atmosferi yokolunca evi ürkütücü, çıplak gerçek doldurur:

ADAM- Boşuna biliyorum... (Söylediği sözleri tarif eder gibi aynen yaparak) Bu içimdeki sessizliğin gürültüsünden sağır olacağım... Her gece eve gelip anahtarı deliğe sokup çevirince o soğuk demirsi gıcırtı, beni içinde boğacak genişlikte yayılıyor beynime. Adımımı atıyorum... Çıt yok, çıt... Yalnızlığımın soğuk karanlığı üstüme üstüme soluyor, abanıyor bir sessiz uğultu sırtıma. Üşüyorum karanlığın susukluğundan, korkuyla hemen elektrik düğmesini çeviriyorum... Gözüm telefonda, birisi, kim olursa olsun birisi, telefon etsin diye bekliyorum... Saat çalsın diye, köpek havlasın diye, kedi miyavlasın diye bekliyorum... (Uzun bir susmadan sonra birden bağırır) Çıçu, Çıçuuu!.. Konuşsana Çıçu!.. (Yalvarır) Lami, Lami miyavlasana ne olur... Piki, sesini, sesini çıkar Piki... Dışındaki sesler, bana yaşamakta olduğumu anlatın... (Adam, acı bir alaylı gülüşle çevresine, eşyalara, Çıçu'ya bakarak) Nedir bütün bunlar, benim zavallı deliliklerim; avunmak için, kurtulmak için... Bu susukluk keskin keskin, sivri sivri dişliyor beynimi... (Adam, Çıçu'nun arkasına gelir durur, elleri sarkık, omuzları düşük, yılgındır. Uzun bir sessizlik) Bir ses, bir ses, ne olursa (253)...

Oyunda tek mekan vardır. Burası Adam'ın çatı katındaki evidir. Adam dramatik aksiyon boyunca bu evin dışına çıkar, evlenir. Ama yine de evinden kopmaz, kopamaz.

Hasan Bülent Kahraman da, Nesin'in oyunlarında mekan ile ilgili olarak şunları söyler:

---

(253) A.g.y., s.131.

Nesin'in oyunlarındaki mekanlar, dikkat ediniz, genellikle çok yavaş ve güçlükle farkedilen bir değişim gösterirler. Ancak ayrıntıda değişen ve ona özellikleriyle 'tek mekanmış' gibi duran oyunlar, bu yanlarıyla da çerçeveledikleri bireylerin yazgılarını vurgular gibidir. Hatta Çiçu'da olsun, Biraz Gelir misiniz'de olsun, karakterler mekan değiştirdikleri halde, değişmeyen; neredeyse 'direnen' bir mekanda yaşarlar. Çiçu'da, kahraman gidip gidip geri döner, öteki oyunda da, yeni bir 'yer'e taşınılmış olmasına karşın, bireyler her şey eskisi gibi diye yakınırılar (254)...

#### b - Kişiler

Çiçu' tek kişilik bir oyundur. Tek oyuncu Adam'dır. Sahnedeki öteki varlıklar hayvanlar, bir bitki, bir takım nesneler ve seslerdir. Yazar oyunun başında şöyle bir açıklama yapar:

Tek aktörlü bu oyunda, yukarıda sıralanan eşyalar, aksesuar olarak değil, canlı kişiler olarak sahnede değerlendirilecektir. Hayvanlar da oyuncu niteliğini kazanmalıdır(255).

Gerçekten de Adam'ın evin içinde kurduğu oyun atmosferinde bütün varlıklar insani özelliklerle donatılmıştır. Bu nedenle Adam'la birlikte bu varlıklara burada tek tek yer vereceğim.

Adam zengin psikolojik boyutuna rağmen tam bir karakter özelliği kazanamamıştır. Bunun başlıca nedeni, Adam'la ilgili kişileştirmenin tipik bir soyutlamaya dayandırılmasıdır. Adam "yalnız insan" tipidir, tipik bir "yalnız insan"dır. Kendisini bulunduğu noktaya getiren çok özel, kendine özgü nedenler yoktur. Başka bir deyişle Adam'ın kendine özgü bir öyküsü yoktur. İçinde bulunduğu durumu şöyle açıklar örneğin:

---

(254) Hasan Bülent Kahraman, a.g.m., s.6.  
(255) Aziz Nesin, a.g.y., s.122.

ADAM- (...) Senden öncekiler... Onların hepsi de beni yalnız, yapayalnız bıraktılar, beni senin cansız kollarına attılar Çiçu... Senin ruhsuz teninde avunmak, yüreksiz göğsüne sığınmak istiyorum... Seni kendi solugumla şişirip yalnız kendim için yaşıyorum, isteyince de içindeki havanı boşaltıp seni öldürüyorum. Ben sevmeden yaşayamazdım ki Çiçu... Sevmeden geçenler, yaşanmamış günlerim... Yıllardır seninleyiz işte, böyle başbaşa, yanyana, hep böyle kalacağız (256)...

Daha önce yaşanmış hangi özel koşulların Adam'ı bu noktaya getirdiği belli değildir. Üstü kapalı söz edilen bu incitilme, aldatılmaya ilişkin geçmiş herkese ait olabilir. Bu anlamda geneldir, yani bir soyutlamadır. Bu nedenle de tipiktir. İşte oyun kişinin çıkış noktasındaki bu belirsizlik, başka nedenlerden biridir. Öte yandan Adam içine düştüğü duruma hiç de tipik olmayan bir tepki verir; kendine bir "oyun evi" kurar. Bu yönüyle de özel bir oyun kişisidir; karektere yaklaşmıştır. Ayrıca Adam'ın oyunun sonunda geçirdiği değişim de onu bir karektere yaklaştırır.

Adam içinde bulunduğu yalnızlığı aşma yolunda bilinçli bir çaba gösterir. Ancak bu bilinç Adam'ın oyunun sonunda anlayacağı ve yadsıyacağı gibi bir yanlış bilinçtir. Adam'ın öteki insanlarla kurduğu beraberlikler sonucu yaşadığı mutsuzluk, onu kendine, güvenli, terkedilme. ve acı çekme olasılığı olmayan ama yapay bir dünya kurmaya itmiştir. Adam bir tür kaçış içindedir. Yalnızlığının gerçek nedenini bilmemekte; bencil ve duyarsız oldukları için insanları suçlamaktadır. Oyunda bir kadınla evlenmesi Adam'da bilinçlenme yolunda deneyim birikimi yaratan en önemli olaydır. Karısından ayrılan Adam'ın kendi kendisiyle hesaplaşması, kendisinin de suçladığı insanlar kadar bencil ve duyarsız olduğunu, bu yüzden kendisinin ve ötekilerin yalnız olduğunu (bir büyük yalnızlığı paylaştığını) anlamasına yol açar. Adam artık doğru olanı görmüş ve ne yapılması gerektiğini kavramıştır:

ADAM- Başkalarına gidiyorum...(Karşı kapıya doğru giderken müzikli saat çalmaya başlar. Adam sevinçle döner, saati eline alıp öper) Nirey, Nirey... Yalnız değilim artık (257)...

Yazarın bu oyun kişisini "Adam" olarak adlandırması da bir soyutlamadır. Ancak öteki oyunlarında ya da bu oyundaki nesne adlandırmalarında olduğu gibi gerçekdışı bir adın kullanılmamış oluşu da dikkat çekicidir. Oyunun tek aktörlü bir oyun oluşu, dolayısıyla Adam'a oyun boyunca adıyla seslenecek birinin olmayışı adlandırmada belirleyici olmuş olabilir. Bundan başka ve bence daha etkili bir başka neden, "Adam" ın birçok dilde olduğu gibi dilimizde de hem erkeği hem kadını kapsayan, yani insanı anlatan bir kavram oluşudur. Zaten Adam'ın sorunu onun erkek olmasından kaynaklanmamaktadır; Adam temel bir insanlık durumuna ilişkin bir sorunu, yalnızlığı yaşamaktadır. Oyun kişinin "Adam" olarak adlandırılması, sorunun genel ve evrensel yanını vurgularken, sözcüğün uydurma değil gerçek bir kavramı karşılıyor olması da oyunun gerçekçi atmosferine uygun düşmekte, gerçeklik duygumuzu zedelememektedir. Beslemektedir.

Adam'ın telefon ve radyo dışında evin içindeki bütün varlıkları adlandırmış olması anlamlıdır. Evdeki canlıların ve nesnelerin Adam'ın taktığı gerçekdışı adlarla anılması hem evin içindeki gerçekdışı, yapma dünyayı vurgular; hem de yalnızca Adam'ın bildiği ve kullandığı bu adlar, o nesneleri ve canlıları Adam'ın tanıdığı dost olduğu, yakınlık duyduğu varlıklar haline getirir. Ancak Adam'ın adlandırdığı bu varlıkların ortak özellikleri bir şekilde Adam'a bağımlı olmaları -en azından beslenmek için- ya da düpedüz cansız olduklarından tümüyle Adam'ın istemine tabi olmalarıdır. Telefon ve radyo bu anlamda Adam'dan bağımsızdırlar. Kendi başlarına bir işlevleri ve dolayısıyla anlamları vardır.

Çiçu, "lastikten ya da plastikten yapılma mankindir.Şişirilince kadın vücudu biçimini alır, içindeki hava boşalınca söner(258)". Çiçu Adam'ın evdeki varlıklarla oynadığı "yaşam oyunu"nun en önemli unsurudur. Çünkü bir insanı, Adam'a eş olabilecek bir kadını yansılamaktadır. Cansız olduğu için tümüyle Adam'a bağımlıdır; terkedemez, ihanet edemez, acı çektiremez. Zaten Adam tarafından bu özellikleri nedeniyle benimsenmiştir:

ADAM - (...) Sen öbürlerine benzemezsin, hiç, hiç benze-mezsın.Sen onlar gibi beni benden itmezsin, beni kendim-den atmazsın, anlayışsızlık nedir bilmezsin,kıskanmazsın, kavga etmezsin, ihanet etmezsin...(gözleri yaşarır) Canın yok senin, ruhun yok, dilin yok...Konuşmazsın, gülemezsin, ağlamazsın, sevinemezsin...Senin yerine ben gülüyorum... (Yaşlı gözlerle gülümser) Senin yerine ben konuşuyorum, senin yerine ağlıyorum gerekirse... Seninle öyle mutlu-yum ki (259)...

Müzikli Saat Nirey, Vavu adlı erkek, Cest adlı bayan biblosu Adam'ın yaşamını renklendiren nesnelerdir.

Piki adlı köpeğin ve Lami adlı kedinin, evin içinde olmalarına karşın yalnız sesleri duyulur. Piki son tabloda açlık ve susuzluk-tan ölürken, Lami'nin ölümüne dair birşey belirtilmez.

Bir önceki tabloda Adam'ın Lami'ye söyledikleri,Lami'nin son tabloda evdeki öteki canlılar gibi açlıktan ölmemiş olabileceği düşüncesini yaratır:

ADAM - (...) Lami seni iyi gördüm...Şişmanla-mışsın bile... Hııı, herhalde komşulardan bir şeyler alıp atıştırıyorsun(260).

Lami büyük olasılıkla birçok kedinin yaptığı gibi Adam'dan ümidi kesince kendisine yeni bir kapı bulmuştur.

Dudullar adı verilen akvaryumdaki balıklar, Beyti adındaki kap-lumbağa ve Risami adlı saksı çiçeği, ses çıkarmadıkları ve hare-ketleri de sınırlı olduğu için; aslında işlev açısından nesneler-den farklı değildir.

---

(258) A.g.y., s.121.

(259) A.g.y., s.127.

(260) A.g.y., s.162.

## c - Nesneler

Çiçu Adam'ın ne insanlarla ne de insansız yaşayamadığını; yalnızlığa koşullanmışlığını anlatan bir simgedir. Adam'ın Çiçu gibi tümüyle ona bağımlı, konuşamayacak, anlatamayacak, aldatamayacak, terkedemeyecek, hiçbir şekilde acı çektiremeyecek cansız bir varlıkla sevgi oyunu oynaması aslında onun bencilliğinin de göstergesidir. Çiçu adamı yalnızlığa iten nedenlerin adeta cisimleşmesidir. Bu nedenle rüyasında bile olsa Çiçu canlandığında Adam dehşete düşer:

ADAM- Çok yorulduğum sevgilim... (Çiçu'yu öper) Hadi git, banyonu yap şekerim. (Çiçu'yu soldaki kapıdan sokar, kendisi döner. Karanlıkta kalan sağdaki kapıya doğru yürürken kırmızı ışık sağa doğru genişler. Çiçu'nun sağdaki kapı önünde durduğu görülür. Adam şaşırır, korkar. Müzik başlar) Çiçu? Sen? (Kendi kendine) Demin banyoya götürüp bırakmıştım!.. (Ürkek ürkek yaklaşır, Çiçu'yu eller. Kucasına alır, sağ kapıdan çıkarır, döner. Divana doğru yürür. Kırmızı ışık divanın arkasına doğru yayılır. Divanın arkasında Çiçu'nun durduğu görülür. Büyük korkuya kapılan adam geri geri gider. Bağırır) Olmaz... Olamaz!.. (Çiçu'nun hoparlörden kahkahaları duyulur) Olamaz... ÇİÇÜ'nun SESİ- (Kahkahalarla gülerek) Neden olmasın?.. (Adam ürke ürke yaklaşır Çiçu'ya, bir süre bakar, sonra kucaklayıp soldaki kapıdan çıkarır, döner, kapıyı kilitler. Karşıdaki kapıya doğru yürürken kırmızı ışık o yana genişleyince Çiçu'nun kapı önünde durduğu görülür. Çiçu'nun alaylı kahkahaları dalga dalga yankılanır. Adam bağırır) Çiçuu... Sen yürüyemezsin... Sen olduğun yerde kalacaksın... Sen gülemezsin... ÇİÇÜ'nun SESİ- Neden?.. Neden yürüyemez mişim? Neden ben gülemez mişim? ADAM- (Geri çekilip korkuyla) Konuşuyor... Konuşuyor da (261)...

Adam son tabloda Çiçu'nun kendi yaşamındaki gerçek yerini kavramış gibidir:

KENDİ SESİ- Sık sık telefon çaldı, belki o tanımadığın, yüzüne telefonu kapattığın, şimdi de merak ettiğin kadın aramıştır telefonda. Ama biliyorsun, Çiçu telefonu açamaz, Çiçu konuşamaz, Çiçu yürümez... Cansız, ruhsuz, dilsiz Çiçu... Bir daha dönmek üzere burdan ayrılırken tekmeleyip yuvarladığın, buraya gelişlerinde de hiç arayıp sormadığın Çiçu canlı değildi ki, yaşamıyordu ki... (Adam çok üzgün) Kadın vücutlu lastiğin içinde hala senin soğğun var... Mutlu musun? (Susma) Beni duymuyor musun? Burda yüzüstü bırakıp gittiğin, giderken de tekmeleyip yuvarladığın yalnızlığınım ben... (Susma) Yoksa kendi sesini de duymaz mı oldun (262)?..

Oyunun bitiminde Çiçu'nun yavaş yavaş sönerek bir plastik parçasına dönüşmesi; Adam'da uyanmaya başlayan yeni bilince koşut bir gelişmedir. Bu durum, Çiçu'nun Adam'ın yaşamından çıkarken yerini sorumlu bir bireyin gerçek bilincine bırakmasını simgeler.

Evin içindeki Cest ve Vavu adlı biri erkek biri kadın iki biblo Adam'ın özlemlerinin simgesidirler. Adam oyunun başlarında sevebileceği ve onu çok sevecek bir kadınla yaşamını birleştirmeyi düşlemektedir.

Evin içinde Adam tarafından gerçekdışı adlarla anılan gerçek varlıklar Adam'ın evde kurduğu oyun dünyasının birer parçası ve bir bütün olarak bencil bir insanın zorunlu yalnızlığının simgesidirler.

## D - DÜDÜKÇÜLERLE FIRÇACILARIN SAVAŞI

Aziz Nesin'in öteki soyut oyunlarından farklı olarak "açık biçim" kullandığı Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı(1970), savaşın anlamsızlığını ele alır. İlk baskısı Ankara'da Bilgi Yayınlarınınca yapılan oyun aynı yıl, yani 1970'te, Çağ Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. Hem biçimsel, hem özel niteliklerinden dolayı Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı'nı yazarın diğer soyut oyunlarından farklı bir bağlamda değerlendirmek gerekir. Örneğin, Özdemir Nutku Aziz Nesin'in oyunlarını ikiye ayırır: "Bireyi vurgulayarak toplum sorunlarına değindiği, doğrudan doğruya tiyatro yapıtı olarak yazdığı oyunları ve toplum olaylarını ön düzeye alarak taşlamaya gittiği sahne uyarlamaları(263)." Nesin'in soyut oyunlarının tümü birinci gruba girer. Ancak Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı, soyutlamaya dayalı bir oyun olmasına karşın ikinci grup oyunlarından-  
dır. Yine Özdemir Nutku'ya göre, ikinci grup oyunlarında, "...olaylar ve sorunlar ön düzeydedir, buradan bireye gidilir; toplum içinde bireyin durumu, yine toplum tavrı açısından önem kazanır. Olaylar ve sorunların ön düzeyde olması da tiyatronun açık biçimini gerektirir. Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı, Karagöz Oyunları, Zatı Devletleri İbiş Hazretleri, Gol Kralı Sait Hopsait gibi oyunlarda kişiler birer karikatür olarak taşlamayı sağlar. Böylece bunlarda yöneliş olarak daha ağır basan da toplum sorunlarıdır(264)".

Gerçekten de Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı, karikatürleştirilmiş, grotesk oyun kişileriyle, öne çıkardığı savaş sorunsalına yaklaşımıyla, olaylar ve sorunlardan yola çıkarak bireylere varan bir yapı gösterir.

---

(263) Özdemir Nutku, "Gol Atamıyan Sait Hopsait", s.13.

(264) A.g.m., s.13.

## 1- Oyunun Dramaturgik Yapısı

Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı, bir Ön oyun ve iki Bölüm olmak üzere, toplam üç ayrı bölümden oluşmuştur. Bölümler kendi içlerinde 1. ve 2. tablo olmak üzere, ikişer tablodan oluşmuşlardır.

Oyunda 5 ayrı dekor tasarımı kullanılmıştır: 1) Ön oyunda, sahenin sağında Limia devletinin Başnazırlık salonu, solunda Övreke devletinin Başnazırlık salonu dekorları, eşzamanlı sahne düzeni anlayışıyla yerleştirilmişlerdir. 2) 1. Bölüm, 1. Tabloda, kapalı perdenin önünde bekleyen, sıkıntıyla dolaşan, gazete karıştıran Gazeteci aracılığıyla o yerin bir bekleme yeri olduğu anlatılır. 3) 1.Bölüm, 1.Tabloda perde açılınca, üç devletin delegeleri arasında gizli toplantının yapılacağı Zolpon'daki salon ortaya çıkar. Bu dekor 3.Bölüm 1.Tabloya dek sürer. 4) 3.Bölüm, 1.Tabloda Limialı ve Övrekeli Yüzbaşılarının "parmak savaşı" yapacakları bir spor salonu dekoru vardır. 5) 3.Bölüm, 2.Tabloda askeri arazi dekoru görünür.

Oyunda 23 oyun kişisi vardır. Bunlardan Zolpon ve Övreke Kadın Delegeleri dışında tümü erkektir. Limia Kadın Delegatesi ise kadın kılığına girmiş bir erkektir.

Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı, Limia ve Övreke adlı iki düşsel ülkenin birbirlerine karşı savaş hazırlığı içinde olmaları ve bu durumu gizlemek için başvurdukları gülünç diplomasi manevralarının yansıtılmasıyla başlar. Her iki ülke de, ötekinin kendinden önce saldırabileceği endişesi içindedir.

Limia ve Övreke ileri gelenleri, düşsel bir başka ülke Zolpon'un arabuluculuk yapacağı uluslararası bir toplantı için Zolpon'da bir araya gelirler. Bu toplantıya, gördüklerini yazmak koşuluyla bir

gazeteci de katılmıştır. Toprakları kısır, tarım ya da endüstri şansı olmayan Zolpon, savaş tehlikesi içinde olan yabancı ülke halklarının Zolpon bankalarına emanet ettiği paraların faiziyle geçinmektedir. Dolayısıyla arabulucu Zolpon'un ekonomisi savaşla çok yakından ilgilidir, olası bir barış, aslında arabulucu Zolpon ülkesinin çıkarlarına hiç de uygun değildir.

Toplantının açılış konuşmasını yapacak Başnazırlar konuşma sırası için kavgaya ettiklerinden ilk konuşma hakkı Hariciye Nazırlarına verilir. Limia Hariciye Nazırı, Limia denizlerindeki balıkların Övrekeliilerce, Övreke Hariciye Nazırı, Övreke göklerindeki kuşların Limialılarca kandırılıp baştan çıkarıldığını ve soylarının kurtulduğunu, bunun savaş nedeni olduğunu iddia ederler. Zolponlu Kadın Delege, savaşta günahsız hayvanların da öleceği gerekçesiyle karşı çıkar. Söz alan Övrekeli Kadın Delege, güzellik kraliçesi olduğunu, güzel saçlarının açık artırmayla satılarak Övreke'ye bir savaş gemisi alındığını, bu geminin durduğu yerde pas tutup çürümemesi için iki ülkenin savaşması gerektiğini söyler. Sözlerini kanıtlamak için de geminin Limia Sanayi Nazırından satın alındığını belirtir. Limialı, kadın kılığına girmiş Erkek Delege de, dudaklarını açık artırmaya çıkararak topladığı paralarla Limia'ya bir uçak filosu satın alındığını, bu filonun kullanılabilmesi için savaşın çıkması gerektiğini ileri sürer. Bundan sonra söz alan Övreke Sanayi Nazırı savaşta çok düdük kullanılacağından düdük üretimine dayalı ekonomilerini canlandırmak için, Limia Sanayi Nazırı savaşta ölecek at ve katırların kuyruklarından elde edilecek bol ve ucuz hammadde ile fırça üretimine dayalı ekonomilerini kurtarmak için savaş isterler. Limialı ve Övrekeli iki bilgin, ülkelerini barışa çağırır. Ancak onları kimse dinlemez. Hatta bilginlere kızarlar. Söz sırası kendilerine gelen Harbiye Nazırları

da öncelik için kavga ederler. Bir sonuca varamayınca ilk söz hakkı için, çocukça bir oyun olan "ayak yapma"ya karar verirler. Kazanan Övreke Harbiye Nazırının konuşması sırasında hoparlör bozulur. Limia Harbiye Nazırı ise ordudaki subayların terfisi için savaşın şart olduğunu belirtir. Bu fikri Övreke Harbiye Nazırı da destekler. Bundan sonra kürsüye gelen iki ülkenin Gençlik Mümessilleri saçmasapan, ancak tonlamalarıyla salondakileri coşturan konuşmalar yaparak savaş isteğini kışkırtırlar. Bundan sonra söz alan Zolpon Başnazırı, ne yaptılarsa savaşı önleyemediklerini, savaşın kaçınılmaz olduğunu, ancak savaşma biçiminin değiştirilebileceğini söyler. Buna göre Limia ve Övrekeliiler arasından seçilecek birer kişi uygun bir yolla dövüşecek, yenenin ülkesi savaşın galibi sayılırken yenilen taraf öteki ülkeye savaş tazminatı ödeyecektir. Bu öneri Limia ve Övrekeliilerce kabul edilir. Tartışma sonucunda, bu yolla gerçekleştirilecek en centilmence savaşın "parmak savaşı" olduğuna karar verilir. Sonuçta Övreke ve Limia ordularından her bakımdan birbirine eşit ve denk iki yüzbaşı parmak savaşı için seçilir. Yüzbaşılar birbirlerinin ağızlarına işaret parmaklarını sokup vargüçleriyle ısıracak, kim dayanamayıp parmağını ötekinden önce çekerse savaşı kaybetmiş sayılacaktır. Yüzbaşılar etraflarına belli etmeden birbirlerinin canını yakmamak üzere anlaşırırlar. Böylece sözde parmak savaşı başlar. Herkes yüzbaşılar üzerine bahse girer. Yirmidört dakika süren parmak savaşına, yüzbaşılarının isteği üzerine ara verilir. Yüzbaşılar tuvalete gider. Zolpon Başnazırı parmak savaşında iki ülkenin berabere kaldığını, yenen ya da yenilen bir taraf olmadığını duyurur. Ancak herkes hala savaş istemektedir. Bu sırada fotoğraf çeken Gazeteci iki ülkenin insanlarınca tartaklanır. Bilginler kargaşalıkla ilgilenmeden harıl harıl çalışmaktadırlar. Bilginlerin sorumsuzca silah formülleri ürettiği or-

taya çıkar. Buluşlarının sonucunu düşünmeden çalışmışlar, iki ülke yeniden savaşıma karar verince de formüllerini gizlemek istemişler, ancak başaramamışlardır. Böylece Övreke ve Limia'da silah fabrikaları hızla bu gizli silahları üretmeye koyulmuşlardır. Ancak yine de savaş çıkmamıştır. Çünkü bilginlerin son bir önlem olarak silah formüllerini birbirlerine verdiğine dair bir söylenti vardır. Övrekeli bilginin bulduğu silah bir kaşıntı gazıdır. Çok azı kullanıldığında bile, bu gaz insanları çaresizce kaşındırmakta, kaşınmaktan en yaşamsal gereksinimlere bile zaman ayırlamamaktadır. Kaşıntı gazının etkilerini gideren bir ilaç da yoktur. Limialı bilgin ise, bir kahkaha gazı bulmuştur. Bu gaz da tıpkı kaşıntı gazı gibi, insanları kahkahalarla gülmekten başka bütün eylemlerinden alıkoymaktadır ve tedavisi yoktur. Sonunda savaş başlar. Bir süre sonra da her iki ülkenin de gizli silahları kullandığı ortaya çıkar. Limialı ve Övrekeli kaşına kaşına kahkahalar atarak kendilerinden geçerler.

Oyunda Limialı ve Övrekeli iki bilginin dışında barışı isteyen yoktur. Bilginler de ülkelerini savaştan uzak tutmaya çalışmış, ancak sorumsuzca geliştirdikleri gizli silah formülleriyle aslında savaşa önemli katkıda bulunmuşlardır. Oyundaki bütün taraflar, yani Limialılar, Övrekeli ve Zolponlular savaş isterler ve savaş için çalışırlar. Dalayısıyla aralarında gerçek bir çatışma yoktur. Oyun boyunca birbirlerini suçlarlar; savaş için olmadık nedenler ileri sürerler. Savaşı istemelerinin gerçek nedeni ne bir savunma, ne birbirlerine duydukları kindir. Savaş üç ülkenin ekonomisini de olumlu etkileyecektir. Çılgınca savaşa yönelmelerinin nedeni budur. Bu anlamda, klasik dramatik çatışmanın varlığından söz etmek güçtür; ancak olgusal olarak "savaş-barış" çatışmasından söz edilebilir. Savaş isteyen ve savaşa katkıda bulunan bütün

güçler, her ne kadar savaşa yönelmiş olsalar da henüz barış içinde bulunan durumla çatışırlar.

Çatışmanın karşıt uçlarını "savaş" ve "barış" olarak belirleyince oyundaki ilk asal düğüm noktası da, tarihleri boyunca durmadan birbirleriyle savaşan Limia ve Övreke'nin yeniden savaş kararı almalarının ardından, arabulucu Zolpon'un girişimiyle bir uzlaşma toplantısı düzenlemesi olarak saptanabilir:

GAZETECİ - Toplantıdan önce, lütfen genel durumu özetler misiniz?

REHBER - Anlatayım, kısaca durum şu: Limialılarla Övrekeliiler arasında ötedenberi anlaşmazlık var. Bu iki devlet birbirinin tarihi düşmanı; son yirmi yılda dokuz kere savaşmışlar. Şimdi yeni bir savaşa hazırlanıyorlar.  
(...)

REHBER - Biz Zolponlular tarafsız, çünkü barışla geçiniriz. Şimdi de Zolpon, savaşmak isteyen Limia ile Övreke'nin arasını bulmaya çalışıyor (265).

İlk asal düğümle birlikte "savaş çıkacak mı" sorusu ortaya atılır. Bu oyunun temel sorusudur. Son asal düğüm noktası, gerçek bir savaşın çıkacağını kesinleştirerek bu soruyu cevaplar. Bu nokta, belki bir süre için savaşı durdurabilecek "parmak savaşı"nın berabere bitmesi, herhangi bir sonuç vermemesidir. Böylece savaş engelleyebilecek son olasılık da ortadan kalkar. Ancak limia ve Övreke'nin savaş arzusu hala sürmektedir:

Z.BAŞNAZIRI - (...) Biz arabulucu Zolpon yönetmenleri, yaptığımız müzakere sonunda, oybirliğiyle alınan kararı bildiriyorum... (Bütün delegeler saygıyla ayağa kalkarlar) Amansızca sürüp giden parmak savaşından, savaşçıların denk ve eşit güçte olmalarından ötürü, kesin bir sonuç alınamayacağı anlaşılmıştır. Bu sebeple, yargıcılar kurulu, Övreke ve Limia'yı parmak savaşında berabere ilan eder. (Yine uğultu, protesto sesleri. Haykırır) Susun be!.. (Tekrar ciddiyetle) Ancak... Gerek Övreke ve gerekse Limia'nın savaş istekleri gözönüne alınarak, bir savaşın kaçınılmaz olduğu anlaşılmaktadır. Biz arabulucu Zolpon, yine de kan dökülmeden bir uzlaşma yolu bulunabileceğini düşünerek (266)...

(265) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 1, İstanbul, Adam Yayınları, 1982, s.280

(266) A.g.y., s.353

Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı, bir aksiyon oyunudur. Oyunda belli başlı bir karakter yoktur, hatta hiç karakter yoktur. Oyun kişileri tip düzeyinde çizilmiştir. Olayların ön planda olduğu Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı'nda aksiyonun yönelişinin değişim gösterdiği yer, yani Doruk nokta, Son asal düğüm noktasıyla çakışır. Çünkü "parmak savaşı"nın sonunda Zolpon Başnazırının konuşmasıyla o ana dek belki "parmak savaşı" gibi saçmasapan bir savaş oyunuyla savuşturulabileceği düşünülen gerçek savaş tehlikesi, neredeyse tam bir kesinlikle belirir.

## 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

### a - Çevre

Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı'nın büyük bir bölümü aynı dekorda, üç devletin delegelerinin toplandığı, Zolpon ülkesindeki salonda geçer. Bundan başka, Ön oyunda Limia ve Övreke devletlerinin Başnazırlık salonları dekorları görülür. Bir de son bölümde yine Zolpon'da "parmak savaşı"nın yapıldığı spor salonu dekoru kullanılmıştır (267). Ayrıca oyunda iki ayrı yerde perde önü kullanılarak Zolpon sokakları yansılanmıştır (268).

Zolpon'daki toplantı salonunun dışında öteki dekorlar hemen hemen tümüyle gerçekçi dekorlardır. Ne başnazırlık salonlarında, ne de spor salonunda soyutlama ya da soyutlamaya yardımcı bir öge görülmez. Bir bütün olarak bu dekor tasarımları oldukça yalın ve işlevsel öğelerle gerçekleştirilmiştir. Toplantı salonu da ilk bakışta gerçekçi bir dekor anlayışıyla kurulmuştur. Ancak salonda bulunan "ödev çizgisi" simgesi, iki ülkenin savaş gerekçelerinin anlamsızlığını ve yapaylığını açığa vuran bir soyutlamadır:

Döşemeden yirmi santim yüksekliğinde beyaz bir şeritle sahne sağ ve sol, ikiye ayrılmıştır;

---

(267) A.g.y., s.342

(268) A.g.y., ss: 278, 355

beyaz şeridin salondan yandaki ucunda, yere dikilmiş levhada "Ödev çizgisi" yazılı (269).

Övreke ve Limia delegeleri birbirlerine dostluk ve nezaket gösterirler; ancak "ödev çizgisi" sınırına geldiklerinde düşman kesilirler:

LİM.SANAYİ NAZIRI: Ekselans, geçen seneki ziyaretimizde sizin evde yediğimiz pilakiyi...  
 ÖV.SANAYİ NAZIRI : Bizzat karım pişirmişti...  
 LİM.SANAYİ NAZIRI: Yaaa...O ne pilakiydi ekselans. Tadı damağımızda kaldı...  
 ÖV.SANAYİ NAZIRI : Afiyet, şeker, bal olsun...  
 LİM.SANAYİ NAZIRI: Muhterem refikanızın pilakisine bayıldım ekselans.  
 ÖV.SANAYİ NAZIRI : Hani methetmek gibi olmasın ama ekselans, karım gerçekten çok iyi pilaki pişirir, ağızınıza layık...  
 LİM.SANAYİ NAZIRI: Aman Ödev Çizgisi'ne gelmişiz...  
 ÖV.SANAYİ NAZIRI : (Sert) Çok rica ederim, arkadaşlıkla ödevi birbirinden ayırınız.  
 LİM.SANAYİ NAZIRI: Asıl siz ayırınız. Ödev başına(270)

Zolponluların bayraklarındaki rakamlar da Zolpon bayrağını gerçeklikten uzaklaştırır; bayrağı para olan bir ulusu anlatan bir simgeye dönüştürür:

Karşıda, haritanın üstünde Zolpon bayrağı:  
 Düz beyaz, ortasında siyahla (bir) sayısı ve önünde sırayla sıfırlar (271).

Oyunda sözü edilen dünyadaki devletler, Limia, Övreke ve Zolpon, düşsel olmalarına karşın, yine düşsel bir haritada yerleri olan devletlerdir:

Karşı duvarda bilinmeyen denizleri, bilinmeyen karaları gösteren bir başka dünya haritası asılıdır. Haritada özellikle, delegeleri toplantıya katılacak ülkeler çok belirgin ayrı renklerle gösterilmiştir: Övreke, Limia, Zolpon...Haritadaki yerlerine göre Limia ile Övreke, bir kıtada, Zolpon onlara en uzak bir başka kıtadır. Övreke kıtanın ortasında, denizle bağıntısı olmayan bir ülkedir. Limia, aynı kıtaya dar bir kara parçasıyla bağlı bir kara parçasıdır (272).

Limia, Övreke ve Zolpon'un bulunduğu dünya, doğal gerçeğin

(269) A.g.y., ss:281-82

(270) A.g.y., s.292

(271) A.g.y., s.281

(272) A.g.y., s.281

dünyası değildir; bu devletler doğal gerçeğin dışında, ama ona çok benzeyen bir başka gerçeklik düzleminde konumlandırılmışlardır. Örneğin, "Kaf dağının ardında" değildirler; haritada yerleri vardır. Ama bu harita bizim bildiğimiz, kullandığımız bir harita değildir; bir başka coğrafyayı gösterir.

Kendilerini çevreleyen dünya gibi, Limia, Övreke ve Zolpon da doğal gerçekliğe ait değildirler, ama "masalsı" demek de güçtür. Bu ülkeler ilk bakışta bildiğimiz ülkelere farklıdır. Ama biraz irdelince üç ülkenin de başat özellikleriyle, tanıdığımız ülkelere çok benzeyen birer "simge ülke"ye dönüştürüldüğü ortaya çıkar.

Her üç ülkenin de ekonomisi vardır. İkisini bekleyen açık bir savaş tehlikesi söz konusudur. Aynı coğrafya da bir başka ülke, Zolpon, geleneksel bir "arabulucu"dur. Bu ülkeler nazırlarla yönetilirler. Gazetecileri, subayları, bilginleri vb vardır. Bu özellikleriyle çok tanıdıklardır, bildiğimiz dünya devletlerine benzerler.

Limia'nın ekonomisi fırça üretimine, Övreke'nin ekonomisi düdük üretimine dayalıdır. Ekonomisi arabuluculuğa dayalı Zolpon ise savaş durumunda ya da savaş tehlikesi içinde olan ülkelerin zenginlerinin yurtdışına kaçırarak Zolpon bankalarına yatırdığı paraların faiziyle geçinmektedir. Dalayısıyla her üç ülke de kendi ekonomik gereksinimleri doğrultusunda davranmakta, kararlar almaktadır. Ekonomilerin karşılıklı olarak kaçınılmaz bir savaşa koşulanmış olması, oyun boyunca bu ülkeleri her eylemlerini savaşa göre düzenlemeye götürür.

Limia ve Övreke'de, "Başnazır", "Hariciye Nazırı", "Harbiye Nazırı", "Gençlik Mümessili", "Sanayi Nazırı", "Bilgin" gibi yaşadığımız dünyada karşılaşmaya alıştığımız toplumsal durumu belirten

sıfatlar, Zolpon'da "Salon Nazırı", "Mikrofon Nazırı", "Su Nazırı" gibi gülünç nitellemelere dönüşmüştür. Zolpon'da en küçük işlere bile "nazırlık" düzeyinde bakılması, Zolpon'un ekonomisinin gerçek anlamda üretime dayalı olmaması ile açıklanabilir. Üretim olmadığından, işsizlik en gereksiz yerlerde bile -Mikrofon Nazırı, Su Nazırı gibi- saçmasapan bir çalışma alanı yaratmıştır. Soyutlanarak öne çıkartılan ve altı çizilen bu özellikleriyle, Limia ve Övreke, ekonomileri tıkandığı an çözüm olarak savaşa yönelebilecek herhangi iki kapitalist ülkeyi, Zolpon da özkaynakları yetersiz olduğundan ekonomisini başka ülkelerin siyasi ve ekonomik istikrarsızlığına dayandırmış bir başka kapitalist ülkeyi simgelerler.

#### b - Kişiler

Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı'nda oyun kişilerinin tümü tip olarak işlenmiştir. Oyunda Gazeteci, Rehber ve Bilginler dışında bütün oyun kişileri, ülke çıkarlarıyla maskeledikleri kişisel çıkarlar peşinde koşarlar. Olası bir savaş bu kişilerin maddi durumunu olumlu etkileyecektir, bu nedenle savaş arzularını sahte bir yurt sevgisinin gereğiymiş gibi açığa vururlar.

Limia ve Övreke'nin ileri gelenleri öylesine birbirlerine benzer, öylesine birbirleri gibi davranırlar ki, adlandırmanın dışında kimi zaman bu oyun kişilerini tavır ve sözleri yoluyla ayırdetmek bile olanaksızdır. Böylece bu iki ülkenin hiçbir biçimde birbirinden farkı olmadığı, dolayısıyla çıkacak savaşta haklı ya da haksızın olmayacağı vurgulanır:

LİM.HARİCİYE NAZIRI: Tarihi düşmanımız Övreke'nin Başnazırı üç gün sonra yetmişyedi yaşına giriyor.  
LİM.BAŞNAZIRI: Dünyaya kazık çaktı alçak, bitürlü gebermedi gitti.

LİM.HARİCİYE NAZIRI: Yetmişyedi yaşına girmesi münasebetiyle, bir tebrik telgrafı göndermemiz, devletlerarası protokol kuralları gereğince uygun olur kanısındayız. Yüksek onayınıza sunarım(273).

ÖV.HARİCİYE NAZIRI: Onbeş gün sonra, Limia'nın kuruluşunun yüzdoksanıncı yıldönümüdür.

ÖV.SANAYİ NAZIRI: Kurulmaz olsaydı, yerin dibine batardı.

ÖV.HARİCİYE NAZIRI: Bu münasebetle bir tebrik telgrafı hazırladık efendimiz(274).

Bunun gibi, arabuluculuk toplantısı sırasında da iki ülkenin temsilcileri birbirinden hiçbir farkı olmayan tavırlar sergilerler:

LİM.HARİCİYE NAZIRI: (...) Övrekeliiler karasularımıza kadar sokulup denizlerimize propaganda broşürleri atıyorlar. Denizlerimize attıkları propaganda broşürleriyle bütün Limia balıklarının kandırıp kendi denizlerine çekiyorlar.(...) (Övrekeliiler "Yalan yalan" diye bağışırlar) Elimizde belgeler, kanıtlar var. (Limia Kadın delegesine) Getiriniz Madam...(Limialı Kadın delege çanta biçiminde bir büyük torbayı Hariciye Nazırına verir, Hariciye Nazırı sahnede gösteri yapan gözbağcılarının şapkadan tavşan çıkarışları gibi, ceket ve gömlek kollarını sıvayarak torbadan birşeyler çıkarmaktadır. Önce bir sopaya çakılmış tahtadan bir ok çıkarır; okun üstünde "Buradan gidilir" yazılıdır.) İşte belgelerimiz. Biz bu okları, denizlerimizin dibinden çıkarıyoruz. Övrekeliiler, balıklarımızı kandırmak için propaganda broşürleri attıkları yetmiyormuş gibi, bir de denizlerin dibine bu oklardan koyarak balıklarımıza yollarını şaşırtıyorlar.(...) Balıklarımızı kandırıp yakalıyor, (Torbadan bir çiroz çıkarıp gösterir) sonra da zavallı balıklarımızı işte bu hale getiriyorlar. (Ağlamakta, içli içli hıçkırmaktadır) Zavallı, vah zavallı Limia Balıkları... Kaç kere rica ettik Övrekeliilere, protesto ettik, ama aldırmadılar. Artık bıçak kemiğe dayandı, iş işten geçti, savaşacağız, savaşacağız (275).

ÖV.HARİCİYE NAZIRI: (...) Bizi savaşa zorlayan Limialılardır. Çünkü, uçaklarla göklerimize propaganda broşürleri atarak kuşlarımızı kandırıyorlar. O kutsal göklerimizdeki bütün mübarek kuşlarımızı kandırıp kandırıp kafese soktular. Göklerimizde bir tek serçe bir tek güvercin, bir tek karga kalmadı. Mukaddes göklerimizin mübarek kargalarını kafeslediler. Elbet bunun cezasını çekeceklerdir. Kuşlarımızın intikamını alacağız...(Limialılar "Yalan yalan" diye bağışırlar) Ne? Yalan mı?

(273) A.g.y., s.270

(274) A.g.y., s.273

(275) A.g.y., ss:309-310

Elimizde belgeler, kanıtlar var...(Öv. Kadın delegesine) Lütfen getiriniz Madam...(Öv. Kadın delege çanta gibi yanında taşıdığı torbayı Öv. Hariciye nazırına verir. Nazır torbadan çıkardığı kedi ölüsünü delegelere göstererek) Bakınız, bakınız, zavallı Övreke kuşlarını ne hale getirdiler... (Ağlamaklı, sesini titreterek) buna yürek dayanır mı?... Kuşlarımızın bu hale gelmesine hangi vicdan müsaade eder?... Yalvarırım, şu kuşa bakınız... (Zolponlular birbirlerine "Haklı, haklı..." derler.) Vatan kuşlarının intikamını alacağız (276)...

Limia ve Övreke temsilcilerinin tavrı ve sözlerinde görülen bu benzerlik onların giysileri, yani görünüşleri yoluyla da desteklenmiş, böylece oyun içinde kişiler aracılığıyla bir simetri yaratılmıştır:

Limialıların elbiseleri, sarı-kırmızı renkli ve kişinin görevine uygun ayrı biçimdedir. Övrekeliilerin elbiseleri, sarı-mavi renkli ve her kişinin görevine uygun biçimdedir (277).

Bu bağlamda Limia ve Övreke temsilcileri oluşturdukları simetriye uygun bir yaklaşımla incelenebilir.

Limia ve Övreke Başnazırlarının her ikisi de konumlarına yakışmayacak hafiflikte gülünç sözler ve tavırlar sergilerler. Öteki oyun kişilerinde de görülen bu uygunsuzluk, konumlarına karşın onları ciddiye almamızı engeller. Oyun kişileri birer karikatüre dönüştürülmüştür. Hariciye Nazırları savaşa gerekçe olarak düşman ülke tarafından baştan çıkarılarak ülkelerinden uzaklaştırılan kuşları ve balıkları gösterirler. Limialı Kadın delege, Limia'da savaş isteyen bir tek kadın bile bulunamadığı için Övrekeliilerden aşağı kalmak istemeyen Limialıların kadın kılığına soktuğu bir erkektir:

REHBER: Övreke bu toplantıya kadın delege getirince, Limia da kadın delege getirmek istedi, ama bütün Limia'yı baştan sona dolaştılar, savaş isteyen kadın bulamadılar. Övreke'den aşağı kalmamak için onlar da bir erkeği kadın kılığına sokup, kadın delege diye gönderdiler buraya.

GAZETECİ: Övrekeliiler razı oldular mı buna?

REHBER: Bilmiyorlar ki...Bu kadın delegenin erkek olduğunu yalnız biz biliyoruz; biz de arabulucu ol-

(276) A.g.y., s:312

(277) A.g.y., s.268

duğumuzdan açığa vuramıyoruz.

GAZETECİ: Erkek ha?

REHBER: Hem de Limia'da iktidar gazetesinin başyazarıdır.

GAZETECİ: Nasıl razı olmuş bu işe?

REHBER: Yurt sevgisinden... Önce "Yapamam, ben erkeğim" demiş ama, "Bu bir yurt ödevidir, buna gelesiye sen daha ne kılıklara girdin, hadi bunu da yapiver" demişler; eh ödeneği de yüksek olduğundan kıramamış, olur demiş (278).

Övrekeli kadın delege ise, savaş arzusunu tıpkı bir çocuk illiğiyle dışa vurur:

ÖV.KADIN DELEGE (Mikrofonun önüne gelir): Biz Övreke kadınları savaş istiyoruz. (Z.Kadın Delegatesi oturduğu yerden, elini ağzına götürüp şaşmış "Aaa!" diye bağırır) Sebebi var. Bir zamanlar ben Övreke'nin güzellik kraliçesiydim. Topuklarımı döven altın sarısı saçlarım vardı.. Savaş için para gerekli, dediler, ben de vatanım uğruna saçlarımı kökünden kestirip her telini açık arttırmaya çıkardım. Yurtsever Övrekeli milyonerlerimiz, saçımın her teline binlerce lira verdiler. Toplanan paralarla, Harbiye Nazırımız bir savaş gemisi aldı. Gemiye benim adım konuldu. Şimdi savaş olmasın deniliyor, olmasın da benim gemimin makineleri paslansın mı? (Sesi titrer, dudakları bükülür) Benim gemim durduğu yerde çürüsün mü? (Ağlayarak) Savaş olmayacaktı da ben ne diye saçlarımı kestirdim, yazık değil mi benim saçlarıma(279)?

Zoplonlu Kadın delegenin barış istemesine karşın özünde tavrı insancıl değildir:

Z.KADIN DELEGE:(...) Sayın davetliler... Ben Zolpon Hayvanlarını Koruma Derneği Başkanıyım. Dost Limia ve Övreke delegelerinin konuşmalarını itiraf edeyim ki, tüylerim ürpererek dinledim. Nasıl olup da savaş istediklerini bir kadın olarak anlayamadım. Savaş isteyenler yalnız kendileri savaşıp kendi kanlarını dökseler, biz onların savaş hürriyetlerine karışamazdık, amma, bugün bir savaş olursa, bu savaşta hiçbir sorumluları, hiçbir günahları olmayan zavallı hayvancıkların da kanları dökülecek. Soruyorum sizlere ey Övrekeli, ey Limialılar, evlerinizde kedi köpek beslemiyor musunuz(280)?

---

(278) A.g.y., s.293

(279) A.g.y., s.315

(280) A.g.y., s.314

Zolponlu Kadın delege ve Övrekeli Kadın delege kimliğinde, oyundaki kadınlar savaş da isteseler, barıştan yana da olsalar ilkel, düşünmekten uzak, savaşın ciddiyetini kavrayamayan kişiler olarak çizilmişlerdir. Her ikisi de hiç de insancıl degillerdir; ancak onların tavırlarını erkek temsilcilerde görülen kaba çıkarıcılık da belirlemez. İnsanlar yerine hayvanlara yöneltilmiş bir acıma duygusu ve güzelliğinden ya da başka bir deyişle kendi ben'inden başka birşey düşünememe, bu kadınları insani olmaktan uzaklaştırmış, adeta beyinleri olmayan kadın karikatürlerine dönüştürmüştür.

Harbiye nazırları da birbirinden hiç farklı değildir. Övreke Harbiye nazırı hamasi söylevinde sonuç olarak hiçbir şey söylemez. Limialı nazır ise, savaş satrançtan bakan subayların ihtilal yapmamaları için istediklerini söyler:

LİM.HARBİYE NAZIRI: (...) Biz Limia ordusu olarak savaşmak zorundayız. Çünkü ordumuzda çok değerli subaylarımız var. Bunların içlerinde gizli kabiliyetlerin meydana çıkabilmesi, askeri dehaların fışkırması için savaş gereklidir. Bir asker, kabiliyetini, bilardo masalarında değil, savaş alanlarında gösterebilir. Biz, onlara bol bol satranç oynayarak terfi etmeleri, rütbe almaları mümkün olmuyor. Subayları, yıllarca savaş için, savaş olacak diye yetiştirdikten sonra, bir savaş açılmaz ve subaylarımız kabiliyetlerini gösterecek imkan bulamazlarsa, ister istemez umutsuzluğa kapılır, canları sıkılır, bu sıkıntı sonunda da ihtilal çıkarmak zorunda kalırlar(282).

Gençlik mümessilleri anlamsız heceler ya da cümlelerle örülü, ancak dinleyenleri heyecandan ağlatan konuşmalar yaparlar:

ÖV.GENÇLİK MÜMESSİLİ: Vapşa vapşa sukaşka? Muskurlata cop.. Yoradi Nunaypiş sakapi!.. (Selam verip su içer, kürsüden inerken çılgınca alkışlarlar) (281) .

LİM.GENÇLİK MÜMESSİLİ: Badem mi? Değil. Değil mi? Yok. Çünkü, evet diyor papatya kızları...Gemi sarımsaklarının varyozlarında köprü iner yukarı... (Ağlamaya başlar.Mendille gözlerini siler. Dinleyenleri başıyla selamlayıp kürsüden inerken bütün delegeler, değişik tonlardan seslerle ağlamaktadırlar, hepsinin başı önünde...) (283).

---

(281) A.g.y., s.331

(282) A.g.y., s.332

(283) A.g.y., s.334

Övreke Sanayi nazırı düdük üretiminin, Limia Sanayi nazırı fırça üretiminin artması için savaştan yanadır.

Yukarda da belirttiğim gibi, her biri tip boyutunda ele alınmış, groteske varacak denli karikatürleştirilmiş, yönelişleri açıkça savaştan yana bu oyun kişilerinin karşısında yine tip olarak çizilmiş, ancak grotesk öğeler içermeyen, savaşa karşı iki Bilgin yer alır. Kekeme Övrekeli Bilgin'le dilsiz Limialı Bilgin, dilin iletişime ve anlaşmaya yardım amacıyla kullanılmadığı, işlevini yitirdiği bu "savaş" toplantısında adeta diğerlerinin dilini kullanmayı reddediyor gibidir. Oyun başladığında mimle anlaşırlar. Düşünceleri hoparlörle iletilir:

ÖV.BİLGİN (Hoparlör): Bu budalalar yeni bir savaş çıkaracaklar...

LİM.BİLGİN (Hoparlör): Bizim de suçumuz yok mu bunda?

ÖV.BİLGİN (Hoparlör): Aman yavaş konuşalım, duyarlar-sa işkillenirler yine.

LİM.BİLGİN (Hoparlör): Savaşı önlemeye çalışmalıyız.

ÖV.BİLGİN (Hoparlör): Elele verirsek (284)...

Konuşma sırası kendilerine geldiğinde kekeme ve dilsiz olduklarından öteki temsilciler gibi konuşamazlar. Çıkardıkları anlamsız sesler, çılgınca savaşı özleyen temsilciler tarafından savaş yanlısı sözler olarak algılanır. Gerçek düşünceleri anlaşılınca da dövülmekten zor kurtulurlar. Tüm savaş karşıtı düşüncelerine karşın, gerçek savaşa yine bilginler neden olurlar:

REHBER: Gizli oturum yapıldı. Savaş kararı alındı. Şimdi bütün iş bilginlerde... Savaşı kazanmak da kaybetmek de onların elinde.

GAZETECİ: Niçin?

REHBER: Söyledim, müthiş, öldürücü bir silah... Bu silahlar kullanılırsa dünyanın sonu olacak... İnsanlık yok olacak...

GAZETECİ: Kullanılmasını istemiyorlarsa niçin yapmışlar?

REHBER: Dostum, bu bilginler çocuk gibi... Kendilerine oyuncak yapıyorlar sanki... Öldüren oyuncaklar. Ya da şiir yazar gibi, ölümcül silahlar yapıyorlar... Belki de yaptıkları işin korkunçluğunu sonradan anlıyorlar (285).

Gazeteci ve Zolponlu Rehber, açıkça savaştan yana ya da savaş karşıtı bir tavır takınmazlar. Bu oyun kişileri yalnızca işleriyle ilgilenirler; savaşa işleriyle ilgili olduğu ölçüde ilgi ve duyarlık gösterirler:

REHBER: (...) Siz savaşsever misiniz?

GAZETECİ: Gazetecileri olağanüstü durumlar ilgilendirir bayım, en olağanüstü durum da savaş... Savaş, gazetecinin kendisini gösterebilmesi için bulunmaz fırsattır. (Heyacanlı) Gazetenin başına sekseniki punto harflerle, hayır hayır, doksanaltıyla sekiz sütun manşeti çekersin: "Savaş başlıyor", "Savaş vaar", "Savaş açıldı!" (Daha heyacanlı) Ondan sonra yeni yeni haberlerle gazeteler günde beş-altı basım yapar, gazetelerin satışı artar. Gazete satıcılarının sesleri sokaklarda çın çın öter: "Beşinci basım çıktı, yazıyoor..." Ne heyacan... Yoksa siz barışsever misiniz?

REHBER: Biz Zolponlular tarafsızız, çünkü barışla geçiniriz. Şimdi de Zolpon, savaşmak isteyen Limia ile Övreke'nin arasını bulmaya çalışıyor (286).

Gazeteci ve Rehberde de tip bağlamında bir soyutlamadan sözedilebilir. Böylece, bu iki oyun kişisi, benzer koşullarda onlar kadar duyarsız davrananları simgelerler.

Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı'nda, yazarın öteki soyutlamaya dayalı oyunlarından farklı olarak oyun kişilerini adlandırmada soyut (gerçekdışı) adlar kullanmak yerine, "başnazır", "hariciye nazırı", "gazeteci" vb gibi soyut sıfatlar kullanılarak, soyutlamada değişik bir yöneliş ortaya çıkarılmıştır.

---

(285) A.g.y., s.356

(286) A.g.y., s.280

## c - Nesneler

Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı'nda oyun boyunca etkisini duyuran, oyunun anlamıyla sıkı sıkıya ilintili, "supi" ya da "karanlık kutusu" gibi soyut bir "simge-nesne" yoktur. Bu bağlamda sözü edilebilecek hemen hemen tek nesne, daha önce değindiğim "ödev çizgisi"dir:

Döşemeden yirmi santim yüksekliğinde beyaz bir şeritle sahne sağ ve sol, ikiye ayrılmıştır; beyaz şeridin salondan yandaki ucunda, yere dikilmiş levhada "Ödev çizgisi" yazılı (287).

"Ödev çizgisi", arabuluculuk toplantısının yapıldığı salonda, savaşıacak taraflara, yani Limia ve Övreke ileri gelenlerine "ödev"lerini anımsatan bir simgedir. "Ödev" ise, sözde uzlaşmaya gelen bu iki ülke temsilcilerinin düşman olduklarını hiçbir zaman unutmamalarıdır.

---

(287) A.g.y., ss: 281-282

## E - TUT ELİMDEN ROVNI

Aziz Nesin'in 1968'de yazdığı bu oyun, 1970'de İstanbul Matbaası'nda basılmış, ilk kez 1974'de Devlet Tiyatroları'nda sahnelenmiştir.

Tut Elimden Rovni üzerine, Dikmen Gürün şunları söylemiştir:

İnsan ilişkilerindeki dengesizlikleri ve nedenlerini işlemeyi amaçlayan bir eser. Bu ilişkiler canbaz bir karı kocanın yıllardan beri süregelen günlük çatışmaları üzerine kurularak genelleştirilmek isteniyor(288).

Dikmen Gürün evlilik sorunsalını insan ilişkilerine yayarak, oyunu daha genel, daha kapsayıcı bir izlek üzerine oturtmaktadır. Muzaffer Hacıhasanoğlu, oyunda insanın yenilenmesi, kıskançlık, bencillik, para-uğraş, sevgi-mutluluk, karı-koca, ölüm ve sevi gibi çok geniş bir sorunsal görür. Bununla birlikte Hacıhasanoğlu için oyundaki temel izlek sevi-uğraş çatışmasıdır:

Tut Elimden Rovni, iki kişilik bir oyun. Yaşamı uğraşıyla bir tutan Rovni'yle, sıradan bir kişi olmayı, seviyi üstün tutan Melâ... İki de simge var konuşmayan; Mestini, Lenfa... Yazar bu değişik adları genelleme yapabilmek için kullanıyor olmalı(289).

Sevda Şener de, oyunu insan ilişkilerindeki çatışmalar genel bağlam çerçevesinde ele alır:

Tut Elimden Rovni adlı oyununda bir canbaz karı koca ile simgelediği insan ilişkilerinin nasıl sürüşmelerle, çatışmalarla sürdürüldüğünü gösteriyor. Bu çatışma başlangıçta ikisinin farklı şeyler istemelerinden gelmektedir. Rovni canbazlıkta eşsiz olmak, tüm ustaları geçmek emelindedir. Ünün, çekici olduğu kadar tehlikeli olduğunu bilir. Alkışlanmaktan çok hoşlandığı halde bugün onu alkışlayıp yüceltenlerin içten içe düşüşünü özlediklerini sezinler. Onun için de yüceltilen ününü korumak için tehlikeli canbazlıkları göze almak zorunluluğunu duyar. Oysa karısı Mela için önemli olan başarı değil sevgidir. O mutlu bir anne, doğal eğilimleri doğrultusunda yaşayan bir kadın olmak ister. İsteklerinin karşıt olması

---

(288) Dikmen Gürün, Tut Elimden Rovni, Tiyatro '74, Sayı:26, s.20.

(289) Muzaffer Hacıhasanoğlu, "Aziz Nesin'de Yaşam Uğraş Evlilik ve Kavramlar", Tiyatro '75, Sayı:27, s.54.

karı kocayı birbirine düşman etmiştir. Küçük çatışmalar birikerek ikisini de zehirlemiştir. Gene de birbirlerine dayanmak zorunda olduklarını hissederler. İkisi de ayrılığı denemiş, fakat yalnız olamamışlardır.

Oyun geliştikçe gizli kalmış kuşkular, açıklanmamış suçlamalar çatışmayı yoğunlaştırır. Rovni karısını kendini aldatmış olmakla, Mela kocasını eski karısını öldürmüş olmakla suçlar. Karşıtlar, zayıf yanlarını gizlemek, güçlü görünmek zorunluluğunun bilincindedirler. İkisi de karşısındakinin zaafını bir öç alma fırsatı olarak değerlendirmektedir. Son aşamada karı koca durumlarının bilincine varırlar: Onları birine bağlayan birbirleriyle dengelenmiş olmalarıdır. Taraflar kendi güçlerinin ve ağırlıklarının bilincinde olarak dengeyi korudukça çatışmaya gerek kalmayacaktır. Denge bozulduğu anda ise çatışmalar başlayacaktır(290).

Aziz Nesin ise oyunun ortaya çıkış öyküsüyle bağlantılı olarak temel izleği şöyle belirtir:

Moskova'ya gitmiştim. Arkadaşlar beni bir gece klübüne götürdüler. Gösteriler arasında akrobat bir çiftin yaptığı hareketler de vardı. O an bu çiftin öyküsünü kaleme almak istedim. Aralarında iletişimden bir denge, rekabet ve sevginin ön planda olduğunu gördüm. Tabii bütün bu duygulara iç çatışmaları da eklemek gerekir. Çatışmalar dışa vuracak değildi. Yazar olarak iç taşımaları vermek ve bir bütün halinde gösterebilmek bizim görevimizdi. Akrobatlarda dikkat ettiğim nokta dengeydi. Ve şunu düşündüm: Hareketler halinde gereken denge, kendi yaşamlarında da geçerliyse... Tut Elimden Rovni'de işte bu vardır. Denge(291)...

Nesin'e göre, oyunun temel bildirisi son derece yalındır:

Seyircilerin, oyunun bitişindeki izlenimlerini merak ediyorum. Sayın seyirciler, size göre, oyunun sonunda Mela ile Rovni uzlaşıp anlaşmışlar, barışmışlar mıdır? Yoksa, o zamana değin anlayamadıkları önemli bir şeyi anlayıp bir daha birleşmemek üzere, ama dostça ayrılmışlar mıdır? Bunlardan hangisini seyrettiniz? Yoksa

---

(290) Sevda Şener, Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan, Ankara, Ankara Üniversitesi DTCF Yayınları, 1972, ss:135-136.

(291) Aktaran: Deniz Sipahi, a.g.y., s.70.

siz de bana bunu mu soracaksınız? Cevabım şu: Rovni'yle Mela'nın birleşmemelerinden ya da ayrılma-  
larından çok daha önemli olan bu çiftin oyunun so-  
nunda anladıkları şu doğrudur: Uyumlu geçim için,  
insanların bütün ağırlığıyla karşısındakine (Koca-  
sına, karısına, eşine, arkadaşına, anababasına, ço-  
cuklarına) yüklenmemesi, birbirlerinin yüklerini  
bölüşerek denge kurmaları gerekir. Mela, Rovni'nin  
elini tutmasını mı istiyor, öyleyse Mela da Rovni'  
nin elini tutmalıdır. Oyunun bildirisi, işte bu  
denli yalın(292)...

Tut Elimden Rovni, yazarla birlikte, oyunla ilgilenen hemen  
herkesin üzerinde görüş birliğine vardığı gibi, karıkoca iliş-  
kisini eksen alarak insan ilişkilerindeki denge ve dengesizlik-  
ler üzerinde duran bir oyundur.

### 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Tut Elimden Rovni, 3 bölümden oluşmuştur. Oyunda Rovni adında  
bir erkek, Mela adında bir kadın olmak üzere iki oyun kişisi var-  
dır. Ancak canbaz olan bu kişilerin kullandıkları iki canbazlık  
aygıtı olan Mestini ve Lanfa, yazara göre canlılık niteliği ka-  
zandırılacak iki nesnedir:

Mestini - Parlak maden borulardan yapılmış bir  
canbazlık aygıtı. Merdiven, sehpa, masa, iskem-  
le vb biçimlere sokulabilir. Rovni, çok sevdiği  
bu aygıtı "Mestini" adını vermiştir. Mela, Mes-  
tini'den nefret eder.

Lanfa - Biri çok büyük, öbürü çok küçük iki te-  
kerlekli canbaz bisikleti. Mela ona "Lanfa" a-  
dını vermiştir. Rovni, Lanfa'dan nefret eder.  
Not: Mestini ve Lanfa, canbaz karıkocanın dav-  
ranışları ve gösterdikleri ilgiyle canlılık ve  
insan niteliği kazanacak olan iki canbazlık ay-  
gıtıdır(293).

1. Bölüm, büyük bir kentin, büyük bir otelinin odasında geçer.
2. Bölüm aynı kentte, Rovni ve Mela'nın gösteri yapacağı kulübün  
kulisinde geçmektedir.
3. Bölüm ise, küçük bir kasabanın eski ve  
bakımsız bir otelinin odasında geçer. Böylece oyunda 2 dekor de-  
ğişimiyle toplam üç ayrı yer canlandırılır.

---

(292) Aziz Nesin, Tut Elimden Rovni'ye Değgin, Devlet Tiyatrosu  
Dergisi, Sayı:60, 1974, s.9.

(293) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 2, s.175.

Tut Elimden Rovni, Melâ ve Rovni adlarında canbaz bir karıkocanın ilişkilerini anlatır. "Çekirge Adam Rovni ve lastik kadın Melâ - Ölüme gülen akrobatlar" olarak anılan çift, oyunun başında gösteri yapacakları büyük kentteki otellerine gelirler. Bütün gösterilerini ortak gerçekleştirmelerine karşın aralarında hemen sezilen bir çatışma vardır. Melâ durmadan içer. Rovni Melâ'nın sağlığı için endişelendiğini söyleyince, Melâ, Rovni'ye aslında yardımcısını yitirmekten korktuğunu itiraf etmesini söyler. Melâ yıllardır, birgün trapezde Rovni'nin ellerini geri çekip kendisini boşluğa bırakacağından korktuğunu söyler. Melâ, Rovni'nin gösteride kullandığı yardımcı bir araç olan Mestini'yi, Rovni Melâ'nın yardımcı aracı olan Lanfa'yı kıskanmaktalardır. Buna karşın Rovni Mestini'ye, Melâ Lanfa'ya olağandışı bir özen gösterir. Melâ hep Rovni'nin kendisine sadece bir yardımcı olarak değer verdiğinden yakınır. Rovni ise yaşamlarını yalnızca canbazlıkla kazanabileceklerini, bu meslekte ayakta kalabilmek için kişinin kendisini sürekli yenilemesi gerektiğini, yani kişinin kendisini uğraşına adanması gerektiğini düşünmektedir. Melâ, Rovni'yi mesleğinde en üst noktaya ulaştığı halde üne doymamakla suçlar. Melâ daha önce, Rovni'yi terketmiştir ancak geri dönmüştür. Ayrı oldukları günlerde Rovni başka yardımcıları yetiştirmeye çalışmış ama hiçbirisiyle Melâ'yla tutturduğu dengeyi tutturamamıştır. O günlerde Rovni de Melâ da iş bulamamışlardır. Şimdi de birbirlerinden onca nefret etmelerine karşın ayrılamamaktadırlar. Rovni, Melâ'ya, ustası Pelütke'ye düşman olduğunu itiraf eder. Çünkü kendisi bir usta oluncaya dek, seyirciler Rovni'nin gösterilerinde, onu hep ustası Pelütke'yle karşılaştırarak küçümsemişlerdir. Rovni seyircilerini içgüdüsel olarak canbazların başarısızlıklarını beklediklerini düşünmekte, kendisinin de bir gün gösteri

yaparken düşebileceğinden korkmaktadır. Karıkoca o gece evliliklerinin onbeşinci yıldönümü olduğunu anımsarlar. Birlikte içki içerler. Rovni o günün şerefine Melâ için birşey yapacağını söyler. Melâ çok sevinir. Rovni o gece yaşamının en büyük gösterisini yapacaktır. Bunun için güvenlik önlemi olarak kullandıkları ağı kaldırtacaktır. Bu fikir Melâ'yı hem hayal kırıklığına uğrattır, hem de korkutur. Çünkü Melâ, Rovni'nin bir zamanlar sevgilisi olan Mestini'yi aynı biçimde öldürdüğüne inanmaktadır. Rovni, Mestini'yi kendisini aldatırken yakalamış ve bu olayın ardından Mestini bir gösteride tuhaf bir biçimde ölmüştür. Rovni, Melâ'nın suçlamalarını yalanlamaz. O da Melâ'yı, iş aracına, ölen gayri meşru çocuğu olduğunu düşündüğü Lanfa'nın adını vermekle suçlar. Rovni, işlerini engelleyeceği gerekçesiyle Melâ'nın çocuk doğurmasını hiçbir zaman istememiştir. O geceki gösteriye ilgi büyük olur, bütün biletler önceden satılır. Gösteri kazasız gerçekleştirilir. Rovni Melâ'ya artık yorulduğunu, sürekli güçlü, ünlü bir canbaz olarak kalabilmek için çalışmanın kendisini yıprattığını anlatır. Zamanla Rovni ve Melâ'nın işleri bozulur. Artık ancak gezginci sirklerde küçük işler bulmaktadırlar. Rovni uğradığı yıkımı gizlemeye çalışır ama Melâ durmadan saldırır. Rovni de içmeye başlamıştır. Kötü bir otel odasında, bulabildikleri küçük bir iş öncesinde yine kavga ederlerken, bu kavga hesaplaşmaya dönüşür. Rovni aslında Mestini'yi öldürmediğini ama öyle bilinmesinden hoşlandığını, Melâ artık gebe kalamayacağı için son bebeği Lanfa'nın anısına sadık kaldığını açıklar. Tren yolculuğu sırasında Mestini de, Lanfa da kırılmıştır. Karıkoca ayrılmaya karar verirler. Derken onları birbirlerine bağlayan şey'in birlikteyken

tutturdukları belli bir yaşamsal denge olduğunu anlarlar. Ayrılmaktan vazgeçerler.

Oyunun temel çatışması, Rovni ve Melâ arasında somutlaşan çatışmadır. İlk bakışta bir evlilik ve huzursuz bir karıkoca sözkonusu gibi görünmektedir. Ancak Rovni ve Melâ arasındaki çatışma, dostluk, arkadaşlık hatta kardeşlik gibi hemen hemen bütün ikili ilişkilerde karşılığı bulunabilecek bir çatışmadır. Buna göre, karıkoca olan, Rovni ve Melâ, yıllardır huzursuz bir beraberliği sürdürmüşler; zaman zaman ayrılmak istemişler, hatta ayrılmışlarsa da, birbirlerinden ayrıyken yaşamın hiçbir alanında başarılı olamadıklarından her seferinde yeniden bir araya gel

Bu çatışma, oyunun sonlarında önce Melâ'nın, daha sonra her ikisinin de ilişkileri konusunda belli bir bilinç edinmeleriyle sona erer. Buna göre, son asal düğüm şöyle atılır:

- MELÂ- Bütün karıkocalar bir denge kurmaya çalışıyorlar farkına varmadan da ondan bana öyle geldi, hepsi de canbazmış gibi... Denge kurabilenler birlikte yaşayabiliyorlar. Çünkü, iki kişinin denge kurabilmesi demek, birbirlerine gereksiniyorlar demektir. Tıpkı tel üstünde olduğu gibi... Biri düşse, öbürünün de dengesi bozulur.
- ROVNI- (Heyecanlı ve şaşkın) Müthiş birşey bu dediğin... Anlat!
- MELÂ- (Umursamadan) Denge, diyorum, bir denge işi sevgi... Bütün çatışmalar o dengeyi kuramamaktan doğuyor. Tıpkı biz ikimiz trapezdeyken nasılsak öyle... Dengeyi kuramayan karıkocalar ayrılıyorlar, çünkü denge için birbirlerine gereksinmiyorlar.
- ROVNI- (Çok heyecanlı) Müthiş bişey, müthiş bişey...
- MELÂ- Nedir?
- ROVNI- Bu söylediklerin... Yıllardan beri içimde sözlen-diremediğim... Daha doğrusu, ne olduğunu bitürlü anlayamadığım...
- MELÂ- Neymiş o?
- ROVNI- (Dalgın) Birbirimizden neden ayrılamadığımızı düşünüyorduk ya...
- MELÂ- Karar vermeden önceydi o...
- ROVNI- Evet... O zaman düşünmüştük ki, bunca korkunç çatışma içinde bizi birbirimize bağlayan neydi: ana-babalık duygusu değil, çıkar değil, cinsel tutku değil, alışkanlık değil... Hiçbiri değil. Öyleyse ne? İşte onu şimdi sen buldun: Denge... Biz birbirimizde dengemizi buluyoruz... Dengemizi bulabilmek için birbirimize gereksiniyoruz (295).

Tut Elimden Rovni'de Melâ ve Rovni karakterleri eşit ağırlıklı işlenmiştir. Başka bir deyişle baş oyun kişisi yoktur ya da ikisi de baş oyun kişisidir. Buna göre doruk nokta her iki oyun kişisinden de görülür. Bu, oyun kişilerinin ilişkilerinin asıl niteliğini kavradıkları andır. Çünkü bu bilinçlenme Melâ ve Rovni'de belli bir değişim yaratır. Bu değişim, oyunun bitimiyle çakışmaktadır:

MELÂ- Ya birisi gelirse şimdi buraya?

ROVNI- Kim gelecek bu saatte?

MELÂ- Birisi ararsa bizi?..

ROVNI- Bu saatte kim arayacak!..

MELÂ- Kimseyi görmek istemiyorum... Yanlışlıkla kendi odası diye bir sarhoş filan gelmez, değil mi? Bak, kapıyı kilitlemeyi de unuttun. (Rovni, kapıyı kilitler. Melâ telefona gider, alıcıyı kaldırır.)

ROVNI- Kimi arıyorsun? Kahve mi istiyeceksin?

MELÂ- (Resepsiyona) Allo... Bizi arayan olursa meşgul olduğumuzu söyler misiniz lütfen... Yada burda olmadığımızı söyleyin... Teşekkür ederim. (Telefonu kapatır) Kimseyle konuşmak da istemiyorum... (Melâ ağlamaktadır. İçer. Masadaki elmayı ısırır. Rovni de içip elmayı ısırır.)

ROVNI- Niçin ağlıyorsun?

MELÂ- (Zorla gülümsemeye çalışarak) Ağlamıyorum ki... Ağlıyor muyum? Gülüyorum, gülüyorum işte...

ROVNI- Ver ellerini...

MELÂ- (Rovni'nin boynuna atılarak) Tut elimden Rovni, tut elimden (296).

Tut Elimden Rovni karıkoca ilişkisini temel alarak özellikle ikili insan ilişkileri üzerinde duran, bu ilişkileri farklı bir anlayışla yeniden sorgulayan bir oyundur.

## 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

### a - Çevre

Tut Elimden Rovni'de 3 ayrı sahne tasarımı vardır. Her bölümde dekor değişimi gerçekleştirilmiştir. Her üç dekor da tümüyle çekici özellikler gösterir.

Bir yeni otelin geniş odası. Yanyana iki karyola ve büyük kentlerdeki büyük otel odalarının bilinen eşyası. Sağ karşıda oda kapısı. Sağ geride, duvarda, banyonun kapısı, önde gardrop (297).

Melâ ile Rovni'nin gösteri yapacakları kulübün artist odası. İki elbise dolabı, iki makyaj masası. İki masada da büyük, çerçeveli ayna. (...) Dekor öyle düzenlenmelidir ki, ya ışıkla, ya makyaj odası döndürülüp ya da çekilip burası hem makyaj odası, hem de canbazlık gösterisinin yapılacağı kulübün sahnesi haline getirilmelidir. Çünkü

---

(296) A.g.y., ss:248-249.

(297) A.g.y., s.178.

ikinci bölümdeki oyun, hem makyaj odasında, hem kulüp sahnesinde geçecektir (298).

Bir küçük kasabanın eski ve bakımsız bir otelinin odası. Eşya eski ve kırık dökük (299).

Görüldüğü gibi, sahne üzerinde bu dekorlarla betimlenen oyunun dünyası soyut değil, gerçekçi bir dünyadır. Sahnede yaşadığımız dünya, yani nesnel gerçek, Dramatik tiyatronun ilkeleri çerçevesinde canlandırılmıştır. Bu dünyayı soyut ya da simgesel kılan hemen hemen hiçbir özel ayrıntı yoktur.

#### b - Kişiler

Tut Elimden Rovni iki kişi üzerine kurulu bir oyundur. Melâ ve Rovni karıkocadır. Daha önce de değindiğim gibi, bu oyunda Melâ ve Rovni, ikili ilişkilerde karşıt uçları simgeleyen simge kişilere dönüşmüşlerdir. Oyun kişilerinde bu anlamda, yani birer simgeye dönüştürülmüş olma anlamında bir soyutlamadan söz edilebilir. Ancak Melâ ve Rovni karakter olarak işlenmiş oyun kişileridir. Çünkü kendilerine özgü bir yönelişleri vardır ve açık bir değişim geçirirler. Diğer yandan, Melâ ve Rovni'nin, tüm ikili ilişkileri simgeleyen ilişkileri ve bu ilişki içindeki konumları, bir genellenenin, dolayısıyla sınırlı da olsa bir soyutlamanın varlığını göstermektedir. Oyun kişilerinin soyut adlarla adlandırılması da genellemeye yardımcı bir ögedir.

Aziz Nesin, Tut Elimden Rovni'de sergilenen çatışmanın simgelediği ilişkiler için şunları söyler:

Tut Elimden Rovni oyunundaki karıkoca herhangi bir karıkoca arasındaki çatışma olarak anlaşılırsa oyun ereğine varmamış olur. Bu oyunun amacı, bildirisinin hedefi arkadaş, karıkocalar, dostlar, ana babaları, ana babalarla çocuklar, kısaca insanlar arasındaki ilişkinin uyumlu

---

(298) A.g.y., ss:206-207.

(299) A.g.y., s.228.

olabilmesi için gerekli ilişki dengesini yani bu gerçeğin özünü sergilemektir. Toplumun en küçük birimi ve birbirlerine en yakın kişiler olması bakımından oyunun iki kahramanı olarak bir karı-kocayı aldım. O kadınla erkek bütün insan ilişkilerinin simgesi olacaktır (300).

Rovni ve Melâ yaşamlarını canbazlıkla kazanırlar. Çıkmaza girmiş ilişkilerinde, Rovniherşeye karşın mesleğinde ilerlemeyi, yani canbazlık numaraları geliştirmeyi amaç edinmiştir. Çünkü becerilerini geliştirmeyen bir canbazın seyirciler tarafından acımasızca yokedileceğini düşünmektedir. Dikmen Gürün de Rovni'nin seyircilerden korktuğunu belirtir:

Ünlü bir akrobat olmasına rağmen Rovni seyircilerden korkar. Onlar her an canbazın düşüp ölmesini bekleyen kişilerdir. Ne var ki, Rovni de geçmiş günlerde ustası Pelütke'nin düşmesini aynı şekilde arzulamıştır. Ancak ölümünden sonra onun büyüklüğünü itiraf edebilmiştir (301).

Rovni'nin kendini sonsuz bir disiplinle işine adanmış olması Melâ için hep bir yakınma konusu olmuştur:

MELÂ- İş, iş, hep iş... Başka hiçbir şey düşünmez misin?

ROVNI- Ne düşünebilirim?

MELÂ- Beni değil, kendini.

ROVNI- İşimin dışında, işimden ayrı ben yokum ki... İnsanlar da benimle işimden ötürü biraz ilgileniyorlar, bana onun için değer veriyorlar. Sen bile öylesin.

MELÂ- Ben hiç de öyle değilim.

ROVNI- Öylesin ama bilmiyorsun bunu. Ünlü canbaz... Çekirge adam Rovni. Olağanüstü akrobat... Bütün bunları soyup atarsan benden geriye ne kalır? Hiç. Ben de kalmam. O zaman yeryüzündeki onbinlerce Rovni'den herhangi bir Rovni olurum.

MELÂ- İyi ya işte, benim istediğim de o. Ben, kocam olan herhangi bir Rovni istiyorum, ama benim olan... Ben seni, salt sen olduğun için sevmiştim (302).

(300) Aziz Nesin, "Tut Elimden Rovni'ye Değgin", s.9.

(301) Dikmen Gürün, a.g.m., s.20.

(302) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 2, s.186.

Muzaffer Hacıhasanoğlu, Rovni'nin yaşamı uğraşısıyla bir tutmasına karşın, Melâ'nın sıradan bir kişi olma pahasına sevgiyi herşeyden üstün tuttuğunu belirtir (303). Aralarındaki iletişimsizliğin görünürdeki başlıca nedeni de budur. Melâ ve Rovni aynı uğraşı, yani canbazlığı paylaşırlar ama işlerinin yaşamlarındaki yeri aynı ağırlıkta değildir.

Melâ ve Rovni'yi değiştiren en önemli neden işlerinin bozulmasıdır. Artık eskisi kadar kolay ve parlak iş bulamamaktadırlar. Bu durum, aralarında yeni bir çatışma yaratır. Ama bu çatışma, karıkocada olumlu bir değişimin başlangıcı olacaktır:

ROVNI- Buralara, gezginci çadır tiyatrolarına düştüm diye nasıl da hınç alıyorsun benden... Üstüme atılıp beni parçalaman için, yaralarımın aken kanın kızıl alevini görmen gerekirdi... ki coşup, kudurup üstüme atılasın... İstedigin buydu.

MELÂ- (Kapıyı açmışken kapayıp döner) İstemiyorum, istemiyorum böyle bişey (304).

İşler bozulunca Rovni de Melâ gibi, hatta Melâ'dan daha çok içki içmeye başlamıştır. Rovni'nin eski işlerinden kovulduklarını Melâ'dan saklamasında, karısına karşı bir güvensizlik, bir korunma eğilimi sezilir:

MELÂ- Sanki o güzel kentten niçin ayrıldık, büyüktü çok, işimiz de iyiydi... Neden geldik buraya?

ROVNI- Niçin soruyorsun?

MELÂ- Söylemedin de...

ROVNI- Senden sakladığımı bile bile soruyorsun. Yenilgimi ille benim ağzımdan duymak istiyorsun. Öyleyse öğren de mutlu ol köpek balığı,koğdular (305).

İçine düştükleri çıkmaz ilişkilerine de yansımış; bu durum karıkocayı bir hesaplaşmaya, birbirlerini belki de ilk kez

(303) Muzaffer Hacıhasanoğlu, a.g.m., s.54.

(304) Aziz Nesin, a.g.y., s.231.

(305) A.g.y., s.235.

gerçekten tanımaya itmiştir:

ROVNI- Yaşamak ya da sevmek deyince sen benim anladığımdan başka bişey anlıyorsun.

MELÂ- Nedir senin anladığın? Bunu kendin de bilmiyorsun... Neden bu kadar tedirgin insansın? Ne yapmak istiyorsun?

ROVNI- Ne mi? Sana boyuna anlattığım bu ya... Ölümüne hak kazanmak istiyorum. Her insan ölür, ama kaç ölümüne hak kazanıyor. Yardım et bana, ölümü hak edecek gibi yaşayayım... Bırak da yardım edeyim sana, ölümü hak etmek için yaşa (306)...

Bu hesaplaşma Mestini ve Lânfa konusunda karşılıklı itirafları, dolayısıyla güveni de beraberinde getirir:

MELÂ- Niçin şimdiye kadar bunları bana anlatmadın?

ROVNI- Gizli defterimi okuduğunu bilmiyordum. Ağrı gerdirmeyerek Mestini'nin ölümüne sebep olduğum dedikodusu herkesin ağzında... Senin de bu dedikoduları duyduğunu sezinliyordum. Böyle bilmen de hoşuma gidiyordu (307).

Melâ ve Rovni, karakter olarak işlenmiş oyun kişileridir.

Kuruluşlarında sınırlı bir soyutlamadan sözedilebilir.

#### c - Nesneler

Tut Elimden Rovni'de dikkati çeken en önemli simgesine olarak Mestini ve Lânfa'yı görürüz. Bunlar, Melâ ile Rovni'nin gösterilerinde kullandıkları, ancak canlıymış gibi kişilik kazandırdıkları cansız aygıtlardır. Dikmen Gürün, Mestini ve Lânfa'yı birer suç unsuru olarak görür:

Sürekli olarak birbirlerini suçlayan kişilerdir Rovni ile Mela. Ortak tek yönleri bu duyguları ve korkularıdır. Mela için Mestini (kocasının kullandığı bir gösteri aygıtı) ne denli bir suç unsuruydu, Rovni için de Lânfa (karısının kullandığı iki tekerlekli bir gösteri aygıtı) o denli bir suç unsurudur. Çünkü her iki aygıt da kişileri simgeler (308).

(306) A.g.y., ss: 242-243, 246.

(307) A.g.y., s.248.

(308) Dikmen Gürün, a.g.m., s.20.

Yukarıda değindiğim gibi, Mestini ve Lânfâ başlangıçta karı-kocanın birbirlerine karşı işledikleri suçları simgeleseler de oyunun sonunda onların değişimlerini hazırlayan ve açığa vuran öğeler durumuna gelirler.

Böylece, oyunda canbazlık da bir simge olarak ele alınmıştır. Oyunun bitiminde ilişkilerinin belli bir dengeye yaslandığını keşfetmeleriyle, dengenin en önemli unsur olduğu canbazlık uğraşı arasındaki koşutluk vurgulanmıştır.

#### F - HADİ ÖLDÜRSENE CANIKOM

Hadi Öldürsene Canikom, ilk kez 1970 yılında, İstanbul Matbaası'nda basılmış; 1970'de Ulvi Uraz Tiyatrosu'nda, 1976-1977'de İstanbul Şehir Tiyatroları'nda, 1978'de ise Devlet Tiyatroları'nda sahnelenmiştir.

Bu oyunun en temel sorunsalı yalnızlıktır. Aziz Nesin, oyunun Devlet Tiyatroları'nda sahnelenişi için yazdığı yorumda şunları söyler:

Hadi Öldürsene Canikom'da anlatılan nedir? Bu oyun, iki yalnız insanın acı güldürüsünü sunuyor, denilirse, bu, çok soyut bir yargı olur. Çünkü "insan", "nerde, ne zaman, hangi koşulda?" sorularına yanıt verilmedikçe soyut bir kavram olarak kalır. İnsan, ama neredeki, hangi zamandaki, nasıl koşuldaki insan? Hadi Öldürsene Canikom'da iki insanın, iki yaşlı ve kimsesiz kadının yalnızlığı anlatılıyor. Ama bu iki insanın, toplum yapısı içindeki yerini belirlemek gerekir. Hadi Öldürsene Canikom'daki iki kadın, sınıflı bir toplumda, küçük burjuva sınıfının bürokrat kesiminden iki emekli duludur. Sahneye koyuşta özellikle bunu belirtmek gerekir (309).

---

(309) Aziz Nesin, "Üçüncü Kez Canikom", Devlet Tiyatrosu Dergisi, Sayı: 69, Ekim-Kasım-Aralık 1978, s.59.

Hadi Öldürsene Canikom, yalnızlık sorunsalını, kapalı bir toplumda bastırılmış cinsel eğilimlerle birlikte ele alan eğlenceli, eğlenceli olduğu kadar da düşündürücü, buruk bir oyundur.

#### 1 - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Hadi Öldürsene Canikom, 2 bölümden oluşmuştur. Bölümler tablolara ya da sahnelere ayrılmadan birer bütün olarak ele alınmıştır. Oyunda Diha ve Siyen adlarında 2 kadın ve Havagazi Memuru olarak adlandırılmış 1 erkek olmak üzere 3 oyun kişisi vardır. Oyunda dekor değişimi yoktur, olay dizisi başından sonuna dek aynı dekorda, Siyen'in evinde geçer. Oyunda zaman, sabahdan gün sonuna doğru, aşağı yukarı 1 günü içerir.

Diha ve Siyen birbirine bitişik evlerde yalnız yaşayan yaşlı ve dul iki kadındır. Onbeş yıldır komşu olan kadınlardan Siyen'in ara sıra kendisine yardım da eden bir oğlu vardır. Oturduğu bodrumun kirasını böyle ödemektedir. Diha'nın ise, şehirde, babasından miras kalan ve kirasıyla hem oturduğu evin kirasını, hem de geçimini sağladığı küçük bir dairesi vardır. Siyen'in yirmiüç yıl önce ölen kocası bir generaldır. Yirmiyedi yıl evli kalmışlardır. Diha'nın yirmiyedi yıl önce ölen kocası bir katiptir ve topu topu üç ay evli kalmışlardır. İki kadın da kocalarının anılarına son derece bağlıdır. Siyen, generalin üniformasını ve çizmelerini yıllardır büyük bir özenle korumakta ve bakımlarını yapmaktadır. İkisinin de, kocaları öldükten sonra, yaşamlarına başka hiçbir erkek girmemiştir. Siyen inmelidir ve makyaj yapmaktan çok hoşlanır. Onun için duvarına astığı gençlik resmi bir zamanlar ne kadar güzel olduğunu kanıtlayan bir gurur kaynağıdır. Aslında bu resim, tanınmış eski bir film yıldızının resmidir, Diha ise, durmadan çeşitli yaş ve konumdaki erkeklerden

aşk mektupları almak ve hepsini refüze etmekle övünür. Oysa mektupları kendisi yazmaktadır. Siyen altmışsekiz, Diha yetmişiki yaşındadır. Bu nedenle Diha, sürekli yaşını saklar, Siyen her fırsatta yaşını söyler. Diha, Siyen'in generalin giysileri ve çizmeleriyle kurduğu fetişist ilişkiyi de gizli gizli kıskanır. Çünkü kendi kocasından ona, saklayıp övünebileceği hiçbirşey kalmamıştır.

Gerçekte birbirlerinden başka kimseleri olmayan Diha ve Siyen'in evlerini birbirinden ayıran duvarlar da kolayca haberleşmelerini sağlayacak ölçüde inceciiktir. Bu yüzden, zaten yaşamlarının büyük bir bölümünü birlikte geçirmelerine karşın, ayrı oldukları zamanlarda da ince duvarlar sayesinde sık sık haberleşmektedirler.

Yalnızlıktan bunalan kadınlar, birgün radyoda bir sapığın havagazı memuru kılığında yalnız yaşayan kadınların evlerine girerek onlara tecavüz ettikten sonra öldürdüğü haberini işitirler. Bu haber onları heyecanlandırır. Sapığın kendilerini de ziyaret edebileceğini düşünürler. Kimin evine gelirse gelsin, birbirlerini haberdar etmek üzere sözleşirler. O gün, aynı zamanda Siyen'in ellinci evlilik yıldönümüdür. Siyen kocasının sağlığında hiçbir zaman kutlamadıkları evlilik yıldönümlerini, ölümünden sonra akşamdan kutlamaktadır. Diha bu kutlama için yemek pişirmek üzere evine gider. Bu sırada Siyen'in evine Havagazı Memuru gelir. Ancak bu radyo haberlerinde ve gazetelerde tanımlanan cani değil, yaşlı, sarsak, kendi halinde bir memurdur. Yine de, Siyen onu aranan sapık sanarak heyecanlanır. Diha'ya haber verecekken, kıskançlıkla vazgeçer. Memur'a aşırı bir özen gösteren Siyen, ona kocasının çizmelerini verir. Diha gelir; Siyen telaşla Memur'u saklar. Ancak Diha onu bulur. Birlikte içki içerler. Memur önce ne

olduğunu anlayamaz. Anladığında ise kaçmaya çalışır. Ama içki ve kadınlardan gördüğü aşırı ilgi onu gevşetir. Kadınlar, Memur'un sırtına kupa çekerler. Memur'dan tecavüz konusunda hiç bir hareketin gelmediğini görünce, onu kışkırtmak için gıdıklamaya başlarlar. Yaşlı ve hastalıklı Memur, buna dayanamayarak ölür.

Bu oyunda ana çatışma, yalnız yaşayan Diha ve Siyen ile, ne şekilde olursa olsun dış dünyadan onların yaşamlarına girecek ve renklendirecek bir unsur olarak algıladıkları -bir bakıma dış dünyanın temsilcisi- Havagazı Memuru arasındadır. Bu çatışmanın beslendiği yer yani ilk asal düğüm noktası, kadınların radyodan sapık haberini öğrendikten sonra heyecanla onu beklemeye koyuldukları andır:

SIYEN- (İstekle) Ya gelirse?

DIHA- Ne yaparız?

SIYEN- Hiç... Ne yapacağız... En iyisi... (Birden durur.)

DIHA- Evet? Niçin sustun? Sence en iyisi?

SIYEN- En iyisi hiç şey etmemek...

DIHA- Yani?

SIYEN- "Su içerken yılanı bile dokunulmaz" derler. Ne isterse yapsın, dokunmamalı (310)...

Bu çatışma, beklenen saplığın yerine gerçek bir memurun gelişiy-le sonuca yönelir. Burası son asal düğüm noktasıdır:

SIYEN- Yani, o havagazı memuru şimdi siz misiniz?

MEMUR- Benim dedim ya bayan... Ne var bunda bu kadar şaşacak?

SIYEN- Bilmem... Birden şey'oldum da... Yo,yoo, şaşmadım... Neden şaşayım, insan dış görünüşüyle hiç belli olmaz ki... Değil mi (311)?

Olayların ve durumların ön planda olduğu bir oyun diyebileceğimiz, Hadi Öldürsene Canikom'da doruk nokta da aksiyonun yönelişinin değiştiği noktadır. Burası Diha'nın Siyen'in evine gelişi

---

(310) Aziz Nesin, Bütün Oyunları 2, s.268.

(311) A.g.y., s.280.

ve Memur'u buluşudur. Çünkü Diha'nın olayın dışında kalması durumunda Memur'un ölmeyebileceği, Siyen'in o kadar ileri gitmeye cüret edemeyeceği güçlü bir olasılıktır. Dolayısıyla bu olay sonucu etkileyen ve değiştiren bir olaydır:

DİHA- (Korkuyla haykırır) Bu da ne!.. Aman Allahım, ne görüyorum?

SIYEN- Ne varmış, ne görüyorsun?

DİHA- Cırılçıplak bir adam...

SIYEN- Hiç de cırılçıplak değil... Belden yukarısı çıplak, belden aşağısı giyinik... (Memura) Gösterin de inansın, belden aşağınızı...

DİHA- Kim bu adam Siyen?

SIYEN- General (312)...

## 2 - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

### a - Çevre

Oyunda bir tek dekor kullanılmış, bu dekor da gerçekçi bir şekilde tasarlanmıştır.. Burası Siyen'in evidir:

Büyük bir kentin uzak dış mahallelerinden birinde, bir apartmanın zemin katında bir küçük dairenin bir odası. Sağda, ev girişinin odaya doğru uzanmış bölümü. Bu bölüm, odayı ikiye ayırır. Kapı, bu bölümün karşı duvarında, sağdadır. Kapının yanında, solunda, masa ve sandalyeler vardır. Masanın yukarısında, duvarda çok güzel bir kadının çerçeveli portre fotoğrafı asılıdır.

Sahnenin sol bölümü, odanın sokağa uzanmış girintisidir. Pencere, sokak üstündeki bu girintinin karşı duvarındadır. Bu daire zemin katında ve döşeme, zeminin biraz altında olduğu için, pencere yerden epiyce yüksektedir. Pencerenin altında, gereğinde yatak olarak da kullanılan divan vardır. Divanın yukarısında, duvarda, Siyen'in ölü kocası generalin yağlıboya portresi asılıdır.

Divanın yanında, karşıda, eski zaman işi, ucuz bir gardrop. Sol duvarda ayna ve tuvalet masası. Sağ duvarda, yine eski zaman işi, büfe olarak da kullanılan bir konsol. Konsolun üstünde radyo. Konsola dayalı bir şemsiye.

Birbiriyle uyumsuz ve değişik eşyanın ordan burdan ucuza alındığı bellidir (313).

(312) A.g.y., s.304.

(313) A.g.y., ss:255-256.

Hadi Öldürsene Canikom'da, ne sahne üzerinde, ne de oyunun geçtiği dünyada hemen hiç bir soyutlama ögesi görülmez. Olay tümüyle yaşadığımız dünyada geçer.

#### b - Kişiler

Bu oyunda Diha ve Siyen adındaki iki kadın ve Havagazı Memuru olan bir erkek olmak üzere üç oyun kişisi vardır. Kişiler tip boyutunda işlenmiştir. Ancak, özellikle Diha ve Siyen'de kişileştirme, çok canlı, çok renkli ve çok başarılıdır. Kişilerde, tipikleştirme anlamında bir genellemeden ve soyutlamadan sözedilebilir.

Diha ve Siyen her ne kadar kendilerine özgü çok renkli ayrıntılar taşırsalar da özünde birbirlerine çok benzerler. İkisinin de dul oluşu, yaşlarının birbirine yakın olması, kısıtlı gelirleri, ait oldukları -Nesin'in deyimiyle- onları yalnızlığa tutsak eden toplumsal sınıf, beklentileri, özlemleri, hüzneleri onları birbirine benzer kılar.

Farklılıkları ise, adeta karşılıklı bir denge gözetilerek oluşturulmuştur. Örneğin Siyen, duvara astığı kendisinin olmayan bir fotoğrafa kendi gençlik resmiymiş gibi davranır, buna da inanmıştır. Diha ise kendi kendine aşk mektubu kitaplarından kop-ya ettiği mektuplar gönderir ve bununla avunmaya çalışır. İki kadın da gerçeği bilmelerine karşın birbirlerinin yüzüne vurmaz, inanmış görünürler. Burada karşılıklı yalan söyleme anlamında bir benzerlik, söylenen yalanın içeriği konusunda ise bir farklılık görünür.

Havagazı Memuru ise kadınlar kadar renkli olmamakla birlikte yine de oldukça iyi işlenmiş bir tiptir. Kadınlar kadar yalnız

olmadığı için onun dünyası diğerlerinden daha sağlıklıdır. Ancak yine de birtakım yoksunluklar, sevmediği bir eşle birliktelik zorunluluğu gibi durumlar onun kişiliğini törpülemiş, zaafı olan bir insana dönüştürmüştür. Havagazı Memuru durumu anladığında kaçıp kurtulabilecekken, biraz nezaketinin, daha çok da kadınlardan gördüğü ve bir türlü karşı koymayı beceremediği ilginin kurbanı olur.

### c - Nesneler

Hacı Öldürsene Canikom'da simge olarak ele alınabilecek çok vurgulanmış, belirgin bir nesne yoktur. Ancak Siyen'in ölen kocası, generalin eşyaları, duvarda asılı kendisinin olmayan güzel kadın fotoğrafı, makyaja olan düşkünlüğü, Diha'nın düzmece mektupları, bu kadınların tüm yalnızlıklarına karşın, yaşamla kurmaya çalıştıkları acıklı bağların tuhaf simgeleri olarak düşünülebilir.

### G - BES KISA OYUN

#### 1 - Bir İnsan Başı Üstüne Üç Sesli Üzünc

#### a - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Başına Hükümet tarafından ellibin Lomadef ödül koyulan suçlu Tarez, sıcak bir yaz günü saklandığı kayalıkta Polis'le karşılaşır. Ama Polis, onu görmezlikten gelecek, kaçmasını söyleyecektir. Tarez'i herkes aradığından artık kaçacak bir yeri yoktur. Üstelik aç ve susuzdur. Polis ise onu vurmak istemediği için ısrarla kaçmasını ister. Polis'in iyi bir insan olduğunu düşünen Tarez, kendisini vurursa ödülü alıp yoksulluktan kurtulabileceğini anımsatır. Oysa ödül ancak sivil kişilere verilmektedir. Tarez, Polis'e

karısının ya da çocuklarının kendisini ihbar edip ödülü alabileceğini söyler. Aslında bu Tarez'in kendi kendi karısı, babası, yakınları için de düşündüğü ancak onlara kabul ettiremediği bir şeydir. Polis de reddeder. Bütün istediği Tarez'i kendisinin öldürmek zorunda kalmamasıdır. Bu sırada Muhbir gelir. Kolları omuzbaşından yoktur. O da Tarez'i aramaktadır. Polis ondan yiyecek ve su alarak gönderir. Bunları Tarez'e vererek kaçmasını söyler. Tarez'in hiçbir yere gidecek gücü yoktur. Muhbir geri döndüğünde Tarez'i görür. Tarez onu vuracakken Polis'in arkasına saklanınca, Tarez kendisini öldürür.

Bu oyunda ana çatışma Tarez ile onu arayanlar arasındadır. Bu çatışma daha oyunun başlangıcında Polis'in ilk repliğiyle ateşlenir. Burası ilk asal düğümdür:

POLİS- Öfff. Amma da sıcak be... (Kısa bir sessizlikten sonra, kendi kendine konuşur gibi, ama görmezden geldiği ağacın arkasındaki Tarez'e fısıldar) Ben seni görmüyorum...  
TAREZ- (Başını uzatıp fısıldar) Evet, görmüyorsun. Ama ben seni görüyorum.  
POLİS- (Hırçın) Hayır... Sen de beni görmemiş ol!  
TAREZ- Anladım, görmüyorum (314)...

Oyunun zonlarında Muhbir'in geri gelişi son asal düğüm noktasıdır. Muhbir'in Tarez'i görmesi ise, doğrudan doğruya sonucu etkileyen bir olay olduğundan doruk noktadır (315).

Bir İnsan Başı Üstüne Uç Sesli Üzüncü, kaçma-kovalama, bir anlamda av-avlanma izlekleri üzerinde duran ilginç bir kısa oyundur.

#### b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

##### 1) Çevre

Oyun tümüyle yaşadığımız dünyaya ait bir çevrede geçer. Dekor da bu dünyanın bir bölgesini yansıtar. Para birimi Lomadeş olan bu dünyada bir Hükümet, polis, suçlular, muhbirlere de vardır. Yani oyunun dünyası yaşadığımız dünyanın simgesel bir tasarımıdır.

(314) A.g.y., s.316.

(315) A.g.y., s.330.

## 2) Kişiler

Oyun kişilerinin tümünün genel bir deyimle "üzünç" olarak adlandırılması ilginçtir. Bu kişilerin içinde bulundukları trajik durumdan kaynaklanır. Tarez suçludur; her yanda aranmaktadır; eninde sonunda yakalanıp öldürülecektir. Polis hiç yerine getirmek istemediği bir görev yüklenmiştir. Muhbir ise, iki kolu da olmadığından, fiziğinin onu mahkum ettiği bir yaşam biçimini benimsemiştir. Bu kişilerden ölüme en yakın olan Tarez'dir. Ancak Tarez, hiçbir pişmanlık duymamaktadır. Polis mesleğinin kimi yanlarını sevmediğini açıklamaktan çekinmez. Muhbir de bir piyanist olmayı düşlemiştir:

POLİS- (İğrenerek) Görüyorum ki işini çok seviyorsun.  
 MUHBİR- Yok canım, sevdiğimden değil... İş diye yapıyorum işte... Yeryüzünde işini severek yapan kaç mutlu kişi var? Sanki sen seviyor musun yaptığın işi?  
 POLİS- (Kendikendine) Yaptığım değil yapamadığım işi.  
 MUHBİR- Efendim?  
 POLİS- Hiç... Peki, sen hangi işi yapmak isterdin?  
 MUHBİR- (Dura dura) Kim? Ben mi? Ben... Ben piyanist olmayı çok isterdim (316).

Oyunun kişilerinin trajikliğini belirleyen başka unsur, onların işleriyle ilişkileridir. Bu anlamda Polis ve Muhbir, Tarez'den daha trajik olarak değerlendirilebilir.

## 3) Nesneler

Bir İnsan Başı İçin Üç Sesli Üzünç'te soyut bir nesne, ya da simge olarak değerlendirilebilecek bir nesne bulunmamaktadır.

## 2 - Sen Gara Değilsin

### a - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Sen Gara Değilsin tek bölümlük bir oyundur. Oyunda Pren, Salsi ve Gara adında üç erkek oyun kişisi vardır. Dekor değişimi yoktur.

Yuntabur kenti, Yuntabur için ölen, Yuntabur'lu kahraman Gara adına bir anıt dikmiş, anıt için de görkemli bir açılış töreni düzenlenmiştir. Ülkenin ileri gelenlerinin de davetli bulunduğu bu toplantıda belediye başkanı bir kolu olmayan Pren, Gara için coşkulu bir konuşma yapar. Törenin bitiminde, davetliler dağıldıktan sonra Yuntabur'un gizli güvenlik servisi şefi Salsi, Pren'e, Gara'yı çocukluğundan beri tanıdığını, nasıl olup da bir kahraman olduğuna şaşıtıldığını, Gara'nın eskiden korkağın biri olduğunu söyler. Konuşurlarken Gara gelir, onu görmezler. Gara son derece bitkin bir haldedir. Adına dikilmiş anıta işer. Ötekiler durumu farkedince kızarlar. Ancak Gara ve Salsi birbirlerini tanırlar. Gara onları ölmediğine ikna etmeye çalışır. Törende anlatılanların tersi bir görünüşü ve kişiliği vardır. Gara'ya Yuntabur'dan gitmesi ve bir daha dönmemesi için para verirler, Gara parayı alır gider; ancak az sonra döner. Parayı geri verir. Ne olursa olsun evini ve evinin önündeki meşe ağacını görmek niyetindedir. Pren ve Salsi ise, onu Gara olmadığına inandırmaya çalışırlar. Gara ısrarla kimliğini savunur; Pren Gara'yı öldürür.

Bu oyunda ana çatışma, resmi tarih-gerçek tarih çatışması olarak ele alınabilir. Gara gerçek tarihin temsilcisidir. Pren ve Salsi ise oluşmasına yardımcı oldukları resmi tarihi temsil ederler. Buna göre, ilk asal düğüm noktası, Gara'nın geldiği ve Salsi'yle birbirlerini tanıdıkları andır (317). İlk asal düğümde

ateşlenen çatışma, Gara'nın geri dönüşüyle sonuca yönelir(318). Burası son asal düğümdür. Gara'nın kendi kimliğini ısrarla savunması ise doruk noktadır (319).

Sen Gara Değilsin, bir karşı-kahramanı eksen alarak resmi tarih-gerçek tarih çatışmasına değinen düşündürücü bir oyundur.

#### b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

##### 1) Çevre

Oyun, düşsel bir ülkenin Yuntabur adlı düşsel bir kentinde geçer. Burada da, yaşadığımız dünyanın simgesel olarak yansılmasını görüyoruz. Yer olarak Yuntabur kentinin geniş bir alanı seçilmiştir. Bu alanda bulunan söylev kürsüsü, kürsünün üzerindeki eşyalar, anıt vb gerçekçi dekor parçalarıdır (320).

Bu yerin haritada yeri olmayan Yuntabur adlı bir kent olmasından başka, soyut hiçbir özelliği yoktur.

##### 2) Kişiler

Bu oyunda gördüğümüz Gara kişiliği karakterdir. Pren ve Salsi ise tip boyutunda işlenmişlerdir. Gara bir karşı-kahramandır. Oyun boyunca, alçak, kirli, hiç de saygıdeğer olmayan ama gerçek kişisel tarihini savunur durur. Gara gibi biri parayla kimliğini değiştirebilecek biridir. Gara, para karşılığında bir daha dönmek üzere Yuntabur'dan ayrılmaya razı olur. Ancak içindeki insanca duygular, yurt özlemi herşeye baskın çıkar. Bu Gara'nın değişimini getirir. Gara belki de yaşamı boyunca ilk kez parayı seçmez (321). Bu da onun sonunu hazırlar.

---

(318) A.g.y., s.357.

(319) A.g.y., ss:358-359.

(320) A.g.y., ss:335-336.

(321) A.g.y.,

Pren ve Salsi oyundaki ana çatışma çerçevesinde, resmi tarihi yazan başat unsurlar olarak değil, yardımcı unsurlar olarak görülmelidir. Resmi tarihin gerçeğe aykırı olarak oluşmasında onların da maddi manevi çıkarları vardır. Bu nedenle ellerinden geldiğince gerçeği çarpıtmaktan çekinmezler.

### 3 ) Nesneler

Oyunda Gara'nın onuruna dikilen kahramanlık anıtı ve Gara'nın bilmeden bu anıta işemesi, oyunun temel izleğini vurgulayan simgeler olarak düşünülebilir.

### 3 - Bir Kadın İçin Düet

#### a - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Bu oyun, tek bölümlük bir oyundur. Oyunda Evsahibi Kadın'la Yabancı Kadın olmak üzere iki oyun kişisi vardır. Dekor değişimi yoktur.

Oyunun başında birisini beklediği ve heyecanla hazırlandığı belli olan Evsahibi Kadın'ın evine, tıpatıp ona benzeyen Yabancı Kadın gelir. Evsahibi'nin kocası Vassen ile görüşmek istemektedir. Evsahibi, Yabancı Kadın'a Vassen'in öldüğünü söyler. Yabancı Kadın'ın gitmek istemesi üzerine, Vassen'in ölmesine karşın her gece yine eve geldiğini, şimdi de onu beklediğini anımsatır. Vassen tanınmış bir tolfa ustasıdır. Evsahibi Kadın'a göre, Vassen her gece yine tolfa için çalışmakta, ancak ertesi gece geldiğinde yaptığı tolfayı kırıp çalışmaya yeniden başlamaktadır. Kadın Vassen'in kendisi için mi, tolfalar için mi geldiğini bilememektedir. Bu sırada genç bir adam telefonla Evsahibi Kadın'ı arar. Uzun zamandır onu göremediği için özlediğini, kendisiyle görüşmek istediğini söyler. Ancak Evsahibi Kadın, Genç Adam'ı reddeder. Vakit ilerler.

Evsahibi Vassen'le ilgili kaygılarını ve kıskançlıklarını Yabancı Kadın'a anlatır. Vassen'in gelme saati geçince Evsahibi tedirginliğe kapılır. Vassen'in gelmeyeceğini anlamıştır. Evsahibi, Genç Adam yeniden aradığında onunla hemen görüşmek istediğini belirtir. Evsahibi ve Yabancı Kadın bir tek kişi olurlar.

Bu oyunda ana çatışma bir iç çatışmadır. Ölen kocasının anılarından kurtulup yaşama uyum sağlayamamış kadının anılarına bağlı kimliği ile yaşama tutunmak isteyen kimliği çatışma içindedir. Çatışmanın ateşlendiği ilk asal düğüm noktası Evsahibi Kadın'ın, Vassen'in her gece geldiğini konuğuna bildirmesidir(322). Kadınların hesaplaşmaları sonucunda Vassen'in artık gelmeyeceğinin anlaşılması ile son asal düğüm atılır(323). Evsahibi'nin Genç Adam yeniden aradığında, onunla görüşmek istediğini bildirmesi ise, kadındaki değişimin başlangıcını açığa vurduğundan doruk nokta olarak kabul edilebilir(324).

Bir Kadın İçin Düet, ana izlek olarak, ölüm-yaşam çatışması üzerinde durur.

#### b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

##### 1) Çevre

Oyun somut bir çevrede geçer. Burası Evsahibi Kadın'ı evidir. Dekorda herhangi bir soyut ayrıntı göze çarpmaz.

##### 2) Kişiler

Oyundaki kadınlar bir kadının kişiliğinin iki yanını simgelerler. Evsahibi Kadın, istemediği halde ölen kocasının anılarından kendini kurtaramamıştır. Yabancı Kadın ise bile isteye Vassen'in peşine düşmüş, onu yeniden görmeye çabalamaktadır.

---

(322) A.g.y., s.367.

(323) A.g.y., s.376.

(324) A.g.y., s.376.

Bu iki ayrı tavırda, anılara karşı takınılmış iki farklı tutum görülür. Kadınlar bu anlamda çatışma içindedir. Başka bir deyişle Vassen'in karısı, kocasının izlerinden artık sıyrılmayı istemekte, ancak bunu istediği için de kendi kendini yargılamakta ve suçlamaktadır. Sonuçta Vassen'in karısının kişiliğinin yaşama dönük yüzü kazanacaktır. Aynı kadının iki ayrı yönelişinin simgesi olan bu kadınlar soyut oyun kişileridir.

### 3 ) Nesneler

Vassen tanınmış bir tolfa ustasıdır. Oyunda tolfanın ne olduğu anlatılmaz. Öldükten sonra, yine her gece gelen Vassen, sabaha kadar tolfa yapımı ile uğraşmakta, ancak ertesi gece yaptığı tolfayı kırıp çalışmaya yeni baştan başlamaktadır. Ne olduğu belli olmasa da, büyük ölçüde el emeğiyle yaratılan birşey olduğu anlaşılan tolfa, burada "işin" simgesi durumundadır. Tolfa hem Vassen'i yaşama bağlayan en önemli unsurdur, hem de bir bakıma karısıyla aralarındaki en büyük engeldir.

### 4 - Hazırol

#### a - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Bu oyun, tek bölüm olarak ele alınmış, 2 kişilik bir oyundur. Oyun kişileri Farat ve Korşan adında iki erkektir. Oyunda dekor değişimi yoktur.

Farat bir malul general emeklisidir. Çok yaşlıdır. Gözleri de görmemektedir. Kendisine bakması için hizmetine verilen er Korşan terhis olduktan sonra da ayrılmamış, aylık karşılığında generalin yanında çalışmayı sürdürmektedir. Bir pazar günü sıcaaktan bunaldığı için, denize gitmek isteyen Farat, Korşan tarafından çarşı içinde boş bir sokağa getirilir. Fakat deniz kıyısında olmadıklarının anlayınca kavga ederler. Generalin gözleri görmediği için

Korşan sanki engellerle dolu, tehlikeli bir yolda yürüyorlarmış gibi yaparak onunla alay eder. Farat ve Korşan hem birbirlerine gereksinirler; hem de birbirlerinden nefret ederler. Farat eski, utkulu ve mutlu günlerinden sözeder. Korşan ise Farat'ın anlatıklarının doğruluğuna inanmamaktadır. Sürekli generalin hiçbir zaman savaşmadığından, karısı ve çocukları tarafından terkedildiğinden sözeder. Farat'ın onunla alay eder. Korşan'ın Farat'tan tek korkusu , Farat'ın "hazırol" çekmesidir. Bunu duyunca Korşan, ne durumda olursa olsun, hazırrola geçmekten ve generalin emirlerine uymaktan başka birşey yapamamaktadır. Ancak Farat çok yaşlı olduğundan sık sık "hazırol" çekemez. Farat, hazırrola geçen birinin ruhunu komutanına teslim ettiğini, bu nedenle tüm emirlere uymak zorunda olduğunu ağzından geçirir. Korşan Farat'a "hazırol" çeker. Ona istediklerini yaptırarak eğlenir.

#### b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

##### 1) Çevre

Hazırol yaşadığımız dünyaya ait bir çevrede geçer. Burası bir pazar günü kapanmış dükkanlarıyla bir çarşı içidir (325).

Oyunda çevre konusunda bir soyutlama görülmez.

##### 2) Kişiler

Farat ve Korşan, adları dışında yaşadığımız dünyaya ait kişilerdir. Bu kişiler tip boyutunda ele alınmışlardır. Tipleştirme dışında, herhangi bir soyutlama içermezler.

Farat çok yaşlı, kör ve malul bir general emeklisidir. Emirleri Korşan'dan başka kimsesi yoktur. Aylıkla çalıştırdığı Korşan'dan nefret eder. Farat'ın tüm dünyası gerçeğe pek uymayan

anılları ile, artık yalnızca "hazırol" çektiğinde kurabildiği otoritesidir. "Hazırol"un gizini ağzından kaçırmayla bu tek silahını da kaybeder.

Korşan yoksul bir köylüdür. Generalin yanında para için bulunur. O da ondan nefret etmektedir. Oyunun sonunda "hazırol" silahını ele geçirince, keyifle kullanacaktır.

### 3) Nesneler

Oyunda simge boyutunda bir nesne yoktur. Ancak "hazırol" buyruğunun, gülünç bir otorite simgesine dönüştürüldüğünden sözedilebilir.

## 5 - Yaşasın Kavuniçi

### a - Oyunun Dramaturgik Yapısı

Bu oyun tek bölümlük bir oyundur. Oyunda Tora, onun annesi Sümini adlarında iki kadın; Yagil (Tora'nın babası) ve Lurban (Tora'nın nişanlısı) adlarında iki erkek olmak üzere 4 oyun kişisi vardır. Dekor değişimi yoktur.

Sümini ve Yagil, o akşam kızları Tora'nın nişanlısı taşralı milletvekili Lurban'ı yemeğe davet etmişlerdir. Lurban'ın bakan olacağı yolunda uzun zamandır söylentiler vardır. Ancak diğer taraftan, Yagil bir hükümet darbesi olacağını duymuştur. Sümini hükümet darbesinin ne olduğunu bilmeyecek kadar politikadan uzak bir kadındır. Lurban'a ne uzak ne yakın, akıllıca bir mesafede durmaya karar verirler. Lurban gelir. Tora, Lurban'a, evlendikten sonra oturacakları evi kavuniçiye boyatmalarını önerdiği için çok kızgındır. O, evin duvar kağıdıyla kaplanmasını istemekte ve Lurban'ı görgüsüz bulmaktadır. Lurban Amerika'ya bir gezi için öneri aldığını, evlenirlerse Tora'yı da götürebileceğini söyler. Tora hemen

evlenmeye razı olur. Kavuniçi de hiç sorun değildir. Bu arada radyodan duyulan çeşitli haberlerle hükümetin düşebileceği sanısına kapılan ev halkı, Lurban'a uzak ve soğuk davranır. Birkaç bakanın istifa ettiği duyulunca hava iyice gerginleşir. Lurban arkadaşlarını arar ve boşalan bakanlıklardan biri için kendisinin düşünüldüğünü öğrenir. Evdekiler çok sevinir ve Lurban'a yine yaklaşırlar. Bu arada gerçekten darbe olur. Ev halkı çok korkmuştur. Lurban'a darbecilerin emirleri uyarınca gidip teslim olmasını ve kendilerinden hiç söz etmemesini söylerler. Tora, darbe olmasa bile kavuniçi duvarlı bir evde oturamayacağından evlenmelerinin mümkün olmadığını söyler. Lurban gidecekken hükümet kuvvatlerinin darbecileri püskürttüğü duyulur. Tora kavuniçiye çok sevdiğini söyleyerek Lurban'ı öper.

Bu oyunda ana çatışma, ev halkı ile ülkenin politik atmosferi arasındadır. Bu çatışma ev halkının Lurban'a davranışlarıyla açığa vurulur. Buna göre ilk asal düğüm, Lurban'ın eve gelişidir(326). Son asal düğüm ise, hükümet darbesinin gerçekleşmesidir(327). Hükümet kuvvetlerinin darbecileri püskürtmesi ise sonucu etkilediğinden doruk olarak kabul edilebilir (328).

Oyun, istikrarsız bir siyasi atmosferde insanların gelecek endişesiyle düştükleri gülünç durumları hicveder.

#### b - Oyunun Soyutlamaya Dayalı Özellikleri

##### 1) Çevre

Oyun başından sonuna dek Sümini ve Yagil'in oturdukları evde geçer. Burası bir küçük burjuva ailenin evidir. Soyut hiçbir özelliği yoktur. Tümüyle yaşadığımız dünyadaki evleri yansılar (329).

Oyunun dünyası da yaşadığımız dünyanın gerçekleriyle uyum

---

(326) A.g.y., s. 408.

(327) A.g.y., s. 420.

(328) A.g.y., s. 425.

(329) A.g.y., s. 399.

içindedir. Bu anlamda oyunun dünyasında da soyutlama görülmez.

## 2) Kişiler

Oyun kişilerinin tümü tip boyutunda ele alınmıştır. Sümini, Yagil ve Tora'nın yönelişlerinde büyük bir uyum gözlenir. Bu insanlar biraz gelecek endişesiyle, biraz kişisel çıkar kaygısıyla insani ilişkilere hiç değer vermezler. Değişen siyasi atmosfere göre Tora'nın nişanlısı Lurban'a tutarsız davranmaktan çekinmezler. Bu dünyada en aklıbaşında görünen kişi Lurban'dır. O da politik yaşamı ev halkından çok daha iyi bildiğinden soğukkanlılığını koruyabilmektedir. Ancak kendisine yapılan tüm anlamsız, saçmasapan, hatta saygısız hareketlere karşı bir tavır da alamaz.

## 3) Nesneler

Oyunda "kavuniçi" bir simge olarak düşünülebilir. Taşralı milletvekili Lurban'ın, oturacakları evin duvarları için önerdiği kavuniçi rengini nişanlısı Tora görgüsüzce bulur, bir türlü içine sindiremez. Oyun boyunca, "kavuniçi" ile ilgili söyledikleri Tora'nın değişen siyasi havaya göre nişanlısına gösterdiği değişik davranışların simgesi olur.

## SONUÇ

Bu çalışmaya bir çerçeve oluşturmak amacıyla irdedelediğim, Türk tiyatrosunda soyutlama, aslında başlı başına bir büyük çalışmaya malzeme olabilecek genişlikte bir konudur. Ben burada, kendi çalışmamın gereksindiği kadarıyla, yani genel bir değinmeyle, en tanınmış oyunları incelemekle yetindim. Tezimin bu bölümü "soyutlama" bağlamında bir Türk tiyatrosu incelemesi olmaktan çok, Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı oyunlarını, tiyatro yazınımız içinde doğru konumlandırma amacıyla oluşturulmuştur.

Türk tiyatro yazını, ikibinbeşyüz yıllık Batı tiyatrosu geleneği gözönüne alınacak olursa daha çok gençtir. Belki bu nedenle, henüz kendi geleneğini oluşturmuş bir Türk tiyatrosundan, bir "ulusal" tiyatrodan sözedilememektedir. Bu durumun nedenleri üzerinde ayrıca durulabilir. Bu çalışmayı yaparken asıl dikkatimi çeken, yazılı tiyatroya geçtikten sonra, bugüne dek verilen yapıtların neredeyse hemen tümüyle "dramatik" oyunlar olmasıdır. Epik tiyatro, tiyatro yazınımıza Vasıf Öngören, Sermet Çağan gibi yazarlarla girmiş ve bu süreç hayli yoğun ve devingen bir özellik gösterse de, soluklu olamamıştır. Halk tiyatrosu geleneğimizden yararlanılarak yazılan oyunların ayrı bir bağlamda değerlendirilmesi gerektiğine inanıyorum. Diğer yandan, Absürd tiyatro akımı da, Melih Cevdet Anday, Sabahattin Kudret Aksal gibi birkaç yazarın ortaya koyduğu az sayıda oyunla sınırlı kalmıştır. Dramatik tiyatro gibi,

bir anlamda Dramatik tiyatronun karşı-tezleri olsalar da, Batı tiyatrosu geleneğinin bir parçası sayılabilecek Epik tiyatro ve Absürd tiyatronun, Batı tiyatrosunun bu iki büyük yönelişinin tiyatromuzu pek etkilememiş olması, tiyatro yazınıımızın "dramatik" yapıya böylesine bağlılığı nasıl açıklanabilir? Aziz Nesin, bir yazısında Epik tiyatronun rasyonalist Batı düşüncesine uygun bir sanatsal yöneliş olduğunu, bu nedenle Batılı, özellikle Alman seyircinin yapısına uygun olduğunu belirtir. Ona göre bizim gibi öncelikle duygularını kullanan, her türlü duygusal alışverişe yatkın ve hazır bir toplumun Epik tiyatroyu benimsememiş olması, anlaşılır bir durumdur. Bu düşünceden yola çıkılarak Absürd tiyatroyla ilişkimiz de açıklanabilir. Ancak bu saptama bizi belki de hoşlanmayacağımız sonuçlara götürecektir. Epik tiyatro ve Absürd tiyatro, Batı tiyatro geleneğinde "soyutlama"nın yarattığı en güçlü yönelişler olmuşlardır. "Soyutlama" ise modern sanatın temel bir ilkesidir; yüzyılımızın bilimsel, toplumsal ve felsefi birikiminin sanattaki karşılığıdır. Bundan yaklaşık yüzelli yıl önce Batı'dan aldığımız Dramatik tiyatro yapısını günümüzde de korumamız, acaba XX. yüzyıl düşüncesini kavrayamamış olduğumuzu mu, yoksa toplumsal yapımıza ve bilincimize yabancı bir kültürü kendiliğimizden reddedişimizi mi göstermektedir? Tiyatromuzun yüzelli yıl önce Batı'dan aldığı Dramatik yapıyı, günümüze dek kuşku duyulamayacak bir "ulusal" özle dolduramamış olması, buna karşın Dramatik yapıtların hem sayıca tiyatro yazınıımızdaki tartışılmaz egemenlikleri, hem de seyirciden gördükleri ilgi; herşeye karşın, Türk tiyatrosunu geleceğe taşı-

yacak yönelişlerin, yine Batı'dan alınma Epik tiyatro ya da Absürd tiyatro gibi akımların yeşertilmesiyle değil, Dramatik tiyatro yapısı içinden filizleneceğini düşündürmektedir. Bu noktada, Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı oyunları ayrı bir önem kazanmaktadır. Bu oyunlar, - Düdükçülerle Fırçacıların Savaşı'nın dışında- "kapalı biçim"le yazılmış, belli bir dramatik aksiyonları olan oyunlardır. Temelde dramatik oyun özelliklerini koruyarak, belli soyutlamalarla benzetmeciliğin sınırlarını zorlayan bu oyunların tiyatro yazınıımızda kendilerine özgü bir yeri vardır. Şunu söylemek de mümkündür; Aziz Nesin'in soyutlamaya dayalı oyunları, Haldun Taner, Oktay Arayıcı ve Turgut Özakman gibi yazarların başlıca temsilcisi oldukları "Geleneksel Türk tiyatrosu-Çağdaş tiyatro bireşimi"ni yaratmaya çalışan yöneliş kadar, Ulusal Türk tiyatrosuna ulaşmayı, Batı'dan aldığımız bu yapıda "ulusal olan"ı yakalayarak onu bize ait kılmayı amaçlayan oyunlardır. Yani bu oyunlardaki "soyutlama", açıkça ve bilinçli bir şekilde, evrensellikten önce ulusallığı yakalama, böylece evrenselliğe ulaşma amacını güder. Aziz Nesin'in kendisi de, bu oyunları "ulusal oyun" olarak niteler:

Çiçu da, öbür oyunlarım "Biraz Gelir misiniz?", "Bişey Yap Met!", "Tut Elimden Rovni!" gibi ulusal oyundur. Ulusal tiyatro anlayışımı, tanımlamalar ve çözümlemelerle değil de örneklemelerle gösterirsem, belki daha kısa yoldan açıklamış olurum.

Diyelim, oyunun ve yazarının adı ilân edilmeden Lorca'nın "Kanlı Düğün"ü oynuyor bir tiyatrodaki; önceden de oyunu bilmiyoruz. Yine bir varsayım olarak, oyunun İspanyolluğunu belirten, kişi ve yer adlarını, giysileri, bölgesel, yerel ve folklorik öğeleri, İspanya'ya özgü dekorları

da oyundan çıkaralım. Bütün bu İspanyolluk öğeleri oyundan çıkarıldığı halde bile, İspanyol insanını tanıyan -hatta yalnız kitap bilgisiyle az tanımış olsalar bile- seyircilere, bu oyunun hangi ulusun oyunu olabileceği sorulsa, seyircilerin çoğunun bir İspanyol oyunu olabileceğini çıkaracaklarına inanıyorum. (...) Bir oyunu ulusal yapan şey, bir varsayım olarak o oyundan ulusallığı yapan dış öğeler çıkarıldığı halde bile, yine de o oyunda kalan ulusal özdür. İşte bu değişmeyen ulusallık ögesi, yalnız o ulus insanına özgü bir davranıştır. Asıl ulusal olan, insanın insana (bireye), insanın topluluğa ve topluma, insanın doğaya, insanın kendine, insanın olay ve olaylara karşı davranışlarıdır. Türk'ü Hintliden, Amerikalıyı Rustan ayıran işte bu ulusal davranış özelliğidir. Yerellik, bölgesellik, giyim biçimi, kişi ve yer adları, hattâ töreler, gelenek ve görenekler bile, ulusallığı sağlayan bütün bu dış öğeler, kısa sürelidir, geçicidir, çabuk değişir, bozulur, yokolur. Oysa insan davranışı, ulusallığı belirleyen en kalıcı öğedir (330).

Aziz Nesin'in Keziban tragedyasını eleştirirken Turan Oflazoğlu'na söyledikleri de bu düşünceleri destekler:

Bu tragedyada bir kan dâvâsını anlatıyor. Olay bir Türk köyünde, Türk köylüleri arasında geçiyor. Türk köylülerinin baştan sona şiirle konuşmaları seyircimize inandırıcı gelmez; çünkü gerçeğe aykırıdır. Bu tragedyada anlatılmak istenen kan dâvâsı olduğuna göre, düşünce ve davranışlarda özü yine Türk kalarak bir soyutlamayla genellemeye varmalıydınız. O zaman kahramanlarınızın şiirle konuşmalarını yadırgamazdık. Olay, uzak bir zamanda, uzak bir yerde; ya da bilinmeyen, adı verilmemiş bir yerde geçebilirdi. Böyle olması, özünün Türk kalmasına engel değildir. (...) İnandırıcılığın öğelerinden biri ayrıntıları vermekse, biri de yer ve zaman bakımından uzaklaşmaktır. Ancak bu uzaklaşma, gerçekten kopma değil, gerçeği çok daha iyi belirtmek için yapılmalıdır (331).

- 
- (330) Aziz Nesin, "Çiçü'da Ulusal ve Çağdaş Olan Nedir?", s. 22.  
 (331) Aziz Nesin, "Manzum Oyuna Değgin", Tiyatro 70, sayı: 1, ss: 28-29.

Sonuç olarak, Aziz Nesin'in oyunlarında görülen "soyutlama", sahnede bütün yerel yüzeysel ayrıntılarından sıyrıldığında yine de "bir Türk gibi duyan, düşünen ve davranan" insanı yaratma, tiyatrodaki "ulusal olan"ı gerçekleştirme amacını güder. Ancak, ne yazık ki, Geleneksel Türk tiyatrosundan yararlanarak ulusallığı gerçekleştirmeye çalışan yöneliş gibi, Aziz Nesin'in temelde Dramatik tiyatro yapısını koruyarak ulusal öze ulaşmayı hedefleyen oyunları da, tiyatromuzda yaşatılan, yenilenerek, dönüştürülerek, geliştirilerek günümüze ulaştırılan bir damar olamamıştır. Bu anlamda süreksizliği, tiyatromuzun bir kaybı olarak görüyorum.



## KAYNAKÇA

## I - KİTAPLAR

- AĞAOĞLU, Adalet, Oyunlar, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1982.
- AKALIN, L. Sami, Edebiyat Terimleri Sözlüğü, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1976.
- AKARSU, Bedi, Felsefe Terimleri Sözlüğü, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1988.
- AKI, Niyazi, Çağdaş Türk Tiyatrosuna Toplu Bakış, Ankara, Atatürk Üniversitesi Yayınları, 1968.
- AKSAL, Sabahattin Kudret, Kahvede Senlik Var, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1974.
- AND, Metin, Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu, Ankara, İş Bankası Yayınları, 1983.
- AND, Metin, Geleneksel Türk Tiyatrosu, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1985.
- AND, Metin, Tiyatro Kılavuzu, İstanbul, Milliyet Yayınları, 1973.
- AND, Metin, 100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi, İstanbul, Gerçek Yayınevi, 1970.
- ANDAY, Melih Cevdet, Dört Oyun, İstanbul, Yankı Yayınları, 1972.
- ANDAY, Melih Cevdet, Toplu Oyunları 2, İstanbul, Adam Yayınları, 1989.
- ARAYICI, Oktay, Bütün Oyunları I, İstanbul, Boyut Yayınevi, 1992.
- ARTAUD, Antonin, Tiyatro ve İkizi, Çev: Bahadır Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1993.
- ASENA, Orhan, Tanrılar ve İnsanlar-Korku-Alemdar Mustafa Paşa, İstanbul, Adam Yayınları, 1983.
- BİLGEGİL, M. Kaya, Edebiyat Bilgi ve Teorileri, Ankara, Atatürk Üniversitesi Yayınları, 1980.

- CANDAN, Aysın, Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- CASSOU, Jean, Sembolizm, Çev: Özdemir İnce-İlhan Usmanbaş, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1989.
- CUMALI, Necati, Oyunlar 2, İstanbul, İmbat Yayınları, 1969.
- ÇALIŞLAR, Aziz, Gerçekçi Tiyatro Sözlüğü, İstanbul, Kültür Yayınevi, 1978.
- ÇALIŞLAR, Aziz, Çağdaş Tiyatro, İstanbul, Kitapçılık Limited Ortaklığı Yayınları, 1966.
- ÇALIŞLAR, Aziz, Tiyatronun ABC'si, İstanbul, Simavi Yayınları, 1993.
- ÇALIŞLAR, Aziz, Tiyatro Kavramları Sözlüğü, İstanbul, MitosBoyut Yayınları, 1993.
- ÇALIŞLAR, Aziz, 20. Yüzyılda Tiyatro, İstanbul, MitosBoyut Yayınları, 1993.
- ENÇ, Mithat, Ruhbilim Terimleri Sözlüğü, Ankara, TDK Yayınları, 1989.
- ESSLIN, Martin, The Theatre of Absurd, Pelican Books, U.S.A., 1961.
- EYÜBOĞLU, İsmet Zeki, Türkçe Kökler Sözlüğü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1989.
- GOMBRICH, E. H., Sanatın Öyküsü, Çev: Bedrettin Cömert, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1980.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan, Felsefe Ansiklopedisi Cilt 6, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1979.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan, Felsefe Sözlüğü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1989.

- HAUSER, Arnold, Sanatın Toplumsal Tarihi, Çev: Yıldız Gölönü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1984.
- İngilizce-Türkçe Redhouse Sözlüğü, İstanbul, Redhouse Yayınevi, 1991.
- İPŞİROĞLU, Zehra, Tiyatroda Devrim, İstanbul, Çağdaş Yayınları, 1988.
- İPŞİROĞLU, Zehra, Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik, İstanbul, İstanbul Üniversitesi Yayınları, 1978.
- KANDİNSKİ, Vasili, Sanatta Zihinsellik Üstüne, Çev: Tefik Turan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1993.
- KESKİN, Yıldırım, Aklı Başında Bir Adam, Ankara, Şiir Tiyatro Yayınları, 1979.
- KESKİN, Yıldırım, İnsansızlar, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1962.
- KESKİN, Yıldırım, Soruşturma, İstanbul, Varlık Yayınevi, 1964.
- KUDRET, Cevdet, Karagöz Cilt 1, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1968.
- KUDRET, Cevdet, Ortaoyunu I, İstanbul, İnkılâp Kitabevi, 1994.
- LYNTON, Norbert, Modern Sanatın Öyküsü, Çev: Cevat Çapan-Sadi Öziş, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1982.
- MORAN, Berna, Edebiyat Kuramları ve Eleştiri, İstanbul, Cem Yayınevi, 1981.
- MULLER, Joseph-Emile, Modern Sanat, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1972.
- NECATİGİL, Behçet, Edebiyatımızda İsimler Sözlüğü, İstanbul, Varlık Yayınları, 1980.
- NESİN, Aziz, Biraz Gelir misiniz, İstanbul, Tekin Yayınevi, 1973.
- NESİN, Aziz, Böyle Gelmiş Böyle Gitmez 2, İstanbul, Tekin Yayınevi, 1976.
- NESİN, Aziz, Bütün Oyunları 1, İstanbul, Adam Yayınları, 1992.
- NESİN, Aziz, Bütün Oyunları 2, İstanbul, Adam Yayınları, 1982.

- NESİN, Aziz, Bütün Oyunları 3, İstanbul, Adam Yayınları, 1992.
- NUTKU, Özdemir, Dünya Tiyatrosu Tarihi 2, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1985.
- ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, İstanbul, Boyut Yayınevi, 1992.
- Özleştirme Kılavuzu, Ankara, TDK Yayınları, 1978.
- ÖZÖN, Mustafa Nihat, Küçük Osmanlıca-Türkçe Sözlük, İstanbul, İnkılâp ve Aka Kitabevleri, 1983.
- PİSCATOR, Erwin, Politik Tiyatro, Çev: Mustafa Ünlü-Süavi Güney, İstanbul, Metis Yayınları, 1985.
- RICHARD, Lionel, Ekspresyonizm, Çev: Beral Madra-Sinem Gürsoy-İlhan Usmanbaş, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1984.
- SAMİ, Şemseddin, Kamus-ı Türkî, İstanbul, İkdâm Matbaası, 1317 (1901).
- SARAÇ, Tahsin, Fransızca-Türkçe Büyük Sözlük, Ankara, TDK Yayınları, 1976.
- SAV, Ergun, Tiyatro Yazıları, Ankara, Tercüman Yayınları, 1964.
- SİPAHİ, Deniz, Aziz Nesin'in Oyunlarının Dramaturgik Yapı Açısından İncelenmesi, İzmir, Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, 1993.
- SOKULLU, Sevinç, Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi, Ankara, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1993.
- SÖZEN, Metin-TANYELİ, Uğur, Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü, İstanbul, 1986.
- ŞENER, Sevda, Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak Ekonomi Kültür Sorunları, Ankara, Ankara Üniversitesi Yayınları, 1971.
- ŞENER, Sevda, Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan, Ankara, Ankara

- Üniversitesi, DTCF Yayınları, 1972.
- ŞENER, Sevdâ, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, İstanbul, Adam Yayınları, 1982.
- ŞENER, Sevdâ, Oyundan Düşünceye, Ankara, Gündoğan Yayınları, 1993.
- TANER, Haldun, Bütün Oyunları 4, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1990.
- TANER, Haldun, Keşanlı Ali Destanı-Sersem Kocanın Kurnaz Karısı, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1977.
- TANSUĞ, Sezer, Sanatın Görsel Dili, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1988.
- TİMUÇİN, Afşar, Estetik, İstanbul, Süreç Yayınları, 1987.
- TOKATLI, Attilâ, Ansiklopedik Felsefe Sözlüğü, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1973.
- TUNALI, İsmail, Estetik Beğeni, İstanbul, Say Yayınları, 1983.
- TUNALI, İsmail, Felsefenin Işığında Modern Resim, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1989.
- Türkçe Sözlük, Ankara, TDK Yayınları, 1966.
- Türkçe Sözlük Cilt 2, Ankara, TDK Yayınları, 1983.
- Türkçe Sözlük Cilt 2, Ankara, Atatürk Kültür Dil ve Tarih Yüksek Kurumu TDK Yayınları, 1989.
- TÜRKMEN, Nihâl, Orta Oyunu, İstanbul, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1991.
- Wahrig Deutsches Wörterbuch, Münih, Mosaik Verlag, 1980.
- WÖRRINGER, Wilhelm, Soyutlama ve Einfühlung, Çev: İsmail Tunalı, İstanbul, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 1971.
- YÜKSEL, Ayşegül, Haldun Taner Tiyatrosu, Ankara, Bilgi Yayınevi, 1986.

## II - MAKALELER

- ALANU, Tahir, "Aziz Nesin", Kim Dergisi, Aralık 1958.
- CEYHUN, Demirtaş, "Yayıncı Aziz Nesin", Milliyet Sanat Dergisi, Sayı: 109, Aralık 1984.
- ÇAPAN, Cevat, "Oyun Yazarı Aziz Nesin", Milliyet Sanat Dergisi, Sayı:109, Aralık 1984.
- DURAK, Mustafa, "Aziz Nesin'in "Biraz Gelir misiniz" Oyununda Kip ve Etkileşim", Karşı Dergisi, Sayı: 31, Kasım 1989.
- GRUBER, William E., " "Non-Aristotelian" Theater: Brecht's and Plato's Theories of Artistic Imitation", Comparative Drama, Volume 21, Number 3, Fall 1987.
- GÜRÜN, Dikmen, "Tut Elimden Rovni", Tiyatro 74 Dergisi, Sayı:26.
- HACIHASANOĞLU, Muzaffer, "Aziz Nesin'de Yaşam, Uğraş, Evlilik ve Kavramlar", Tiyatro 70 Dergisi, Sayı: 4.
- KAHRAMAN, Hasan Bülent, "Gülmece(deki)dram(daki)gülmece(deki)dram(daki)gülmece", Çiçu (Ankara Devlet Tiyatrosu Brosürü), Sayı: 47, 1992.
- NESİN, Aziz, "Bişey Yap Met Üzerine Düşünceler", Oyun Dergisi, Sayı: 9, 1965.
- NESİN, Aziz, "Çiçu'da Çağdaş ve Ulusal Olan Nedir?", Devlet Tiyatrosu Dergisi, Sayı: 50, 1971.
- NESİN, Aziz, "Eylemci Tiyatro", Tiyatro 70 Dergisi, Sayı: 3.
- NESİN, Aziz, "Eylemci Tiyatro Oyunları", Tiyatro 70 Dergisi, Sayı: 4.
- NESİN, Aziz, "Manzum Oyuna Değgin", Tiyatro 70 Dergisi, Sayı:1.
- NESİN, Aziz, "Niçin Başka Türü Değil?", Türk Tiyatrosu Dergisi, Sayı: 344, Kasım 1962.
- NESİN, Aziz, "Tiyatroda Gerçekçilik", Oyun Dergisi, Sayı:5, 1969.
- NESİN, Aziz, "Tut Elimden Rovniye Değgin", Devlet Tiyatrosu Dergisi, Sayı: 60, Ekim 1974.
- NESİN, Aziz, "Ulusal Tiyatro", Dost Dergisi, Sayı: 52, 1969.

- NESİN, Aziz, "Ulusal Tiyatro", Dost Dergisi, Sayı: 53, 1969.
- NESİN, Aziz, "Üçüncü Kez Canikom", Devlet Tiyatrosu Dergisi, Sayı: 69, Ekim-Kasım-Aralık 1978.
- NUTKU, Özdemir, "Aziz Nesin ve Oyunları", Dost Dergisi, Sayı: 52, 1969.
- NUTKU, Özdemir, "Aziz Nesin ve Oyunları", Dost Dergisi, Sayı: 53, 1969.
- NUTKU, Özdemir, "Gol Atamayan Sait Hopsait", Tiyatro 72 Dergisi, Sayı: 3.
- OFLAZOĞLU, Turan, "Biraz Gelir misiniz", Varlık Dergisi, Sayı: 774, Mart 1972.
- SCHÖNE, Günter, "Oskar Schlemmer and Theatre of Abstraction", Theatre Research, Volume X, Number 2, 1969.
- SELÇUK, İlhan, "Fıkra Yazarı Aziz Nesin", Milliyet Sanat Dergisi, Sayı: 109, Aralık 1984.
- "Sermet Çağan Üzerine Bir Toplantı", Tiyatro 70 Dergisi, Sayı:7.
- WORRINGER, Wilhelm, "Soyutlama ve Empati", Sanat Dünyamız Dergisi Dışavurumculuk Eki II, 1993.

##   K : AZİZ NESİN'İN YAŐAM   YK  S  

Asıl adı "Mehmet Nusret" olan Aziz Nesin, 1915'te, İstanbul'da doğdu. Orta  ğrenimini Kuleli Askeri Lisesi'nde, y  ksek  ğrenimini Harp Okulu(1937) ve Fen Tatbikat Okulu'nda yaptı(1939). İki yıl s  reyle G  zel Sanatlar Akademisi'nde eēitim g  rd  .

1944'te ordudan ayrılınca Yedig  n dergisinde   alıőmaya baőladı. Ardından Karag  z, Tan, Ger  ek gibi gazetelerde   alıőtı. Aziz Nesin adı ilk kez 1944'te Tan gazetesinde yayımlanan k  őe yazılarıyla dikkati   ekmeye baőladı.

Aziz Nesin edebiyata "Vedia Nesin" takma adıyla, Yedig  n dergisinde yayımlanan őiirleriyle; oyun yazmaya ise, bir yarıőmaya katılmak d  ő ncesiyle "  ocukken" baőladı.

Birg  n őehzadebaőı'ndan ge erken, Ferah tiyatrosunun kapısı   zerine asılmış, Amerikan bezine yazılı bir ilan okudum. Tiyatro herkese a ık bir oyun yarıőması d  zenlemiőti. Yarıőmayı kazanan oyun Ferah Tiyatrosu'nda oynanacaktı. (...) O ilanı g  r  r g  rmez coőkulandım. Hemen bir oyun yazmaya kalktım. Ama nasıl oyun yazabilirdim? Topu toplamı iki    tuluat oyunuyla bir de ortaoyunu seyretnmiőtim. Sekiz yaőındayken seyrettiēim tuluat oyunundan belleēimde neler kalmıősa onlardan esinlenerek bir oyun yazmaya girmiőtim. Elbet beceremedim. Oyun diye ancak bir iki sayfa karalayabilmiőtim. Benim ilk yazı denemem, on     aőımdayken iőte o yarıőma i in yazmaya baőlayıp bitiremediēim oyun   zentisidir. Onun i in benim oyun yazarlıēına baőlamam diye birőey yok, ben yazarlıēa oyun yazarak baőladım(1).

---

(1) Aziz Nesin, B  yle Gelmiő B  yle Gitmez 2, Tekin Yayınevi, İstanbul 1976, s.210

Basımevi'nin yıkımından sonra Tan gazetesinin kapanması üzerine, bakkallık, muhasebecilik, fotoğrafçılık, kitapçılık yaptı. Sabahattin Ali ve Rifat Ilgaz ile birlikte Marko Paşa, Mâlum Paşa, Merhum Paşa, Ali Baba dergilerini çıkardı(1946-47). Bu dergide yayımlanmak üzere hazırladığı bir yazı nedeniyle 10 ay hapis, onüç ay sürgün (1947) cezasına mahkum edildi. 1948'de Medet ve Başdan, 1950'de Yeni Başdan gazetelerini çıkardı. Politzer'in Marksist Felsefe Dersleri adlı kitabından çevirdiği bir bölüm nedeniyle onaltı ay hapse mahkum edildi(1950). Çıktıktan sonra bir süre kitapçılık yaptı. 1954'ten itibaren Akbaba ve Dolmuş dergilerinde mizah hikayeleri yayımlanmaya başladı. Dünya görüşü ve yazılarından ötürü dışlandığı Babiâli'ye yeniden dönüşünü, İlhan Selçuk şöyle anlatır:

Yıllar boyu dışında kaldığı Babiâli'ye Aziz Nesin 1950'lerde dönebildi; ama, mizah dergilerine imzasız yazılar yazarak... Aziz'in yeniden "meşrulaşması" İtalya'da Bordhigera'da yapılan 1956 Uluslararası Mizah Yarışması'nda birincilik ödülünü aldıktan sonradır. O dönemde Türkiye, dünyaya çok kapalıydı: bir yazarın dışarda ödül alması düşlemedi; Aziz'in başarısı herkesi şaşırttı. Hiç unutmam, müjdeyi Aziz Nesin'e sabahın köründe ben ulaştırmıştım. Harbiye'den Dolapdere'ye inen yokuşların birindeki apartmanın en alt katında oturan Aziz Nesin'le önce kucaklaştık, sonra biraz el ele oynadık.

Haber ertesi günü önemli gazetelerin birinci sayfalarında yayınlanınca Aziz Nesin'i Babiâli "kabul etti." Acıdır; ama gerçek budur(2)

1955'te Yeni Gazete'de, 1958'de Akşam'da, 1960'ta Tanin'de, 1969'da Günaydın'da fıkralar, roman tefrikaları yayımladı. 1962'de Zübük adlı mizah dergisini çıkardı.

(2) İlhan Selçuk, "Fıkra Yazarı Aziz Nesin", Milliyet Sanat Dergisi, Aralık 1984, sayı:109, s.15

1953'te kendi parasıyla bastırıldığı ilk kitabı Geriye Kalan'ı, 1955'te ikinci kitabı, Akbaba Yayınları'ndan çıkan İt Kuyruğu izledi. Aynı yıl, yine aynı yayınevinden, sonradan "Fil Hamdi" adıyla yayımlanacak olan Yepetaz, Yedek Parça, Kadın Olan Erkeğin Hatıraları, 1956' da da Damda Deli Var kitapları çıktı. Nesin'in 1956'da Kemal Tahir'le birlikte kurduğu Düşün Yayınevi'nin serüvenini Demirtaş Ceyhun şöyle anlatır:

İlginçtir, Aziz Nesin, kitaplarının yayınlanmaya başladığı yıl, yani 1956'da Kemal Tahir'le birlikte bir yayınevi kurar: DÜŞÜN yayınevi. Ve 1957'de, bir yıl içinde tam 14 kitabı yayınlanır Aziz Nesin'in, Düşün Yayınevi'nin Mizah serisinde. Düşün Yayınevi'nin Düşün serisinde ise önce Kemal Tahir'in "Rahmet Yolları Kesti" adlı romanı çıkar. Ardından Orhan Kemal'in, Cevdet Kudret'in romanları basılır. 1958'e gelindiğinde Aziz Nesin'in çıkan kitaplarının sayısı 26'yı bulmuştur. Artık her ne hikmetse ortaklık bozulur o yıl(3).

Bu tarihten sonra İlhan ve Turhan Selçuk'la ortak olan Aziz Nesin'in yayımcılığı, 1963'te bilinmeyen bir nedenle çıkan yangın sonucu 110 bin cilt kitabının yanmasına dek sürer.

1958'de yine kendisinin kurduğu Karikatür Yayınları'nın Tiyatro serisinin 1. kitabı olarak yayınlanan Biraz Gelir misiniz ile, Nesin'in profesyonel oyun yazarlığı yaşamı başlar. Kendi ifadesiyle Aziz Nesin yirmiüç yaşından beri oyun yazmaktadır.

Yirmi üç yaşımdan bu yana oyun yazmaktayım, gizliden, durmadan...

Bir plâk çalarken, plağın dönüş hızı çok artarsa o şarkı anlaşılmaz olur. Daha da hızlan-

---

(3) Demirtaş Ceyhun, "Yayıncı Aziz Nesin", Milliyet Sanat Dergisi, Aralık 1984, sayı:109, s.16

dıralım, hızlandıralım, gittikçe çabuklaşan şarkı hiç anlaşılmaz.

Ben de sizlere bir yaşam boyu süren tiyatro tutkumu şimdi buracıkta, bir solukta anlatamam ki... Oysa anlatmak da istiyorum; ya susmalıyım, ya da on beş-yirmi oyun yazmalıyım. Yoksa bir yaşam şarkısı çok hızlı dönen plâğın çıkardığı anlamsız sesin gülünçlüğüne düşecek(4).

Aziz Nesin, bundan sonra gerçekten de ardı ardına oyunlarını yayınlamaya başlamıştır.

Biraz Gelir misiniz, sayısı onu geçen denemenin arkasından gelen bir oyundu. 1958 yılına kadar bir beklenti içindeydim, bundan sonra peş peşe oyunlar yayınlamaya başladım. Bişey Yap Met 1959 yılında piyasaya çıktı. Bu oyunu Toros Canavarı izledi. Toros Canavarı önce oyun olarak düşünülüp 1953'te hikayesi yazılmış, 1957'de iki hikaye kitabı olarak iki basım yapmıştı. Toros Canavarı oyun olarak 1962 yılında çıktı ve 1965'te İstanbul'da ilk kez Halk Tiyatrosu'nda sahneye kondu. Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı; bu oyun Savaş ve Barış adıyla 1958'de yayınlanmış, 1964'te son biçimi verilerek 1968'de kitap olarak basılmıştır(5).

1972'de Nesin Vakfı'nı kuran Aziz Nesin, 1979-89 yılları arasında Türkiye Yazarlar Sendikası Başkanlığı yapmış, 12 Eylül'ün ardından aydınların demokrasi ve özgürlük hareketinin başını çekmiştir. Şimdi bağımsız yazar olarak yaşamını sürdüren Nesin, Türkiye'de ve dünyada fundamentalist İslami harekete radikal karşı çıkışlarıyla da tanınmaktadır.

(4) Aziz Nesin, "Niçin Başka Türü Değil?", Türk Tiyatrosu Dergisi, Kasım 1962, sayı: 344, s.17

(5) Aktaran: Deniz Sipahi, Aziz Nesin'in Oyunlarının Dramaturgik Yapı Açısından İncelenmesi, Lisans Tezi, İzmir 1993(Çoğaltma), s.6-7

Aziz Nesin, oyunları ve hikayeleriyle, yurtiçinde ve yurtdışında çeşitli ödüller almıştır(Türkiye'de; Üç Karagöz Oyunu ile Milliyet gazetesinin 6. Karacan Armağanı birinciliğini(1968), Çiçu ile Türk Dil Kurumu 1970 Tiyatro Ödülü'nü, Pırlatan Bal ile Arkin Çocuk Edebiyatı Ödülleri ikinciliğini(1974), Dünya'da; Üst üste iki yıl Altın Palmiye(İtalya,1956,1957), Altın Kirpi(Bulgaristan,1966), Krokodil(Sovyetler Birliği,1969), Lotüs(Asya-Afrika Yazarlar Birliği tarafından Filipinler'in Manila kentinde,1975) ve Hitar Petar(Bulgaristan'ın Gabrova kentinde iki yılda bir düzenlenen Uluslararası Gülmece Kitapları Yarışması'nda Büyük Ödül,1977) ödülleri).

Bugün 100'e yakın yapıtı bulunan yazarın, biri çocuk oyunu olmak üzere toplam 19 oyunu vardır. Oyunlarından bazıları sahneye koyan tiyatro topluluğunca korunmuş, ancak kitap olarak basılmamıştır. Adam Yayınları 1982'den bu yana Bütün Oyunları serisinde, Aziz Nesin'in oyunlarını yayınlamayı sürdürmektedir.

İlk baskı sırasıyla Aziz Nesin'in oyunları şunlardır:

1. Biraz Gelir misiniz (1958)
2. Bişey Yap Met (1959)
3. Toros Canavarı (1965)
4. Dümbür Dümbelek  
(Ortaoyuncular Kabare Tiyatrosu Oyuncuları tarafından 1966'da sahnelenmiş, kitap olarak basılmamıştır)
5. Sen Adamı Deli Edersin (1969)  
(Üç Maymun Kabare Tiyatrosu Oyuncuları tarafından 1970'te sahnelenmiş, kitap olarak basılmamıştır)
6. Üç Karagöz Oyunu (1969)  
(Karagöz'ün Kaptanlığı, Karagöz'ün Berberliği, Karagöz'ün Antrenörlüğü adlı kısa oyunları kapsar)
7. Çiçu (1970)
8. Düdükcülerle Fırçacıların Savaşı (1970)

9. Hadi Öldürsene Canikom (1970)
10. Barbaros'un Torunu  
(Kadıköy İl Tiyatrosu Oyuncuları tarafından 1970'te sahnelenmiş, kitap olarak basılmamıştır)
11. Tut Elimden Rovni (1970)
12. Bir Zamanlar Memleketin Birinde (1971)
13. Hakkımı Ver Hakkı  
(Ali Poyrazoğlu Tiyatrosu Oyuncuları tarafından 1972'de sahnelenmiş, kitap olarak basılmamıştır)
14. Zatı Devletleri İbiş Hazretleri  
(Ulvi Uraz Tiyatrosu tarafından 1972'de sahnelenmiş, kitap olarak basılmamıştır)
15. Sait Hopsayıt(1972)
16. Pırtlatan Bal (1974)  
(Çocuk Oyunu)
17. Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz (1977)
18. Beş Kısa Oyun (1979)  
(Bir İnsan Başı Üstüne Üç Sesli Üzüncü, Sen Gara Değilsin, Bir Kadın İçin Düet, Hazırol, Yaşasın Kavuniçi adlı kısa oyunları kapsar)
19. Başarılarımı Karılarına Borçluyum  
(1992'de Adam Yayınları'nda basılmıştır)