

Memet Baydur'un Limon Adlı Oyununda Aydın Sorunu ve Tiyatro Tekniği*

Nazire AKBULUT**

Özet

“Arifler hem arıdır hem artırcı.”

Hacı Bektaş Veli

Memet Baydur, Limon adlı oyununda “oyun içinde oyun tekniği” ile askeri darbe sonrası aydın sorununa farklı bir açıdan bakmayı sağlamaktadır. Teknik özellikler kadar, dilsel kullanım ve tiyatro geleneklerinden yararlanan bu iki perdelik oyunda, birey olma olgusunun yanlış anlaşıldığına, sorumluluklardan kaçış olarak algılandığına tanık oluyoruz.

Anahtar Sözcükler: Memet Baydur, Limon, aydın, tiyatro tekniği, 1980 darbesi.

The Theatre Technique And Intellectual In Memet Baydur's Play Called Limon

Abstract

Memet Baydur in his play called Limon enables to look at the intellectual problem after coup d'etat from a different point of view with the technique of “play within play”. In this two-act play in which language use and theatre traditions are made use of as well as the technical characteristics, we are witnessing the misunderstanding of the phenomenon of becoming an individual and perception of it as an escape from the responsibilities.

Keywords: Memet Baydur, Limon, intellectual, play within play, theatre technique, 1980 coup d'état.

* Bandırma'da 05.11.2017 tarihinde Arzu Özyön ile birlikte sunduğumuz ortak bildirisinin üzerinde çalışılmış ve genişletilmiş makale halindedir.

** Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü, Alman Dili Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara. nakbulut@gazi.edu.tr

1- ÜLKENİN SİYASİ ÇALKANTILARI KARŞISINDA YAZAR DUYARLILIĞI

Erk sahibi antidemokratik yönetimlerde sorgulayan tutumları ile geniş kitleleri kalıp düşüncelere karşı hassas veya duyarlı kılan aydınlar dünyanın her bir coğrafyasında bir taraftan baskılara uğramış diğer taraftan eleştirilmişlerdir. Anadolu topraklarında 'aydın' sade okuryazarı da kapsayacak bir tanımlamayla eleştirilir¹. Sosyalist gazeteci Sabiha Sertel anılarında politik bir tahlil ve gazeteci bir duruşla Cumhuriyet Türkiye'sinde aydınların hedef tahtasına konulmalarının sıfır noktasını, Birinci Dünya Savaşı sonrası Osmanlı İmparatorluğu'nun işgali karşısında yol gösterici kimliklerini kaybetmelerinden kaynaklandığını ileri sürer:

"Aydınlar bir fikir buhranı içindeydiler. Yıkılışın sebeplerini yüzeyde arıyor Osmanlı İmparatorluğu'nu çökerten iç ve dış sebepleri, ekonomik ve politik nedenleri araştırıyorlardı. Yıkılış devrinde meydana gelen çeşitli fikir akımlarını, yıkılışın sebebi sayıyorlardı. Emperyalizme karşı savaşacak yerde, iç parti kavgalarıyla birbirlerinin boğazına sarılıyor, emperyalistlerin ekmeğine yağ sürüyorlardı." (Sertel, 2015: 24)

Eleştirenlerin kendileri de aslında 'aydın' sınıfında yer alan bu kişilerden Erol Anar; aydınlar için, "kitleleri ya da yoksul ve ezilenleri değil, Devleti nasıl kurtaracaklarını düşünm[üşler]", Cumhuriyet'te de "resmi ideolojinin her gün yeniden üretilmesine hizmet etm[işlerdir]" (Anar, 1998: 145)², diyerek siyasi bir açıdan eleştirir. Bilim, bilgi ve evrim teorisi bağlamında 'aydın' nitelikleri üzerinde de uzun yıllar deneme yazıları kadar popüler bilim yazıları da kaleme almış biyolog Ali Demirsoy, Anar gibi aydın kavramına ve aydın kişiye oldukça eleştirel yaklaşarak tanımlanması tartışmalı bir olguyu kabul edilir bir çerçeveye oturtmuştur:

"Dogmatik (koşullanmış) duygulardan kurtulmuş ya da kalıtsal olarak bu yapıda olmayan, kendisi uygulasa da uygulamasa da yeniliklere açık olan, bir sorunun nedenini araştıran, bilgi toplayan, öğrendiklerini çevresindekilere yaymaya çalışan ve onlarla paylaşan, düşüncelerini özgürce savunan, baskıcı ve çıkarıcı idari sistemlere karşı uygarca ve cesurca karşı koyabilen, toplumun çıkarı için kendi çıkarlarından ödün verebilen, edindiği bilgiler ile doğru varsayımlar kurabilen ve yargıya ulaşan, yeni bilgilerin ışığı altında kazanmış olduğu eski ya da yanlış düşünce ve tavrını değiştirebilen, başka insanların yanlışlarına da

hoşgörülü olabilen, [...] kişi aydın olarak nitelendirilebilir." (Demirsoy, 2009: 4)

21.yüzyılda evrensel kimlikte bir 'aydın' tanımı yapan Demirsoy, askeri darbeden dört yıl sonra 'aydın' nitelikleri dahil sekiz soruya yanıt veren on iki sol kimlikte aydının yanıtlarını özetlemiş gibidir. Demirsoy'un tanımına göre -yaygın kanının aksine- sadece okuryazar sınıfı değil kişinin "niteliklerin[in] kombinasyonu" (Demirsoy, 2009: 3) onu aydın yapmaktadır. İnsanlık tarihi süresince değerlendirdiğimizde aydın diye nitelenen kişiler farklı meslek grupları içinden çıkmıştır. Sosyal yapı yöneten ve yönetilenden, kol gücü ve beyin gücü ile çalışandan oluştuğu dönemlerde *filozoflar*, *şairler*, *tabipler*, *köleler*, *mimarlar* ve kimi *politikacılar* aydın temsilcisi vermişlerdir. Soylu sınıfın toplum içindeki statüsünü ve ayrıcalıklarını bir bir sahiplenen ticaret, zanaat ve banka sektöründen temsilciler, zaman içinde bir ara kademe olan burjuva sınıfını oluşturmuşlardır. Yeni sınıfın maddi ve manevi desteğini almalarına rağmen eleştirel duruşlarını koruyan *tiyatro yazarları*, *gazeteciler*, farklı kademede *eğitimciler*; endüstrileşme sonucu işçi sınıfının haklarını savunan *kol gücü emekçileri*, kimi *subaylar* ve *sendikacılar*; görsel medyanın yaşamımıza girmesi ile de *film sektöründen* aydın nitelikler kazanan insanlardan bahsedebiliriz. Ayrıca Türkçede aslında aynı anlama gelen ancak farklı içerikler yüklenen 'münevver/aydın ve entelektüel' ayrımında 'entelektüel' olan daha tutarlı bulunur.

Ali Demirsoy'un aydın betimlemesine uyan Memet Baydur (1951-2001) bir aydın olarak 12 Eylül 1980 Askeri Darbeyi ve onun ülkede yol açtığı kaosu 'aydın travması' boyutu ile ele alır. Çünkü 1980'li yıllar 1961 Anayasası'nın sağladığı temel hak ve özgürlüklerin önce 12 Mart 1971 Muhtırası ile sonrasında 12 Eylül 1980 Askeri Darbe ile tümüyle geriletildiği, üniversite özerkliğinin ortadan kaldırıldığı, hatta 1402 sayılı kanun doğrultusunda üniversitede eğitim öğretimin devamını sağlayacak nitelikli öğretim kadrosunun giderek azaldığı ve eğitimin kalitesinin düştüğü sancılı bir dönemdir (bkz. Arpa, 2009). Türkiye'deki yüksek eğitimin kan kaybetmesinden önce Süleyman Demirel başbakanlığında Turgut Özal'ın aldığı 24 Ocak Kararları³ ile de uluslararası işçi sınıfı aleyhine ekonomik sonuçlar doğurur. Yerli (iç) pazar yerine ithalatı temel alan liberal ekonomi benimsenince toplumun tüketim alışkanlıkları da hızlı bir şekilde olumsuz yönde değişmeye başlar.

Türkiye'nin en çalkantılı dönemlerinden biri olan 1980'li yıllarda yazarlığa adım atan Memet Baydur (Yüksel, 1997:

134) bir sanatçı hassasiyeti, esprili karakteri (Kırıkkanat, 2017) ve aydın sorumluluğu ile kısa hayatında tanıklık ettiği dönemin sorunlarını saptamış ve onları sorgulayacak eserler vermiştir. Lise yıllarından sonra Londra'da eğitim alma şansına sahip olan Memet Baydur, eşi Sina Baydur'un büyükelçilik görevi nedeniyle de yaşamını dört kıtada geçirir (Baydur, 2002: 13-14; 17-18); bu sayede bir entelektüel olarak Türkiye'deki olayları içerden ve dışardan değerlendirme olanağı yakalar. Çok boyutlu bakış açısı ve eleştirel dünya görüşü, oyunlaştırdığı konulara mesafe koymasını sağladığı gibi onun başarısını belirleyen temel öge olur.

Türkiye toplumdaki pek çok soruna eserlerinde yer veren Memet Baydur'un oyunlarında üzerinde özellikle durduğu konulardan biri – yukarıda da vurgulandığı gibi - aydın bunalmıdır. Baydur bu bağlamda Türkiye'de 1980'lerde aydın nitelikli insanların baskı ve yasaklar sonucunda nasıl sindirilip susturulduğunu işler. 'Hırsız ile ev sahibi' ikileminde olduğu gibi hırsızın hiç suçu yokmuş gibi burada da eleştirilen taraf "susturan" değil, birileri tarafından "bir yere tıkl[an] ve orada kal[an]"lardır (Baydur, 2009: 43). Noam Chomsky "Yazarlar ve Aydın Sorumluluğu" (1998: 122-137) adlı makalesinde aydınların bir sorumluluğu olduğunu, bu sorumluluğu, "gerçeği bulup", "bunlarla ilgili olarak bir şeyler yapabilecek dinleyicilerin önüne getirmek" ve öncelikle kendi ülkesine ama tüm dünyadaki toplumsal hatalara duyarlı olmak olduğunu altını çizer. Chomsky'nin beklentisi paralelinde hareket eden Baydur topluma yol göstermesi gereken aydınların resmi ideoloji tarafından nasıl 'anlam ve önem kaybederek bir işe yaramaz' duruma düşürüldüklerinden çok, kendini ifade edememenin onların yaşam biçiminde yarattığı olumsuz etkileri absürt tiyatronun karikatürize özelliğiyle birleştirerek gözler önüne serer. Memet Baydur'un 1981 yılında yazdığı *Limon* adlı oyun da Sevda Şener'in deyimiyle "suskunluğun gevezeliği"ni sergileyen *Baydurca* oyunlardan yalnızca biridir (2011b).

Oyun dört duvar arasına mahkum edilmiş, zamanı içki tüketerek ve yapıcı, dönüştürücü konuşmadan çok kopuk düşünceleri alıntı yaparak zaman öldüren bir grup okuryazarın sürekli farklı akrabalık veya arkadaşlık ilişkileri sergiledikleri tablolar halinde sürer. Genel olarak Baydur'un bütün oyunlarına hâkim olan gerçek ile kurgunun iç içe geçtiği özelliğe *Limon* adlı oyunda bir de -bu çalışmanın ana konusunu oluşturan- "oyunsuluk" ve "oyun içinde oyun" tekniği eklenmiştir. Elinizdeki çalışmada "oyun içinde oyun tekniği"nin Türkiye'deki 1980'li yılların aydın sorunundaki işlevselliğine dikkat çekmektir.

2- ESKİ BİR EDEBİYAT TEKNİĞİNİN YENİ VERSİYONU: OYUN İÇİNDE OYUN

Çağdaş Türk oyun yazarlarından biri olan Memet Baydur "Oyun içinde oyun" (2009: 37) kavramını okurun veya izleyicinin bunu fark etmesini beklemeden metin-okuruna yazılı paylaşarak ona ipucu verir, onu yönlendirir. Oyun içinde oyun, "bir taraftan oyuna hareketlilik/akıcılık katar, diğer taraftan illüzyon kırıcı işlevi yerine getirir" (Huber ve Böhm, 2005). Birbirine tren kompartımanı şeklinde eklemeli kurgulanan oyun-içinde-oyun, epizotlar gibi görünürde birbirinden bağımsız, ancak belli bir organik bağı olan tablolardan da oluşabilir (Brecht *Galileo Galilei*; Kroetz *BRD*, Akbulut, 2015). Oyun içince oyun çağrışım gibi geçmişe dönüş teknikleriyle veya kurgusal mekânın değişimi olan rüya ile de sahnede kullanılmaktadır. Rüya ve çağrışımın oyun içinde oyun tekniğinden ilk farkı çerçeve ve iç anlatım tekniğinin devreye girmesi, ikinci farkı çerçeve anlatımın anlatıcısı ile iç anlatımın kahramanının farklı kişiler olmasıdır. Yazılı prototipini *Binbirgece Masalları*'nda gördüğümüz Şehrazat ve Şehriyar'ın yaşadıklarını oluşturan 'çerçeve anlatım' ile Şehrazat'ın anlattığı masalları kapsayan 'iç anlatım' tekniğinde ve *Limon* sahne eserinde Necip'in anlatımını sonuna kadar tamamladığı "Oyuncuların Masalı"nda (Baydur, 2009: 49-56) olduğu gibi çerçeve anlatımın anlatıcısı/ kahramanı, mekânı, olayı ve zamanı iç anlatımından farklıdır. Çerçeve ve iç anlatım Türk edebiyatında teknik olarak çokça kullanılmasının aksine terminolojisi oluşmamış, Doğu kültürlerinden öğrenip uygulayan Avrupalılar edebiyatlarında hem kullanıp hem de adını koymuşlardır. Baydur'un dört duvarına hapsolmuş aydın grubu "Oyuncuların Masalı"nda (Baydur, 2009: 49-56) "entelektüelin olmazsa olmaz muhalifliğine sahip değildir".

Tiyatro bilimci Hasan Erkek bir oyunda, oyun içinde oyun tekniğinin varlığından söz edebilmek için oyunun belli özellikler taşıması gerektiğini vurgular. Bunlar sırasıyla "oyun kişilerinin belirlenmiş kimlikleri dışında başka bir kimliğe bürünmesi, oyun kişilerinin oyun içinde seyirci konumuna düşmeleri, sahne oyunu içinde yer alan bazı sahnelerin ayrı bir yapı ve üslup taşımaları, oyun içinde yapısı ve kuralları farklı bir oyuna yer verme"dir (Erkek, 1999: 3-4). Sayılan özelliklere sahip Baydur'un *Limon* adlı oyununda bunların işlevini dört alt başlıkta sorgulayalım.

2.1 Hayat-Oyun İlişisini Vurgulamak

Oyun içinde oyun tekniğinin *Limon* adlı oyundaki bir işlevi Seveda Şener'in psikolojik açıdan gerçekleştirdiği yorumuna bakıldığında bir var olma savaşıdır.

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

Böylece bu kurgulama oyunun anlamına da hizmet etmiş olur, limoni değerlere sahip yeni nesille çoğalarak var olacaklardır. Yetişkinlere dönersek: yaşadıkları kısıtlamalar altındaki aydın grup, hem kendilerine hem de topluma yabancılaşmıştır. Yabancılaşma ve yabancılık hali oyun kişilerinin oyun süresince rollerinin sürekli olarak değişmesi ile vurgulanır. Baydur'un etkilendiği yazarlar arasında adı geçen Shakespeare'in, yaşamı “Bütün dünya bir sahnedir, /[...] Bir kişi birçok rolü birden oynar” (Gizli Teras, 2011) sözleri, hayat ile oyun arasındaki ilişkiye işaret eden bir vecizedir. Muhsin'in Aziz'le paylaştığı eve getirip “avukat Necip” olarak tanıttığı “yabancı”, kapının yeniden çalınması ve Aslı'nın gelmesi ile oyunda diğer figürlerle birlikte rol değiştirir ve akra-ba rolünde devam eder:

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

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

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

Rasyonel çözümler üretmek yerine “Kader, kısmet, alınyazısı”na (Baydur, 2009: 26) inanan aydınlar grubu ekseninde oyun içinde oyun kurgusunun yardımı ile küreselleşen çağın yaygın sorunu ‘yabancılaşma’ temalaştırılırken hem somutlaştırılmış hem de pekiştirilmiş olur. Oyun içinde sürekli rol değiştirmeler kadar bir oyun ‘karakterine’ sürekli farklı adlarla hitap da örneğin Aziz'in oyunun başından itibaren Necip'in adını yanlış hatırlayarak onun uyarılarına rağmen Nejdât, Nedim, Nahit, Nail gibi ‘kişinin’ asıl adına yakın çok sayıda isim kullanması da oyun kişilerinin yabancılaşmasının ve aynı anda birden çok rol ile var olmaya çalışmasının

işaretidir. Necip'in “Sanki artık ‘kendim’ olabilirim.” (Baydur, 2009: 33), şeklindeki söylemi de herkesin kendine ve topluma yabancılaşmış olduğunu doğrular.

Karşılıklı konuşmaların örtüşmediği, zaman olgusunun da kafa karışıklığı yarattığı oyunda farklı kimliklere bürünme sadece bu anla sınırlı kalmaz; oyun boyunca her kapı çalındığında kişiler bir önceki kimliklerini terk ederek yeniden farklı roller üstlenirler:

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

Sahne notlarında da ifade edildiği gibi oyun boyunca değişmeden kalan tek oyun kişisi Berfinaz'dır. Yetmiş yaşlarındaki bu Anadolu kadını halkı temsil etmektedir. Varlığını her daim hissettiren halk yaşama uyur-uyanık katılmakta, gündemi yakaladığında da genelde yanlış bir yerden tutunur. Onun oyuna katılmıyor oluşu oyunda Aziz tarafından ironiyle karışık dile getirilir: “Hasretimın dağ başlarından derlediğim bu krizantemleri sunuyorum sana, eyy oyun dışı Gertrude!” (Baydur, 2009: 59) Oysa en büyük acıları yaşayan bu geniş halk kitleleri gerçeği rötüşlamakta, acıları hafifleterek üstesinden gelmektedir. Berfinaz'ın oyun süresince adı geçen ama bir türlü gelmeyen oğlu mu torunu mu olduğu netleşmeyen Oğuz'un neden hala gelmediğini söylemekle yetinmesi, ne kendisinin ne de diğerlerinin aramaya çıkmaması, hastane veya karakola sorma eyleminde bulunmaması, bir önceki tümcede ifade edilen tezi destekler niteliktedir. Baydur'un bu absürt tiyatro oyunundaki aydın figürleri, absürt tiyatro özellikleri ile örtüşecek şekilde eylemden yoksundurlar. Hayatı sürdürmek için azami gereksinimlerini karşılayacak yemek, içmek ve yaratıcılıktan uzak konuşma dışında yaşadıkları mekana bağımlıdır/ hapistirler. Oyun içinde halkı temsil eden figür ise aslında dinamik olmalı. Ancak o da üzerine ölü toprağı serpilmiş gibi eylem yoksunudur.

Memet Baydur her ne kadar klasik tiyatroya mesafe koy-

mak istese de Aristoteles tiyatro kurallarından 'Katharsis' özelliğini değerlendirdiği görülmektedir (Can, 2006). Amacı aydınları karalamaktan çok dışardan nasıl göründüklerini göstermek, bir başka ifade ile sahnesele bir yansıtma ile/ayna tutarak onları benlikleri ile yüz yüze getirmektedir. Çeşitli mesleklerde olup sahne figürleri ile benzerlik gösteren aydınların bir arınma, kendini yenileme ve değiştirme çabasına girmesi, absürt tiyatronun amacına ters düşse de hissedilmektedir. Tabii ki edebiyatın etki gücünü olabileceğinden daha yüksek tutmamakta yarar vardır.

2.2 Gerçek Hayatın Sorunlarından Kaçış Yolu

Oyunda canlandırılan kişilerin sürekli aynı isimlerle fakat farklı kimlikteki rolleri üstlenmeleri bir kaçış mekanizmasıdır. Kendinden ve yaşananlardan kaçış uğraşısı içinde olan ne halktır ne de "evrensel ölçekteki birkaç aydındır" (Anar, 1998: 150). Türk aydınlarını sorgulayan makalesinde Erol Anar aslında sistemle bütünleşmiş bu sınıfın iki boyutlu yabancılaşma yaşadığını dile getirir. "Avrupa-merkezli yabancılaşmanın aydınlar üzerindeki etkisi yıkıcı olmuştur. Bir kimlikten diğerine gidip gelen ancak her iki kimliği de içselleştiremeyen aydın tipi [...] aydınlanamamış ve aydınlatamamıştır." (Anar, 1998: 149)

Baydur 12 Eylül 1980'den iki yıl sonra yayınladığı *Limon* adlı eserinde Erol Anar'ın "kendi halklarına yabancılaştığının farkında olduğu için iki yüz yıldır 'halka inmekten' söz ede[n]" (Anar, 1998: 146), elinde sürekli içki kadehi ile günü tüketen Türk aydınlarının hiyerarşik toplumsal yapılanmada konumunun belirsizliğini vurgulamaktadır. Temsili aydınların sırça köşkünü, sahnede "füzenin ulaşamayacağı" bir mesafe anlayışı ile dillendiren Baydur, dört duvar arasında görsel medya (TV) ile de bağını kesmiş bir durumda canlandırır. Birbirlerine mecbur kılınmış bu grubun dış dünya ile bağını oluşturan ve uzamı büyüten pencere ile radyo gibi bilgi kaynakları, tiyatrodan *canlı aktarım*, Almanların tanımı ile *burç perspektifi* teknikleri, statülerini olumlu yönde değiştirecek araçlar değildir. Pencereden akıp giden yaşama müdahale edemeden, seyirci kalıp, karlı manzarayı izliyorlar. Radyo da yayınladığı bilgiden yararlanmayı düşünmedikleri, istemedikleri an, onunla bağını koparacakları bir objedir. *Ulak*, sahnedeki oyunun uzamını genişleten diğer bir tekniği oluşturmaktadır; sahne dışında yaşanmış bitmiş bir olayı sahneye taşımaya aracılık eden kişi veya nesnedir ki bu durumda yazılmış bitmiş bir kitaptır; o da "bir alıntılar külliyyatıdır" (Baydur, 2009: 32), "bir saçmalar

derlemesi... bir tür sayıklama güldestesi"dir (Baydur, 2009: 34). Sayılan teknikler ve araçlar, oyun uzamına ve kişilerine olumlu yönde katkı sunmuyor, nötr kalıyorlar. Radyodaki radyofonik piyes, dönemin otoriter yayın anlayışına ters düşen, dinleyiciyi bilinçli kılacak şekilde 'kimliksizleştirmeye' vurgu yapmaktadır.

"*MUHSİN: (Radyoyu açar) [...] Önce belleğimizi yok edecekler. Kitaplarımızı tarihimizi, kültürümüzü yok edecekler. Bütün bunları bizi kurtarmak adına yapacaklar. Birileri başka kitaplar yazacak... başka oyunlar, başka bir kültür, başka bir tarih uyduracaklar... öylesine pazarlanacak ki her şey, onlara inanacağız... bizim sonumuz [...].*" (Baydur, 2009: 26)

Ülke kaderinin değişmesinde iç dinamiklerden çok uluslararası dinamiklere işaret eden Baydur, toplumun aslında fikir üretmesi gereken fakat 'aydınlanamamış' okuryazar sınıfı, bireysel sorununu aşır toplumsal sorumluluğunu üstlenemiyor. Kendi evinin dört duvarında dahi kendisini yeterince güvende hissetmediğinden, ne birbirleriyle toplumsal sorunları tartışıyorlar ne de radyonun yer verdiği soruna aydınlatıcı yorumlar getiriyorlar. Bu nedenledir ki dil düşüncüyü özgürce dile getirme, aynı dili konuşanların birbirini dinleme ve anlama, hatta yalın bir iletişim kurma işlevinden oldukça uzaklaşmıştır. O kadar ki sahnedekiler de seyirciler veya okur da 2. Epizotta Aslı'nın üç kez tekrar ettiği "kötü bir şey oldu"nun ve "gelmeyeydim buraya"nın nedenini anlayamazlar. Kadının yaşadığı olumsuzluğu dillendirmesi engellenir, kadın susturulur. Artık elips/kısaltmalar ve alıntılarla konuşulmaktadır. Arada bir kendi gerçekliklerine gönderme yapmakla birlikte, o da hemen farklı boyuta kanalize edilmektedir. Özellikle 4. Epizotta şair Necip'in oğlunun denizde absürt koşullar içinde boğulduğunu anlatması, oyun içine parantez açılmış ek bir anlatıyı yansıtmaktadır. Tiyatro yazarı Baydur yukarıda sayılan bu özellikleri sahneye taşırken hem yazılı metin üzerinde yönetmene uyarılarında cimri davranmıyor, hem de Sevda Şener'in canlı performans üzerinden dile getirdiği gibi zengin bir üslup kullanıyor:

"*Karşımızda konuşma dilini ustaca kullanan, sözcüklerin tadını çıkararak, oyun kişileriyle, düşüncelerle, hatta oyunun kendisiyle şakalaşan, bu keyfi seyircisine de bulaştıran bir yazar vardı. Şakanın ardında yatan ciddiyi, oyunun arkasına gizlenmiş gerçeği algılıyor, eğlencenin ardındaki acıyı duyumsuyorduk.*" (Şener, 2011a: 211-212)

Bahsedilen acı, gerçeği görüp de dile doğrudan getirememenin acısıdır. Eleştirel ve bir o kadar esprili yazarın eserinde serpiştirdiği bilgi parçacıkları bir araya getirildiği zaman hicvedilen acı tablo ortaya çıkıyor: Ölüm (s. 33, 40, 44, 58, 63, 73); Yavol mayne jenerâl (s. 33); sorgu (s. 33); Mamak (s. 35); zaman kötü (s. 38); 1967 sonbaharı (s. 33); sanki hiç bir şey olmamış gibi (s. 33); aşk ile emeği yan yana getiremediğim günler (s. 33); dikkat et, her şeye dikkat et (s. 34); bunlar kötü zamanlar (s. 34); renksiz bir fotoğraf gibi çekildin kendi kıyına (s. 34); patiskalara sığındım (s. 34); sustalı (s. 40); ağu (s. 40); korku (s. 52-53); Doğu'ya sürdürürüm ulan seni! (s. 54); cellatlar (s. 55); ...darb ettiniz! (s. 66); kanun kuvvetinden bir kararname ile (s. 73); paylaşamadık bir türlü... (s. 48); ...bizler de korkuyu bekliyorduk odalarda... (s. 52); Aziz: Zaman kötü/ Muhsin: Hiç değilse kuşun ismi iyi olsun (s. 38); gölgelerden korkarsınız (s. 33); Onu [kuşu] havasızlıkla uykusuzlukla, si-gara ve alkol dumanıyla besleyeceğiz (s. 40); gölgelerden korkarsınız (s. 40); dışarıya kilitlendiniz böylece... (s. 69).

Çizilen bu tablo korkunun hakim olduğu totaliter rejimdir. Buna rağmen yazarlar sorunu kamusal alanı yaşanmaz kılından değil kamusal alanda sorun yaşayanda ararlar. Çünkü sorun yaratan iktidara veya otoriter güce yenik düşülmüştür. Bu yenilgi konuşulmadan anlaşılmalı, kendi içinde bir mantığı olan bir oyuna dönüşmüştür. Şener epizotlardan ve sahnelerden oluşan bu iki perdelik oyunda ilk tabloda yabancı bir emekli avukat olarak yer alan Necip'in sonraki tablolarda 'dayı' rolünü üstlenmesine rağmen o hep yabancı olarak algılanmaya devam edilir, düşüncesindedir:

"Memet Baydur, Limon adlı oyununda tüm ilişkileri bir oyun havası ve kurgusu içinde göstermiştir. Gerçekle yüzleşmek istemeyen belki de gerçekleri küçümseyen (ikisi de olabilir), akıllı, şakacı, muzip, bazan da zalim kişilerden oluşmuş bir dost meclisine rastlantıyla katılmış bir yabancı vardır. Her zamanki oyun ona da oynanır. Bir süre sonra yabancının oyuna girdiği, ötekilerin dil oyunlarını karşı hamlelerle yanıtladığı görülür. Oyun oynama bu kişiler için de konuşma düzleminde savaşıma ve kendini bu yolla var etme yöntemi olmuştur. Ne var ki kendilerini sözcük oyunları ile kanıtlamaya çalışan insanlar kaygan bir zeminde çabaladıklarını anlayacak kadar akıllıdırlar da." (Şener, 2011b: 110)

Sonuç olarak nedenleri farklı da olsa ölüm acısını unutmayı ya da en azından hafifletmeyi amaçlayan bu insanlar

çareyi içki ile bilinci uyuşturmaya, çaresizliğin bir dışavurum şekli olan "saçmalamakta" (Baydur, 2009: 41), yaşanan durumun ciddiyetini dağıtmaya yönelik kelime oyunlarında ve farklı rollere girip yok-sayma-oyunu oynamakta bulurlar.

2.3 Trajik Durumu Yumuşatma

Oyun içinde oyun tekniğinin bir başka işlevi insanın, içinde bulunduğu trajik durumu yumuşatmak için kullandığı bir yol olmasıdır. Eser adını Sevda ve Engin adlı oyunun tek çiftinin dört aylık kızı Limon'dan almaktadır. Aileyi oluşturan bireyler 1980lerin prototipi niteliğinde grupları temsil etmektedirler: 'Entelektüel' görünümünün altında toplumsal cinsiyet rolü ile bütünleşmiş, yasakçı klasik bir koca ile onun kısıtlayıcı tutumunu yok sayan emanzipe bir kadın ve geleceğine umutla bakılan ancak kültürel düzeye rağmen insan onuruna yakışmayan bir ortamda doğan bir çocuk.

Memet Baydur düşüncesini sahneye yansıtmak için farklı tiyatro geleneklerini veya özelliklerini kullanmaktan kaçınmamıştır. Oyunun hep aynı çalışma veya oturma odasında geçmesini sağlayarak Aristoteles tiyatrosunun üç birlik kuralında mekanda birliği; Birinci Bölüm'ün 24 saati aşmamasına dikkat ederek zamanda birliği; gerçeği taklit ederek mimesis'i (Aristoteles, 1995: 21, 23); seyircinin – ki bu genelde toplumun okur-yazar sınıfıdır - kendi eksikliklerini sahnede görerek kendini düzeltmeye yeltenmesini amaçlayan Katharsis'i; 'canlı aktarım' ve 'ulak' gibi özelliklerden yararlanarak da oyun mekânını/uzamı genişletmeyi gerçekleştirmiştir. Bunun yanı sıra figürlerin sürekli farklı rollere girmeleri ile Brecht'in *yabancılaştırma efekti*'ni de uyumlu bir şekilde kaynaştırmıştır. İki tiyatro anlayışından yararlanmak üçüncü bir tiyatro anlayışından uzak durmayı gerektirmiyor. Yukarıda sayılan geleneksel tiyatro çerçevesi deforme edilerek konu bütünlüğü silikleştirmiş, Absürt tiyatronun özellikleri *Limon* adlı esere kaynaştırılmıştır. Böylece trajedi yazmadan, toplumsal bir olayın trajik boyutu görselleştirilmiştir. Teknik özelliklerin yanı sıra belli bir anlatım tarzı yakalamak için oyun kişilerinin sürekli olarak rol değiştirmesi ile ortaya çıkan oyun içinde oyun kurgusu, şaka ile ciddi olanın iç içe geçmesine ve aslında 12 Eylül döneminde yaşanan baskı ortamının ve ciddi atmosferin bir nebze de olsa kırılmasına yardımcı olmaktadır. Hasan Erkek'in ifadesi ile bu tür oyunlarda "ele alınan sorunlar çatık kaşlı bir anlatımla değil, oyun içinde oyun kurgulaması sayesinde, eğlendirerek dile getirilmektedir." (Erkek, 1999: 29)

Sahnedeki kimsenin çıkıp gitmediği ve sürekli gelenlerle sayıları artan stüdyo-evinin sakinlerinin rol değişiminin yanı sıra “rolleri arasına sıkışmış eylemsizliğe mahkum oyun kişilerinin var olduklarını gösterebildikleri tek eylem” (Onaran, 2003: 370) ‘gevezelik’, oyun süresince sohbetten çok kopuk diyaloglar, kelime oyunları ve taklitlerle hem dönemin genel ciddiyetini – yani içine kapananların arttığını - hem de o dönemde yaşanan olayların evdeki aydın grup üzerinde yarattığı baskının ve evin işlevsizliğinin farkında olan ev sakinlerinde hakim olan ciddi havanın dağılmasını sağlamaktadır. Henüz oyunun Birinci Bölüm’ünde bir işe yaramayan’ Muhsin ile reklam filminden estetik ve sosyal içerikli film sektörüne geçen yönetmen Aziz arasında geçen ve ortaoyununu andıran diyalog, nazım şeklinde yazılan Yunan trajedilerinde ‘mısra boyutlu konuşma’ (Stichomythie)⁴ diye tanımlanan teknikle canlanır. Satır konuşmasının işlevi, oyuna hareket kazandırmak olup Baydur’un oyununda söz konusu olmayan, daha çok gerçeğin ortaya çıkarılma işlevini üstlenir. *Limon* adlı eserde sıkça başvurulan satır konuşması (Baydur, 2009: 24 (Aslı-Aziz), 31 (Sevda-Muhsin)), gerçeği tanıma çabasından çok ayrıntıda kaybolmayı amaçlamaktadır:

“AZİZ: Necip Bey’e bir votka.

MUHSİN: Hemen.

AZİZ: Bana da bir viski.

MUHSİN: Derhal.

AZİZ: Antep fıstıkları?

MUHSİN: Burada!

AZİZ: Çorum leblebileri?

MUHSİN: Şurada!

AZİZ: Keşkül bre gafil?

MUHSİN: Pişiyor efendimiz.

AZİZ: Tas kebabım?

MUHSİN: Hoop, ulan burası İkbâl Lokantası mı?

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

Baydur bu tekniği oyuncu sayısı az *Kamyon* gibi oyunlarda daha yoğun kullanmaktadır. Doğu kültüründe eski dönemlerde hanlarda ya da saraylarda padişah ile han sahibi ya da saki/aşçı arasında geçen mısra boyutlu konuşma, Yunan tragedyala-

larında genelde protagonist ile antagonist arasında gerçekleşirdi. Baydur’un 1982 tarihli *Limon* adlı absürt öğelere sahip oyununda konuşmalar, kendi yarasını iyileştirmeyi reddeden aydınlar ekseninde uzayıp giden, ‘kahraman’ kavramı olmadığı için ‘güçlü olan’ ile ‘zayıf’ arasında geçmektedir. Yukarıdaki alıntıda da görüldüğü gibi oyunda güç olgusunu temsil eden kişiler de hızlı bir şekilde yer değiştirmektedir. Eserde sıkça başvurulan ‘hızlı geçişli konuşmaların’ bir anlamda bir iç oyun olduğu o anda *seyirci* rolünde bulunan Necip’in “Bravo, doğrusu hiç fena değil...” cümlesi ile de vurgulanmaktadır.

Küçük bir iç oyunu oluşturan bu tür diyalogların yanı sıra, iç tutarlılığı olmadığını düşündüren “İncil okuyup dua eden, mütenassır⁵ Türkler” (Baydur, 2009: 32) gibi absürt ve epik tiyatro özellikli tümceler - ki bunlar aslında ‘Hıristiyan dünyasının dedikleri ile hareket edildiğini’ kast ediyor - ve oyundaki kelime oyunları da şaka yoluyla ciddiyetin kırılmasına katkı sağlamaktadırlar:

“MUHSİN: (Hafifçe öksürür) Ben içkileri hazırlıyorum yine.

AZİZ: Yine mi Yeni Gine?

NECİP: Efendim?

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

NECİP: Yani?

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

Konuşmaların geçtiği mekân oturma odasıdır. Oturma odaları, dostların ve akrabaların ağırlandığı mekânlardır, bu özellikleri ile özel yaşam alanının bir bölümünü oluştururlar. Toplumsal yaşama dair sohbetler de olsa, karşılıklı güvene dayanarak gerçekleştirilen sohbetin içeriği mahremiyetini korumalıdır. Oysa oturma odası gibi bir mekânda birlikte saatlerini geçiren güvensiz oyun tipleri, aynı kaderi paylaşmakla birlikte ortak geleceklerini şekillendirmekten yoksun kelime oyunları ile zaman öldürüyorlar. Yazar Baydur, *Limon* adlı eserinde aydınları temsil eden figürlerin işlevsizliklerine işaret etmek için olur olmaz ‘ölüm’⁶ kavramını kullanıyor.

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

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

MUHSİN: (Necip’i taklit eder) Aman efendim... tevecçühünüz... bendeniz Galatasaray’dayken tiyatro kolu başkan

muaviniydim.

AZİZ: Muhsin...

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

AZİZ: Muhsin...

MUHSİN: Ne var be!

AZİZ: Yeter artık...

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

Aziz'in alttan alta uyarmasına rağmen hangi rolde olursa olsun genelde repliği kısıtlı ve ezik bir tipleme olan Muhsin, bu ciddi havayı kırmak için taklidi devam ettirir. Baskıcı siyasi ortamların en etkin silahı hicivdir, mizahtır. 1980 öncesi Türkiye'de sol düşünceyi temsil eden mizahtan uzak 'ciddi' gruplar arasında fikir ayrılığının neden olduğu fraksiyon olgusuna atıfta bulunurcasına oda-sakinlerinin tartışmaması gerektiği uyarısında bulunan da Muhsin'dir: "MUHSİN: ... ama bırakalım artık bunları... bu ülkede üç-beş kişi bir araya gelince mecbur muyuz hırlaşmaya?" (Baydur, 2009: 70). Ancak o da aslında durumun sadece şakalar, taklitler ve espriler ile kurtarılamayacağını, yaşananların bir çırpıda geride bırakılıp unutulamayacağını farkındadır. Oyun kurgusunda görüldüğü kadarıyla kişilerin çabası, anlık çözümlerle sınırlı olup acıyı kısa bir süre için de olsa bertaraf etmek amaçlanmaktadır.

Oyun içinde oyun tekniği yanında yine bu tekniğin bir parçası olan taklitler, esprili diyaloglar ve ayrıca kelime oyunları ile ortamın ciddi havası şaka ile iç içe geçer ve asıl sorun – kimlik kaybının ve insan kaybının verdiği acı - kısa süre için de olsa unutulur, daha doğrusu baskı altına alınır.

2.4 Katharsis ile Yabancılaştırma Efektini Kaynaştırma

İnsan sosyal yaşamda da nazım ve nesir gibi kurgusal anlatımlarda da, kendini bulduğu duygu veya davranışlara duygudaşlık/empati kurup tepki verir. Gerçek hayatta da kurgu dünyasında da çeşitli tekniklerle birey ve çevresi arasında oluşan söz konusu bağ güçlendirilebilir de zayıflatılabilir de. *Limon* adlı oyunda yoğun bir şekilde devreye giren 'suskunluk' kadar 'müzik' de seyircinin, fragmanlardan oluşan karelerle özdeşleşmesini sağladığı kadar uyarıcı etki de yaratabilmektedir. Çalınan her keman, oyun içinde oyunun devreye gireceği teknik bilgi ile birlikte yadırgatma etkisi yaratarak seyircinin/okurun sürekli rol değiştiren oyun kişileri ile özdeşleşmesi-

ni, onlarla duygudaşlık kurmasını da engellemektedir (Erkek, 1999: 41). Özdeşleşmeyi ve duygudaşlık kurmayı, oyun tiplerinin genel imajı da engellemektedir, çünkü oyunda rol modeli oluşturmaktan uzak bir entelektüel tipleme söz konusudur. Her ne kadar 'benzetmeci tiyatro' özellikleri içeren klasik tiyatro ve yabancılaştırma efekti içeren Brecht'in epik tiyatro özellikleri Baydur'un eserinde harmanlanmışsa da, absürt öğelerin ağır bastığı 'göstermeci tiyatro' yapısı nedeniyle 'oyun içinde oyun' tekniğine daha sıklıkla yer verilmiştir. Eserde Necip'in Birinci Bölüm'de anlattığı bir bütünlük gösteren ve uzunca bir anlatım olan "Oyuncuların Masalı" (Baydur, 2009: 49-56) bir kıssa örneğidir. Absürt tiyatrodaki saklı sunulan öğretici öğe, kıssada açık öğretilere dönüşmektedir: Necip'in anlatımındaki 'Oyuncular', Baydur'un aydın 'tipler'inden daha omurga sahibidirler.

Ancak oyunda yadırgatma etkisi (Baydur, 2009: 59) yaratan tek unsur rol değişimleri ve oyun içinde oyun kurgusu ile sınırlı değildir. Elli yaşında vefat eden tiyatro yazarı Baydur, Türkiye'deki seyircinin bu tekniği fark edecek deneyime ve dikkate sahip olduğunu düşünse de işini garantiye almaktadır; sahnedeki değişimleri bir de sözel olarak dile getirmektedir. Oyundaki "oyunsuluk" a metin boyutundaki oyuna, hedef kitle olan okurun, sıklıkla yönetmen açıklamaları aracılığıyla tiyatro seyircilerinin de oyun kişilerinin replikleriyle dikkatini çeker:

"(Durum değişir giderek. Şimdi çok şey Muhsin'in 'kontrolündedir.' Bunu ilk anlayan Aziz'dir. Oyunun içindeki oyunun içindeki oyunun içindeki oyuna hemen katılır keyifle. Ansızın hatırlanmış, eski bir çocukluk oyununu oynar gibidirler.)" (Baydur, 2009: 37)⁷

Memet Baydur'un okurun/seyircinin hiçbir şeyi düşünmeden sorgulamadan oyunu sanki "gerçekmiş" gibi izlemesinin önüne geçmiş zaman kipi ve benzetme ilgeç'i (edatı) 'gibi' ile geçmeye çalışır. Oyun yazarı sahnede izlenen olaya mesafe koymayı sağlamak için Necip ile Aslı'nın diyalog sahnesinde Brecht'in yabancılaştırma efektinden de yararlanır:

"ASLI: Birinci bölümün sonu..."

NECİP: Siz bu oyunu daha önce gördünüz mü?

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

Diyalogda geçen "-mış gibi" yapma ifadesi; Muhsin'in

Necip'e "Sizin bu sahnede repliğiniz yok. [...] Yani burada aksesuar olarak bulunuyorsunuz." (Baydur, 2009: 46) gibi doğrudan bildirim; oyunun İkinci Bölüm'ün henüz ilk karesinde Aslı'nın Berfinaz ile karşılıklı konuşmasında, "Bunları benim söylemem gerekiyordu... [...] Roller karıştı... Epik olduk durup dururken..." (Baydur, 2009: 58) açıklaması, olanların bir oyun olduğunu, rol dağılımına dikkat çekmesi gibi illüzyonu ortadan kaldıran replikler izleyicinin/okurun oyuncular ile özdeşleşmesini engelleyen farklı uygulamalardır. Metnin veya temsil şeklindeki senaryonun; kurgusal bir oyun olduğu, oyun kişileri tarafından sürekli vurgulanarak izleyicinin oyunun içinde kaybolup gitmesi önlenir, izleyici kendi toplumuna dair sorunlar üzerine düşünme ve bunları sorgulama fırsatı bulur. Başka bir deyişle, "[b]u seçkin ironik anlatımla, seyircinin, anlayıp gülmeye dürtüsüyle durup düşünme isteği arasında sıkışıp kalması amaçlanmıştır." (Şener, 2011a: 213)

3- SONUÇ

Edebiyat ile diğer disiplinler ayrı düşünülmediği için; siyasi dönemden etkilenen Memet Baydur'un kaleme aldığı *Limon* adlı oyun da disiplinlerarası bir yaklaşımla değerlendirilmiştir. Avrupalı yazarların İkinci Dünya Savaşı sonrası kendilerini tiyatro eserlerinde ifade ederken absürt tiyatro özelliklerini geliştirdiler. 12 Eylül 1980 Askeri Darbe'nin yol açtığı derin sosyal travmayı, birçok yazar gibi Memet Baydur da pek çok eserinde ele alırken absürt tiyatro özelliklerinden yararlandı. Baydur; 1982 yılında yazdığı *Limon* adlı tiyatro oyununda, bariz bir şekilde eğitici olmadan gerçeği; trajediye kaçmadan da trajik ortamı sahnede somutlaştırmıştır. Oyun içinde oyun tekniği yaşamın oyun ile bağını yansıttığı gibi yaşanan sorunlara mesafe koyarak psikolojik rahatlık sağlama özelliğine de sahip olduğunu göstermektedir. Son olarak oyun içinde oyun kurgusu ile oyun kişilerinin sürekli olarak rol değiştirmesi, izleyicinin/okurun oyun kişileri ile özdeşleşmesini engelleyerek oyunda sergilenmeye çalışılan aydın kesimin yabancılaşması sorununu üzerine düşünmesini ve bu durumu sorgulanmasını mümkün kılar. Türkiye'deki yazarların; toplumun sadece aydın kesimi değil, tüm toplumsal katmanlarının neden kendilerine yüklenen misyonu yerine getirmediğini bir de erk sorumluluğunu kapsayacak şekilde yaygın şekilde kaleme almaları zamanı gelmiştir.

Notlar

- 1- Rasih Nuri İleri, "Aydın değil, hatta okumuş insan düşmanlığı Osmanlı döneminin son günlerinde doruğa eriştiği[ni]" ifade eder. (1984: 25).
- 2- Ayrıca bkz. Altındal: "Bence, Kurtuluş Savaşına katılanların ve bu uğurda canlarını verenlerin tamamına yakını, gerçekte, İslamiyet'i ve Hilafet'i kurtarmakta oldukları inancıyla öldüler." (1984: 9-10)
- 3- 24 Ocak 1980 Kararları'nın ekonomideki etkileri için bkz. (Tüleykan ve Bayramoğlu, 2016: 401-420) "24 Ocak kararlarının Türkiye'yi sermayenin çıkarları doğrultusunda nasıl adım adım dönüştürdüğünü, ekonomik-siyasal anlamda işçi ve emekçilerin çalışma ve yaşam koşullarını nasıl ağırlaştırdığını anlamak için sadece son 14 yıla bakmak bile yeterli." (Aydoğanlı, 2017).
- 4- Stichomythie, Yunanca bir kavram olup etimolojik anlamı 'mısrardan mısraya konuşmak/mısra konuşması'dır. Stichomythie; [18.yüzyıla kadar mısra şeklinde yazılan, NA] tiyatro eserlerinde, arka arkaya gelen diyalog şeklindeki her mısranın değişik konuşmacı tarafından söylenmesi olup kısa tümceden oluşan bu mısraların hızlı bir şekilde ard arda telaffuzunu gerektirmektedir. Bu dilsel üslup yardımıyla seyirciye, konuşulan olayın canlılığı ve aciliyeti hissettirmektedir. Bu etkiyi arttıran bir başka üslup Antilabe'dir. Antilabe, sadece bir mısranın birden çok konuşmacı/karakter tarafından paylaşılmasıdır. [...] Stichomythie'ye yalın bir şekilde 'sırt konuşması' da denilmektedir. Özellikle Yunan tragedyasında, örneğin Sophokles'in Kral Ödipus adlı eserinde kullanılmıştır. Genelde her bir sırtın bir karakter tarafından konuşulması Anagnorisis'e, yani gerçeğin ortaya çıkmasına veya gerçeğin fark edilmesine hizmet eder ve sorguya çekme ile kavga diyaloglarında/durumunda kullanılır. (Wörterbuch Deutsch, Türkçeye çeviren NA, 02.10.2017)
- 5- 'Mütenassır' sözcüğü başvuru hiçbir sözlükte bulunmadı.
- 6- Bkz. Baydur 2009: 31; ölmüş kişiler hakkında konuşma: Marlon Brando: 22. 27; Necip'in kayıp oğlu: 23-24; Berfinaz'ın vefat etmiş kocası: 24.
- 7- Figürlerin zaman zaman günlük konuşmalarına ters düşen Divan şiiiri alıntıları için bkz, Baydur 2009: 34

KAYNAKÇA

- Akbulut, N. ve Özyön, A. (2016). "Beckett'in Godot'yu Beklerken Adlı Oyununun Baydur'un Kamyon Adlı Oyununa Yansımaları", *VI. Uluslararası Karşılaştırmalı Edebiyat Bilimi Kongresi*, İstanbul: Nobel Akademik Yayınları, 670-679.
- Altındal, A. (1984). "Ne Anayasalar Sevdim Zaten Yoktular", *Aydın. Ortak Kitap 10*, Soruşturma: Şahap Balcıoğlu, İstanbul: Yazko, 7-11.

- Anar, E. (1998). "Aydınlar ve Avrupa-Merkezli Yabancılaşma", özgür üniversite forumu. avrupa merkezcilik, 1/98, 138-168.
- Aristoteles (1995). *Poetika* (Alm. Çev: İsmail Tunalı), 6. Basım, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Arpa, Y. (2009). Üniversitedeki darbe: 1402'likler, *NTV*. 11 Eylül 2009 Cuma, <https://www.ntv.com.tr/turkiye/universitedeki-darbe-1402likler,7aZC1XjZ6U-d1i0QGRjYAw>. (11.10.2017)
- Aydoğanoglu, E. (2017). 24 Ocak 1980 Kararları, Bugün Açısından Neden Hala Önemli?, *Milliyet*. Günlük Gazete, 10 Ocak 2017; <http://mulkiyehaber.net/24-ocak-1980-kararlari-bugun-acisindan-neden-hala-onemli-2/>. (30.10.2017)
- Baydur, M. (2009). "Limon", *Tiyatro Oyunları*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baydur, S. (2002). "En Yakın Arkadaşımızı Kaybettik", *Memet Baydur'un Ardından-Elveda Dünya Merhaba Kâinat*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Can, H. (2006). Aristoteles'te Katharsis Kavramı, *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı 2: 63-72; <http://www.flfsdergisi.com/sayi2/63-70.pdf>. (13.10.2017).
- Chomsky, N. (1998). "Yazarlar ve Aydın Sorumluluğu", özgür üniversite forumu. avrupa merkezcilik, 1/98: 122-137.
- Demirsoy, A. (2009). "Aydın İnsan Kime Denir?", *Ali Demirsoy Denemeleri*; <http://alidemirsoy.blogspot.com.tr/2009/11/aydn-insan-kime-denir-yaznn-tamam-icin.html>. (13.10.2017)
- Erkek, H. (1999). *Oyun İçinde Oyun*, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları Sanat-Tiyatro Eserleri Dizisi,.
- Gizli Teras* (2011). <http://www.gizliler.com/2011/03/dunya-bir-sahnedir-demis-shakespeare.html>. (13.10.2017)
- Huber, M. ve Böhm, E. (2005). Drama - Personal und Handlung - Spiel im Spiel, Illusionsbrechung: *LiGo*. *Literaturwissenschaftliche Grundbegriffe* online, <http://www.li-go.de/prosa/dramaalt/spielimspielillusionsbrechungALT.html>. (03.12.2017)
- İleri, R. N. (1984). "Yanıtlarım", *Aydın. Ortak Kitap 10*, Soruşturma: Şahap Balcıoğlu, İstanbul : Yazko , 25-35.
- Kırkkanat, M. G. (2017). "Mektup", *Cumhuriyet*. Günlük Gazete. 16 Nisan 2017 Pazar, <http://www.cumhuriyet.com.tr/koseyazisi/721592/Mektup.html>. (20.10.2017)
- Onaran, S. (2003). "Mehmet Baydur'un 'Limon' ve 'Sevgi Ayakları' adlı Oyunlarında Sergilenen İnsan İlişkileri", *III. Dil, Yazın ve Deyişbilim Sempozyumu*, 367-379.
- Sertel, S. (2015). *Roman Gibi*. Anı, İstanbul: Can Yayınları.
- Şener, S. (2011a). "Memet Baydur Tiyatrosu", *Gelişim Sürecinde Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2011b). "Tiyatroda Gelenekten Modern Sonrasına Oyun İçinde Oyun", *İnsanı Geçitlerde Sınayan Dram Sanatı*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Tüleykan, H. ve Bayramoğlu, S. (2016). "Türkiye'de 24 Ocak Kararları ile Başlayan Finansal Serbestleşmenin Günümüz İktisadi ve Mali Yapısına Yansımaları", *International Journal of Social Science*, 44/II, 401-420.
- Wörterbuch Deutsch* (2016). "Stichomythie", <http://worterbuchdeutsch.com/de/stichomythie>. (18.12.2017)
- Yüksel, A. (1997). "Memet Baydur: Eleştirmen Eskiten Bir Oyun Yazarı", *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (2002). "Memet Baydur Başını Alıp Gitmiştir Neyse ki Oyunları Bizde", *Memet Baydur'un Ardından-Elveda Dünya Merhaba Kâinat*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (2011). *Uzun Yolda Bir Mola: Türk Tiyatrosu Üstüne Notlar*, İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.