

BEHÇET NECATİGİL VE RADYO OYUNLARI

Ülkü AYVAZ

“Ben gidince nem kalır.”

B. Necatigil

Ünlü Alman şair, öykü ve radyo yazarı Wolfgang Weyrauch (1907), radyo oyunu üzerine şunları söylüyordu: “*Radyo oyunu görünmeyen bir Sen’le yapılan konuşmadır. Gerçeküstü bir oyundur ve ahlaksal değer taşır.*” Weyrauch, öte yandan radyo oyunu ile çağdaş şiir arasında ruhsal bir yakınlığın varlığına dikkati çeker. Beşyüz sayfalık radyo oyunu incelemesi yayımlayan Dr. Heinz Schwitke ise, radyo oyununun tek insana seslendiğini ve dinleyicisini yalnızlıktan kurtardığını belirtmektedir. Söz konusu türün tek duyuya yönelmesini bir üstünlük olarak değerlendiren Dr. Schwitke’ye göre dinleyicinin imgelem gücü oranında bir sahneye sahiptir radyo oyunu.

Ülkemizde radyo oyunu yazarlığı alanına uzun yıllar emek vermiş ve dramatik edebiyatımıza sözü olan oyunlar üretmiş bulunan Behçet Necatigil de radyo oyununu şiire en yakın tür olarak tanımlar ve ironiyle simgelenenle bu türün işlevsellik kazanabileceği üzerinde durur. Necatigil’e göre radyo oyunu çok kere mecaz diliyle konuşur. Alegorik ve trajiktir. Tuluatla, skeçle, kabare ile hiç ilgisi yoktur. Düşündürücüdür. Okuyucusundan, dinleyicisinden incelmış bir zevk ve dikkat bekler. Sahne oyununun klasik edebiyattan gelmesine karşın, radyo oyunu modern edebiyatın bir koludur. Yazarın deyişiyle, yazdığı “oyunların çoğunda, kaybolmuş bazı değerlere karşı yakılmış ağıtlar görülür. Şiirin lirizmi nasıl çok vakit hüzünlerden, acılardan doğuyorsa o oyunlarda da belli belirsiz ince acılar dile getirilmiş. Bu da bu

oyunları şiire yaklaştıran özelliklerdir.” Radyo oyununu çağdaş edebiyatın bir kolu olarak değerlendiren Behçet Necatigil, masal ve efsanelerimizin bu tür için elverişli kimi nitelikleri kendinde saklı bulundurduğu kanısındadır. “Radyo oyunu için en iyi konu tasavvuf edebiyatı. Bir derviş alacaksınız. Mesela, Abdal Musa, Eşrefoğlu Rumi. Harikulade oyun çıkar. Kerametleri ile modern radyo oyunu çıkar. O hayatlar hep alegorik, sembolik. Yalın gerçeğe radyo oyunu yavan olur. Masal unsuru bulunmalı.”

Behçet Necatigil’in ilk radyo oyunu Şubat 1963’te *Varlık* dergisinde yayımlanan *Kadın ve Kedi*’dir. Yazar, 1963-73 yılları arasında Almancadan 15 oyun çevirmiş ve bunların çoğu radyodan dinleyiciye ulaşmıştır. Necatigil, radyo oyunlarını *Gece Aşevi*, *Pencere*, *Üç Turunçlar*, *Kadın ve Kedi-Yıldızlara Bakmak* adlı kitaplarında toplamıştır. (Bu oyunlar Toplu Eserleri dizisinde ilk kez tek cilt olarak yayımlanmıştır. 1984)

Necatigil’in radyo oyunlarında öne çıkan bir dış aksiyon bulunmamaktadır. Daha çok iç aksiyon önem kazanmakta, bir durum oyunu kurulmaktadır. Dış aksiyonun, arka plana alınması dikkati olaydan çok duruma çeker. Yine oyun kişileri bu “durum içinde” devinen, bu durumun çemberinde öteki kişilerle ilişki kurabilen bir yöneliş gösterir. Kendine özgü yanları bulunan, gündelik yaşantı içinde duygu dünyalarını açığa vuran ve bu dünyaların kendilerini belirlediği kişilerin ortak yanı içsellikleridir. İçsellik, oyunlardaki durumla tam bir bütünlük göstermektedir. Dramatik olan, duruma karşı bir içsellik, bir imgelem dünyası geliştiren ve bu dünyanın gündelik yaşama yansımada anlamını bulan bu iç çatışmadadır. Aksiyonda ne olayların keskin dönüşümü, ne şaşırtıcı sürprizler bulunur. Kişilerin yönelişinde de aynı çizgi kendini açığa vurmaktadır. Kriz doğurabilecek çatışmalar, kahramanı bir baht-dönüşüne sürükleyen olay/ilişkiler yoktur. Oyun kişileri durum içinde kendi dünyalarını





sergilerler. İlgili dünya içseldir. Sonunda önem kazanan yine durumun kendisidir.

Burada, şu soru kendine çekiyor bizi: Gerçekçi dramın/klasik dramın yazılış, kuruluş (yukarıda söz ettiğimiz) özelliklerinden neredeyse bütünüyle el çekerek, kurulu o kendine özgü durumlar nasıl bunca etkili olabiliyor?

Çatışmaların içe çekildiği, dışarı vurulmak için -deyim yerindeyse- haykıran yaşantı ve birikimlerin üstünün örtüldüğü oyun gerçeğinin gizlerini ele geçirmek çaba ister. Bir büyük şairin ilgili oyunlarındaki üstünlük dil gücünde, sözcüklerin o olağanüstü kurulmuş evreninde aranmalıdır.

Behçet Necatigil'in, şair ve radyo oyunu yazarı Günter Eich üzerine yazdığı makalede söyledikleri bu açıdan anlamlı, yol gösterici.

“Çünkü kelimenin, sözün çifte hüviyetini, imge ve kavram olarak ikiz yaratılışını başkalarından daha iyi biliyordu. Kelimenin anlaşılır oluşundan hem tespit, hem tecrit eden harflerle bir hısımlığı vardır, ama canlı kelimenin ses olarak belirmesinde bir somutluk bulunur. Kelime sadece bir gerçeğin tasvirine araç olarak kullanılmaz, kendi açık gerçeğini, kendi imge dünyasını da arar. Bu dünya, kelime ile birlikte yaratılır, kelimenin ikiz hüviyeti dolayısıyla vardır ve şu anlama gelir:

Eich, bunu bulmuştu. Soyutlama ve fotoğraf yüzyılı için garip bir olaydır bu: Teknikte, modern bir aletin, yani radyonun; majik mahiyetini değerlendirecek bir şair araması, gariptir. Bugün için, sezebileceğimizden çok daha geniş ufuklu bir anlam taşır bu durum.”

Necatigil'in oyunlarında kurulu durumun temel motifleri başlıca iki göstergede yoğunlaşmaktadır: İç ve dış (içerisi-dışarı). Oyun kişilerinin içinde bulunduğu durum, bir çemberi anımsatır. Bu çemberin içinde hareket ederler. Deyim yerindeyse, çemberi kavramak, tanımak, durumun 'farkına' varmak iç aksiyonun ateşleyici noktasıdır. Oyun kişilerinin iç dünyasını sergilememenin de çıkışı buradadır. Dramatik olan, kahramanların 'iç' gezisinin 'dışarıya' açılma çabasında yoğunlaşması, ne var ki, bu isteğin sadece kahramanların eylemiyle gerçekleşmesi olanağının bulunmasındadır. Böylece durum önem kazanır; dikkat noktası duruma çekilir. Burada durum konusunda bir açıklama zorunlu görünüyor. “Durum”, gerçekçi dramın 'çevre

koşuluyla' bütünüyle benzer değildir. Gerçekçi dramda, kahramanların yönelişi ile çatışma doğuran nedenler sosyal çevre koşuluna bağlanarak kahramanların ilgili koşula direnç göstermesi, süregiden yaşam düzeyini değiştirme çabası öne çıkmaktadır. Ancak kahramanın bu koşulları değiştirememesi, dramatik olanı açığa vurur. Böylece dikkat sosyal çevre koşuluna çekilmek istenir. Necatigil oyunlarında ise, 'durum' 'sosyal çevre koşulu'ndan öte bir anlamla yüklüdür. Oyun kişilerinin geçmişten getirdikleri, imgelem dünyaları andaki tasarım dünyaları, onların yaşamalarında belirleyici olmakta, giderek çevre koşuluyla bütünleşmektedir. Böylece insanın derin gerçeği yalnız dış koşullarda değil, dış ve iç koşulların bütünlüğünde aranır.

Behçet Necatigil'in bir konuşmasında şu söyledikleri bu bakımdan anlamlıdır: "*Ruhun huzuruna biz ancak dış münasebetlerdeki sağlamlıkla varabiliriz.*"

Pencere oyununda iç ve dış dengeli bir bütünlükle işlenmiştir. İçerinin asal simgesi ev; dışarının ise sokaktır. Pencere, içeri ile dışarı arasında bir köprüdür. Bütün gününü dar basık bir odada geçirmek zorunda kalan yaşlı yatalak anne, damadının yanına sığınmıştır. Konuşma yeteneğini yitirmiştir; oyun boyunca kısık bağırıışlarını, inlemelerini işitiriz yalnız. Karı-koca bu inleyişlerin çırpınıışların nedenini araştırır. Yaşlı anne hep pencereden dışarı bakmaktadır. Bir efekt ile sokağa geçilir. Dışarıda çocuklar, yaralı bir kedinin çevresini almışlar, kediyi öylece bırakmak mı yoksa eve götürüp bakmak mı gerektiği üzerine gürültülü bir biçimde tartışırlar. Yaşlı anneye bakmak ile yaralı kediye bakmak böylece bir anlamda bütünleşir.

Yıldızlara Bakmak oyununda, bakmak simge/motifi, mecazlı anlatımla Gözlemevi Müdürlüğüne başvuran bir adamın dramını sergiler. Bakmak ve görmek motifi, geniş yaşantı dairesinde farklı yüzleriyle ortaya konur. "Ocaktaki yemeğe bakmak", "Hesaplara bakmak", "Vitrindeki kumaşlara bakmak", "Çocuklara bakmak", ve "Yıldızlara bakmak". Bu bakmakta/görmekte "geç kalmış" Yolcu, yolculuğunu 'dışarıda' gerçekleştirirken, kendi iç yaşantı dairesindeki dramı açığa vurur.

Kadın ve Kedi adlı oyunda da yazar, eski kiracıyla yeni kiracıyı karşı karşıya getirir. İmgelem dünyaları ve içsel yaşantıları serimlenir. Aralarında bir ortaklığın, bir benzerliğin, bir paylaşma odağının farkına varırlar böylece. Belirleyici olan evdir. "Ev, yaşantılara el koymuştur." Birinci adam, hayallerini öykülere, oyunlara yazıp döker. İkincisi ise, sandıktan eski eşyaları serip döker ortaya ve geçmişin o hâlâ taptaze anılarına dalıp gider. Burada

iç, içsellik, iç dünya; dış ise somut mekânın ve bu mekânda boy veren yaşıntının göstergeleridir.

Yol oyununda kahramanlar açık havadadır görünüşte; parkta dolaşır durur delikanlıyla kız. Çıkışı bulamazlar bir türlü, dönüp dönüp aynı yere gelirler. Kendileri için bir yol ararlar. Ne var ki, yol belirlenmiştir: İçeride dolaşılacaktır. Verili koşullar yol dairesini çizmiştir; dışarı çıkmaya izin verilmez.

Uzak Yol Kaptanı, iç ile dışın bir yolculuğudur âdeta. Yeni evli çift, deneyimli, gün görmüş, Kaptan'ın yönetimindeki bir deniz motoruyla yolcu luğa çıkmışlardır. Evliliğe yeni adım atmış genç çift ümit dolu beklentiler içindedir. Ne var ki, yaşam düz bir çizgide akıp gitmektedir. Tıpkı bir deniz yolculuğundaki gibi, hayal kırıklıkları, ümitsizlik, arada sevinçler, şaşkıncı, korku dolu olaylar... Deniz motorunda ayakların yere basması sadece görünüşte böyledir. Kaptanın deyişiyle, "...gemilerin ve insanların beklenmedik engeller karşısında birdenbire yatak değiştirmesi kolay olmaz." Burada 'yatak değiştirme' bir farklı yaşamaya geçişi sezdirir bize. Denizdeki uzun yolculuk dışarının, motor da bir barınak olarak içerinin simgesidir.

Üç Turunçlar'da dış, bir masal evreninde verilir. Beklentiler, hayaller, ümit duygusu Üç Turunçlar masalıyla açılır. Masal evreni, somut yaşamla dengeli bir bütünlük içinde verilmiştir. Dar, loş odalarda bunalmış, zorlu, elverişsiz koşullarda yaşamaya çabalayan küçük-ortanca-büyük kız kardeşin, bu koşullardan sıyrılıp çıkma çabaları, oyunun asal motifidir. Kardeşlerden orta yaşlı çoktan geçkin büyük kız, ötekilerin tersine kendince bir çıkışı dener. Aradan yıllar geçer, bu eylemiyle içinde büyüyen suçluluk duygusu onu yine mutsuzluğa, ümitsizliğe sürükler. Böylece dış (masal evreni), iç (somut beklenti-çabalar) oyunun ana göstergeleri olarak öne çıkmaktadır.

Ümit duygusu ile bu duygunun önemsenmediği koşulu karşı karşıya getiren *Artırma Salonunda* oyununda yazar, elinde kalan satacak son şeyi, ümit duygusunu artırmaya koyan delikanlının dramını işler. Delikanlının yönelişi, artırma salonundaki alıcıların 'beş para etmez' tavrıyla 'mal'a yaklaşmaları daha bir güçlülük kazanır. Bu oyunda ümit için, artırma salonu/ alıcı takımı dışın simgeleridir.

Yazarın son oyunu *Temmuz* (oyun.20 Ekim 1977), yaratma sürecinde bir sanatçıyı, yaşamını sürdürdüğü mekânda (evde) ve yeraltında çalışırken ele alır. Yazarın şiire en çok yaklaştığı bir oyundur *Temmuz*. Denilebilir ki, oyun

bütünüyle simge-motiflere yaslanmaktadır. Bu oyunda iç ve dış göstergeler, ev ile yazarın çalışma atmosferi olan Temmuz odasıyla simgelenmiştir. Ev, yazarın iç dünyasıdır: Parçalanmış, yalnızlığa koşulu bir dünya... İç dünyanın zenginliği, sevinç ve ince acılar Temmuz odasında boy verir. Ne var ki, bu farklı mekân yaratıldıktan sonra bir simge olarak yaratıcısını egemenliği altına alır; “yaşayışına el koyar”.

İrdelemeye çalıştığımız oyunlarda açığa vurulan ayırıcı özellik, içeri-si ve dışarı-sı göstergelerinin ev simge motifinde birleşmesidir. Necatigil’in oyunlarında betimlenen ev genel olarak aynı evdir; tektir. Eski, ahşap, tahta döşemeleri gıcırdayan bir ev. Eskiye, geçmişe, çocukluk dönemini çağırıştırılan bir ev. Ancak bu ev, içinde yaşayan tarafından yeniden üretilip imgelemiyile özdeşleştirildiği ölçüde vardır. Örneğin, yazarın *Kutularda Sinek* adlı oyununda gerçek işi tüccarlık olan bir sözde eleştirilenle ilişki kuran sözde bir yazarın yaşadığı ev, öteki oyunlarındaki aynı ev olmasına karşın farklı-mekân niteliğine ulaşmaz. Sözde yazar, eve somut mekân olarak bakar ancak; bir yaratıcı imgelem dünyasından yoksundur.

Söz konusu farklı-mekândan dışarı çıkma isteği her zaman boy verir. Bu istek oyun kişilerinde içsel çatışmasının ateşleyici nedenidir. İlginç olan, dışarı çıkanların sadece dışarı çıktıklarını “sanmış” olmalarıdır. Dışarı çıkanlar ‘İçeride’ kendilerine yüklenmiş dünyaları da birlikte götürürler.

Dramatik edebiyatımıza son derece ilginç, düşündürücü oyunlar vermiş bulunan “şiiirli gerçekçi” Behçet Necatigil’in oyunlarından öğrenilecek çok şey var.

Kaynaklar:

Behçet Necatigil, “Radyo Oyunları”, *Bütün eserleri 7*, Cem Yay., 1984.

_____, “Dünya Radyo Oyunu Yazarlığının 50. Yıldönümünde”, *Milliyet Sanat*, 11 Nisan 1975, Sayı:127.

Doğan Hızlan, “Necatigil’in Son TV Konuşması”, *Hakimiyet Sanat*, Ocak 1980, Sayı: 42.

Sabriye Sözmen, “Necatigil ile Bir Konuşma”, *Hareket*, Mart 1980, Sayı: 13.

Ülkü Ayvaz, *Duvarдан Gelen Sesler*, Cem Yay., 1986.

_____, “Necatigil’in İki Radyo Oyununda “İçerideki” Çatışma”, *Türk Dili*, Ekim 2014, Sayı.754

B.Necatigil, “Bir Alman Şairi G. Eich”, *Düzyazılar I*, YKY 1999.