

Behçet Necatigil'in İki Radyo Oyununda “İçerideki” Çatışma

Ülkü AYVAZ

“Geçmedikçe yer altı karanlıklarından,
En çok ne var bilinmez yerin üstünde.”

B. Necatigil, Bile/Yazdı

Behçet Necatigil'in ilk oyunu *Kadın ve Kedi* (Varlık, Şubat 1963) ile son yazdığı oyun *Temmuz* (Türk Dili, Ekim 1977) bir yaratıcı/sanatçıyı, çalışma üretme aşamalarında ele alıyor. İlk ve son olmaları ötesinde, ilgili oyunların asal kişinin içinde bulunduğu çatışma /yalnızlık teması irdeleme nesnesi olarak öne çıkıyor. Üstü örtülü çatışma; seçilmiş, kabullenilmiş yalnızlık ve bu yalnızlık duygusunun beslediği arayış bu iki oyunun ana izleğini oluşturuyor.

Necatigil'in oyunlarında dış çatışma yoktur; haklı haksız, suçlu suçsuz... gibi klasik yargılardan bizi uzak tutmuştur yazar. Oyun kişileri arasında derinlerden gelen bir iç çatışma vardır; bu çatışma, asal oyun kişisine özgü *imgelem dünyasından kaynaklanmaktadır*. Dünyayı duyuş, algılayış, öncelikle sözcüklerin kendinde saklı bulundurduğu 'ikiz hüviyet'le' dışa vurulur. Böylece kurulu 'durum' ile, oyun kişinin imgelem gücü oyunlarda da -bir diyalog gibi- karşı karşıya gelir, böylelikle bir bütünlük açığa vurulur.

Oyunlarda dış aksiyon olabildiğince arka plana itilmiş, böylece iç aksiyon önem kazanarak bir *durum* oyunu kurulmuş; olaydan çok duruma dikkat çekilmiştir. Oyun kişileri söz konusu durum içinde kendi dünyalarını açığa vururlar. Dramatik olan, durumu kuranın da, kişinin bizzat kendi dünyası olduğudur. Bu dünya *iç-seldir*; imgelerle yüklüdür ve şimdiki - görünen- yaşantının üzerine çıkar, onu aşar. Üstü örtülmüş, âdeta sis içine alınmış bu yeni durum, iç çatışmanın ateşleyicisidir.

Kadın ve Kedi oyununda şimdiki (1. ADAM) ile önceki kiracı (2. ADAM) ev'de buluşturulur. Önceki, eski oturduğu evi ziyarete gelmiştir; bir söyleşme, dertleşme, giderek bir paylaşma isteği henüz oyunun başlangıcında kendini açığa vurur.

1. ADAM: ...Akşamlara kadar bu masanın başında hayal kurar, sözde roman, hikâye yazarım. (..) Siz?

2. ADAM: ... bir eski zaman sandığının önünde. Sandığı açar, içindekileri döker, saçar, düzeltir, dalar, oyalanırdım.

Bir ortak payda uç vermiştir konuşmalarda: “Eski zaman sandığı başında, içindekileri ortaya döküp saçarak oyalanmak; içimizdekileri kâğıtlara döker gibi.”

Geçmiş günlerin özlemi, anılar şimdinin esintisiyle örtüşür: “Bu oda, her seferinde gençliğimin rüzgârıyla dolardı.”

1. ADAM: “Kâğıtlar düşlerimin rüzgârıyla doluyor.”

Rüzgârın getirdiği kendi gençliğidir: ‘Anılar, yaşantılar, hayaller.’

Oyun boyunca yüz yüze gelmeyen, buna gerek görmeyen -hatta sırt çeviren- eski ve yeni kiracı birbirini beklemiştir âdeta: “...Hem siz bu eve geldiniz geleli, beni hep çağırdınız. (..) Hep bilmek istediniz, benim size benzeyip benzemediğimi.”

Görmek, konuşmak üzerine tanık olduğumuz söyleşme ilginçtir. Bakmak eylemine yanaşılmaz bile; ses, sözcükler... görme eylemi yerine geçiyordur çünkü. “Hayal etmekte...” tehlike, kırıklık yoktur. Konuşma; iç yolculuğun bütünüdür.

“Konuşuyorsunuz ya, bu sizi görüyorum demektir.”

İki kiracının konuşmaları ‘öteki’ye, ‘dış’a yönelir derken.

2. ADAM: ...baktım, kapınız aralık. Sessizce girdim içeri.

Yeni kiracının sözleri, oyunun tartımının başlangıcıdır:

1. ADAM: Karım giderken kapamayı unutmuş olacak.

Ardından ‘kedi’ motifi diyaloga bağlanır:

2. ADAM: ...Hele son yıllarım hep yalnız geçti. Bir kedim vardı.

1. ADAM: Bizim de var.

2. ADAM: Vardı ve bütün gün sokaklarda sürter, akşama doğru döner gelirdi.

1. ADAM: Bizimki gibi.

Yeni kiracı, evde olduğu günler, karısının, konu komşuyu, akrabaları ziyaret ettiğini söyleyince ‘kadın’ ve ‘kedi’ arasında ilk bileşen, ortak payda bize iletilmiş olur.

1. ADAM: *Piyes değil de bazan şiir yazarım. Ama karım yokken (...).*

2. ADAM: Yazarken karınız gelirse?

1. ADAM: (Hafif güler) Kedinizin dönüş saatleri belli miydi?

2. ADAM: Belliydi, acıkınca dönerdi.

1. ADAM: Karım yediye doğru gelir.

İkinci Adam'ın kedisi, sandıktan çıkardığı anı yüklü eşyalara pençelerini geçirmiş, onları parçalamaya kalkışmıştır. Oyunda, kadın ile kedi, sürekli karşılaştırılır. Birinci Adam, karısının evde bulunmadığı zamanlar çalışmakta, düşlerini sermektedir önüne. Kadın, eve dönünce, Adam, "Yaklaşan şiirlerin sevincini yaşar", pencereyi açar.

KADIN: Ateşin başına vurmuş! Daha bahar gelmedi; kapa şu pencereyi, aldanma güneşe!

Temmuz oyununda benzer bir tepkiye tanık oluruz: Karısı evden uzaklaşınca içi daha rahat olarak işine sarılır erkek. Kadınların tavrı da, paylaşamadıkları iç dünyaya, karşı doğrultuda gelişir.

ERKEK: Çok şey yaptım.

KADIN: Akıl almaz şeyler! Sıcak başına vuruyordu.

Kadın ve Kedi oyununda imgelem dünyasının boy attığı, duygu dünyasının yeşerdiği asal mekân "ev"dir.

Her şey Ev'de olup biter; ev, 'yaşamalara el koymuştur.' Oyun boyunca evin türlü hâllerine tanık oluruz : "Hem siz bu eve geldiniz geleli, beni hep çağırдыңız./ Evlerde çeşitli zamanlarda oturanların sesleri, zamanla birbirine benzer. /Çünkü, kapıdan içeri, evler, her yeniyi seçer de alırlar. /Yeni gelenler, evlerde görünmez izleri kalmış bu eski yaşamalara uyarlar. /Çünkü, bu evde bulduğum acayip sessizliğe uymam gerekti./ Bu ev benim yaşayışıma el koydu âdeta./ Görünmeyen kurulu bir düzenin bozulmaması için ne lâzımsa yapar evler./ Yalnızlığa küçükken alışıyorlar. Evler alıştırtıyor.

Temmuz oyunu da bir evde başlar ve aynı yerde son bulur. Kadın ile erkeğin ilişkisi, çatışma ve uzlaşma çizgileri ev'de somutlaşmaktadır. Oyunu açan şiirle giriş bölümünde okuyucu/dinleyicinin dikkati ev'e çekilir.

Temmuz

KADIN: Akşamları kalabalık taşıtlarda hep ayaküstü...

ERKEK: Yorgunlukta sallanarak, yayan...

KADIN: Eve gelinceye kadar boş, dinleniyorsun...

ERKEK: Uzak, sessiz bir yeri çıkar aklından!*

Oyun, *Kadın ve Kedi* oyunundaki gibi bir evde başlar ve aynı yerde son bulur. Asal kişiler Kadın ve Erkek (kocası)'dır. Adam, evin altındaki odaya, yer altına iner ve son derece yorucu bir çalışmaya girişir. Kadın, içinde bulunduğu durumdan şikâyetçidir. Nihayet evden uzaklaşır, arkadaşlarıyla bir geziye çıkar. Ne var ki, çok geçmeden geri döner. "Denizde karayı, rahatta sıkıntıyı özlemiştir." Bu devinimler bütünüyle iç aksiyona hizmet eder; iç aksiyon güçlenir. Erkek'in açığa vurulmayan ama kesintisiz sezdirilen çatışmasına dikkatimiz çekilir böylece: Bu çatışma içseldir.

Adam'ın hep yer altına inip ürkütücü bir çalışmaya girmesi, beton-delerle duvarı oyması; derin bir kuyu açma çabası; bakır dövmesi vb. bir arayışın simgesidir. Erkek, bir yazardır. Yer altı; Temmuz Odası ise, yazarın çalışma odası ve buradaki savaşımların kendisidir. Yazar, bir yaratma sürecinde devinmektedir.

KADIN: Yer altından bıkmıyorsun ama!

ERKEK: O, işim benim. Mecburum.

Erkek, yine yer altına inerken, gıcırdayan merdivenler efektinin bir yazı makinasının hızlı tıkrıtlarıyla birleştirilmesi (oyunun son bölümüdür burası; *Kadın ve Kedi* oyunun da başlıca efektidir daktilo sesi) ve,

ERKEK: (...) Dinle: Ferhat, külüngü kuyulara, taşlara vuruyor. Tak, tak, tak!

KADIN: (...) Ver şu külünk dediğin şeyi bana!

ERKEK: (...) O giderse ben yokum. Beni o kurtarır, o ayakta tutar. Kayaları onunla deler, kuyuları onunla açarım.

Dağı delen Ferhat'ın aracı külünk, burada yazarın kalemini çağrıştırarak, Adamın yer altı savaşımlarının anlamı sezdirilir. Hemen sonraki konuşmada ise bir mecazla çağrışım güçlendirilir:

ERKEK: Yavaş yavaş, yavaş yavaş! Yaz yaz yaz.. Yaz ayları.

"Yazmak" yüklemine sezdirilen "yaz yaz yaz", "yaz ayları" ile birleştirilir. Ardından yazar sorar: "Daha yeni girdik temmuza... nedir temmuz?"

ERKEK: (...) Ben ne diye temmuz deyip duruyorum? Temmuz, en eski Tanrı'dır, yılın en verimli ayının simgesi.

* B. Necatigil'in *Yaz Ayları Dinlenmek* şiirinin dizeleri.

Böylece "Temmuz" motifi, "Ev" (yer altı-yer üstü) simgesiyle bütünleşir; Kadın ile Erkek'in arka planda gelişen çatışmasını sergiler. Kadın, yer üstüne aittir. Erkek ise varlığının koşulunu yer altında bulunmaya bağlamakta böylece bitip tükenmez bir savaşıma girmektedir. Kadın'ın "paylaşma" isteği ise, bütünleşmeye yetmemektedir.

Yazar, yalnızlığa koşulmuştur. Kendisi de bilincindedir bunun ve denilebilir ki, gizliden gizliye mutludur yalnızlığından: Arayış onun tek varsılığıdır.

Yazarın çabası nihayet sonuca ulaşır:

KADIN: Şimdi ne yapıyorsun?

ERKEK: Çimentonun çatlağında, nasılsa uç vermiş bir çiçek. Çimentoyu parçalıyorum. Çiçeği toprakla besleyeceğim. Özlü toprak buldum.

KADIN: Özlü toprak. Nerde buldun o toprağı?

ERKEK: Aşağıdan, derinden, yer altından!

Yer altında özlü toprak bulan, bu toprakta bir çiçek yetiştirmeyi başaran "Temmuz"dur; yer üstündekilere armağan edilmiştir o çiçek. Yazar (Erkek) ereğine ulaşmıştır.

Söz konusu farklı mekândan (Ev) dışarı çıkma isteği her zaman boy verir. Bu istek, oyun kişisinde içsel bir çatışma doğurur. Kişi, dışarı çıkmak için kendisiyle savaşmak, iç dünyasını bir ölçüde de olsa yenmek gereğini bilir; bu yüzden kendini dener, yoğun bir çalışmaya girer, çaba harcar. Böylece yaratıcı imgelem gücü devinir ve üretici bir eyleme dönüşür.

İrdelediğimiz iki oyun da tek kişiliktir. Arayış içindeki bir yazarın duygu düşünce dünyasında gelişir her iki oyun da; yazı masasında, sözcüklerin dünyasında olup biter her şey.

Sonuçta:

Necatigil'in radyo oyunlarında Kadın-Erkek'in içsel çatışma teması çoklukla işlenmiştir. Ancak bu içsel çatışmanın ayırıcı özelliği, Kadın-Erkek çatışması biçiminde gelişmemekte, imgelem güçlerinin uzlaşamamasından kaynaklanmaktadır. Çatışmada erkektekine yana bir yargı öne sürülmez. Suç-suçsuzluk problemini de aşar bu çatışma. Erkeğin (*Temmuz* ile *Kadın ve Kedi*'de oyun kişisi yazarın) imgelem gücü, yaratıcı ve üreticidir. Geçmişin kendisi üzerinde bıraktıkları ve bunların kendisinde doğurduğu imgelerle bakar dışarıya; dolayısıyla ilişkilerine. Bu ilişki ona en yakın insanla kurulur doğal olarak. Kadınlıkla çatışması, imgelem dünyasıyla dışarı arasındaki çatışmanın bir göstergesidir. *Temmuz*'da Kaptan'ın

varlığı (Deniz simge/motifi doğrultusunda), oyunu, Karı-koca çatışmasına indirgenmekten kurtarır ve oyuna daha geniş bir açıdan bakmamızı sağlar, örneğin. Oyun yazarının merceği kadına karşı iyimserdir. Çatışmayı doğuran etkenin erkeğin iç dünyasından kaynaklandığı, ancak bunun da yaşama eyleminde vazgeçilemez bir öge olduğu da bize sezdirilir. Oyun kahramanı da bilincindedir durumun. Kendisine uzak açıdan bakabilmekte, ne var ki çatışmayı engelleme yolunda bir tavır geliştirememektedir. O, iç dünyasının egemenliğinden, iç dünyanın imgelelerini üreterek kurtulma yolunun bir/tek seçenek olduğunun bilincindedir. Güçlüdür oyun kişisi, kendi gücünü bilir ve sınar; aynı zamanda kendisinde güç doğuran motif, onu egemenliği altına almakta; içsel çatışmaya girmektedir. Kadın, bu çatışmaya bir taraf olmaktan çok, içsel çatışmayı somutlaştıran bir kişidir. Eğer oyunda bir yargılama varsa, bu, kahramanın kendini sorgulamasından doğmaktadır.

Kadın ve Kedi ile *Temmuz* oyunu Behçet Necatigil'in dramatik yazarlık tutumunu öne çıkaran iki şiirli oyundur.