



Hacettepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı

TÜRKİYE'DE RADYO OYUNLARI

Sevda ARSLAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2010

TÜRKİYE'DE RADYO OYUNLARI

Sevda ARSLAN

Hacettepe Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2010

KABUL VE ONAY

Sevda ARSLAN tarafından hazırlanan "Türkiye'de Radyo Oyunları" başlıklı bu çalışma, 26 /04/2010 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Bilge ERCİLASUN
(Başkan)



Prof. Dr. Âbide DOĞAN
(Üye)



Doç. Dr. Gonca GÖKALP ALPASLAN
(Danışman)



Doç. Dr. Sıddıka Dilek YALÇIN ÇELİK
(Üye)



Doç. Dr. Nesrin Tağızade Karaca
(Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. İrfan ÇAKIN
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Tezimin /Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin/Raporumun sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinde erişime açılabilir.

☒ Tezimin/Raporumun iki yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerde erişime açılabilir.

26 /04/2010

Sevda ARSLAN

ÖZET

ARSLAN, Sevda. *Türkiye'de Radyo Oyunları* , Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2010.

Türkiye'de Radyo Oyunları başlıklı tez çalışması, bir döneme damga vuran kitle iletişim aracı radyoyu ve radyoya özgü dramatize yapım olan radyo oyununun gelişimini vurgulamak için ortaya konmuştur.

Tezin ilk amacı radyo oyununun ne olduğu ve ne olmadığını belirlemek oldu. Ardından dünyada ve Türkiye'de radyo yayın macerası ve bu macerada radyo oyununun yeri, tarihsel bir çizgide aktarılmaya çalışıldı. Radyonun siyaset ve teknoloji karşısındaki durumuna yer verildi.

Üçüncü bölümde, Ankara Radyosu ve İstanbul Radyosu arşivlerinden elde edilebilen oyun dökümleri biraraya getirilerek radyo oyunları derlendi. Arşivlere isim olarak girebilmiş radyo oyunlarına, metin olarak ulaşma imkânı olmadığından, basılmış radyo oyunları üzerine bir inceleme yapmak uygun görüldü. Bu nedenle herhangi bir dönemsel sınıflama yapılmadan doksan beş oyun konu yönünden irdelendi. Radyo çocuk oyunları, arkası yarınlar, skeçler ve eğitsel amaçlı kısa dramatize oyunlar kapsam dışında bırakılmıştır.

Sonraki bölümlerde radyo oyununda kurgu, mekân, zaman, karakter, efekt ve diyalog kavramları ayrı ayrı bölümlerde ele alınarak incelendi. Ekler kısmında Ankara ve İstanbul radyolarından alınan oyunlar, iki farklı döküm halinde yer aldı.

1940'lı yıllardan 2010'a kadar gelen süreçte incelenen radyo oyunu varlığı, daha önce bütünsel anlamda başka bir akademik çalışmaya dayanmadığı için tüm eksiklikleriyle bir ilk olacaktır. Kavramsal ve içeriksel olarak

tanımlamaya çalıştığımız "radyo oyunu"nın hem akademik çevrede hem de yazarlık mertebesinde faydalı olmasını umuyoruz.

Anahtar Sözcükler: Radyo, radyo oyunu, efekt, kurgu, konu, diyalog

ABSTRACT

ARSLAN, Sevda. Radio Plays in Turkey, Master Thesis, Ankara, 2010

The Thesis titled Radio Plays in Turkey, was made up to emphasise the development of the radio that branded an era as means of social communication and radio play which is a radio oriented dramatic production.

The primary object of the thesis was to find out what is a radio play or what it isn't. Then the adventure of radio broadcasting and the position of radio play in this adventure was tried to be reported in a chronological order. The situation of radio play against politics and technology was taken up .

In the third chapter play texts which were obtained from Ankara and İstanbul Radio archives were brought together and compiled. As it wasn't possible to reach the texts of some plays which were included in archives only by their titles it was approved to make a research only on plays which were published. For this reason without any consideration of their historical periods or classifications ninety-five plays were examined according to their plots. Children radio plays, soap operas, sketches and short educational dramatic plays were left beyond the scope.

In the latter chapters fiction,place ,time character, efect and dialogue concepts in radio plays were examined in separate sections. In appendix section Radio plays which were taken from Ankara and İstanbul Radios took place in two different inventories .

As during the period from 1940's to 2010 the existence of examined radio plays were not based entirely on another academic study this thesis will be an initial with all its deficiencies.We hope that 'radio play' which was

tried to be defined as conceptually and contextually will be helpful both on academic setting and authors' degree.

Key Words: Radio, Radio play, efect, fiction, plot, dialogue

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI	i
BİLDİRİM	ii
ÖZET	iii-iv
ABSTRACT	v-vi
İÇİNDEKİLER.....	vii-ix
ÖNSÖZ.....	x-xii
GİRİŞ: RADYO OYUNUNA KURAMSAL BİR YAKLAŞIM.....	1
Sahne Oyunu ve Radyo Oyunu Arasındaki Ortaklıklar ve Farklılıklar.....	13
1. BÖLÜM: DÜNYADA RADYO YAYINCILIĞI VE RADYO OYUNU.....	17
2. BÖLÜM: TÜRKİYE’DE RADYO VE RADYO YAYINCILIĞI.....	22
2.1.Hazırlık Dönemi.....	22
2.2.1927–1936 Yılları Arasında Türkiye’de Radyo Yayıncılığı.....	26
2.3.Devlet Radyoculuğu Dönemi.....	29
2.4.1946–1960 Yılları Arasında Türk Radyo Yayıncılığı.....	37
2.5.1960’tan –TRT’in kuruluşuna Kadar Radyo Yayıncılığı.....	42
2.6.TRT Dönemi Türk Radyo Yayıncılığı.....	46
2.7.Radyo Yayıncılığında Özelleşme Süreci ve Bugünkü Durum.....	49
3.TRT ARŞİVLERİNDEKİ RADYO OYUNLARI HAKKINDA BİR DEĞERLENDİRME.....	53
4.BÖLÜM KONULARINA GÖRE RADYO OYUNLARI.....	59
4.1.Toplumsal Konular.....	63
4.1.1.Eğitim.....	64
4.1.2.Töre/Gelenek Görenek.....	69

4.1.3.Geçim Sıkıntısı-İşsizlik.....	73
4.1.4. Sınıf Ayrımı.....	80
4.1.5. Rüşvet	82
4.1.6.Toplumsal Duyarlılık-Öz Eleştiri	84
4.1.7.Savaş.....	85
4.2.İlişkiler.....	90
4.2.1.Kadın Erkek İlişkileri.....	90
4.2.2.Aile İçi İlişkiler.....	109
4.2.3.Toplumsal İlişkiler.....	113
4.2.4.Bireyin İç Dünyasını Ele Alan Oyunlar.....	115
4.3.Tarihi Oyunlar-Kahramanlık.....	118
4.4.Macera.....	122
4.5.Gerçeküstü	123
4.6. Radyo Oyunlarının Beslendiği Kaynaklar.....	135
5. BÖLÜM RADYO OYUNLARINDA KURGU.....	140
5.1. Zaman Dizimsel Kurgu.....	140
5.2. Geriye Dönüşlü Kurgu.....	142
5.3. Paralel Kurgu.....	149
5.4. İç İç Kurgu.....	153
6. BÖLÜM MEKÂNLARINA GÖRE OYUNLAR	157
6.1. Gerçek Mekânlar.....	157
6.2.Gerçeküstü Mekânlar.....	163
7. BÖLÜM ZAMANLARINA GÖRE OYUNLAR.....	171
7.1. Kısa Zamanlı Oyunlar.....	171
7.2 Uzun Zamanlı Oyunlar.....	172
8. BÖLÜM KARAKTERLERE GÖRE OYUNLAR.....	175
9.RADYO OYUNUNDA EFEKT.....	179

10. RADYO OYUNUNDA DİYALOG	201
----------------------------------	-----

SONUÇ.....	204
------------	-----

KAYNAKÇA.....	208
---------------	-----

EKLER

Ek 1: TRT İstanbul ve Ankara Radyoları Oyun Dökümleri: Yazar Adına
Göre

Ek 2: TRT İstanbul ve Ankara Radyoları Oyun Dökümleri: Oyun Adına
Göre

ÖNSÖZ

Radyo, bir devrin altın çocuğu olarak gönüllere taht kuran, hem dünyada hem de Türkiye'de tarihe tanıklık etmiş bir kitle iletişim aracıdır. Onun bu başarısı, kuşkusuz seslenebildiği kitlenin genişliğiyle de ilgilidir. Radyonun geniş ve gizemli yapısı, bu tezin ortaya çıkmasında etkili oldu. "Türkiye'de Radyo Oyunları" başlıklı bu yüksek lisans tezi büyük bir adım olarak düşünülmüş ancak bu adımı atabilmek için büyük engellerle karşılaşmış bir çalışmadır. Türkiye'de radyonun yayına başlamasıyla beraber etkin bir dramatize program olarak varlığını sürdüren radyo oyunları, kayıp tür olarak nitelendirilebilir; çünkü 1940'lardan beri farklı ağırlıklarla olsa da düzenli olarak yayınlanan radyo oyunlarına dair herhangi bir döküm bulunmamaktadır.

Tez kapsamında radyo oyunlarının tarihçesinin yanı sıra oyunların incelenmesine çalıştık; ancak burada en büyük engellerden biriyle, metinsizlikle karşılaştık. TRT arşivlerinde çoğu radyo oyun metni bulunmamakta, bulunanlar ise kurum politikası gereğince dışarı verilmemektedir. Kurum kayıtlarına alınan oyunların kayıt tarihi, oynanma tarihi belli değildir. Kimi oyunlar listelerde defalarca yer alırken oyunlar arasında bir fark olup olmadığı belirtilmemektedir. Bu nedenle incelemeyi ancak basılı metinler üzerinden yaptık. Basılı metinleri ise belli ölçütlere göre belirledik. Radyo çocuk oyunlarını, kısa skeçleri, eğitim amaçlı dramatize metinleri ve arkası yarınları incelememizin dışında bıraktık.

Metinler hakkındaki sıkıntıyı aşabilmek için yazarlara ulaşmayı denedik ancak olumlu yanıt alamadık. 19 Nisan 2008'de İstanbul'da Adalet Ağaoğlu'yla yapılan görüşmede yazar radyo oyunlarını paylaşmak istemediğini belirtti. Bunun yanı sıra Miyase Sertbarut ve Hasan Erkek'le görüşme şansı yakaladık. İletiler yoluyla iletişim kurduğumuz Miyase Serbarut'un oyunları basılı olmadığı için teze dahil edemedik. Radyo oyun yazarı Özel Arabul ile 15.07.2009 tarihinde internet üzerinden yapılan

görüşmeden, yazar yurt dışında bulunduğu için bir sonuç elde edemedik. Sayın Hasan Erkek ile 03.02.2010 tarihinde Eskişehir'de hem oyunlarını hem de fikirleri üzerine görüşme yaptık. 2005 yılı Haziran ve Temmuz ayları boyunca TRT Ankara Radyosu, 10.08.2005 tarihindeyse TRT İstanbul radyosunda çalıştık ve ekler bölümünde sunduğumuz dökümleri derledik.

Bu çalışmada Türkiye'deki basılı, telif ve tek bölümlük oyunları inceledik. Metinler konusunda gidilen sınırlamadan sonra kurgu, mekân, zaman, karakter, efekt ve diyalog kavramlarını irdeledik. Radyo oyununu, tiyatro oyunundan ayıran yanları bu bölümlerde ele alındı. Özellikle efekt ve diyalogun radyo oyunlarının ayırt edici unsurları olduğu belirlendi.

Bu tez, radyo oyunu alanında bütüncül bakış açısı taşıyan ilk tezdır. Daha önce Behçet Necatigil'in oyunlarını konu edinen tezler yapılmıştır; Özcan Özkan'ın **Behçet Necatigil ve Radyo Oyunları** konulu lisans tezi, 1991 yılında Dil Tarih Coğrafya Fakültesi'nde hazırlanmıştır. Hüseyin Alaçatlı'nın 1994 yılında Erzurum Atatürk Üniversitesi'nde **Behçet Necatigil'in Radyo Oyunları** konulu yüksek lisans tezi bunlar arasındadır. Bizim tezimizde genel anlamda radyo oyunu üzerinde durduk. Tezin hem edebiyat hem de tiyatro alanında akademik çalışmalara katkıda bulunmasını umuyoruz.

Çalışmanın sonuna geldiğimde kimlere teşekkür edebileceğimi düşünmek zor olmadı; çünkü benden daha çok onların emek sahibi olduğuna inanıyorum. Bu çalışma, varlığın bir ipin ucunda olduğunu, o ip kopunca inandıklarının yok olduğunu gösterdi bana. Yeniden var olabilmekse ancak destekle mümkün oldu.

Ben artık vazgeçtim, yapamam dediğimde benden çok beni düşünen ve bana benden çok güvenen hocam Doç.Dr. Gonca GÖKALP ALPASLAN'a, elimden tutup beni kaldırdığı için teşekkür ederim. Bu tez aslında - kusurları bana ait olan- onun hayalidir.

Değerli fikirlerini benimle paylaşan Prof. Dr. Hasan Erkek'e, oyunlarını paylaşmaktan çekince duymayan Miyase Sertbarut'a teşekkür ederim.

Çalışma süresince hem çevirileriyle hem de düşünceleriyle yanımda olan ve bana destek verem ablam Sermin ARSLAN'a minnettarım.

Düzeltilmeleri, önerileri, sabırlarıyla bana yol gösteren arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Son teşekkür aileme. Düştüğüm anda yanımda olan, gecelerini gündüzlerine katan, her gün yeniden büyüten ve asla bıkmayan ailemin hakkını ödeyemem.

Sevda ARSLAN
Nisan 2010, Ankara

GİRİŞ

RADYO OYUNUNA KURAMSAL BİR YAKLAŞIM

Radyo oyunu için “Radyo oyunu, radyo tiyatrosu, mikrofondaki tiyatro, radyofonik piyes, radyofonik oyun” adlandırmalarının hepsi kullanılmaktadır. Türe özgü kesin bir adlandırma yapılamamıştır. Yazarlar ya da radyo görevlileri konuya açıklık getirememişlerdir. TRT’de radyo oyunu tanıtımları “radyo tiyatrosu” ya da “arkası yarın” olarak yapılmaktadır. Bunun yanında Zafer Nuri Eraslan TRT için hazırladığı Radyo Oyunları Üzerine Bir Araştırma kitabında radyo oyunlarının “radyo tiyatrosu” olarak nitelendirilmesini doğru bulmadığını belirtir. Eraslan’a göre “tiyatro” seyircisiyle buluşabildiği için radyo oyunundan ayrılır (Eraslan,1979:7).

Bu tezde radyo oyunu kullanımını tercih edeceğiz; çünkü radyo oyunu terimi diğerlerine göre daha çok kullanılmakta, incelenen eserlerin çoğunda yazarlar "radyo oyunu" ifadesini yeğlemektedir. Ayrıca bu metinlerin sahne tiyatrosuyla eş değeri olmadığı kanaatine varılmıştır.

Radyo programlarının sınıflanmasında pek çok yol izlenebilir. Neşe Kars’a göre içerik açısından; haber, eğlence, kültür, müzik, reklam eğitim programları; sunuş açısından müzik ve söz programları sınıflaması mümkündür. Kars, bu tezin konusu olan radyo oyunlarına söz programları arasında yer verir. Bu grupta düz, sohbet, tartışma, dramatize, karşılıklı konuşma, yarışma, masal, belgesel, magazin ve kuşak programları yer alabilir (Kars, 1993: 273-274).

Radyo oyunları dramatize yapımlardır; ancak radyo programcılarının literatüründe dramatize olarak nitelendirilen her program radyo oyunu değildir. Ülkemiz radyolarında, radyo oyunu olmayan metinler de dramatize edilerek dinleyiciye sunulmaktadır, söz programı olarak

nitelendirilen sohbetler, karşılıklı konuşmalar vb. de dramatize edilerek (ilgili konu çerçevesinde) dinleyiciye aktarılabilir. Radyo oyunları bu program grubunun altında yer almaktadır. Aysel Aziz dramatize programları şöyle tanımlamaktadır.

Dramatize program biçimi özelliği olan bir izleyici kitlesi ya da herhangi bir konu ile sınırlı olmayıp, her konu ve her kümedeki izleyici kitlesi için kullanılabilir bir yapım biçimidir. Dramatize yapım biçimini genel hatları ile tanımlamaya çalışırsak, konuyu içinde geçtiği biçimde ya da geçmesi istenen, planlanan biçimde oyuncular aracılığı ile vermektir diyebiliriz. Bir başka söyleyişle, mesaj, doğal ortamındaymış gibi belirli karakterler aracılığı ile verilir. Burada, konu yönünden herhangi bir sınırlama olmamasına karşın, dramatik yapım denildiğinde ilk akla gelen öykü, roman, masal gibi yazın türlerinin oyunlaştırılmasıdır. Bu türlerle ilgili drama programlarının tanımı ise şöyle yapılmaktadır: Diyaloglar şeklinde yazılmış, konuşmaya dayalı, zıtlıkların çatışmasıyla gelişen, içinde olay zenginliği bulunan edebi türlerin radyo ve televizyon tekniğinden yararlanılarak seriler, diziler, tek oyunlar, skeçler, sinema filmleri, dramatik belgeseller biçimlerinde radyo ve televizyona uyarlanmasıyla gerçekleştirilen yapıtlardır (Aziz, 2002:188).

Dramatize programlara bu açıdan yaklaşıldığında söze dayalı pek çok yapım bu gruba dahil olabilir. Öykü, masal, roman gibi yazınsal türler de dramatisasyon yöntemiyle sunulabilir; ancak bu programların hepsi radyo oyunu sayılamaz. Elbette bu yapımlarda da ses(insan sesi), efekt, müzik kullanılmaktadır. Bu noktada radyo oyununun ayırıcı noktası “radyo için” yazılmış olmasıdır.

Radyo oyunlarında dramatik yapıya geçmeden önce dramatize program türlerini konu ve yapı bakımından incelemek faydalı olabilir. Dramatisasyonlar içerik olarak; yazınsal türlerde, eğitsel, kültürel konularda, eğlence programlarında reklam ve hizmet tanıtımlarında kullanılabilir(Aziz, 2002:191-193).

Yazınsal türler kapsamına öykü, roman, masal ve tiyatrolar, televizyon ve radyo için yazılmış piyesler girmektedir. Bu noktada önemli olan, radyo için yazılmış bir oyunun seslendirilmesiyle, okumak için oluşturulan bir yazın türünün seslendirilme ve oynanma hazırlıklarının farklılığıdır. Okunmak için oluşturulan yazınsal türlerin radyoda yayınlanabilmesi için bu metinlerin radyo oyun kurallarına uygun biçime getirilmesi gerekir.

Roman ve öykü gibi türlere ağırlıkla yer alan betimlemelerin, tiyatrodaki dekor ve kostümle sağlanan anlatım gücünün radyoda verilemeyeceği düşünülürse metin uyarlaması yapmak zor ve zahmetli bir uğraştır (Aziz, 2002:191).

Eğitsel ve kültürel yayınlar toplumun her kesimine hitap etmeyi, hedef kitlesine göre(kırsal kesim, çocuklar, anneler) verilecek iletiyi dramatize ederek daha etkili olmayı amaçlarlar. Eğlendirici yayınlar, güldürü niteliğindeki metinlerin efekt ve müzik eşliğinde sunulmasını kapsamaktadır. Bu metinler yeniden yazılabileceği gibi daha önce yazılmış metinlerin dramatize edilmesiyle de oluşturulabilirler. Reklamlar, günümüzde de sık sık rastlanan bir yöntemle kısa süreli basit oyunlaştırmalarla sunulabilmektedir(Aziz, 2002:191-193).

Aysel Aziz, **Radyoda Yayıncılığı** kitabında konu sınıflamasının yanısıra biçimsel özelliklere göre de bir sınıflama yapmaktadır(Aziz, 2002:194-196). Tek oyunlar, skeçler, seriler, diziler, dramatik belgeseller işleniş ve süre ölçütlerine göre ayırım gösterirler.

Tek oyunlar, bir defada yayımlanan, uzun süreli, daha çok yazın türlerinin kapsandığı dramatize programlardır. Yaklaşık 60 dakika süren radyo oyunları bu gruba örnek olarak verilebilir.(Aziz,2002:194)

Skeçler, tek oyunlar kadar uzun süreli olmayan, günlük olayları konu edinen, kısa süreli güldürülerdir. Skeçler, kısa olmasının da verdiği kolaylıkla dünya radyoculuğunda sık sık yer verilen bir dramatize program biçimi olmuştur. (Aziz,2002:194)

Seriler, günlere yayılan, aynı başlık altında, değişik hikâyelerden oluşan, kendi içerisinde bir bütün oluşturan yapılara verilen addır. Aziz'in belirttiğine göre bu tür yapılara görüntü ögesi hâkim olduğu için televizyon yayınlarında serilere daha sık rastlanabilir (Aziz, 2002:194).

Diziler, en az üç ayrı program durumunda yayımlanan dramatize programlardır. Dizilerin serilerden ayrılan en önemli yanı, dizilerde konu bütünlüğü olmasıdır. Serilerde, olaylar birbiri ardına gelmez, birbirinden ayrı ayrı gelişen olaylardır. Aysel Aziz, dizilere örnek olarak TRT'de yayımlanmakta olan 'Arkası Yarın' dizilerini verir. Altı, on iki-nadir olmakla birlikte on sekiz- bölümden oluşan diziler aynı matematiksel mantık üzerine yayımlanır. (Aziz,2002:195) Özakman da **Senaryo Yazma Teknikleri** kitabında dizilerin yayım mantığını şöyle açıklar:

Bölümler, ilke olarak, her gün yayımlanır. Her bölümün başında, önceki bölümün/bölümlerin çok kısa bir özetinin yer alması yararlıdır. Yalnız kulağa yöneldiği ve kulak belleği göz belleğinden zayıf olduğu için bazı ayrıntılar dikkatten kaçmış, unutulmuş olabilir. Ana çizgileri kısaca hatırlatmak yararlı olur. Radyo program kalıpları haftalık (7 günlük) birimler halinde hazırlanır. Bu yüzden radyo dizileri, eğer pazar günleri yayımlanmayacaksa 6 bölümde biter; yayımlanacaksa 7 ve 7'nin katı olabilir. 4 ya da 9 gibi bölüm sayıları, haftalık düzeneğe aykırıdır (Özakman, 2004:8).

Dramatik belgeseller, adından da anlaşılacağı gibi belgesel nitelikte konuları ele alır. Belgeselden tek farkı, olayların belgelere dayalı olarak oyunlaştırılarak verilmesidir.

Dramatik nitelikli programlar yerli yapım(telif) ve yabancı yapımlar olarak sınıflandırılabilir. Dramatize radyo programlarının çoğu uyarlama niteliğindedir. Telif oyun yazarlığı Ankara, İstanbul ve İzmir radyolarından desteklenmektedir; ancak istenilen düzeyde eser verilmemiştir. Aynı duruma Necatigil de değinir; Behçet Necatigil, 1955 yılında yapılan radyo oyunu yazma yarışmasından söz eder. Bu yarışmaya 410 eser katılmıştır. Necatigil'e göre yarışmaya katılan yazarlar, radyo oyunun tekniğini ve özelliklerini bilmemektedir. Radyo oyunları kitap haline getirilmedikçe de bu tür gelişemeyecektir (Necatigil, 2006:286).

Dramatize programlar gruplamasında yer aldığını söylemiştik. Bu oyunları hem dramatize programlardan ayrı kılan hem de bu gruplamaya

yaklařtıran özelliklerine değinmekte fayda olacaktır. Bu bağlamda bazı terimleri açıklamak yerinde olur.

Konu: Radyo oyununda konu hem sınırlı hem sınırsızdır. Özakman'ın dediğı gibi radyo oyunu ancak sesle aktarılabilir konuları ele alabilir, mesela dilsiz bir kızın başlıca kiři olduğı konu radyo için uygun değildir(Özakman,2004:33). Oyunu sınırlayan ses zorunluluğı aynı zamanda büyük bir avantajdır. Modern tiyatro anlayışlarında olduğı gibi seyirci dekorsuz bir tiyatroda kendi hayal gücünün sınırları ölçüsünde istediğini düşünebilir.

Huriye Kuruoğlu'nun aktardığına göre BBC'de yayımlanan 'Death and Horror' (Ölüm ve Korku) adlı oyununun 21. bölümü 'Premative Burial' (Canlı Cenaze)'de bir kadının canlı olarak gömülmesi konu edilir. Kadının mezarlıktan garip sesler duyuşu kargaların ötmesi, rahibin son duaları, matem çanları, mezarlık görevlisinin çukuru doldururken çıkardığı sesler, gittikçe büyüyen sessizlik. Bölüm, kurbanın çukurdan kurtulma çabalarıyla son bulur (Kuruoğlu, 2002:40). Klasik anlamda tiyatro böyle bir konuyu aktarabilecek olanaklara sahip değildir. Radyo oyunu hayal dünyasının zenginliğı ölçüsünde gerçeküstü dekorların, kostümlerin, oyuncuların, sahnelerin yaratıldığı bir dünyadır.

Diyalog: Yalnız işitme duyusuna seslenen radyo oyununun, karşılıklı konuşmalara dayanan oyun yapısında diyalogların yeri çok önemlidir. Görüntüden yoksun bir oyunda hayal gücünü harekete geçirecek unsurlardan biri de diyalogdur. Diyaloglar, tıpkı efektler gibi oyun mekânını, zamanını, sahnesini belirler. Radyo için diyalog süresinin kısa olması beklenir. Tiyatroda, televizyonda ya da sinemada söz kusuru örtülebilir; ancak bu radyo için mümkün değildir. İyi bir diyalogda cümleler kısa, açık ve ilk duyuşta anlaşılır olmalıdır. Nitelikli olabilmesi için ortalamanın üstünde ve altında bir anlatım tercih edilmemelidir, klişelerden, slogan sözlerden, "ve" "ki" gibi bağlaçlardan kaçınılmalıdır.

Karakterler, yaş, çevre ve düzeye uygun konuşmalıdır. Ses uyuşmazlığı yaratacak sözlerden kaçınılmalıdır(Aziz,2002:200). Diyalogların oyun içindeki işlevleri şunlardır:

1.Zaman belirler: Diyaloglar oyunun ya da sahnenin zamanını oyun akışı içerisinde verebilir.

YOLCU - Bir sesleniş duymadın mı?
 ARABACI - Yoo! Bu saatte buralarda kimse yoktur ki, ses olsun!
 YOLCU - Ama yol, gündüz gibi aydınlık.
 ARABACI - Yıldız ışığından, Bey!
 YOLCU - Gökte yıldız var demek? (Necatigil,1997:24)

MİYASE HANIM : Aman bu gece çok heyecanlıyım. Faruk Bey, siz,n gibi değerli bir medyumun aramızda bulunması ne büyük şans! Kimbilir bu gece neler olacak? (Eray,1996:53)

2.Mekânı belirler: Oyunun konusu, oyunun geçtiği yeri belirtmeyi gerektirdiğinde diyaloglar bu işlevi üstlenebilir.

MEHMET - Şu duvarlara bakın, ben böyle taşlardan örülmüş bir yapıyı ilk kez görüyorum. Ne kadar güzel değil mi?
 CANAN - Evet, sanki küçük bir kale gibi. Şu iri taş da eski bir **değirmen** taşı olmalı, ortasındaki deliği görüyor musun? Kırılmış ama...
 CAN - **Değirmeni** gördünüz artık, hadi gidelim, ben okey oynamak istiyorum.
 MEHMET -İçeriye görmedik ama, buraya kadar gelmişken... ¹
 (Sertbarut,2005a)

ALAADDİN: Bu **Antakya**'nın yaz sıcaklığı çekilmiyor vallahi. Sabahtan beri durmadan şalgam suyu içiyorum, gene de dilim damağım kurudu. Zaten cep cepken kevgir misali... (Eray,1996:38)

John Drakakis, **British Radio Drama** kitabında, “Radyo oyununun ne tür bir gerçekliği yansıtmayı amaçladığı karmaşık bir sorudur. Bir açıdan görsel unsurların yokluğunda sahnedeki durumlara fiziksel dünyaya

¹ Miyase Sertbarut, “Un Kokusu” Çocuk Bahçesi. Bu eser basılı değil. Oyun yazarıyla 2005 yılında ileti ile yapılan görüşmeden sonra metin ileti olarak alınmıştır. O nedenle eseri Serbarut 2005a olarak göstereceğiz.

göndermeler yapan diyaloglara çevirerek yeniden ürettiği söylenebilir.”diyerek bu durumu belirtir.

3.Durumu belirler: Diyaloglar oyunda oyuncunun davranışlarıyla belli edebileceği bir durumun sözlü ifade edilmesini sağlarlar:

DELİKANLI - Başı öne düştü; uyudu mu dersin?

KIZ - Hatıralarına gömüldü

DELİKANLI - Hayallerine" (Necatigil,1997:294)

4.Aksesuar/nesneleri belirler:Görsel anlatımlarda nesnelerin/aksesuarların sözle ifade edilmeye ihtiyacı olmayabilir; ancak radyo oyununun anlaşılır olabilmesi için bunların sözle ifade edilmesi gerekir.

ANNE - Duydun mu, bayılıyorum bu **boncukların** sesine. (ARA) Ne o, sen pek sevinmedin bu işe

İREM - (Bıkkın) **Boncukları** ipe dizmek... Dünyanın en anlamsız işi bu olmalı. Artık sıkıldım anne.

ANNE - (Hafif kızgın) Bir şeyler üretmek istiyorum diye tepinip duran sen değil miydin İrem?

İREM - Ama hep aynı şeyi üretiyorsun, makine gibi, (alaylı) ipe **boncuk** dizme makinesi...² (Sertbarut,2005b)

5.Efekt: Türk Dil Kurumu’nun Türkçe Sözlük’te "radyo ve televizyon yayınlarında, o oyunlarında veya film seslendirmelerinde, hareketleri izlemesi gereken seslerin doğal kaynakların dışında, optik, mekanik, kimyasal yöntemlerle gerçekleştirilmesi" (TDK,2009, Güncel Sözlük) olarak tanımladığı efekt, radyo oyunlarında görüntünün eksikliğini gideren en önemli unsurlardan biridir. Efektin doğru kullanılması drama gücünü artırabileceği gibi oyunun dramatik yapısına zarar da verebilir. Özakman’ın **Senaryo Yazma Teknikleri** kitabında belirttiğine göre efektin fazlası curcunadan başka bir şey değildir(Özakman,2004:229). Efekt için birkaç tür müziğin bir arada kullanılması yanlıştır. Huriye Kuruoğlu da Özakman gibi düşünmektedir.

² Miyase Sertbarut, “Uzun Dalga 171 KHz” TRT 2005 (Mansiyon Ödülü) Bu eser basılı değil. Oyun yazarıyla 2005 yılında internet üzerinden yapılan görüşmeden sonra metin ileti olarak alınmıştır. Tezde ve kaynakçada bu eser Sertbarut 2005b olarak belirtilecektir.

Dramaya yeni başlayan bir yapımcı için efektleri fazla kullanmak, başarısızlığa yol açabilir. Her ne kadar gerçek hayatta duyduğumuz seslerin çok fazla ve karmaşık oldukları bir gerçekse de bu noktada radyo draması neyin gerçek olduğunu veya neyin anlaşılır olduğunu ortaya koyar. Görsel gerçekliklerinden ayrılmış bir biçimde hiç birşey taşımayan gerçek sesleri kaydetmek mümkündür. Modern bir arabanın yaklaşması sesi çok küçük bir etkiye sahip olabilir. Ancak oyunun dramatik dönüm noktasını canlandırmak için gerekli olabilir. Durum ve ses arasındaki gerçek birliktelikler aranırken radyo yıllar boyunca genel anlamlar kazanmış gelenekler geliştirdi. Aceleyle duran bir araba için lastiklerin çılgılığı, çarpan kapılar ve koşar adımlar gerekir. Gerçek hayattakinden biraz daha abartılıdır ve komik olabilir (Kuruoğlu, 2002:117).

Efektler bantlara kaydedilebileceği gibi doğaçlama olarak oyun sırasında oyuncular tarafından yapılabilir. Oyuncularca yapılan efektler daha anlamlı bulunmaktadır ve dramanın yapısına daha uygundur. Fuat Süreyya Oral, **Radyo Piyesi Nasıl Yazılır?** kitabında o devirde radyolarda efektlerin mekanik, elektronik, akustik yollarla, insan sesiyle, elle ya da plaklarla yapıldığını anlatır (Oral, 1970:32).

Radyo oyununda efekt sadece ses olarak düşünülmemelidir. Mekânı belirleme, gerilim yaratma, sahneler arası geçişi sağlama gibi işlevleri de vardır. Bu işlevlerin bazıları aşağıda sıralanmıştır (Özakman, 2004:229-231):

- Mekânı belirler : Trafik uğultusu, deniz sesi, orkestranın sesi vb.
- Zamanı belirler: Saatin vuruşu, horoz sesi vb.
- Sahneler arası geçişi sağlar: (Ahmet-Yarın İskelede buluşalım. Sahne bu replikle biter, öteki sahne martı sesleri ve vapur düdüğüyle açılır vb.)
- Olayı, hareketi ve konuşmayı destekler: Fırtına sesi, yağmur sesi, kapana kapıp sesi, yaklaşan ya da uzaklaşan ayak sesi, yumruk sesi vb.
- Hareketin sürdüğünü belirtir: (Ahmet- kes artık çalmayı, uyuyamıyorum. Gitar sesi devam eder vb.)
- Sahneyi geliştirir: (Ahmet- [Haykırır]Dikkat et! Masaya çarpacaksın. [Çapma sesi]Dikkat et demiştim çocuğum!

- [Ambulansın ya da polis arabasının sesi duyulur, ambulansın ya da polisin geldiğini anlarız vb.])
- Atmosfer yaratır: Kuş sesleri, çingirak sesleri, ezan sesi vb.
- Karşıtlığı sağlar: karakter karşılaştığı acı olay dolayısıyla bahçedeki sıraya çöker, evden neşeli sesler yansımaktadır vb.
- Geri planı yansıtır: Konuşmanın altında, kalabalık uğultusu, yürüyen askerlerin düzenli ayak sesleri, inip kalkan uçakların sesi yer alır vb.
- Komiklik yaratır: Kadın konuşur makineli tüfek sesi duyulur vb.
- Doğa dışı sesler: Bir adam yerinden fırlayınca telaşını belirten vıjıt diye bir yapma efekt duyulur/ özel bir aygıtın çalıştığını belirten elektronik sesler duyulur vb.
- Biten bir hareketi noktalar: Kapanan bir kapının sesi, uzaklaşan bir arabanın sesi, kuş çığlıkları vb.
- Gerginlik yaratır: Gıcırdayan merdiven sesi, saatli bombanın süren sesi, yaklaşan birinin soluk sesi vb.
- Bazı sözler, kanıt, serim ya da değişik bir anlatım ve diyalog yolu olarak bandan verilebilir.

Saat tıklaması, baykuşun ötüşü, martı, deniz ve dalga sesleri, gıcırtilar, kuş sesleri, kırılma sesleri en çok kullanılan efektlerdendir. Efektlerin üretilmesinde teknolojinin kullanımı sanıldığı kadar yoğun değildir. Çoğu zaman aklımıza gelmeyecek ufak tefek nesnelerle efekt üretilbilmektedir. Sık otların ya da balta girmemiş ormanların içinde yürüme efekti, kayıt bandını elde hışırdatarak; karda yürüme sesi, pamuk rulosunu ellerde sıkıştırıp burarak veya iki tuz bloğunu birbirine sürterek; atın ayak sesi, ikiye bölünmüş hindistan cevizi kabuklarıyla; bir sıvının akışı, bir miktar suyu bardağa koyarak; şampanya açma sesi, sesine güvenen birinin inandırıcı “plop” sesini çıkarmasıyla ardından da bir miktar suyu mikrofona yakın olacak şekilde Alka-Seltzer tabletlerinin ya da meyva tuzlarının üstüne dökerek elde edilebilir. (Kuruoğlu,2002:118)

Kuruoğlu'nun örnekleri bunlarla da bitmiyor. Ateşte yanan bir bina, ufak çöpler kırılırken bir sigara paketinin telefonunun mikrofon üstünde buruşturulmasıyla; yürüyen askerler, içinde birkaç ufak çakıl bulunan 20x10x5 boyutlarında basit bir karton kutuyu ellerin arasında ritmik sallanmasıyla; gıcırtilar, paslı vida veya somunla ifade edilebilir.

Efektlerde insan becerilerinin kullanımı gülümseten anılara da kaynaklık etmiş. 1950 yılında **Radyo** dergisinde çıkan “Temsillerin Bülbülü”, yazısında Hikmet Münir, efekt kavramına bambaşka bir açıdan yaklaşmış. Sözü edilen bülbül sesi efekti yazarda hayal kırıklığına neden oluyor.

Çok iyi hatırlıyorum: Bir akşam köyde geçen bir aşk mevzuunu canlandıran bir radyo temsili verilirken iki sevgilinin bülbül sesleri ortasında âşıkane sözler sarfettiğini duymuş ve bu sevgilileri sözleri kadar bülbül sesi ruhumuzu okşamıştı. O kadar ki kendimizi kaybetmiş ve hakikî bir orman yeşilliği içinde imişiz gibi bu lâtif şarkıların nağmelerine âdeta mest olmuşuk. Fakat bir işin içyüzünü bilmek ne fena şey! Biraz sonra kendimize geldiğimiz vakit bu ilâhi bülbül şarkılarını kırk yaşında mavi gözlü bir adamın mikrofon arkasında dudaklarını çırparak yaptığını hatırlamak keyfimizi kaçırmıştı.

Fakat bu, bize mahsus bir bedbahtlıktır. Siz, gene bilmeyiniz. O güzel bülbül seslerinin gerçekten bir ormanın yeşilliği içinden geldiğini farzediniz. Zaten bütün bunlar, kendi elinizle beş dakika ileri aldığınız bir saat gibidir. Beş dakika ileri aldığınızı bildiğiniz halde günün birinde unuttur, hakikaten işinize erken gider ve bu avantajın zevkini tadarsınız.

Radyo temsillerinin de sizi saran heyecan havası içinde bülbül sesi duyunca, daima mikrofon arkasında dudaklarını çırparak kuş taklidi yapan bir adam düşünecek değilsiniz ya... Bülbülü, zaten kim görmüştür? Onun her zaman sesini duymuş ve görmeden, bilmeden tadına varmışızdır (Münir, 1950:17).

Münir, yazısında ilginç bir ayrıntıya da yer veriyor; yazıdan öğrendiğimiz kadarıyla Amerika’da bir aktör, tavada yumurta pişirme cızırtısı çıkarabildiği için meşhur olup, sahneyi de bırakıp efekt işinden para kazanmaya başlamış hatta bu sanata dair eğlenceli konferanslar vermeye başlamış.

İyi bir efektin oyunun ve oyuncunun önüne geçmemesi –tiyatrodaki ışık ve dekorlar gibi- üzerine düşen işlevleri –mekânı, zamanı, atmosferi belirtme; ritmi sağlama; dramatik etkiyi güçlendirme, bölüm başlatma bitirme- oyuna göre yerine getirmesi beklenmektedir.

Efektör: Radyo oyunlarında efektörün, yönetmen kadar önemli bir yeri olduğunu söyleyebiliriz; çünkü radyoda ses her şeydir. Efekt uzmanı dekoru, kostümü, ışığı elindeki tek kaynak olan sesle sağlamak durumundadır. Doğal olarak uzmanın alanında yetkin olması beklenir. Yetkin bir uzman, oyunun içeriğine, oyun zamanına, ana fikrine, dramatik örgüye, bölümlemesine göre efektleri uygulamalıdır.

Oyun Yazarı: TRT radyo oyunu metinlerini dışarıdan almaktadır. Behçet Necatigil -daha önce söz ettiğimiz gibi- radyo oyunu yarışmalarından söz eder. Kurum içerisinde oyun yazar bir bölüm yoktur. Oyun yazarlarının bazıları kurum içinde görevli olan dramaturg ya da yönetmenler olabilir. Ankara Radyosu dramaturglarından Selma Fındıklı, aynı zamanda bir oyun yazarıdır. Belli aralıklarla yapılan radyo oyunu yarışmaları hem oyun yazarları hem de kurum açısından avantajdır. Günümüzde radyo oyunlarının eski gücünü yitirdiği düşünüldüğünde oyun yazarlarının teşvik edilmesi gerekliliği ortaya çıkar. Kuruma yollanan oyunlar kurum görevlilerince elemenden geçirilerek ve uygun bulunanların kaydedilir. 1941-1942 yılları arasında kuruma gönderilen 654 oyundan 76'sı kabul almıştır(Kocabaşoğlu,1987). Reddedilen metinler kurum tarafından oyun yazarına bildirilir. Profesyonellerin yanında amatör yazarların da oyunlarını TRT'ye yolladığını radyo dergilerinden öğrenebiliyoruz:

Yine masanın üzerinde bir sürü mektup var mutadı veçhile bekâr olanlarımıza, daha samimi ifadelerle yazılışlarını, belki alay ederler düşüncesiyle birbirlerinden saklayanlarımız var. Onarın bu haline yabancı olanlar, kedi korkusundan telâşa düşen fareleri gözlerinin önünde canlandırabilirler. Her biri bir köşede, kendi alâkalandığı kimseyle baş başa iken-tabiî mektuplardan bahsediyorum birden içimizden birinin sesi duyuldu:

-Çocuklar, Allah aşkına buraya gelin!!

Başında toplandık. Elinde yırtık bir zarf, içinden çıkan bir mektup ve bir kartvizit. Yine kim bilir, ne acayip bir vakaya şahid olacağız diye, hazırlanmış bekliyoruz. Okuyor. Aşağı yukarı şu mealde:(Filân tarihte, radyoya göndermiş olduğum eserimin, plâğa alınmadığını, radyo müdürlüğünden aldığım cevaptan öğrenmiş bulunuyorum.

Delâletinizle, içine bulunduğumuz aydaki neşriyata konulmasını istirham ediyorum. Sağda, solda, arkadaşlar; bu aya oynanacak dedim. Onlar karşı mahcup olmak ve beni müşkül durumdan kurtarmak için, gerekli ricamın kabulünü rica ederim. İmza; bilmem kim? Birbirimize bakışıyoruz. Birden:

-Durun daha bitmedi! diyerek;ayrıca elinde tuttuğu kartviziti de uzattı:

Asıl bunu okuyun, dedi.
Kafalarımız hep birden, pekmez üstüne üşüşen sinekler gibi, küçük kartın
üzerinde birleşti.
'Radyofonik Temsiller Muharriri',,, (Radyo Haftası,1950:18-19).

Dramaturg: Radyo oyunlarının drama tekniğine uygunluğunu değerlendiren uzman kişidir. Dramaturg kadrosunun süreklilik kazanması geç döneme rastlar. 2009 yılı itibariyle Ankara Radyosu'nda iki dramaturg bulunmaktadır.

Yönetmen: Klasik anlamdaki tiyatrolarda olduğu gibi radyo oyunlarında da yönetmen bulunur. Radyo oyunu yönetmenini farklı kılan ses üzerine bir oyunu yönetmesidir. Yönetmen dramaturg, oyuncular ve efektörle uyumlu çalışmak durumundadır.

Oyuncu: Dramatize yapımları seslendiren oyunculardır. Bu oyuncular nadiren kadrolu olsa da çoğu devlet tiyatroları oyuncularıdır. Oyuncular radyo oyunlarını ön çalışmalar sonrası seslendirirler. Radyo oyunlarının ilk yıllarında oyuncuların havaya girebilmek için kostümle seslendirme yaptığı durumlar olduğunu görüyoruz. (Radyo Haftası,1955, 37,s.10-11) 1954 yılında yapılan bir röportajda Umran Uzman radyo oyunu oynamanın daha zor olduğunu, seyirciden dönüt almadan soğuk mikrofon karşısında oynamanın teşvik edici olmadığını vurgular. Bu görüşe katılmayan oyuncular da var elbet. 1950li yılların oyuncularından Nihat Aybars tiyatro oyunculuğunu daha zor bulanlardan.

Hayır diyor bence tiyatroda oynamak, mikrofon karşısında konuşmaktan çok daha zordur.

Burada hareketlerinizin hiçbir kıymeti yoktur. Halbuki sahnede adım atış en ufak bir hareketiniz daima ölçülüdür. Sonra bunlar da sahnede büyük rol oynadığı halde mikrofon karşısında hiçbir şey ifade etmez. Bu bakımdan sahne, mikrofona nisbetle daha zor ve yorucudur.

-Yoruculukla kastettiğiniz mâna nedir?

Sahnede rolünüzü ezberlemek mecburiyetindesiniz. Halbuki burada satırlara bir kaç kere göz gezdirmek kâfidir. Kostüm ve makyaj da mühim rol oynar. Dışarıdan basit gibi görünen bu iki vasıta haddizatında artistlerin hareketlerini hatta konuşmasını dahi güçleştirir. İyi yapıştırılmamış bir sakal terden alınınıza sürülecek diye korktuğunuz boya, bazen sahnede sizi dilsiz yapabilir.

Ya karşınızda can kulağıyla sizi dinliyen ve seyreden halkı ne yapmalı. Çok kimseler tanırım ki sahneye çıkıp “Hoş geldiniz” deyip içeriye giremez. Dili tutulur ne diyeceğini şaşırır.

-Ama mikrofonda da bu korku vardır.

-Katiyen, temsiller plağa alındığından, herkes çekinmeden oynar
(Radyo Haftası, 1954:20-21)

Süre: Radyo oyunlarında süre ayırıcı unsurlardan biridir. Radyo oyunları eğer arkası yarın şeklinde değilse en fazla altmış dakika olarak sınırlandırılmıştır. Arkası Yarın kuşaklarında bölüm süreleri aynı kalır ancak bölümler altı güne yayılır. (Süre konusunda skeçler ya da eğitsel amaçlı dramatizasyonlar göz önüne alınmamıştır.)

Anlatıcı: Anlatıcı, oyunların başlangıcında olayın geçtiği çevreyi anlatmak için, konuyu anlatmak için, oyunu özetlemek için devreye girer. Özellikle Arkası Yarın kuşaklarında bir gün önceki olaylar, anlatıcı tarafından bir sonraki gün özetlenir.

Sahne Oyunu ve Radyo Oyunu Arasındaki Ortaklıklar ve Farklılıklar

Tiyatro görsel bir sanattır, yani göze hitap eder. Söz, ses ve müzik destekleyici öğelerdir. Radyo oyununun temel unsuru ise sestir. Bu nedenle durumu, olayı, mekânı ve zamanı aktarmada diyaloglar, sahne oyunlarından daha değerlidir. Müzik ve efekt de aynı işlevleri taşıdığı için ödevleri sahne oyunundakinden fazladır. Radyo oyunu her ne kadar görsel etkiye sahip değilse de güçlü bir etkisi olduğu muhakkaktır.

Radyo oyununda mekân sınırlaması yoktur. Oysa tiyatrodaki mekân değiştirmek zordur. Özellikle dekor kaygısı taşıyan tiyatrolarda oyunun farklı mekânlarda geçmesi, uygulama açısından oldukça güçtür. Radyo oyunlarında kahraman gerçeküstü mekânlara gidebilir ya da olaylar/durumlar farklı mekânlarda geçebilir. Trafikte, hastanede, eğlence mekânlarında, sahilde vb. pek çok yerde başlayabilir, müzik ya da bir diyalogla saniyeler içinde başka bir mekânda devam edebilir. Bu durum

seyirci katılımlı tiyatroları andırır, dinleyici ve onun hayal gücü oyunun dekorunu kostümünü dilediğince şekillendirir.

Sahne tiyatrosunda zaman kullanımıyla radyo oyununda zaman kullanımı arasında da fark vardır. Sahnede an, geçmiş, gelecek zaman, geçmişe dönüş kullanılabilir; ancak bunun ardaşık olması, kısa aralıklarla olması mümkün olmayabilir. Radyo oyunları bu açıdan daha kolay yol alabilir. Efekt ya da oyuncunun bir sözü geçmişe dönüşü ya da gelecek zamanı imleyebilir. Wolfgang Weyrauch **Zencinin Dakikası** (1953) oyununda altmış dakikada aslında bir dakikayı anlatır buna karşın Günther Eich ise **Rüyalar** (1945) oyununda sonsuz bir yolculuğa çıkan trendeki yaşlıların eski günlere ait izlenimlerini ele alır. Weyrauch ise bir zencinin ölümünden önceki son bir dakika yaşamının son dakikası içinde geçen olayları, zencinin anılarını, düşüncelerini o son dakikayı yavaşlatarak 60 dakikalık bir oyun içinde işlemiştir. (Weyrauch,1965:131-132)

Oyuncu sayısının radyo oyunlarında az olduğunu söyleyebiliriz. Odak noktası ses olduğu için karakterlerin sayısının artması oyunun takibini zorlaştırır. Sahne oyunlarında kalabalık oyuncu kadroları yer alabilir. Her bir oyuncu, sahnede görseelliğiyle de var olduğu için izleyici onları ayırt edebilir. Radyo oyununda, oyuncularını belirginleştiren görseellik olmadığı için oyuncu sayısının sınırlı olması gerekmektedir.

Seyirci yoksunluğu, radyo oyunlarının zorlayıcı yanlarından biridir. Seyirci oyuna ve oyuncuya tepki verir. Radyo oyunu dinleyicisinin tepkisi bilinemediği için karşılıklı bir ilişki kurulamaz. Radyo dinleyiciliğinin yaygın olduğu zamanlarda dinleyicilerin radyoevine mektuplar aracılığıyla ulaştığını biliyoruz, yine de bu anında verilen dönütler kadar etkili değildir. Seyirci konusundaki diğer ayrımsa radyo oyunlarının toplu değil bireysel etkiye sahip oluşudur. Salonlara değil, tek tek bireylere hitap eder radyo oyunu.

Radyo oyununda diyalog oyuncunun davranışlarını karşılayabilecek nitelikte olduğundan sahne üzerindeki diyaloglardan daha ayrıntılı ve farklıdır. Oyuncu sahnede elindeki kılıcı kınından çıkarırken diğer oyuncu ne yapıyorsun diyebilir. Radyoda ikinci oyuncu o kılıcı neden kınından çıkarıyorsun demek zorundadır. Ayrıca radyoda diyaloglar daha kısa olmak durumundadır.

Süre açısından da farklılık taşır sahne ve radyo oyunları. Radyoda 45-60 dakika arasında seyreden bu süre sahnede değişkendir. Sahnede oyunlara ara verilir; ancak radyoda ara yoktur. Süreye oynanabilirlik açısından yaklaştığımızda radyonun avantajını yitirdiğini görürüz. Bir tiyatro bir ya da birkaç sezon boyunca aralıksız oynanabilir; ancak radyo oyunsu bu sıklıkla yayımlanmaz.

Radyoda oyunun bir başka kolaylığı hatalı durumda düzeltme olanağının olmasıdır. Tabii ki bu gelişen teknolojiye paralel olarak edinilmiş bir kolaylıktır. İlk yıllarda hata durumunda plakların boşa gittiğini dönem dergilerinden öğreniyoruz.

Miyase Serbarut'la internet üzerinden yapılan görüşmede yazar sahne ve radyo oyunu arasındaki görüşlerini şöyle ifade etmektedir:

Radyo için oyun yazmak, seslerle düşünmek gibidir. Seslerin içinde var edilen insanlar kendilerini hem kendi sesi, hem karşısındakinin sözcükleri ile görünür kılar. Kağıt üzerinde sözcükler ve cümleler ortamı daha somut kılarken radyo için yazarken bu somutlamadan yoksun kalır yazar. Bu nedenle her cümleyi, her sayfayı kendi kendine yüksek sesle okumak sesleri ve etkilerini tanımak zorunda kalır. Bütün bir oyunu bütün kadrosuyla oynamak, daha doğrusu sesiyle oynamak zorundadır. Bir anda yaşlı bir adam bir anda küçük bir çocuk sesi çıkararak diyalogları doğal cümlelerle günlük hayata uygun hale getirmelidir.

Radyo oyunu dışındaki yazarlık alanında özgürlük ve sözcüklerin peşine takılıp gitme büyüğü vardır. Bir anda sayfalarca yazabilir ve bunun farkına varmayabilirsiniz. Oysa radyo oyunu yalnızca kulağa hitabettiği için betimlemeleri, davranışları, jest ve mimikleri fark ettirmeden cümlelerle dinleyiciye anlatmak durumundasınız. Burada aslolan doğallıktır. Çünkü kimse günlük hayatta şöyle bir cümle kurmaz:

“Şu bankta oturan kıvrıcık saçlı, kırmızı elbiseli, dondurma yiyen genç kızın bana baktığını gördün mü?”

Sahne oyununda perde açıldığında parkta, bankta oturan kırmızı elbiseli, kıvrıkcık saçlı, elinde dondurma bir genç kız göstermek çok kolay. Herhangi bir edebi metinde de betimleme tüm ayrıntılarıyla yapılabilir. Ama radyo oyununda bunu bir anda vermek doğal kaçmaz. Örneğin şöyle bir metin yazmak zorunda kalırsınız.

“Park efekti (Kuşlar, çocuk sesleri, yaprak hışırtıları)

A- Banktaki kıza bak, bana nasıl bakıyor?

B- Hangisi, kırmızı elbiseli olan mı?

A- Evet evet, dondurma yiyen kız.

B- Şimdi gördüm, kıvrıkcık saçlı...

Yine de bu diyalogda doğallık tam olarak yer almamakta ve bunu dinleyen insan orada çok fazla genç kız olduğunu ve o kadar kızın arasından kahramanımızın seçilemediğini düşünebilmektedir. Oysa siz kalabalık olmayan bir park ortamı anlatmak istiyor olabilirsiniz.

Ben pek sahne oyunu yazmadığım için ikisini karşılaştırmam zor. Daha çok diğer edebi metinlerle karşılaştırma şansım var. Yine sahne oyunu ile karşılaştırmam gerekirse şu noktalar önemli diye düşünüyorum.

Radyo oyununda jest ve mimikler görünmediği için yüz ifadesi yalnızca repliklerle görünürlük kazanabilir.

Sahne oyununda dekor yardımıyla zamana ve ortama açıklık kazandırabilirsiniz. Radyo oyunda bunu efektlerle ve repliklere ekleyeceğiniz sözcüklerle sağlamak zorundasınız.

Radyo oyunu yazarının her şeyden önce bir dil ustası olması gerekir. Çünkü anlatacağı her şey dille var olacaktır.

Sahne oyununda oyuncu kendi yaratıcılığı ile oyun yazarının bazen iyi anlatamadığı bir duyguyu çok daha iyi anlatabilirken, radyo oyununda oyunu seslendiren sanatçı yalnızca eline verilen teksti okuduğu için size yardım edemez veya kendi yaratıcılığını kullanamaz. Bu da radyo oyunu yazarının oyuncunun da rolünü üstlenmesi anlamına gelir. Bu durumda hem yazar hem oyuncu olarak işi daha zordur. (Sertbarut 2009)³

Sahne ve radyo oyunu hem içerik hem de biçimsel olarak farklılaşan dramatik yapılarıdır. Konu, diyalog, efekt, süre ve mekân kullanımında belirginleşen bu ayrımlar radyo oyununun tiyatrodan ayrı bağımsız bir tür olduğunu göstermektedir.

³ Miyase Sertbarut'la 2009 yılında internet üzerinden yapılan görüşmede kendisine yöneltilen "Sahne ve radyo oyunu arasındaki farklılık nedir?" sorusuna verilen yanıt metnidir. Tezde ve kaynakçada bu eser Sertbarut 2009 olarak belirtilecektir.

1.BÖLÜM DÜNYADA RADYO YAYINCILIĞI VE RADYO OYUNU

Sesin, elektromanyetik dalgalar aracılığıyla iletimi, teknoloji ve insanlık tarihinin önemli dönemeçlerinden biridir. Bilimsel - teknik gelişmelerin ürünü olan radyo, XIX. yüzyılın sonlarıyla XX. yüzyılın başlarında Mazwell, Hertz, Fleming, Stubblefield, Dew Forest, Marconi gibi bilim adamlarının buluşlarıyla gelişir (Kocabaşoğlu, 1987: 7).

Düzenli radyo yayınları başlayana dek yayıncılık, amatörlerin elinde kalır; ancak Birinci Dünya Savaşı ile beraber radyonun önemi anlaşılır ve tüm dikkatler bu alana yönelir. Radyonun, toplumu etkileme gücü ve beraberinde getirdiği ekonomik kaynaklar onun cazibesini artırır.

Dünyada düzenli radyo yayıncılığı, Amerika Birleşik Devletleri'nde, 1920'de Pittsburg kentinde KDKA adlı radyo istasyonunda başlar. İstasyondan yapılan ilk yayın, seçim haberlerinden oluşmaktadır, bu yayın aynı zamanda dünyadaki ilk radyo haberi olma özelliğini de taşır. Tabii ki bu dönemdeki yayınlar oldukça kısıtlı bir çevreye hitap eder; nitekim ABD'deki bu ilk yayın 500–2000 kişiye ulaşabilmiştir. Zaten yayıncılık kavramı bugün geldiği noktanın çok gerisinde ve oldukça amatör düzeydedir (Çankaya, 1997:1).

Radyolarda yayınlanan ilk radyo oyunu hakkında çeşitli fikirler öne sürülmektedir. Bu yoldaki en yoğun fikir drama tarihinin Richard Hughes'in **A Comedy of Danger (Tehlike)** oyunuyla 1924 yılında başladığı yolundadır. Bunun yanı sıra Eugene Walters'in 3 Ağustos 1922'de yayınlanan **The Wolf** oyununa ya da 1923 'te yayınlanan **The Queen's Messenger** oyununun ilk olduğunu belirten yazarlar da bulunmaktadır (Greenfield,1989:43).

Yine de pek çok kaynak ilk oyun olarak Tehlike'yi gösterir. Oyunun ilk repliği "Aa! Ne oldu? /Işıklar söndü"dür. (Nalça,2009:32) Bu aslında radyo oyunu için istenen her şeyi barındırır içinde. Artık görmekle ilgili hiçbir şey yoktur oyunda; çünkü bu bir radyo oyunudur.

Tam bir radyo oyunu yayınlanmadan önce türe özgü denemeler yapılmıştı. Bu denemelerde edebi eserler ilk kaynak olur. 1923'te **Julius Sezar**'dan yine aynı yıl **Venedik Taciri**'nden, **Romeo ve Juliet**'ten, **Kral John**'dan, Machbeth'ten parçalar radyodan verilir ancak bunlar sınırlandırılmış metinlerdir. İlk radyo dramasına geçilmeden önce uyarlamalar üzerinde durulur, ilk tam uyarlama metin Shakespeare'in **On İkinci Gece** oyunu olur. (Drakakis,1981:4).

Radyo oyunlarının yıllarca ilgi odağı olmasını sağlayan noktalardan biri teknolojinin gelişimine paralel olarak montaj tekniğinin kullanımıdır. İlk kez 1928'de **A Rihytm Resresentig the Life of Mand From Cradle Grave** oyununda kontrol paneli kullanılarak seslerin daha anlamlı hale getirilmesi sağlanmıştır. Bu gelişme radyo oyunu sayısını da doğrudan etkilemiştir. John Drakakis'in belirttiğine göre 1931-1941 yılları arasında oyun sayısı yedi kat artar ve 1945'te diziler hariç yılda dört yüz oyun yayınlanır. (Drakakis, 1981:5)Dramaya duyulan bu ilgi elbette oyun yapılarında ve içeriklerinde farklılıklara neden olur. Bu kadar büyük bir talebi karşılamak oldukça zordur.

Dinleyicinin isteklerine bağlı olarak radyo oyunları kendi içinde üçe ayrılır. İlk bölüm The Soap Operas olarak tanımlanan pembe dizilerdir. Pembe diziler, James Thurber'e göre reklamın kalın dilimleri arasına yerleştirilmiş, on iki dakikalık diyalog, çatışma ve kadın acılarından oluşan bir sandviçtir. Pembe diziler hor görülse de büyük bir dinleyici kitlesini peşinden sürüklediği rahatlıkla söylenebilir. 1950lerde en ünlü oyunlar arasında **Vic and Sade** ve **Against the Storm** yer alır. (Greenfield,1989:54-57)

İkinci bölüm prestij draması denen edebi içerikli dramalardı. Beklenen oyun çeşidi bu olmasına rağmen istenen kalitede yeterince oyun elde edilememiştir.

Dinleyiciye sunulan ve ilgi çeken üçüncü grup gizem ve aksiyon serileri olmuştur. Bu seriler günümüzdeki televizyon dizisi mantığıyla heyecan uyandıran yerde kesilerek, bir sonraki bölüme çeken serilerdir. Benzer bir radyo oyunu gruplamasına Türkiye radyolarında da gidilecek ve her kesimden dinleyiciye ulaşılmaya çalışılacaktır.

Radyo oyunlarında bölünme ve değişme nedenlerinden biri de savaş yıllarının etkisi olmuştur. Savaşın yükünü hafifletmek için radyolar yayın içeriklerini değiştirmiş, eğlence ağırlıklı programlara yönelmiştir. Savaştakilerle aileleri arasında haber taşıyan ve insanları eğlendirmeyi amaçlayan bu programlar, yeni yayın anlayışını da beraberinde getirir.

Aynı dönemlerde Amerika'da Orson Welles'in bir araya getirdiği Mercury Theatre olay yaratan radyo oyunlarını arka arkaya hazırlar. Özellikle 1938'de yayınlanan **Dünyalar Savaşı** adlı radyo oyunuyla Amerikalıları dünyayı Marslıların istila ettiğine inandırır ve büyük bir başarı kazanır. İnsanları paniğe sürükleyen ve yollara dökten bu oyun, radyonun gücünü bir kez daha gözler önüne sermişti (Barnard,2000:111-114).

BBC'de 1978'de yayımlanan ***The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*** (Otostopçunun Galaksi Rehberi) adlı radyo oyunu ile ünlü olan Douglas Adams, oyununun başarısını önce kitaba taşımıştır. Ünlü radyo oyunu televizyon dizisi, bilgisayar oyunu ve 2005 yılında sinema olarak yeni formlarda sevenleriyle buluşmuştur.

1950'lere kadar belli bir kitle edinen radyo yayınları bu yıllarda artık altın çağını yaşar, üstelik televizyon da yayın hayatındadır.1960'larda Samuel Beckett, Harold Pinter, James Saunders, Tom Stoppard, Giles Cooper gibi yazarlarla radyo tiyatrosu varlığını sürdürmüştü ancak televizyon karşısında gücünü yitirmeye başlamıştır (Wade, 1989:209-211).

Bizde TRT'nin üstlendiği radyo oyunu yayınlama görevi İngiltere'de BBC'ye aittir. Nigar Pösteki'nin aktardığına göre BBC kanallarında, tekrarlar ve pembe diziler dışında, halen her yıl bin oyun yayınlanmaktadır, bunların bir kısmı telif oyunken diğerleri roman ya da sahne oyunu uyarlamasıdır(Pösteki,1998:61).

Radyo oyunu, televizyonun karşısında yenilgiye uğramış görünse de iyi örneklerin yeni dünya düzeninde de varlığını sürdürdüğü bir gerçektir. Aynı zamanda radyonun hâlâ propaganda amacıyla kullanıldığını da biliyoruz. Kıvanç Nalça'nın belirttiğine göre 21. yüzyılın ideolojik silahlarından biri de radyo ve radyo oyunudur. Afganistan'da rejim televizyon ve müziği yasakladığında BBC Peştunca bilen oyuncular yetiştirerek **New Home New Life** radyo oyunu projesini başlatmış ve Afganistan'ı hedef almıştır.(Nalça,2009:9) Nalça'nın aktardığına göre oyunların içeriği şöyledir:

Afgan Eğitim Projesi kapsamında 1.500 bölümden fazla yayınlanan bu Radyo Oyununda, eğitim düzeyi düşük Afgan halkına kara mayınlarından AIDS'e, doğum kontrolünden kuma sorununa kadar gündelik yaşam pratiğiyle doğrudan ilgili pek çok konudaki bilgiler estetik bir biçimde verilerek büyük bir yayıncılık başarısına ulaşılmıştır. Endonezya, Burundi, Kongo, Sierra Leone gibi bölgelerde 80'li yıllardan beri Avrupa Birliği'nin desteğinde yerel halkı bilinçlendirmeye yönelik **soup opera** türü yapımların yaygın bir biçimde yayınlandığı da bilinmekte... (Nalça,2009:9)

Yine Kıvanç Nalça'nın aktardığına göre Avustralya'da radyo oyunu etkin bir güç olarak varlığını sürdürmektedir.

2002 yılında Avustralya'da yayınlanan büyük beğeni kazanan 'The Unborn' (doğmamış) adlı Radyo oyununun yayınlandığı coğrafyada büyük ilgi gördüğü bilinmektedir. Micheal Cove'un kaleme aldığı bu oyunda on beşten

fazla oyuncu yüz elliden fazla rol seslendirmiş ve kayıtlar yüz yirmi ayrı mekânda gerçekleştirilmiş. (Nalça,2009:10)

Görüldüğü gibi dünyanın farklı bölgelerinde oyunlar ilgi çekmekte ve varlığını sürdürmektedir. Televizyonun yerini tutamasa da radyonun hâlâ önmeli bir pazar payı olduğu unutulmamalıdır. Nalça'nın aktardığı bir makaleye göre A.B.D.'de radyo gözde bir yatırım aracıdır.

Peki, bugün sözünü ettiğimiz endüstri ne büyüklükte? Şunu göz önünde tutalım; Sesli Yayıncılar Birliğinin söylediğine göre yılında sadece Amerika Birleşik Devletlerinde sesli kitapların top. lam satışı 60 milyon kopyayla 1,6 milyon doları buluyor. Eğer Amerika Birleşik Devletlerinde halkın yüzde onu Audio Theatre' la yetiniyorsa ki bu çok düşük bir oran, satış potansiyeli her yıl 6 milyon kopyayla 160 milyon doları bulabilir. Hiçbir zaman televizyonun yerini tutamayacak olsa da, yine de Audio Theatre'ın reklam yelpazesinde ciddi bir yeri ve oldukça fazla iş yapma potansiyeli vardır.

Yukarıdaki alıntılardan da anlayacağımız gibi radyo oyunu varlığını sürdüren ve kabuk değiştirerek yeniden sunulan bir öz durumuna gelmektedir. Hem dünyada hem de Türkiye'de halen dinlenmekte olan oyunlar, farklı amaç ve içeriklerle de olsa varlığını sürdürecektir gibi görünüyor.

2. BÖLÜM TÜRKİYE’DE RADYO VE RADYO YAYINCILIĞI

Bu çalışmanın tarihçe bölümü hazırlanırken konuyla ilgili en yetkin kaynağın Uygur Kocabaş'a ait olduğunu gözlemledik. Bundan sonra yazılan tüm kaynaklar Uygur Kocabaş'ı referans gösterdiği için birincil kaynak olarak Uygur Kocabaş'tan alıntı yapmayı tercih ettik.

2.1.HAZIRLIK DÖNEMİ

Türkiye’de radyo yayıncılığı, dünya radyo yayıncılığına paralel olarak ilerler. Amatör radyoculuk döneminde, gerekli araçlar piyasadan temin edilerek basit alıcılar yapılır ve mevcut radyo istasyonları dinlenir. Yayın tekelinin devletin elinde bulunması “amatörlük”ün alıcı üretme ile sınırlı kalmasına sebep olmuştur (Kocabaşoğlu, 1987:8–9).

Kurtuluş Savaşı sırasında iletişime fazlaca ihtiyaç duyulması, alandaki eksikliği göz önüne serer. Cumhuriyet’in ilk yıllarında bu eksikliği ortadan kaldırmak için Ankara ve İstanbul’da birer telsiz telgraf istasyonu kurulması düşünülür. Bu amaçla düzenlenen istasyonların yapım ihalesini Fransız TSF şirketi kazanır. Vericilerin yapımına 1925’te başlanır ve vericiler 1927 yılında hizmete sokulur. Türkiye’de radyo yayını 6 Mayıs 1927’de İstanbul’da başlar. İstanbul’daki ilk deneme yayınlarından birisi, İstanbul Büyük Postahanesi’nin kapısı üzerine yerleştirilen vericiyle müzik dinletilerek yapılmıştır. Yayında yapılan anons şöyledir:

Allo Allo, muhterem samiin... Burası İstanbul Telsiz Telefonu.. 1200 metre
tul-u mevç, 250 kilo sikl... Bugünkü tecrübe neşriyatımıza başlıyoruz
(Kaptan,2002: 11).

Bu anons o yıllarda bir de Fransızca olarak tekrarlanır. Deneme yayınlarına ait ilk yayın akışı, 27 Kasım 1927 tarihine aittir. Yayın akışı şöyle anons edilmiştir:

Allo Allo, muhterem samiin.. Şimdi bugünkü neşriyatımızın muhtevisyatını arz ediyorum.

19.00 Stüdyo musiki heyetinden Şevkevza faslı

19.30 Esham ve Tahvilat Borsası Haberleri

19.40 Telsiz Telefon Orkestrası

20.10 Zahir Borsası Haberleri

20.20 Telsiz Telefon Musiki Heyeti

20.50 Anadolu Ajansı Haberleri

21.00 Telsiz Telefon Orkestrası

21.30Teganni(Matmazel Apostoldi tarafından) (Kaptan,2002: 11).

Fransız TSF şirketinin hazırladığı vericiler, İstanbul'da Osmaniye, bugünkü adıyla Hasdal'a; Ankara'da ise Babarrahman, bugünkü adıyla Telsizler'e yerleştirilir (Kocabaşoğlu, 1987: 9–10; Çankaya, 1997:1–2).

Radyo vericileriyle yapılan bu yayınlardan çok daha erken bir dönemde, Cumhuriyet öncesinde birtakım denemeler yapıldığı bilinmektedir. Nedim Veysel İlkin bu dönemde yapılan bir yayını şöyle anlatıyor:

Yirmi iki yıl önceki hatıralarımı yokluyorum. Gözlerimin önünde şu manzara canlanıyor:

Eski İstanbul Darülfünun'unun konferans salonundayız. Ortada yerli ve yabancı büyük davetli kalabalığı toplanmıştır. Salonun pencereye yakın bir köşesine, geniş bir masa, üzerinde iri boyda bir sandık büyüklüğünde simsiyah bir alet yerleştirilmiştir. Üzerinde, yanında, yine en iri boydan trombonları andıran siyah hoparlörler görüyoruz... İzahatı heyecanla dinliyoruz. Tecrübeyi heyecanla bekliyoruz. Zira hemen iki adım ötedeki Yüksek Muallim Mektebi'nden müzikli radyo neşriyatı yapılacaktır.

Hoparlörden cızırtılarla çıkan ses hâlâ kulaklarımdadır. Bu ilk tecrübeye daha çok parazit dinlemiştik (İlkin, 1945: 1).

İlkin'in bu anısının yanı sıra 20 Mart 1923 tarihli **Tevhid-i Efkâr** gazetesinde yer alan bir haber de ilk yayın denemeleri hakkında bilgi vermektedir:

Şehrimizde Telsiz Telefon tecrübeleri... Darülmualimin muallimlerimizden, Rüştü Bey (Uzel) bir aydan beri İstanbul halkına dahi, Avrupa ve Amerika'da birdenbire fevkalade teemmün eden telsiz telefon hakkında bir fikir verebilmek için tecrübeler yapmaktadır. Dün Darülmualimin konferans salonundan bir nutuk, ney ile çalınan bir zeybek şarkısı terennümanı, Darülfünun'dan vazih bir surette dinlenebilmiştir. Mamafih konser namesi arasında limanımızdaki sefaının telsiz telgraf muhaberatı dahi karışmaktaydı... Aydemir, 1967: 383).

Kocabaşoğlu'nun, **Şirket Telsizinden Devlet Radyosuna** adlı kitabında bildirdiğine göre; müzisyen Ruşen Ferit Kam, 1920- 1922 arasında bir

Fransız savaş gemisinden yapılan müzik yayınlarının, Darülfünun konferans salonunda öğrencilere dinletildiğini anımsatmaktadır (Kocabaşoğlu, 1987: 11). Amatör yayınların varlığı bilinmekle beraber düzenli yayınların Cumhuriyet sonrasında başladığı kesindir. Verici sorununun halledilmesinden sonra düzenli yayınlara geçmek amacıyla, yayın yapma tekeli, Telsiz Telefon Türk Anonim Şirketi'ne (TTTAŞ) on yıl süreyle bırakılmıştır. TTTAŞ, Türkiye sınırları içinde, Ankara ve İstanbul'da verici istasyonların işletilmesiyle, hükümetin onaylayacağı başka illere de radyo vericisi kurup iletmeye yetkilidir. (Kocabaşoğlu, 1987: 12) İstanbul'daki radyonun ilk müdürü Hayrettin Hayreden, TTTAŞ'ın kuruluş dönemini şöyle aktarmaktadır:

1926 senesinde arkadaşımız Sedat Nuri Bey geldi, Hayrettin bir radyo işletmek istiyoruz. Bir şirket kuracağız. Bunda sen de teknik tarafı işgal eder misin? dedi. Peki, dedim. Benim telsizle aşırı derecede uğraştığımı biliyordu. Ve ondan dolayı bana müracaat ediyordu. Sordum, ne türlü bir şey olacak? Anadolu Ajansı ve bilhassa İş Bankası ile görüştük, bir anonim şirket teşkil ediyoruz. Fransızların kurmakta oldukları istasyonları işleteceğiz dedi. Peki kabul ediyorum, dedim. Bir taraftan kadroyu tertip ettik. Kadroda Sedat Nuri Bey murahhas azaydı. Ben fen müdürüydüm. Katibi Umumi Abdülhak Şinasi Bey, Eşref Şefik Bey arkadaşımız, sonra efendim Halim Bey vardı. Musikiye. Musa Süreyya Bey nezaret ediyordu. Muhasebeye Mazhar Bey, İsfendiyar Bey, Kemal Bey. Bu tarz her şey tamam ama dinleyici yok ortada. Onun üzerine mecbur olduk. Postane'nin üstünde posta mektebi vardı. Orada üçer hafta devam etmek üzere, amil dersler gösterdim, maksadımız bir süre halk alışsın, ne olduğunu anlasın, kendi mahallesinde arkadaşlarına anten kursun, makine kursun. Onu da yaptık hakikaten muvaffak olduk (Kaptan,2002 : 12).

Aslan'ın aktardığına göre; TTTAŞ'ın yayın yapma isteği bazı çevrelerce hoş karşılanmamış; ancak Atatürk radyonun kitle psikolojisi üzerindeki etkisini fark ederek duruma müdahale etmiştir. Aslan, makalesinde Hayreddin Hayreden'in bir anısına yer vererek konuyu şöyle açıklar:

Kendisine bu teşebbüsten bahsetmişler, 'aleti getirsin de dinleyelim' demiş. Bir gün kendi yaptığım alıcıyı alıp Orman Çiftliğine götürdüm. İstasyon ararken tesadüfen karşımıza Rus radyosu çıktı. Atatürk, Sofya'da ateşe iken azçok Rusçaya kulağı dolgundu. Dinledi, dinledi, birden herkesi susturdu: Efendiler, bakın propaganda yapıyorlar.' dedi. Derhal istasyonun kurulmasını emrettiler (Aslan, 1957: 11).

Atatürk'ün verdiği destek sayesinde radyo alıcısı üretimi ve dağıtımı artar. TTTAŞ, yayın hakkını aldıktan sonra , tekel olmasının avantajını da

kullanarak radyo alıcısı satımına başlar ve radyo dinleme alışkanlığını oturtmak amacıyla bedava radyo alıcısı dağıtır. 1990'lı yıllarda gazetelerin yoğun şekilde uyguladığı kupon biriktirme yöntemi, TTTAŞ tarafından daha o dönemde gündeme getirilir. Şirket verdiği ilanlarla kampanyayı şöyle tanıtmaktadır:

Bedava telsiz alıcısına sahip olmak ister misiniz? Telsiz dergisi okuyucularına makinalar hediye ediyor. 5 sayıda yayınlanacak bir kupona karşılık beş kişiye küçük bir makine, bir kişiye de bütün dünya istasyonlarını dinleyebilen büyük bir makine armağan edilecektir. Bu makinalara sahip olmak yalnızca Telsiz Dergisinde yayınlanacak kuponlardan beşini biriktirip bize yollamanız yeterlidir (TRT,1990: 11–12).

TTTAŞ'ın bu yöntemi izlemesinde ekonomik sorunların da etkisi olduğu düşünülmelidir. Radyo bir ihraç malıdır ve alıcı fiyatları oldukça yüksektir. Halkın alıcı temin etmesi zordur. Bu zorluk alıcı yapımının gelişmesini sağlamıştır. Kocabaşoğlu'nun "amatör radyoculuk" olarak adlandırdığı dönemde, gerekli araçlar piyasadan temin edilerek basit alıcılar yapılmaya başlanmıştır.

1929 dünya ekonomik bunalımı Türkiye'yi ve TTTAŞ'ı derinden etkilemiştir. İstasyonlar farklı yerlerden ve devlet politikasına uygun bir yayın yapmaya çabalıyordu. İstanbul'da Büyük Postane, ardından Galatasaray Postanesi ve Ambasadör Oteli, Ankara'da ise Ankara Palas radyo stüdyosu olarak kullanılıyordu. Ankara Palas'taki stüdyodan önce Millî Savunma Bakanlığı'nın yakınında Musiki Muallim Mektebi'ne yakın bir daire stüdyo olarak kullanılıyordu. Ruşen Kam, dönem stüdyolarının durumunu şöyle aktarmaktadır.

İstanbul Radyosu kurulduğu zaman yayın yeri Osmaniye'deydi. Otobüslerle giderek çok iptidai bir stüdyoda yayın yapardık; ancak burada çok kalmadık. Kısa bir süre sonra İstanbul'da Büyük Postahane'nin en üst katında işe başladık. Bu bina Türk Telsiz-Telefon Şirketi'nin malıydı. Odalardan birine bir mikrofona, yandaki odaya da bir amplifikatör yerleştirilmişti. Canlı yayın yapıldı. Her program arasında spiker "Beş dakika istirahat" der ve bir metronom, çalışmaya başlardı. Bu sırada işi biten sanatkarlar dışarı çıkar, dışarıda bekleyenler içeri girerdi.

PTT binasından sonra Galatasaray'daki Ambassador adlı, ki hâlâ kullanılmaktadır, bir binaya taşındık. Bu binada 1938 yılına kadar kaldık.

Aynı yılın yaz aylarına doğru İstanbul Radyosu'nda çalışan sanatkarların bir bölümü, yeni açılan Ankara Radyosu'na anlaşılarak geçtiler. Ben bu sırada Konya Lisesi'nde edebiyat öğretmenliği yapmaktaydım. Görevim Ankara'ya nakledilince, ben de Ankara Radyosu'na girmiş oldum. Daha o yıllarda bile Ankara Radyosu'nun teknik imkânları çok iyiydi. Üç büyük stüdyosu vardı ve bu geniş imkânlarla uygun olarak program hazırlamaya başladık.

Bu dönemde, telsiz telefon iletişimi yürürlükteki 406 sayılı “Telgraf ve Telefon Kanunu”na göre düzenleniyordu. 268 sayılı bir yönetmelikle de, özel ve tüzel kişilerin, PTT'den ruhsat almak koşuluyla, ülke sınırları içinde telsiz telgraf tesisi kurma ve kullanma hakları aydınlatılıyordu. Yönetmeliğe göre, verici kurma ve işletme hakkı devletin tekelindedir; PTT'nin özel telsiz telgraf ve telefon tesisatı üzerinde mutlak denetim hakkı vardır (Çankaya, 1997:3).

Atatürk'ün desteğiyle hızla ilerleyen radyo hem kurum olarak hem de cihaz olarak yayılma evresine girecektir.

2.2.1927–1936 YILLARI ARASINDA TÜRKİYE'DE RADYO YAYINCILIĞI

1927–1936 yılları arası radyoculuk açısından zor yıllardır, ekonomik bunalımın etkileri sürerken yetkin eleman eksikliği ve stüdyoların teknik yetersizlikleri yayıncılığı etkilemektedir. Türkiye'de radyoculuğun ilk yıllarında yayınlar, genellikle akşam saatlerinde, sınırlı sürelerde yapılıyordu. Özden Çankaya'nın belirttiğine göre; on yıllık süre içinde İstanbul Radyosu'nun yaklaşık yayın süresi günde dört buçuk saat, Ankara Radyosu'nun ise üç saattir. Dönemde özellikle stüdyoların durumu nedeniyle yayınlar, çalışanların özverisi ile sürmektedir. O zor günleri, dönemin spikeri ve tiyatro sanatçısı Ercüment Behzat Lav şöyle anlatmaktadır:

O görkemli Ankara Palas'ın salonlarında, baloların kordiplomatiğin ziyafetlerde boy gösterdikleri o salonda spikerlik, benim deyimimle konuşmalık yapacağımı sanıyordum. Fakat günün birinde, hadi bakalım spikerliğe başla dediler, beni yeraltında, bodrum katında karanlık, basık tavanlı, havasız yere sokuverdiler... Evet böyle bir stüdyoda çalışmak zorunda kalmıştık. Stüdyonun özelliği; kırmızı perdeli, tozlu, eprik... Uzun bir

koridordan geçilirdi. Mutfağın bitişiğinde bir oylumdu burası. O mutfaktan satır sesleri gelirdi. Aşçıbaşının keyfine göre kıymayacağı etleri kıyması tutardı herhalde ki, biz tam yayına başladığımız zaman aşçıbaşının satır sesleri gelirdi (TRT,1990: 13).

Radyo çalışanlarının özverisine rağmen yayınlar yazılı basında bir türlü ilgi görememiştir. Radyonun resmi yayını **Telsiz** dergisi de bu duruma değinmiştir:

İtiraf etmek lâzım gelir ki, gazetelerimiz telsizle hiç meşgul olmadılar, Osmaniye İstasyonunun neşriyata başlamasından bile Kadıköy sebze hali veya tramvay şirketinin yeni arabaları kadar bahsetmediler (Telsiz, 1927: 2).

Kocabaşoğlu'nun belirttiğine göre; gazeteler, İstanbul radyosunun yayın akışına 1928 yılına kadar yer vermez. Bu yıldan itibaren İstanbul radyosuyla beraber Berlin, Viyana, Milano ve Bratislava gibi radyoların programlarına değinilirken Ankara radyosunun yayın akışından henüz söz edilmez. Bu on yıllık süreçte Ankara radyosu, zaman zaman yayını durdurmuş; İstanbul Radyosu da 1932 yılında beş altı ay yayın yapamamıştır. TTTAŞ'ta yaşanan mali bunalımlar, şirketin iflasının istenmesine sebep olmuştur. Hükümet şirkete yardım etmiş ve şirket, faaliyete devam kararı almıştır. TTTAŞ, devlet yardımıyla zararını azaltmaya başlamış ve ilk kez 1932 yılında kâr etmiştir (Kocabaşoğlu, 1987: 39–40).

TTTAŞ yönetimindeki radyo yayıncılığı, bazı eleştirilere de maruz kalmıştır. Eleştirilerin temelinde toplumsal fayda sorunu vardır. Müzik yayınlarının ağırlıklı olmasını eleştirenler, radyonun toplumsal sorumlulukları olduğunu ve bunu yerine getirmesi gerektiği savunmuştur. Gerçekten de o dönemde radyodaki yayınlar müzik ağırlıklıdır. İstanbul Radyosu'nda "Telsiz Telefon Stüdyo Alaturka Musiki Heyeti" fasıl müziğini, "Telsiz Telefon Stüdyo Orkestrası" ise Batı müziğini gerçekleştirmekten sorumludur. Ankara Radyosu "Riyaseticumhur Müzik Takımı"ndan yararlanmaktadır. 1935 yılında uygulanan Türk müziği yayınlama yasağı, 1936 yılında kaldırılmış; önceleri yalnızca halk müziğine izin verilmiş, daha

sonra Türk Müziği'nin diğer türlerinin de yayınlanması serbest bırakılmıştır (Çankaya, 1997: 4–5).

TTTAŞ döneminde radyonun günlük program kalıbı senfonik müzik, caz müziği, fasıl müziği ve ajans haberleri biçimindedir; ancak 1935–1936 yıllarında Ankara Radyosu'nda kültür sanat programlarının önemli bir yer tuttuğu görülür. Edebî içerikli, “ Edebiyat Saati”, “Şiir Saati”, “Türk Dili Araştırma Kurumu Saati”; köy yaşamına ve köylüye yönelik “Ziraat Vekâleti Saati”, “Arıcılık Saati”, “Meteoroloji Saati”; sağlık, kadın, ev yaşamına ilişkin “Doktor Konuşuyor”, “Dişçinin Saati”, “Çocuk Bakımı ve Ev Kadınına Öğütler” bu programlar arasında yer alır (Çankaya,1997: 5 Kocabaşoğlu, 1987: 104–105).

1927–1936 yılları arasında, TTTAŞ elinde bulunan radyo, pek çok sorunla mücadele etmek durumunda kalmıştır. Teknik imkânların yeterli olmayışı, eleman eksikliği ve malî sıkıntılar bu sorunların başında gelmektedir. Bu dönemde radyo, devlet ideolojisi açısından önem kazanmıştır. Atatürk, TBMM'nin açılış konuşmasında:

Ulusal kültür için pek lüzumlu olduğu gibi, arsiulusal⁴ ilgiler bakımından da yüksek değeri belli olan radyo işine önem vermeniz çok yerinde olur (Kocabaşoğlu, 1987: 116).

diyerek radyonun etki gücüne değinmiştir. Özellikle inkılâpların yerleştirilmesinde, Türk dili ve Türk tarihi çalışmalarında, “Millî ve İktisadi Tasarruf” seferberliklerinde radyodan yararlanılmıştır(Kocabaşgolu, 1987: 128 Çankaya, 1997:5).

TTTAŞ, 1936 yılında biten sözleşmesini uzatma talebinde bulunsa da hükümet talebi kabul etmemiş ve 1937 yılında şirketin tasfiyesi kararlaştırılmıştır; ancak şirketin tasfiye işlemleri 1949 yılına kadar sürmüştür(Kocabaşoğlu, 1987: 43).

⁴ Arsiulusal: Uluslararası

TTTAŞ ile gelişme gösteren ve ideolojik değeri anlaşılan radyo yayıncılığı 1937'den sonra devlet eliyle yürütölmeye başlayacak ve bu yıldan sonra da devlet tekelinde kalacaktır.

2.3.DEVLET RADYOCULUĞU DÖNEMİ

1926–1937 yılları arasında yaklaşık on yıl süreyle TTTAŞ eline bırakılan radyo yayıncılığı, bu dönemden sonra devlet idaresine geçmiştir. TTTAŞ'ın radyodan beklenenleri tam olarak gerçekleştiremeyişi devletin radyo teşkilatını ele almasına sebep olmuştur. Bu dönemden sonra yetki PTT'ye aktarılmıştır.

Radyo yayınlarının devletçe yürütölmesi, 18 Ağustos 1936'da çıkarılan bir kararname ile başlamıştır. Bu kararnameye göre Nafia Vekaleti radyoların yönetimini, PTT aracılığıyla yürötmektedir. PTT genel müdürlüğü de yayın akışını sağlamak için Ankara ve İstanbul Posta ve Telgraf Başmüdürlüklerini görevlendirir (Kocabaşoğlu, 1987:135 Çankaya, 1997: 6).

Bu dönemde PTT, sadece vericiler ve yayın stüdyolarının yönetiminden sorumlu tutulmuş programların düzenlenmesi ise Milli Eğitim ve İçişleri bakanlığına bırakılmıştır. 1939 yılında bu düzenleme değıştirilmiş ve söz, saz, temsil ve teknik olmak üzere dört komisyon oluşturularak başbakanlığa bağlanmıştır (Kocabaşoğlu, 1987:138 Çankaya, 1997: 6).

TTTAŞ döneminde Ankara Radyosu, sık sık faaliyetine ara vermek zorunda kalırken bu dönemde yayıncılığın merkezi haline gelmiştir 1937–1938 yılları arasında, Ankara'da yapılan 120 KW gücündeki yeni verici istasyon ve radyonun 1938 yılında halen yayınlarını sürdürdüğü yeni binasına taşınması bu değışimin en önemli sebepleridir. Ankara Radyosu'nun yapımı MARCONI WIRELESS TELEGRAPH CO. LTD.

şirketine ihale edilmiş ve bina 1.735.710 lira harcanarak yapılmıştır. 28 Ekim 1938'de törenle açılan Ankara Radyosu gerçek anlamda bir radyo olarak tasarlanmış ve teknik imkânlarla sahip stüdyolar hazırlanmıştır (Kocabaşoğlu, 1987: 150–151). Ankara Radyosu'nun bu iddialı durumu Nafia vekili Ali Çetinkaya'nın açış konuşmasına da yansımıştır. Çetinkaya konuşmasında, radyonun varlıklarını halka duyurmayı başarmanın yanında her sahadaki ilerleme ve gelişmenin büyük ölçüde ilerlemiş milletlerin ilmine ulaştırmakta en iyi vasıta olacağını vurgulamaktadır (Kocabaşoğlu, 1987: 148–149).

PTT döneminde yaşanan olumlu gelişmelerin de etkisiyle alıcı satışlarında artış görülmüştür. 1 Kasım 1936 tarihinde Tan gazetesinde yayınlanan bir reklamda, "...son 42 gün içinde satılan radyo miktarı geçen yıl aynı süre içinde satılanın beş mislidir (Kocabaşoğlu, 1987: 145). denmektedir. Kocabaşoğlu'nun belirttiği bir nokta oldukça ilgi çekicidir. Dönemde radyo alıcılarının fiyatları çok yüksektir. Orta dereceli bir devlet memurunun maaşı ortalama bir alıcının fiyatının 3/4'ü kadardır. Bu nedenle PTT Genel Müdürlüğü "halk tipi" yani ucuz alıcı yapmakla görevlendirilmiş ve ucuz alıcı temini amaçlanmıştır (Kocabaşoğlu, 1987: 145–146).

PTT dönemi yayınlarını da söz ve müzik yayınları şeklinde gruplamak mümkündür. TTTAŞ döneminden farklı olarak PTT yayıncılığında, söz yayınlarının⁵ toplam yayın içindeki sürelerinin arttığı görülmektedir. (Kocabaşoğlu, 1987:158) Söz yayınları içersinde yer alan "Temsil Kolu" ayrı bir birim olarak öne çıkarılmış ve Ekrem Reşit Rey de bu bölümün başına getirilmiştir. PTT sürecinde yayınların kendi içinde ayrıma tabi tutulduğu söylenebilir. Müzik yayınları Batı müziği ve Türk müziği şeklinde gruplanırken farklı yöneticilere bağlanmıştır. (Kocabaşoğlu, 1987;157)

⁵ Söz yayınları: Söze dayalı yayın.

Yayınlarda görülen bu ayrımlaşma ya da bir anlamda uzmanlaşma radyolar için de geçerlidir. Ankara Radyosu'nun sahip olduğu teknik imkânlar ve konumu radyonun batı müziği yayını artırmıştır. Batı müziği yayınlarından Cemal Reşit Rey'in sorumlu oluşu, radyonun konservatuarla işbirliği yapması ve bu tür yayınların devletçe desteklenmesi diğer sebepler arasında gösterilebilir. Bu durumun aksine İstanbul Radyosu'nda Batı Eğlence Müziği daha fazla yer almaktadır (Kocabaşoğlu, 1987;160–163).

Bu dönemde Türk müziği yayınlarında Klasik Türk müziğinin ağır bastığı görülür; ancak 1938 yılından sonra Ankara Radyosu, halk müziğinin gelişimi için önemli çalışmalara imza atmıştır. Türk müziği yayın yasağının kaldırılmasından sonra nitelikli Türk müziği örnekleri sunabilmek amacıyla Milli Eğitim Bakanlığı, Devlet Konservatuarı radyo yönetimi ile işbirliğinde halk müziği çalışmaları yapılarak ezgilerini derlemiştir (Kocabaşoğlu,1987: 161).

Söz programlarının da kendi içinde ayrıldığı söylenebilir. Söz yayınları içersinde eğitici yönü ağır basan yayınların varlığı önemli yer tutmaktadır. Yabancı dil dersleri, "İnkılâp Dersleri" "Hukuk İlmini Yayma Kurumu Adına Konuşmalar", "Ceza Kanununda Yazılı Olmayan Suçlar" gibi adlarla verilen hukuk bilgileri "İktisadi Konuşma" "İktisat Saati" "Tasarruf ve Yerli Malı Haftası konuşmaları" gibi yayınlar bunların başlıcalarıdır (Kocabaşoğlu, 1998: 168–169). Bu yayınlar genellikle resmi ideoloji doğrultusunda yurttaşlık bilgileri verme amacı taşıyan yayınlardır.

Radyolarda ilk kez 1940 yılında "Manevi Yayınlar" adı altında yayınlanan "Milli Kahramanlık Menkıbeleri" ve "Yurt Bilgisi ve Sevgisi" adlı programlar ilgi dikkat çekmektedir. Kocabaşoğlu, bu programların ikinci dünya savaşının yaklaştığı günlerde toplumun morali açısından önem taşıdığını düşünmektedir. (Kocabaşoğlu,1987:170).

PTT dönemindeki haber yayıncılığının Anadolu Ajansı'na bağlı oluşu ve haberlerin olduğu gibi aktarılması, haber programı haline getirilmeden, tepki çekmiş ve "Birinci Türk Neşriyat Kongresi"nde haber bültenlerinin haber dili ve anlatımı eleştirilmiştir. "Gazete Özetleri", "Günün Meseleleri", "İç Politika Hadiseleri" adlarıyla yayınlanan programlar belli başlı haber programlarıdır (Kocabaşoğlu,1987: 165).

Söz yayınlarında kültür ve sanat programları içinde radyo tiyatrosu önemli bir yer tutmuştur. Ankara Radyosu'nda oluşturulan temsil kolu şefliği ayrı bir birim haline gelmiş ve radyonun vazgeçilmez ögesi olmuştur. İstanbul Radyosu'nda, kültür ve sanat programlarının 1937'de %92, 1938'de de %81'lik dilimini radyo tiyatroları oluşturmaktadır.

1936–1940 yılları arasında işçiye ve gençliğe seslenen programlar olmadığı; ancak 1936 yılından başlayarak Ankara ve İstanbul Radyoları'nda çocuk yayınlarının başladığı görülür. Bu yayınlar masal, müzik dinletisi ve zaman zaman da çocuk tiyatrosu ile sınırlı kalmış; ancak bir temel oluşturmuştur(Kocabaşoğlu, 1987: 172).

O sıralarda tüm dünyayı etkileyen II. Dünya savaşı, Türkiye'de de radyo yayıncılığını derinden etkilemiştir. Türkiye savaşa girmemiş; ancak savaşın doğurduğu ekonomik bunalımla karşı karşıya kalmıştı. Türkiye radyolarının ilk kadın spikerlerinden Emel Gazimihal o yıllardaki çalışma koşullarının zorluğunu şöyle anlatmaktadır:

Radyoda savaş yıllarında çalışmamız epeyce güç şartlarda oluyordu. Ne servis arabalarımız vardı, ne de radyoda yemek yeme imkânı. Sabah karanlığında 15–20 dakika yürüyerek, Ankara'nın soğuk kış günlerinde radyoya geliyor, istasyonu açıyor ve haberlerimizi okumaya başlıyorduk (Çankaya,1997:7).

1936–1940 yılları arası değerlendirildiğinde; önceki döneme göre söz yayınlarının arttığı, radyoda eğitim, kültür, sanat amaçlı programların arttığı görülmektedir. Bunun yanında bu yıllarda yayınlanan **Radyo**

Programı Radyo Amatör dergileri de varlığını uzun zaman sürdürememiştir. Dönemde radyo çalışanları, yurt dışı eğitim programlarına gönderilmiş ve eğitim almaları sağlanmıştır. Bunun yanında yabancı muhabirlere Ankara Radyosunu kullanarak kendi ülkelerine yayın yapma hakkı tanınmıştır (Kocabaşoğlu, 1987: 182–183).

II. Dünya Savaşı'nın radyonun ve radyoda propagandanın önemini bir kez daha gözler önüne sermesi tüm dikkatleri yeniden bu alana çekmiştir. Radyonun toplum içindeki önemi giderek daha da artmış bu da devletin radyoyla daha yakından ilgilenmesine neden olmuştur. 1940 yılında Radyodiffüzyon Müdürü olan Vedat Nedim Tör, bu aracın etkisini şöyle dile getirmektedir:

Hiç şüphesiz ki radyo, zamanımızın en güçlü, en verimli bir yayın aracıdır. Aynı yerden aynı zamanda, sınır içi ve sınır dışı milyonlara hitap edebilmek, düşünülürse korkunç bir kuvvettir... 'Radyo söyledi' sözü 'kitapta yeri var' deyimi kadar önem kazandı. Radyonun göklerden gelen görünmez ve mistik sesinin öyle büyüğü bir tesiri var ki, bunun yığın psikolojisi bakımından değeri ölçülemeyecek kadar büyüktür (Tör, 1945: 15).

Kocabaşoğlu'nun, **Şirket Telsizinden Devlet Radyosuna** adlı kitabında aktardığına göre

...belli başlı propaganda vasıtalarını bir elde toplamak, bunları sıkı bir surette murakabe altında bulundurmak ve böylece Türk halkını, muzır propagandalardan korumak, millî menfaatlerimize uygun ve millî görüşün ifadesi olan haberleri milletimize duyurmak üzere...(Kocabaşoğlu, 1987: 186).

başbakanlığa bağlı Matbuat Umum Müdürlüğü kurulmuş ve radyo bu kuruma bağlanmıştır. Yasa 31 Mayıs 1940'ta yürürlüğe girmiştir.

Dönem radyo müdürü olan Vedat Nedim Tör'ün sözleri müdürlüğün anlayışını da ortaya koyar niteliktedir:

1940 senesinde Radyo Müdürü oldum. Radyo gibi geniş halk yığınlarına hitap eden çok güçlü bir telkin vasıtasının çeşitli kültür yayınları üzerinde bir hayli düşündüm. Ve şu ana prensiplere varıldı. Bir defa Türkçenin en güzel telaffuzu ve en güzel ifadesi, radyonun başlıca vazifelerinden bir olarak ele alınmalıydı. Ve spikerlere diksiyon kursları açtırdık. Sonra efendim söz programlarında halkı sıkmadan, ukalalık etmeden oyalayarak bir takım olumlu, yararlı bilgiler vermek eğitimi telkinlerde bulunma, gençliğin ve halkın

zevkini ve moral sağılığını koruyucu yayınlar yapmak başlıca ilkemiz oldu (Kaptan, 2002: 18).

Bu dönemde programların ana çizgileri müdürlük içinde saptanıp ayrıntılı programlama neşriyat şefliğinde yapılmıştır. Söz programlarında haber bültenlerinin hazırlanması tamamen Anadolu Ajansı'na bırakılırken Çocuk Saati ve radyofonik oyunlar gibi söz yayınları radyo içinde yapılmıştır. Dışarıda hazırlanan programlar da onaya tabi tutulmuştur. Dönemin en önemli getirilerinden biri radyofonik temsil ve skeçleri hazırlayan birimin Temsil Şubesi Şefliği adı altında ayrı bir varlık kazanmasıdır (Kocabaş,1987: 189). Bunun yanında 12 Şubat 1942'de Ankara Radyosu'nda, Radyo Çocuk Kulübü kurulmuştur(Kaptan,2002: 18). Ülkemizde radyo yayınlarının başladığı dönemlerden itibaren radyo oyunlarına yer verildiği görülür. 1926–1936 yılları arasında Ankara ve İstanbul'daki tiyatro toplulukları aracılığı ile haftada bir ya da iki kez yayınlanan radyo oyunları, Başvekâlet Matbuat Umum Müdürlüğü döneminde düzenli bir hal almıştır. Cuma ve Pazar günleri saat 21.10'da yayınlanmaya başlanmıştır. Radyo dergilerinde yer alan bilgilere göre radyoya gönderilecek oyunları değerlendirme amaçlı; edebi, teknik ve fiyat takdir komisyonları kurulmuş, oyun yazarlığını geliştirmek için örnek metinler hazırlanmış, radyo oyunu tekniği konulu konuşmalar yapılmıştır. Bu çalışmalar sayesinde radyoya sekiz ay içinde altı yüz elli dört eser gönderildiğini öğreniyoruz. Oyunlardan yayınlanabilir nitelikte olanlar kabul edilmiş, diğerleri teknik yanlışlıklarının düzeltilmesi için yazarlara geri gönderilmiştir (Eraslan, 1979: 3) .

Eraslan'ın belirttiğine göre, yazarlardan oyunlarında oyuncu sayısını kadınlarda dört erkeklerde altı kişiyi geçmeyecek şekilde sınırlı tutulması, sürenin de yirmi beş ya da elli dakika olması istenmiştir. Dönemde radyo oyunlarına gösterilen bu ilgi yayınlar da yansımıştır. 1941 yılında yayınlanan radyo dergisinin birinci sayısında “On haftadır verilen temsillerin hemen hepsi yurdun dört köşesinden gönderilen bu işle içten ilgili genç

kalemlerin eserleridir." denmektedir bu da temsillerin telif olduğunu göstermektedir (Eraslan, 1979: 3).

Matbuat Umum Müdürlüğü döneminin bir başka ilginç yönü radyo dergisidir. TTTAŞ döneminde çıkarılan **Telsiz** dergisinden sonra 1941 yılında **Radyo** dergisi yayın hayatına başlamıştır. Amacının radyo dinleyicisiyle radyo idaresini bir araya getirmek olduğu söylenen dergi, sekiz yıl boyunca doksan altı sayı çıkmıştır. Dergi 1941 yılının ilk sayısında kendisini şöyle tanımlar. "Mecmua bilhassa RADYO teknik ve neşriyatından bahseder. Maksada uygun yazılar kabul olunur. Fakat, konmıyanlar geri gönderilmez. " (Radyo,1941:1)

Matbuat Umum Müdürlüğü, üç yıllık bir deneme süresinden sonra 26.07.1943 tarihinde, 4475 sayılı yasayla, Basın Yayın ve Turizm Genel Müdürlüğü adıyla yeniden örgütlendi. Bu yasayla; radyo yayınlarının teknik gereksinmesini karşılamak üzere bir Fen Heyeti kurulması, radyo postalarını yönetmek, postalar arasındaki ilişkiyi düzenlemek ve radyo yayıncılığını yönetmek amacıyla Radyo Dairesi kurulması, söz yayınları üzerindeki denetimin artırılarak tüm yetkinin umum müdürde toplanması sağlanmıştır.

Radyolarda yapılacak her türlü söz yayınları ya doğrudan doğruya merkezde veya verilecek hususisi selâhiyet üzerine mahallerinde tetkik olunup programlara alınıp alınmamaları kararlaştırılır. Bu ektikler Umum Müdürlükte etüd heyeti reisiyle, iç ve dış yayın ve radyo daireleri müdürlerinden ve hukuk müşavirlerinden ve Ankara'dan gayri yerlerde de umum müdürlükçe tayin edilecek dört azadan mürekkep söz komiteleri tarafından yapılır (Kocabaşoğlu,1987: 193).

Böylelikle yayınlara sansür getirildi. Aynı maddenin bir başka fıkrasında da umum müdürünün, komite kararların bağlı kalmaksızın yayınlarda ekleme ya da çıkarma yapabileceği belirtilmiştir.

Meltem Ahıska'nın aktardığı bir anı sansürü kanıtlar niteliktedir.

Ankara Radyosu'nda radyo oyunlarında birçok kez rol alan bir aktörün, Hayri Esen'in, 1940'lann başından bir anısı çarpıcıdır. İronik bir biçimde, "Yanıldığı

Nokta" adını taşıyan oyunun yayınlanması sırasında devletin üst makamları tarafından yaşanan bir yanlış anlamayı aktarır:

Birinci bölümde ordudan ayrılmış bir subay, meyhanede biraz ordunu aleyhinde konuşuyor. Aradan on dakika geçmeden, kumanda odasına bir grup adam doluştu. Bu adamlar sorguya başladılar, bu piyesi neden oynadınız diye... Kemal Tözem böyle askeri piyesleri yalnız Basın-Yayındaki denetimden değil de, Genelkurmaydan da geçirirdi. Bu piyesi de denetlemekten geçirtmiş, her sayfasında Genelkurmayın mührü vardı. O subayın konuşması, bir casusu avlamak için bir tuzakmış. Eğer oyunu sonuna kadar izleme sabrını gösterecekler bu olay olmayacaktı.

Bu olay, milli ve askeri konulardaki "hassasiyetin" aldığı çocuksu biçimi gösterir, hatta bu tepki, aşk romanlarından aşırı "etkilenen" kadın okuyucuya benzer bir şekilde kadınsı bir özellik gösterir. Bu gerçeğe düşü birbirine karıştırma hali, radyo oyunlarının radyocular tarafından nasıl algılandığı ve kullanıldığıyla ilgili de bir fikir vermektedir"(Ahıska,2005:200)

Basın ve Yayın Umum Müdürlüğü döneminde radyo dairesi müdürü Cevat Memduh Altar'dı.⁶ Yönetici kadrolara müzik ve sanatın çeşitli dallarında ünlenmiş, birikimli kişilerin getirilmesi, o dönemlerin olumlu yanlarındandır ve radyoculuğun sanatla ilgisinin anlaşılmasının bir kanıtıdır.

Türkiye'nin çok partili yaşama geçmesinden önceki yılları kapsayan bu dönem, ülke için güç yıllardır. Türkiye savaşa girmese de ekonomik koşullar radyonun yayınlarına yansımıştır. Savaş koşullarının bir başka yansıması radyonun kazandığı önemdir. Radyo, her anlamda geniş işlevler yüklenmiştir. Haber verme, eğitime ve kültür bu işlevler arasında yer almaktadır. Özden Çankaya, radyoya düşen bu görevi Burhan Belge'nin bir yazısından naklediyor. Burhan Belge Radyo Dergisi'ndeki başyazısında bu konuya ilişkin düşüncelerini şöyle anlatmaktadır:

İnsanlığın günlük yaşamı, bu savaştan sonra, birçok özellikler ve yeniliklerle bezeneyecektir. Bunların daha şimdiden en güçlüsü, bütün bir ulusun, hatta tüm insanlığın radyo kutusu başında eski agoralarda yahut forumlarda buluşur gibi buluşmasıdır. Buna göre, iyi çalışan ve halkın hem sevgi hem de güvenini kazanmış bulunan bir Türk Devlet Radyosu, ne daha çok, ne de daha az, yalnızca, Türk ulusunun kendi agora ve forumunda yüksek düzeyde bir kültür yaşamına kavuşması demektir (Belge,1945:1).

Türk Devlet Radyosu savaş yıllarında üzerine düşen sorumluluğu hem müzik hem de söz yayınlarında gerçekleştirmiştir. Bir yandan haber ve siyasal nitelikli yayınlar hazırlanırken diğer yandan kültür ve sanat

⁶ Türk müzik tarihçisi, eğitimci.

programları dinleyiciye sunulmuştur. Bu dönemde güncel olayların etkisiyle haber yayınları artmış, önceleri sadece AA aracılığıyla yapılan haber bültenleri Haber Alma ve Yayma Servisi kurulmasıyla birlikte dünya radyolarından da beslenmeye başlamıştır. Haber yayınları altında sayılabilecek Radyo Gazetesi, Pazar Gazetesi, Dış Politika İcmali, Günün Meseleleri dönemin programlarıdır. Özellikle Radyo Gazetesi'nin Türkiye'ye yöneltilen olumsuz propagandaya karşı devlet politikasını savunan yaklaşıma sahip olduğunu öğreniyoruz.

Eğitici yayınlar kapsamında daha önceki yıllarda varlığını sürdüren İktisat Saati, Geçmişte Bugün, Hukuk Konuşmaları, Pazar Sohbetleri programları devam etmiştir. Radyoda eğitime görevinin yüklenmesine paralel olarak Öğretmen Saati, Çocuk Esirgeme Kurumu, Yardım Sevenler Cemiyeti, Türk Hava Kurumu, Tutum ve Bakım Haftası konuşmaları, Meslekler Konuşuyor, Büyük Fen ve Sanat Adamları, Mühendislerimiz Konuşuyor, Elektriği Tanıyalım ve Sevelim, Bizans Tarihi, Ansiklopedi Saati vb. eğitici yönü ağır basan pek çok tanıtma/konuşma saatine yer verilmiştir.

2.4.1946–1960 YILLARI ARASINDA TÜRK RADYO YAYINCILIĞI

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Türk toplum yapısında meydana gelen değişimler doğal olarak radyoya da yansımıştır. Radyo siyasi çekişmelerin ortasında “rejim meselesi” nin bir parçası olmuştur.

Çok partili hayata geçiş ve iktidar değişikliği, radyonun önemi artırmış, hatta radyo partiler arası çatışmanın göstergesi haline gelmiştir. İktidar istekleri doğrultusunda hareket eden bir kurum haline gelmiştir radyo. İlk olarak yasada yapılan değişikliklerle siyasi partilerin radyodan yararlanmasından istenmiştir; ayrıca Yayın Danışma Kurulu oluşturularak hazırlanan yayınların denetimden geçirilmesi uygun görülmüştür (Kocabaşoğlu, 1987:256).

Dönemdeki değişikliklerden biri radyo adına olumlu bir gelişmedir, bu değişiklik radyo müdürlüklerine müzik ve temsil konularında görevlendirilecek sanatçılarla beş yıl süreli sözleşmeler yapma yetkisi vermektedir.

1950'lerin ikinci yarısından sonra, Program Müdürlüğü, program düzenlemenin yanı sıra, söz programlarının hazırlanmasında da görev alır. 1959 yılı eylülünde, radyofonik oyunların sorumluluğu, Söz-Temsil Yayınları Servisi'nden alınarak, yeni kurulan Temsil Müşavirliği'ne verilmiştir. Bu dönemde radyo oyunlarının söz yayınları içerisinde önemli bir yer aldığı görülmektedir (Kocabaşoğlu,1987:262, Çankaya, 1987:13). 262) Sözü edilen tarihlerde radyo müdürlüğünde Cevat Memduh Altar ile Refik Ahmet Sevengil'in oluşu da bu dağılımda etkindir; çünkü her iki müdür de sanat ve kültür çevrelerinden gelmiş kişilerdir.

İncelenen dönemde radyo yayınlarının ortalama %70'i müzik, %28'i ise söz programlarından oluşmaktadır. Müzik yayınlarının önceki döneme göre artış gösterdiği görülmektedir. Söz yayınlarında ise manevi yayınlarla, eğitici-aydınlatıcı yayınlarda artış gözlenmiştir. Manevi yayınlar arasına mevlit ve sahur programları eklenmiştir.

1956 sonrasında günde dört kez yapılan haber bültenleri dönemin siyasal yapısının etkisiyle önem kazanmıştı. Haberlerin hem iktidar hem de muhalefet tarafından önemli bulunmasına rağmen, hazırlama sürecinin aynı önemi arz etmediğini görebiliyoruz. AA'dan ya da Basın-Yayın Müdürlüğü'nden alınan haberler bisikletli bir memur tarafından radyoya ulaştırılmaktadır. Jülide Gülizar'ın bir anısı bu sisteminin çarpık yanlarını gözler önüne seriyor.

Ankara'nın trafiği o yıllarda elbette bugünkü yoğunlukta değildi. Ama yine de, bisikletlinin geciktiği zamanlar olurdu öyle durumlarda, bülteni okumaya bir bir buçuk dakika filan geç başlardık. Gongu vurup saat ayarını verdikten sonra ARA PLAĞI çalarak hem doğan boşluğu doldurur, hem de bültenin elimize ulaşacağı anı beklerdik.

Bir keresinde bisikletli hiç gelmedi. Çünkü AA'da yoğun bir gece yaşanmış ve o yoğunluk içinde radyonun bülteni unutulmuş. Çok kötü bir rastlantı, gece sorumlusu da gitmiş. Saat 22.45... Gonga vurup saat ayarını veriyorum, ara plağı koyup bekliyorum. Başlangıçta hiç kaygı duymuyorum nasıl olsa gelecek. Biraz gecikmeden bir şey olmaz.

Bir dakika... iki dakika... iki buçuk dakika... Gelen yok. Aklıma unutulmuş olması geliyor ve paniğe kapılıyorum. Doluya koyup aldırmadığım, boşa koyup dolduramadığım, aslında 20 saniye olan, ama bana saatler kadar uzun gelen korkunç bir panik. Daha fazla beklemenin yararsızlığına karar verip ilk gelen çözümü uygulamaya koyuluyorum. Stüdyoda bulunması usulden olan sabah, öğle ve akşam bültenleri masanın üzerine yayıyorum. Haberden, habercilikten, haber sıralamasından zerre kadar anladığım da yok. Ama fark ettiğim bir şey var. Baştaki ilk üç dört haber en önemli olanları. Hemen onları ayırıyorum, birkaç tane de ıvır zıvır cinsinden haber.. Oldu size haber bülteni. Dört dakikalık gecikme için özür dileyerek başlıyorum bülteni okumaya.

Başlıyorum da, bu kez aklıma başka bir şey takılmış durumda. "Şimdi bu benim okuduğum haber bülteni mi yani? Bitirirken haber bültenini dinlediklerini söylesem dinleyicilere ayıp mu olur? Çünkü bu bir bülten değil. Olsa olsa bir derleme. Ama derleme sözcüğü pek hoş değil.. Derleme de değil aslında çünkü onları hazır bültenlerden seçtim... Evet, seçtim... Evet, seçtim. Hah şimdi oldu...(Gülizar, 2008:26).

Gerek Türkiye gerekse dünya gündeminin karışık olduğu yıllarda haber verme, bilgilendirme görevi üstlenen radyo bunun gerektirdiği teknik imkanlardan yoksundur. Öyle ki bu durum hatalar yapılmasına neden olur. Yine Jülide Gülizar'ın aktardığına göre Adnan Menderes hükümetinin yeni kabinesinin açıklanmasının beklendiği saatlerde radyoya normal yayın sürmektedir. Jülide Gülizar liste geldiği anda yayını keserek bu listeyi okumakla görevlidir. Beklenen liste geldiğinde teknik servise telefon edilmesine rağmen gerekli "feeding" bir türlü gelmez. İşin acele olması nedeniyle her şey bir anda yapılır. Jülide Gülizar listeyi okumaya başlar ve bir tuhaflık olduğunu sezer.

Başladım okumaya... "Başbakan Adnan Menderes. Devlet Bakanı..." Ya beş ya altıncı adı okumuştum ki, karşıki kontrol odasının bütün ışıkları lap diye yaniverdi. Başta Radyo Müdürü olmak üzere hemen bütün yöneticilerin yüzleri cama yapışmış durumda. Tablo korkunç. Anlaşılan, acayip bir şeyler oldu. Oldu da ne? Hepsinin gözlerinden ateş çıkıyor. "Ne var n'oluyor gibisinden" kafamı salladım. Cama yapışmış yüzler daha da asıldı, gözler daha da açıldı ve bakışlar alabildiğine keskinleşti. Birkaç el, birden havaya kalktı ve parmaklar sağa sola sallanarak tehditler yağdı. Baktım ki bir şey anlamak mümkün değil, o acayip hava içinde listeyi okuyup bitirdim. Mikrofon kapanır kapanmaz içeri giren odacı, nöbeti derhal bir başka arkadaşına devredip müdürün odasına gitmem gerektiğini söyledi (Gülizar, 2008:28-29).

Müdürün odasındaki azarlanma faslında Jülide Gülizar haber metnini Nermin Demirçay'ın şarkılarıyla aynı anda okuduğunu öğrenir.

Nermin Demirçay, avaz avaz bağıırıyormuş. “Aç kolların sar boynumaaa Alimmm...”
 “Başbakan Yardımcısı Mükerrerrem Sarol...”
 “Boylu booyuuncaa...”
 “İşletmeler Bakanı Samer Ağaoğlu...”
 “Aaaahhh âaaşık olaaanınn, ...”
 “Adalet Bakanı...”
 “Kalır mı akılı baaşındaaa... (Gülizar,2008:29).

Bu teknik hata radyo yönetiminde büyük paniğe sebep olur; çünkü muhalefetin yayın organı **Akis** dergisinin bu durumu diline dolayacağını düşünür yöneticiler. Doğal olarak alınan sarı zarflar ve savunma istekleri izler bunu.

Radyonun siyasete âlet edilmesi ve tarafsızlığını yitirmesi halkta tepkilere yol açar ve Bedrettin Çalışkur adlı bir vatandaş Radyo Dinlemeyenler Cemiyeti'ni kurar ancak cemiyet kapatılır (Gülizar,2008:66). Devlet radyosuna güvensizlik duyulması nedeniyle halkın Türkiye'yle ilgili haberleri BBC'den dinlemesi de döneme damga vuran olaylar arasında yer alır.

Radyoya duyulan tepki nedenlerinden biri de Vatan Cephesi'dir. 1 Ekim 1958 tarihinde Vatan Cephesi'nin kurulduğu bildirilir ve üyelerin ismi okunmaya başlanır. Okuyanların da dinleyenlerin de canını sıkan uzun listeler bir süre sonra eleştiri malzemesi olur ve VC kısaltması WC haline gelir. Hatta Vatan Cephesi üzerine elden ele dolaşan bir şiir yayılır:

Ne yar ne yok bizim evde/Girdi Vatan Cephesine
 Masaldaki koca dev de/ Girdi Vatan Cephesine
 Yatak yorgan çarşaf yastık/Oje ruj manikür rastık
 Elma armut fındık fıstık/Girdi...
 Kapkacak tencere tava/Tepsi güğüm kazan kova
 Ahmet Mehmet Fatma Havva/Girdi...
 Kertenkele böcek sinek/Arpa buğday yulaf kepek
 Davul zurna def dümbelek/Girdi...
 Hah kilim minder örtü/Torba çuval pılı pırtı

Pilav yoğurt çorba mantı/Girdi...
 Lamba ampul fener kandil/Yazma cepken atkı kandil
 Akü bobin batarya pil/Girdi...
 Sini tepsi tabak bıçak/Patlıcan biber ıspanak
 Lahana turp soğan kabak/Girdi...
 Büyük küçük çoluk çocuk/Yelek pantol ceket gocuk
 Pastırma tarama sucuk/Girdi...
 Karanfil zencefil kimyon/Hisar'daki cüce Simon
 Haysiyetli nane limon/Girdi...
 İşkembe dalak baş paça/Var ya bizim meşhur Çaçı
 Tokayı takınca saç/Girdi Vatan Cephesine (Gülizar,2008:65).

Tüm bu tepkiler radyo yayınlarına değişiklik getirmek şöyle dursun radyo üzerindeki baskıyı ve sansürü artırmıştır. Muhalefeti anımsatan reklamlar dahi sansüre takılmıştır. Kocabaşoğlu'nun bildirdiğine göre 7 Şubat 1956'da yayınlanması istenen "Hadislerin içyüzünü bildiren Akis mecmuasını mutlaka okuyunuz." ; 25 Şubat 1959'da yayınlanması istenen, "Kim'in her yerde gözü ve kulağı vardır. Yarın bir Kim alınız." ; ya da "Okullardaki İngilizceyi açıklayan Temel İngilizce Dergisi, Nur Yayınevi, Samanpazarı, Ankara." şeklindeki reklam spotlarının yayınlaması reddedilmiştir (Kocabaşoğlu,1987:305).

1946-1960 arasında eğitici yayınların niteliği de değişmiş ABD'yle gelişen ilişkiler doğrultusunda UNESCO Saati, Türkiye'de Marshall Plânı, Birleşmiş Milletler Saati ve NATO Saati programları yapılmıştır. Söz yayınları içerisinde Sabah Sohbeti, Pazar Sohbeti (Aka Gündüz), Hafta Arası Sohbeti (A. Muhip Dıranas), Akşam Sohbeti (M. Faik Fenik), Sohbet (Nurettin Artam, Çetin Altan), Hazırcevap Adam (Hikmet Münir Ebcioğlu – Naci Serez), Şundan Bundan (Muhteşem Öksüzcü) gibi programlarla, Geçmişte Bugün, Tarihten Bir Yaprak gibi programlar önemli yer tutmuştur. (Kocabaşoğlu,1987: 313)

1950 yılından sonra büyük bir artış gösteren manevi yayınlar içinde din dışı olan kesimde en önemli programlar, Kore Savaşı'yla başlayan laik-askeri programlardır. Memlekete Selam, Memleketten Selam, Silah Arkadaşınız Konuşuyor ve Posta Kutusu adlı programlar bunlara örnek

olarak gösterilebilir (Kocabaşoğlu,1987:317).

Söz yayınlarının büyük bölümünü oluşturan radyo oyunları en çok eleştirilen programlardan birisidir. Bu eleştiriler, oyunların konu ve içerik olarak yetersiz olduğunu vurgulamaktadır.

Sansürün radyo oyunları üzerindeki baskısı da artarak sürmüştür. Bir radyo oyununda cenaze töreni sahnesinin oluşu “kimi hisleri rencide edebileceği” gerekçesiyle sakıncalı bulunmuştur(Kocabaşoğlu,1987: 319).

Tüm bu gerginliklerin ortasında devlet yönetiminin değişmesi ve beraberindeki değişiklikler radyoyu da değiştirmiştir. 27 Mayıs darbesi radyodan ilan olunduktan sonra yeni bir dönem başlamıştır.

2.5.1960'TAN TRT'İN KURULUŞUNA KADAR RADYO YAYINCILIĞI

27 Mayıs 1960 tarihinde “Dikkat Dikkat... Muhterem vatandaşlar.. Radyolarınızın başına geçiniz. Güvendiğiniz Silahlı Kuvvetlerinizin sesi birkaç dakika sonra size hitap edecek.” anonsuyla ilan edilen darbe, tüm Türkiye'ye Ankara Radyosu'ndan duyurulmuştur. Uzun zaman süregelen siyasi mücadeleler, toplumdaki kargaşa darbeye sonuçlanmış, askeriyenin müdahalesiyle radyo için de yeni bir dönem başlamıştır. Radyoya el konulmuş, spikerler dahi içeri alınmamıştır.

Radyoevine girebilmek için haklarındaki tahkikatın bitmesini bekleyen spikerler, ihtilal yönetimiyle ters düşme pahasına görevli askerlerle tartışırlar; ancak beklemek durumunda kalırlar. İhtilalden beş gün sonra işinin başına dönen Jülide Gülizar'ın anlattığına göre bu aranın ardından yapılan ilk yayında Cemal Gürsel stüdyoyu ziyaret etmiş, üstelik Gülizar yayın başlayacak, diye Gürsel'i susturmuştur. Gülizar, Cemal Gürsel'in gelişini fırsat bilerek canlı yayın yapamadıklarını, personelin radyoya giremediğini anlatarak hem personelin radyoya girmesine olanak sağlamış

hem de günlerce radyoya girmesine engel olan görevlileri ufak yollu şikayet etmiştir (Gülizar,2008: 78-80).

Darbe döneminde Adnan Menderes'in spikeri olarak adı çıkan Can Okan da tutuklanmış ve yargılanmıştır. Radyodaki değişiklikler bununla sınırlı kalmamış içerik ve kadroda değişikliğe gidilmiştir. Darbeyi izleyen aylarda radyoda sınav yapılmıştır. Bu sınava tüm spikerler girmek zorundadır. Sınavda sadece beş bayan spiker başarılı olur. Personel sayısındaki bu değişim, iş yükünü de artırır, bazı aksaklıklara neden olur. Jülide Gülizar uzun sürekli nöbetlerinden birinde uyuyakalır bir diğerinde ise yorgunluktan kendisine verilen haber metnini yanlış okuyarak tepkileri üzerine çeker (Gülizar,2008:102). Son siyasi olaylar nedeniyle radyoya duyulan güvensizliği ortadan kaldırmak ve nitelikli haber verebilmek amacıyla Haber Aktüalite servisi kurulmuştur. 4 Kasım 1962 tarihinden başlayarak Türkiye radyolarının haber hazırlama sorumluluğu Haber ve Aktüalite Servisi'ne verilmiştir. Bu servis il radyolarına da hizmet vermektedir (Kocabaşoğlu,1987:369).

Radyo iç yapısında yenileşmeye gitmeye çalışırken Türkiye yeni siyasal ve askeri çatışmalara gebedir ve Ankara radyosu tam d abu çatışmanın ortasında kalır 22 Şubat ve 21 Mayıs'ta yeni darbe ilanları duyulur Ankara Radyosu'ndan. Özellikle 21 Mayıs gecesi radyonun iki üç kez el değiştirmesi ve her seferinde farklı bildiriler okunması halkın kafasını karıştırır, radyo binası koridorları ise silahlı çatışmaya tanık olur. Ayaklanmaların ve çatışmaların ortasında spikerler de halk da ne yapacağını bilemez hale gelir. Sükûnet sağlandıktan sonra radyo iç işlerine döner 1963 yılına gelindiğinde üç ay süreli yapımcı kursu açılır, bu kursa katılacaklar ve başarılı olanlar sınavla saptanır, radyoda ilk kez programcı-yapımcı kazandırma yolunda bir adım atılır. Dönemin olumlu gelişmelerinden biri de il radyolarının ön plana çıkarılması olur. İl radyosu uygulamasının temelleri ihtilalden çok önce atılmış hatta ilgili kararnameler

imzalanmıştı. İl radyolarının kuruluş amaçları arasında, yurt kalkınmasını hızlandırmak amacıyla eğitim aracı olmak yer alıyordu; ancak il radyosu projeleri beklenen başarıyı gösteremez. Gerek yayınların kapsam alanı gerekse program içerikleri istenileni veremez. Dönemde faaliyete geçen il radyoları arasında; Erzurum, İskenderun, Van, Antalya, Gaziantep, Kars, İzmir, Diyarbakır ve Adana yer alır (Kocabaşoğlu, 1987:381).

İhtilal radyosunun program içeriğine gelen en büyük yenilik, Yassıada Saati'dir. Programa verilen önem nedeniyle diğer programlarda aksama görülmüştür. Diğer programların ağırlıklarında çok büyük değişiklikler görülmemektedir. 1963 yılı başlarında söz programlarının % 34, Müzik programlarının % 60, reklam programlarının ise % 6 oranında gerçekleştirilmesi öngörülmüştür(Kocabaşoğlu,1987: 393). Reklamlardaki bu artışı bir önceki dönemde reklamlara uygulanan sansürün kalkmasına ve reklamın maddi getirisinin anlaşılmasına bağlayabiliriz.

Bu süreçte müzik yayınları bilinen uygulamalarla sürmektedir. Dünyayı kasıp kavuran plak modası, bu yıllardan itibaren Türkiye'de de etkisini göstermeye başlar.

Söz programları arasında yer alan haber bültenlerine dair gelişmelere yukarıda değinmiştik. Bu dönemde Günlük Olaylar, Bugün, Yuvarlak Masa, Bugün ve Yarın gibi haber programları varlığını sürdürmüştür. radyo eğitim içerikli programlara devam etmiş, kadın, sağlık ve ev yaşamına ilişkin programlar, eğitici-aydınlatıcı, kültür, sanat programları devam etmiştir. Tıraş Dikkat, Bilgi Stüdyosu, Büyük Nutuk, Ekonomi ve Ticaret Dünyamız, Memleket Konuları gibi programlar yayınlanmıştır.

Söz yayınlarının vazgeçilmezi radyo oyunları da farklı adlandırmalarla; Perde Arası, Mikrofonda Tiyatro, Pazar Temsili, Mikrofon I, Sahneden Mikrofonu, Devamı Yarın Sabah, Tatil Tiyatrosu adlarıyla radyoda yer bulmaya devam etmiştir.

Bu dönemde de sansürün devam etmektedir.

En masum olanlardan biri de Tarık Dursun K.'nın *Bir posta müvezzii varmış yıllık iznini almış* adlı oyunuydu. Tarık Dursun bu oyunu, Tan gazetesinin bir bombalama sonucu yıkılan Sirkeci'deki binasından esinlenerek yazmıştı. Konu, yıkıntının altında birbirlerini göremeyen bir kadınla bir erkek arasında geçen duygusal konuşmalardan ibaretti.

Oyunda kadın, erkeğe mutsuz hayatını anlatır, erkek de karısının doğurmak üzere hastanede bulunduğundan söz eder. Bu arada erkek, her nasılsa sağlam kalan bir telefon sayesinde dışarıyla temas kurabilmiştir. İki kazazedeye umut dolu mesajlar gelmektedir. Kendilerine sabırlı olmaları söylemekte ve kurtarılmaları için gereken her şeyin yapıldığı anlatılmaktadır. Bir ara eşinin erkek çocuk dünyaya getirdiğini öğrenen adam çok mutlu olur. Artık bir an önce önce bu yıkıntının altından kurtulmak için dua etmektedir. Radyo tiyatrosu bu şekilde sürer gider...

Siz bu oyunda sakınca görüyor musunuz? Doğrusu biz de görmemiştik. Ama bakınız neler geldi başımıza... Oyun yayınlandıktan birkaç gün sonra Program Müdürü Baki Süha Ediboğlu beni çağırdı. Bir yazı uzatarak "Oku şunu" dedi, "ama, üzülme sakın bundan birşey çıkmaz..."

Genel Müdür Musa Öğün'ün imzasını taşıyan yazıda *Bir posta müvezzii varmış yıllık iznini almış adlı* oyunda kimlerin oynadığı, rejisörünün kim olduğu soruluyordu. "Bunları hemen teleks ile bize bildirin ve metni acele Ankara'ya yollayın" deniliyordu.

Şaşırp kalmıştım "Bu oyunda ne olabilir ki..." diye söylendim kendi kendime. Zaten en sakıncasız oyunlardan bir, olduğu için yayına koymamış mıydık onu?

Oyunun metnini o gece eve gittikten sonra defalarca okudum, yeniden okudum. Hiç bir şey bulamadım sonradan öğrendik ki, metin meğerse Ankara'da da birçok kez okunmuş ve sakınca bulamamış. Sonunda resmi bir soru ta da kovuşturma gelmedi.

Birkaç hafta sonra Tarık Dursun K. radyoya geldi. Tahakkuk eden telif ücretini istiyordu. Muzip bir gülüşle: "Az kalsın oyunum başınıza iş açıyordu değil m,?" diye sordu. "Evet öyle de, sen nereden biliyorsun?" diye sordum. Gülerek "Ben bilirim" dedi ve işin aslını anlattı. Fatsa'dan bir vatandaş Musa Öğün'e gönderdiği mektupta şunları yazıyordu: "Paşam, sen komünistleri ayıkladın sanıyorsun Ama onlar oyunlarda gizli parolalarla hâlâ propaganda yapıyorlar..." Oyunda, yıkıntı altında kalan erkek, oğlu dünyaya geldiği müjdesini alınca sevincinden şöyle diyordu: "Eğer buradan kurtulursam, çiçekçi olan kapı komşum söylemişti, en dayanıklı çiçekler kırmızı yıldız çiçekleriymiş, karıma onlardan götüreceğim..." Gördünüz mü işte, durum ayan beyan ortada... Parola: "Kırmızı çiçekler." Bu hiçbirimizin aklına gelmemişti. Sonunda Musa Paşa da bu işe şaşmış olacak ki gülüp geçmiş, soruşturmayla gerek görmemişti (Küçük,2007:115-117).

Radyo oyunları dışındaki kültür programları da eskiye oranla artış gösterir. Kitap Saati, Sahne ve Galerî, Tiyatro Deyince, Mısralar Arasında, Halk Şiiri bunların başlıcalarıdır.

İhtilal dönemi sancılar ve yenilikler ikileminde radyoya yeni ufuklar açmıştır. Sansür tüm program türlerinde uygulanması kısıtlayıcı bir öge olmuş, ihtilal yönetiminin isteğiyle Yassıada Saati gibi yeni programlar oluşturulmuş ve radyo bir kez daha Türk siyasi tarihinin gündemine oturmuştur.

2.6. TRT DÖNEMİ TÜRK RADYO YAYINCILIĞI

1961 Anayasası'nın hazırladığı özerklik sayesinde 1 Mayıs 1964'te yürürlüğe giren yasayla TRT dönemi başlamıştır. Kurumsallaşma beraberinde profesyonelliği getirmiş aynı yıl kuruma elaman kazandırmak amacıyla yapılan sınavlarla prodüktör, spiker, araştırmacı alır ve elamanlarını eğitmek amacıyla seminerler düzenler (Çankaya, 1997:23). Radyo belki de kuruluşundan beri ilk kez özgür olmanın tadını çıkaracaktır; çünkü ilk kez yönetimde, yayında ve bütçede özerkliğe kavuşmuştur. Yine de özgürlüğü kısıtlayan düzenlemeler olduğu unutulmamalıdır.

Yasa çerçevesinde düzenlenen Genel Müdürlük henüz televizyon kurulmadığı için radyo yayınları üzerinde yoğunlaştı. Açık sınavlar ilk kez uzmanlaştırmak için elaman alındı. Prodüktör olarak işe alınan Serpil Akıllıoğlu bu süreci yaşayanlardan.

TRT'nin açmış olduğu sınavlardan ikincisine girerek kurslara katıldım. Bizler çok değerli kişilerden dersler aldık. Radyoyu yıllardır sırtında taşıyan, Türkiye çapında kişilerdi bu eski radyocular. Bizleri çok iyi yetiştirdiler. Hizmet içi eğitim görmedim desem yeri var. Biz hizmet başı eğitim gördüğümüz için, hizmet içi eğitime ne zamanımız oldu, ne de imkanımız. Sürekli program ürettiyorduk ve her program bizler için eğitim oluyordu kuşkusuz (Çankaya, 1997:28).

Radyo serüveni sürerken TRT bünyesinde başka bir oluşum başlar. Dünyada düzenli radyo yayınları ilk kez İngiltere'de başlamış, daha sonra, diğer gelişmiş ülkelere yayılmıştı. Türkiye ise televizyonla 1960'lı yıllardan

sonra ilgileniyordu. İlk televizyon yayını, İstanbul Teknik Üniversitesi Televizyonu gerçekleştirmişti. Devlet eliyle ilk deneme yayınları 1968 – 1969 yıllarında yapılır. Bu dönemde sınırlı kadro ve imkanlarla ilk yayınlara başlar ve Ankara Televizyonu’nun deneme yayınları halk tarafından büyük ilgiyle karşılanır. İlk yayınlar mağaza vitrinlerindeki alıcılardan izlenir. İlk yayınlar arasında incelendiğinde “TV Halk Okulu”, “Sanat Olayları”, “Cumartesi Gecesi”, “Şehzadebaşı 1928”, “Gençler Bilmek İstiyor”, “Televizyonun Penceresinden” gibi program adlara rastlanır, yapımların çoğu yerlidir. 1969’daysa Federal Almanya yayınları çoğunlukta yer alır (Çankaya, 1997:30-32).

Televizyonun hayatımıza girmeye başladığı anlarda TRT yeni bir cenderenin içine girmek üzeridir; çünkü uzun zamandır istediği özerk yapı yeniden tehlikeye girer. 1968’de artan şiddet olayları ve toplumsal kargaşa 12 Mart 1971 muhtırasını beraberinde getirir. Muhtıra da 1961 yasasında değişikliğe gider. Art arda yapılan yasal düzenlemelerle TRT yeniden siyasal iktidara bağlanır.

On yıllık bir siyasi iktidarsızlık ve toplumsal çatışma süreci Türkiye’yi yeni bir darbeye götürür. Yetmişli yıllar boyunca dinmeyen şiddet 12 Eylül 1980 darbesiyle sonuçlanır ve devlet radyo ve televizyonu yeniden bir anayasayla 1982 Anayasa’sıyla şekillenir.

1970-1980 arasındaki on yıllık zaman diliminde radyo adına yaşanan gelişmelerden biri TRT1, TRT2 TRT 3 yayın postalarının ayrılması ve TRT 1’in yirmi dört saat kesintisiz yayına başlamasıdır. Kesintisiz yayın ilkesi TRT’nin gelişmesini sağlamıştır.

TRT 1 yayın ilkeleri gereğince eğitim işlevini sürdürmüş hem yaygın hem de örgün eğitime yönelik programlar hazırlamıştır. Örgün eğitim için hazırlanan “Okul Radyosu” bunlardan biridir. Yaygın eğitim programları ise, okul çağı dışındaki kitleyi hedef alan programlardır. “Günaydın”,

“Sabahtan Sabaha”, Kadın Dünyası”, “Günün Ortası”, “Eve Dönerken”, “Hayatın İçinden”, Din ve Ahlak Sohbeti”, “Gece Yarısı” adlı programlar sayılabilir. Benzer adlarla daha önceki dönemlerde de programlar yapılmasına karşın artık, radyo konuşmanın değil müziğin egemenliği altında kalacaktır (Çankaya,1997:47).

1982 yılına ait genel yayın planına göre milli kültür anlayışı içerisinde yayın yapılması din olgusunun yobazlık ve hurafelerden arındırılması sana ve edebiyat yayınlarında da yine milli kültürü yansıtan sanat ve edebiyat eserlerinin tanıtılması öngörülmüştür.

Bu öngörü doğrultusunda yayınlanan kültür programları içinde “Eski ve Yeni El Sanatları”, “Ne Olacaksınız”, “Kültür ve Sanat”, “Folklorumuz”, “Bizim Sözler-Bizim Sazlar”, “Bilgi Yarışması” gibi programlar yer alır. Yayınlar daha sonra konularına göre gruplanmış; “Din ve Ahlak Yayınları”, “Tarih Yayınları”, “Sanat ve Edebiyat Yayınları”, “İlim ve Teknoloji Yayınları” ve “Ekonomik ve Sosyal Yayınlar” gibi bölümler altında düzenlenmiştir (Çankaya,1997:47).

Radyonun kuruluşundan beri onun ayrılmaz parçası olan radyo oyunları “Arkası Yarın”, “Çocuk Bahçesi”, “Mikrofonda Tiyatro”, “Çocuk Saati Skeçleri” programlarıyla sürmüştür.

Müzik programları cuma cumartesi pazar günlerinde ağırlık kazanmış üstelik müzik tercihlerinde değişiklik baş göstermiştir. 1975 yılı yayın programında belirtildiğine göre bestecilerin daha kolay anlaşılır ve geniş kitlece benimsenecek eserleri seçilecektir. Radyonun kuruluşundan beri ısrarla üzerinde durduğu klasik müzik böylelikle önemini yitirir.

Haber kadrosu 1970'lerden sonra güçlendirilir, ana haber bültenleri dışında saat başı haberler yayınlanır. Bölgesel haberler, iç ve dış

haberlerle programlar zenginleşir; ancak TRT yine de siyasi iktidarın gölgesi altında kalacaktır.

1975 yılında yayına başlayan TRT 2 daha sınırlı bir alanda yayın yapar. Kültür kanalı olan TRT 2, TRT 1'de gözden düşen klasik müzik yayınını üstlenir. Yine de 1975'ten 1982'ye gelene kadar eğitim ve kültür içerikli yayınlar azalır müzik yayınları artar.

1982'den özel radyoların kuruluşuna değin yayın tekelini elinde tutan TRT hem yapısal hem içeriksel değişikliklerle yenilenmeye çalışmış yine de özel radyo ve televizyon ihtiyacını engelleyememiştir. 1987 yılında kurulan Radyo 4'le yayın ağı genişletilmiş Radyo 1, Radyo 2, Radyo 3 ise Türkiye geneline yayılmıştır. Tüm bunlara rağmen televizyonun ezici üstünlüğü ve özelleşme karşısında gücünü yitirmeye mahkûm olmuştur.

2.7.RADYO YAYINCILIĞINDA ÖZELLEŞME SÜRECİ VE BUGÜNKÜ DURUM

1980 sonrasında dünya genelinde yaşanan ekonomik ve teknolojik değişimler nedeniyle, özelleşme hareketi başlamış ve önü alınamaz bir hızla ilerlemiştir. Fransa ve Almanya bu alanda ilk olmuştur. Fransa 'da 1984'te ilk şifreli kanal yayına başlamıştır. Özellikle uydu teknolojisi ile 1990'larda özel kanallar artmıştır. Kanal sayısını artıran bir başka unsur da kuşkusuz reklam gelirleri olmuştur.

Türkiye'de bu süreç daha geç işlese de bu alanda bir istek olduğu biliyor. 1985 yılında özel radyo kurulması için 106 başvuru yapıldığı ilan edilmiştir. Ülkenin önde gelen basın şirketleri (Hürriyet, Sabah,Türkiye, Karacan Yayınları) ve Nadir Grubu başvuranlar arasındadır.

Bu istekler uzunca süre reddedilmiş sadece eğitim amaçlı belediye ya da üniversite radyolarının kurulmasının mümkün olduğu belirtilmiştir. Üstelik iktidar ve muhalefetin çoğu da bu görüşe katılıp Türkiye'nin özel kanallara hazır olmadığını savunur(Çankaya,1997:71-77).

Tüm bunlara rağmen özel radyolar çok geçmeden kurulacaktır. Polis Radyosu, Meteoroloji Radyosu, belediye ve üniversite radyolarının yanı sıra devletten bağımsız ilk radyolar doksanlara darbesini vurdu. Kent FM, Power FM, Energie FM, Süper FM, Metro FM, İstanbul FM, Best FM, Number One, Show radyo bu ilkler arasında yer alır.

Televizyonda ise Star, Teleon, Mega 10, Show TV, TGRT, Kanal 6, ilk özel televizyon kanalları olmuş; onları, atv, Kanal D, Flash TV, Samanyolu TV, Kanal E, Cine 5 izlemiştir.

İlk kez devlet tekelinden çıkan radyonun mantar gibi çoğalması ve TRT'nin tekelinin sona ermesi bazı çevreleri rahatsız etmiş bu nedenle de 1993 yılında özel radyo ve televizyonların kapatılması gündeme gelmiştir. Bu fikre karşı çıkan radyo severler "Radyomu istiyorum." kampanyası düzenleyerek siyah kurdelelerle durumu protesto ettiler.

Özel radyo ve televizyonlar TRT'nin üstlendiği eğitim, kültür, haber ve müzik yayınlarını farklı bir bakışla ele aldı. "Eğitim" in esas oluşu geride kaldı. Özelleşme yenilik ve gelişmeyle beraber yozlaşmayı da ortaya çıkardı. 1994'te Resmî Gazete'de yayınlanıp yürürlüğe giren kanunla yayınlar kurallara bağlanmıştır. Düzenlemelerle kanunlar belli miktarlarda eğitim, kültür, Türk Halk Müziği, Türk Sanat Müziği yapma zorunluluğu getirilmiştir. RTÜK denetiminde olan radyo ve televizyonlar sık sık uyarı ve kapatma cezaları almışlardır (Çankaya,1997 :76-91).

Günümüzde pek çok radyoyla beraber TRT Radyoları yayın yapmaktadır. TRT hâlâ en geniş kapsama alanına sahip olma ve en çok dinleyiciye

seslenebilme özelliğini taşımaktadır. Yayın anlayışında da eski ilkelere bağlı kalarak eğitim, kültür, bilgi ve haber kaynağı olmayı hedeflemektedir. TRT kanallarından Radyo 1 günün gereklerine uyarak popüler müziğe yönelse de belli aralıklarla halk müziği ve sanat müziğine yer vermeye çalışır. Halkı eğitme amaçlı güncel bilgiler, toplumsal meseleler program akışları içinde yer almıştır.

Kuşak programlarıyla her kesimden dinleyiciye seslenmek amaçlanmaktadır.

Radyo 2 yine eğitimi esas alan yapısını korur. Haber, eğitim ve spor ağırlıklı olan radyoda yabancı dil öğretmek amacıyla MEB birlikte program hazırlanmaktadır. Ayrıca açık öğretime yönelik yayınlarda bu kanaldan yapılır. Radyo 2 için kültür temsilcisi olma özelliği yerini haber radyosu özelliğine bırakmıştır.

Radyo 3, Radyo 2'nin klasik müziği sevdirmeye ödevini üstlenir. Müzik ağırlıklı programlara arasında az da olsa haber programları yer alır.

TRT FM ise Türk Sanat Müziği ve Türk Halk Müziği ağırlıklı bir radyodur. %5 oranında ise habere yer verilir. Bölge radyoları olarak adlandırılan radyolar arasında en çok GAP radyoları eğitime yönelir (Çankaya,1997:100-108).

2010 itibariyle TRT'ye bağlı Radyo 1 Radyo 3 Radyo 4 TRT FM, TRT Nağme, TRT Ankara, TRT Antalya, TRT GAP, TRT Erzurum, TRT Çukurova, TRT Trabzon, TRT Avrupa FM, TSR, TRT Türkü, TRT Radyo 6, TRT Vot East, TRT Vot West, TRT World kanalları hizmet vermektedir.

Özel radyoların sayısı ise bini geçmiş durumdadır. Özel radyolarda program içerikleri, kanalın yayın politikasıyla ilgili olmakla beraber genel anlamda müzik haber ve reklam ağırlıklı oldukları söylenebilir. Müzik

seiminde radyolar belirli bir kitleyi hedef alma yolunu seebilmektedir. Örneęin Kral FM arabesk müzik severleri hedeflerken Number One FM yabancı müzik severlerin ilgisini çekmeye uğraşır.

Özel radyolar içinde önemi bir dinleyici kitlesine sahip cemaat radyolarını unutmamak gerekir. Bur, Dünya, Akra, Mesaj, Moral radyoları bular arasında yer alır. Bu radyoların yayın akışı ideolojileri doğrultusunda şekillenir. Radyo oyununun da ideolojiye göre şekillendirilip yayın akışına dahil edildięi bilinmektedir.

Cemaat radyoları dışında radyo oyunu yer veren radyolar TRT radyoları ve NTV'dir. TRT'de düzenli olarak oyunlar yayınlanmaktadır. Yeni oyunlar seslendirilmekle beraber daha önceden diskoteęe alınmış oyunlara da yer verilmektedir. 2006 yılında radyo yayıncılıęının 80. yılı nedeniyle Radyo Oyunları Yarışması düzenlenmiştir. Bu yıl Kastamonu Valilięi'nin Behet Necatigil'in anısına açtığı Radyo Oyunu Yarışması'nda Ahmet Önel'in ***Yakası Karanfilli*** 17 Nisan 2010'da sonuçlanacak.

1926'dan günümüze macerasını anlatmaya çalıştığımız radyo, Türk siyasî tarihinin ayrılmaz bir parası olmuş, iktidar muhalefet çatışmalarının göbeęinde çok partili hayatı, iki darbeyi, bir muhtırayı ve birden çok darbe girişimini yaşamıştır. Her siyasî yönetimle yeniden şekillendirilen radyo, kimi zaman çaresizce demokrasiden uzak yayın ilkeleri gütmüştür. Televizyon ve özelleşmeyle beraber eski gücünü yitirse de hâlâ Türkiye'nin en geniş kapsama alanına sahip olan radyoları TRT radyolarıdır.

3. TRT ARŞİVLERİNDEKİ RADYO OYUNLARI HAKKINDA BİR DEĞERLENDİRME

Türkiye'de radyo oyunu kavramı netleşmiş değildir. Radyo oyun yazarlığı da maalesef tercih edilen bir konuma gelememiştir. Aşağı yukarı yetmiş yıllık bir geçmişi olan radyo oyunları hiçbir zaman düzenli yayınlanma lüksüne sahip olamamıştır. 2005 yılı Haziran ve Temmuz aylarında Ankara Radyosu'nda çeşitli zamanlarda; İstanbul Radyosu'nda 10.08.2005 tarihinde yapılan derleme çalışmalarıyla elde ettiğimiz oyun dökümleri ekte verilmektedir. Ankara Radyosu'ndan belli sayıda döküm alınmasına izin verildiği için sadece telif oyunları almayı tercih ettik. Oyun dökümlerini aktardığımız tabloları ilki yazar adına göre; ikinci tablo, program adına göre sıralanmıştır. Bkz. Ek 1 ve Ek 2

Bir numaralı tablo incelendiğinde Türkiye'de Adalet Ağaoğlu, Turgut Özakman, Başar Sabuncu, Hidayet Sayın, Ali Akpınar, Vasfi Uçkan, Güngör Öcal, Bayazıt Gülercan, Dinçer Sümer, Erdoğan Aytekin, Turan Oflazoğlu, Necati Cumalı, Can Gürzap, Behçet Necatigil, Sedat Veyis Örnek, Ülker Köksal, Ş. Günşel Güney, Aydın Arıt, Oktay Rifat, Sevgi Sabuncu, Güngör Dilmen, Sevinç Çokum, Muzaffer İzgü, Sulhi Dölek, Emine Işinsu, Murathan Mungan gibi tanınmış isimlerin radyo oyunu yazdıkları görülebilir.

Radyo oyunuyla ilgilenen bu yazarlardan hiçbirinin yegâne uğraşı bu değildir. TRT arşivlerinde yer alan isimler düşünüldüğünde elimize geçen oyun sayısının çok ve oyun niteliğinin yüksek olması beklenir; ancak söz ettiğimiz bu yazarların pek çoğunun radyo oyunları metin olarak mevcut değildir. Yukarıda adı geçen, basılı radyo oyunu kitabı bulunan az sayıda yazar arasında Behçet Necatigil, Ülker Köksal, Murathan Mungan ve Emine Işinsu yer alır. Diğer yazarların radyo oyunu yazdığı bilinmesine rağmen oyun metinleri mevcut değildir. Muzaffer İzgü hakkındaki kaynaklar yazarın iki yüze yakın radyo oyunu olduğunu belirtir; ancak bu

metinlerin hiçbirisi basılı değildir ve TRT arşivlerinden metinlere erişilememiştir.

Güngör Dilmen, Sevinç Çokum, Muzaffer İzgü, Sulhi Dölek, Turan Oflazoğlu, Necati Cumalı gibi ünlü edebiyatçıların eserlerinin akıbetinin bilinmemesi radyo oyun kültürü açısından büyük bir kayıptır. Bu durum hem radyo oyun yazarlığının ciddi bir iş olarak algılamadığını hem de oyun metinlerinin kurum tarafından özenli korunmadığını gösterir.

TRT'nin radyo oyun yazarlığını desteklemek amacıyla belli yıllarda yarışmalar açtığı ya da seminerler düzenlediği görülüyor. Selahattin Küçük oyun yazarlığını teşvik etmek için radyoda düzenlenen bir seminere yer verir anılarında:

İstanbul Radyosu Program Müdürlüğü, TRT'den gelen istek üzerine 23 Mayıs 1966'da "mikrofon oyunları konusunda çeşitli sorunların tartışılması" amacıyla bir seminer düzenledi. Şehir tiyatroları ve özel tiyatrolardan sanatçılarla, tiyatro eleştirmenleri, tiyatro yazarları, çevirmenler, tiyatro-sahne ve mikrofon yöneticileri, gazeteciler, teknisyenler ve dinleyiciler davet edildi. Aralarında Altan Erbulak, Gülriz Sururi, Ergun Köknar, Kayhan Yıldızoğlu, Nur Sabuncu, Sabahattin Eyüboğlu, Cevat Çapan Ülkü Tamer, Beldan Algan, Şirin Devrim, Haldun Dormen Fikret Arıt, Fazıl Hayati Çorbacıoğlu'nun da bulunduğu 81 çağrılıdan sadece 8-10'u ilgi gösterdi (Küçük,2007:105).

Küçük'ün de işaret ettiği gibi konuyla ilgilenen yazar sayısı çok azdır. Behçet Necatigil de benzer bir duruma değinir.

Basın-Yayın ve Turizm Genel Müdürlüğü, 1955'te bir "Radyo oyunu yarışması" düzenledi. Bu yarışmaya 410 eser katıldı. Güzel Sanatlar Genel Müdürü Cevat Memduh Altar, Devlet Tiyatrosu Edebî Kurul Başkanı Ahmet Muhip Dıranas, Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi profesörlerinden İrfan Şahinbaş, Devlet Konser-vatuvanı öğretmenlerinden Cüneyt Gökçer ile Mahir Canova ve Devlet Konservatuvanı Tiyatro Bölümü şefi Nurettin Sevin'den oluşan seçiciler kurulu, bu 410 eseri inceledi. Komedi ve piyes bölümlerinde üçer ödül verildi. Komedide Necati Cumalı *İş Karar Vermekte* oyunuyla ikincilik, piyeste Orhan Asena *Kocaoğlu* oyunuyla birincilik, Muvaffak İhsan Garan *Poyraz Osman* oyunuyla ikincilik ve Lemia Balı *Cem Sultan* oyunuyla

üçüncülük kazanmışlardır. 49 eser de radyoda oynanmaya elverişli görüldü, 355 eser geri çevrildi. (Necatigil,2006: 286)⁷

Bu durumda yazarların da oyunları ciddiye almadığını ya da radyo oyunu yazmanın bilinmediğini söylemek mümkündür.

Behçet Necatigil düzyazılarında radyo oyunu yazarlarına değinirken şöyle der:

Ansiklopediler taransa, oyunları mikrofona konmuş fakat basılmamış, basılmadıkları için de değerleri üzerinde bir fikir yürütemeyeceğimiz ne çok yazarla karşılaşırız. İşte yaşam öyküleri kendilerinden alınarak hazırlanmış "Kim Kimdir" ansiklopedisinden (1961-1962) bazı isimler ve ansiklopedide, eserleri bölümünde görülen kayıtlar: Arcan (İ. Galip): (...) ayrıca İstanbul ve Ankara radyolarında temsil edilmiş, 120 kadar Habibe Molla vesair mevzularda skeç (bir kısmı basılmıştır). - Bozdağ (İsmet): 23 radyofonik piyes, 1940-1952, Ankara ve İstanbul radyolarında temsil edilmiştir. - Coşkun (Nusret Safâ): (...) birkaç radyofonik piyes. - Dalmış (Doğan): (...) birçok radyofonik temsil. - Dilligil (Turhan): Muhtelif tiyatro eserleri, radyofonik temsiller - Dilligil (Avni): İstanbul ve Ankara radyolarında temsil edilmiş, müteaddit oyunlar. - Evintan (Ahmet): (...) radyofonik piyesler... - Garan (Muvaffak İhsan): *Meslek Adamı* (radyofonik piyes, 1933), *Bir Kadının Gölgesi* (radyofonik piyes, 1955), *Poyraz Osman* (radyofonik piyes, 1956). - Hafıfbilek (Celâl): Radyofonik piyesler. - Hürol (Ekmel): 1949'dan beri Ankara Radyosu'nda yirmiden fazla piyesi oynandı. - Korkmazgil (Hasan Hüseyin): *Naylon Muskacı* ve *Mantarlar* adlı iki radyofonik piyesi, yarışmada derece aldı ve 1956'da Saim Alpago tarafından mikrofona kondu. - Olgaç (Tahir): (...) isimleri de belirtilen, sekiz radyofonik piyes.

Bunlara başka kaynaklardan başka oyunları da ekleyebiliriz. Örnekler: *Seçilmiş Hikâyeler Dergisi'nde* (mart 1948) Fahri Erdinç'in oynanmış, on taneden fazla radyo oyunu olduğuna değiniliyor. Recep Bilginer, bir konuşmasında, *İsyancılar* (1964) ve *Gazeteciden Dost* (1962) isimli eserlerinden önce, bu türde ne gibi çalışmaları olduğu sorusuna şu cevabı vermişti: "Yıllar yılı oyun denemelerim oldu, sonra birkaç radyofonik oyunum temsil edildi" (*Yeditepe*, 96, nisan 1964). Sonra, Ankara Sanat Tiyatrosu'nun Turne Broşürü'nde (nisan 1965), "Sermet Çağan Kimdir?" bölümünde şu kayıt: " (...) Bu arada, oynanmış olan üç radyo piyesinden 'Damlar', 'İki Yüzlü Köle', 'Öyle Bir Oyun' üçüncüsü, amatör bir topluluk tarafından sahneye konmuştur." Adalet Ağaoğlu'nun *Çatıdaki Çatlak-Sınırlarda* (1970) kitabının kapağında radyolarımızda pek çok oyununun oynandığı belirtiliyor. Daha çoğaltılabilecek isimler: Dinçer Sümer, Güner Sümer, Başar Sabuncu ve başkaları. (Necatigil,2006:286-287)

Necatigil'in dikkat çektiği isimlerin, TRT arşivlerinde dahi olmaması dikkat çekicidir. Arşivlerde Hasan Hüseyin Korkmazgil, Recep Bilginer, Avni Dilligil, İsmet Bozdağ isimleri geçmez bile. Adı geçen bu yazarların, basılı

⁷ Necatigil'in söz ettiği oyunlardan sadece, Lemia Balı'ya ait olan **Cem Sultan** oyununa ulaşılabilmiştir.

radio oyunlarının olmayışı zamanla eserlerin unutulmasına neden olmuştur.

Değindiğimiz yazarlardan radio oyunu konusunda fikir ve eser bağlamında ürün veren ve radyoya ilgisi bir düzen arz eden tek yazar Behçet Necatigil'dir. Diğer yazarlar için aynı şeyi söylemek mümkün değil.

TRT arşivlerinden elde edilen dökümlerle yazar adına göre oluşturulan listede öne çıkan isimler bulunmaktadır. Bu noktadan hareketle Behçet Necatigil, Fazıl Hayati Çorbacioğlu, Muzaffer İzgü, Mustafa Kovancı, İnci Günyaz, Mehmet Seyda, Muzaffer Abayhan, Tayfun Türkili, Nurettin İğci, Zeyyad Selimoğlu, Vasfi Uçkan gibi yerli yazarların listede göze çarptığını söyleyebiliriz.

Özellikle Fazıl Hayati Çorbacioğlu elli beş oyunla kendini gösteriyor; ancak bu oyunların bazılarının listeye yeniden alındığı görülmektedir. Oyunların süreleri arasında farklılık vardır; ancak bu farklılığın nedeni arşiv kayıtlarında belirli değildir. İkinci sırada gelen Muzaffer İzgü'nün kırk iki oyunu var. Benzer sorunlar burada da görülüyor, tekrar eden oyunlara neden yer verildiği bilinmiyor. İki yazarın bu kadar çok oyunu olmasına rağmen basılı olarak ikisinin de herhangi bir oyununa ulaşamaması, oyunların konusu hakkında değerlendirme yapmayı olanaksızlaştırır.

Tayfun Türkili yirmi sekiz; Mustafa Kovancı yirmi iki; İnci Günyaz yirmi dört; Mehmet Seyda yirmi iki oyunla bu listede yer alıyor. Mehmet Seyda'nın oyunları muhtemelen telif radio oyunları değildir; çünkü yazarla ilgili bilgilerde radio oyunu yazdığına dair bir bilgiye ulaşılamadı. Buna rağmen arşiv listelerinde yazara ait eserlerin telif mi uyarlama mı olduğuna dair herhangi bir bilgiye ulaşılamadı.

Giray Elmalı, Hidayet Sayın, Jale Sancak, Nesrin Arısoy, Nurettin İğci de sayıca diğerlerine göre daha çok oyunu olan yazarlar arasındadır. Ancak bu yazarların basılı radyo oyunları bulunmamaktadır.

Hüseyin Rahmi Gürpınar, Ömer Seyfettin, Reşat Nuri Güntekin'in roman ve öykülerinden uyarlanan ; Acı Gülüş,Cadı, Dirilen İskelet, Eşkiya İninde, Gulyabani, Hakka Sığındık, İnsanlar Maymun Muydu?, Kesik Baş, Mezarından Kalkan Şehit, Misafir, Sevda Peşinde, Son Arzu, Şıpsevdî, Utanmaz Adam; Diyet, Efruz Bey, Gizli Mabet, Harem (Bir Hikayemiz Var), İlk Düşen Ak, Mahcupluk İmtihanı, Mermer Tezgah, Yalnız Efe; Akşam Güneşi, Bir Kadın Düşmanı, Cambaz, Çalikuşu, Damga, Dilek Saati, Eski Hastalık, İstiklal,Kirazlar adlı eserleriyle karşılaşmıştır.

Dünya edebiyatından Agatha Christie'nin on üç , Anton Çehov'un on dört , Friedrich Durrenmatt'ın yedi; Jack London'ın on eserine rastlanmıştır.gibi isimlerin eserlerine yer verilmiş.

Oyun listelerinden gözlemleyebildiğimiz kadarıyla oyunların yayınlanmasında emek sahibi olan yönetmenler arasında ağırlıklı olarak şu adlar bulunmaktadır : Adnan Biricik, Alev Gürzap, Altan Erbulak,Asuman Korad, Aykut Sözeri, Baykal Saran, Bozkurt Kuruç, Can Gürzap, Deniz Gökçer Perk, Dinçer Sümer, Ejder Akşık, Engin Uludağ, Ergin Orbey, Erhan Yazıcıoğlu Erol Keskin, Ersan Uysal, Fuat İşhan, Haluk Kurtoğlu, Hamit Akınlı, İsmet Hürmüzlü, Kazım Akşar, Kemal Bekir, Kenan Işık, Mehmet Atay, Metin Çoban, Nurşen Girginkoç, Nurtekin Odabaşı, Nüvit Özdoğru, Oben Güney, Raik Alınacak, Rüştü Asyalı, Sadrettin Kılıç, Selahattin Küçük, Semih Sergen, Sönmez Atasoy, Vedat Demirci, Zafer Ergin, Zihni Göktay, Zihni Küçümen.

Radyo oyunu uyarlamalarında ise emeği geçenler şunlardır: Afif Yesari, Ali Poyrazoğlu, Ali Yalaz, Asuman Yakut, Avni Givda, Ayşe Shrialp /

Osman Gürgen, Ayten Kuyululu, Ayten Ürkmez, Aziz Çalışlar, Başak Doğru, Başar Sabuncu, Behçet Necatigil, Can Gürzap, Can Kapyalı, Duygu Uğur, Emine Berna, Ender Gürol, Enver Naci Gökşen, Erhan Gökgücü, Ersan Uysal, Ersan Uysal, F.H. Çorbacioğlu, Fethi Dosdoğru, Figen Çakmak, Fikret Arıt, Füsun Çinkılıç, Güray Tekçe, Işıl Yücesoy, İnci Günyaz, Kemal Bekir, Mahmut Sait Kılıçcı, Mehmet Seyda, Meral Çelen, Metin Serezli, Metin Şener, Muazzez Menemencioğlu, Nihal Alkaya, Nihal Yalaza Taluy, Nurettin Erdoğan, Nurhan Manyaslı, Nüvit Özdoğru, Oktay Arayıcı, Orhan Hançerlioğlu, Özcan Eren, Selahattin Küçük, Tarık Dursun K., Tayfun Türkili, Ünal Gariboğlu, Yaprak Bener Erdem, Zeyyat Selimoğlu ve Zihni Küçümen.

Radyo oyun yazarları incelendiğinde arşivlerde yazarı bulunmayan oyun adları görülecektir, arşivlerin bir başka eksik yanı da budur. Ayrıca telif oyun uyarlama oyun ya da çeviri oyun bölümlemesi yaparak sağlıklı bir sayısal veri elde etmek mümkün değildir; çünkü telif olmadığı halde uyarlama olduğu belirtilmeyen pek çok oyuna rastlanmaktadır. Ne yazar adına göre dökümlerden ne de program adına dair dökümlerden oyunların yılı tespit edilebilir; çünkü oyunların arşivlere ne zaman girdiği, ne zaman oynandığı, ne zaman kaydedildiği belirtilmemiştir. Tüm veriler incelendiğinde ön plana çıkan bir başka tutarsızlığın süre konusunda olduğu görülecektir. Aynı yazara ait aynı oyun farklı sürelerle defalarca kaydedilmiş ama bunun nedeni belirtilmemiştir. Maalesef TRT Radyolarının kendi elinde bile düzgün bir radyo oyunu arşivi yoktur.

4. BÖLÜM KONULARINA GÖRE RADYO OYUNLARI

TEZ KAPSAMINDA İNCELENEN OYUNLAR

ADALI, İNCİ

01.Yüreğimdeki Diken (1996)

BALI, LEMİA

02.Cem Sultan (1969)

03. Bir Kaza (1969)

04.Eski Bir Hatıra (1969)

05.Köşkte Bir Gün (1969)

06.Bir Yalının Ruhu (1969)

ÇAĞLAR, BEHÇET KEMAL

07.Deniz Abdal (1985)

DALGA, MURAT

08.Vazo (2006)

09.Derna Köylüleri (2006)

10.Kurtuluş(Asiyeyi Öldürmek) (2006)

11.Baloncuklu Gazoz (2006)

12.Çero'nun Parası (2006)

13.Yarına Uyanmak (2006)

14.Anne (2006)

15.Godo'nun Otelide Aşk (2006)

16.Topraktaki Şehit Kanı (2006)

17.Sınav (2006)

ERAY, NAZLI

18.Rüknettin Beyin Düşü (1996)

19.Firavunun Piramidi (1996)

- 20.Gladyatörler Kulisi (1996)
- 21.Kafesteki Tenor (1996)
- 22.Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır (1996)
- 23.Bakır Lamba (1996)
- 24.Midas'ın Düşü (1996)
- 25.Bir Ruh Çağırma Seansı (1996)
- 26.Tablodaki Kadının Düşü (1996)
- 27.Madam Anjel (1996)
- 28.Hızır (1996)
- 29.Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor (1996)
- 30.Antika Aynanın Düşü (1996)
- 31.Sınırdaki Park(1996)
- 32.Kırmızı Bir Mercan (1996)
- 33.Düş İnsanları: Sen Ve Ben (1996)
- 34.Zambak Büfesi (1996)
- 35.Ah Julio (1996)
- 36.Maça Kızı (1996)
- 37.Uşağın Düşü (1996)
- 38.Gecenin İçinde Dört Sesli Kanon (1996)
- 39.Mihri Abla (1996)
- 40.Yalnız Adamın Düşü (1996)
- 41.Halıcının Düşü (1996)
- 42.Kaybettiğim Kız (1996)
- 43.Ay'a Yolculuk (1996)
- 44.Telefon Hatları (1996)

ERKEK, HASAN

- 45.Bedel (2003)
- 46.Gençlik Irmağı (2003)
- 47.Sevda Pınarı (2003)
- 48.Hayatın Çiçekleri (2003)
- 49.Buluşan Yollar (2003)

50.Umut Kuşları (2003)

51.Gerçek Gibi (2003)

EVREN, ERGUN

52.Susmak Bütün Zamanı En Sana (1994)

KÖKSAL, ÜLKER

53.Sil Baştan (2002)

54.Sıfıra Bir Var (2002)

55.Binbir Çiçek Kolonyası (2002)

MUNGAN, MURATHAN

56.Dört Kişilik Bahçe (1997)

NAYIR, YAŞAR NABİ

57.Görücü (1979)

58.Piyango Bileti (1979)

59.Çok Bilen Çok Yanılır (1979)

60.Köy Öğretmeni (1979)

61.Bir Kadın Üç Erkek (1979)

62.Büyük Söylememeli (1979)

63.İstifçi (1979)

NECATİGİL, BEHÇET

64.Kadın Ve Kedi (1997)

65.Yıldızlara Bakmak (1997)

66.Son Tren (1997)

67.Emekli (1997)

68.Artırma Salonunda (1997)

69.Geceâşevi (1997)

70.Kutularda Sinek (1997)

71.Yol (1997)

- 72.Üç Turunçlar (1997)
- 73.Uzak Yol Kaptanı (1997)
- 74.Hayal Hanım (1997)
- 75.Süslü Karakol Sokağı (1997)
- 76.İki Çapraz Çizgi (1997)
- 77.Pencere (1997)
- 78.Gaz (1997)
- 79.Uzun Köprü (1997)
- 80.Temmuz (1997)
- 81.Altın Beşik (1997)
- 82.Kediciler (1997)
- 83.Ertuğrul Faciası (1995)

OBAY, AFİF

- 84.Kefil (1960)

OKÇU, İŞUNSU EMİNE

- 85. Bir Yürek Satıldı (1967)

ORAL, ÜNVER

- 86.Kapıdaki Adam (1994)
- 87.Ben Öldürmedim (1994)
- 88.Renklerin Ölümü (1994)
- 89.Bariş Korkusu (1994)

SARIDAL, SANİH

- 90.Kadife Terlikler (1946)

SELİMOĞLU, ZEYYAT

- 91.Koca Denizde İki Nokta (1973)

TÖZEM, KEMAL

92.Düvenler Döverken (1941)

TUĞRUL, ŞAİKA GÜNSEL

93.Kompartman (1995)

YILMAZ ,TEVFİK

94.Cihangir Hükümdar (1962)

Radyo oyunlarını konularına göre irdelerken öncelikle genel başlıklar oluşturduk. Ardından bu genel başlıklar altında ara başlıklara yer verdik.

Bu bağlamda toplumsal konular, ilişkiler, tarihi nitelikli konular, kahramanlık, macera ve gerçeküstü ana başlıklarının altında inceleme yapıldı. Kimi oyunları başlık altında toplamak kolay oldu; ancak bazı oyunlar birden fazla gruba dahil olabiliyordu. Bu nedenle aynı oyunu başka gruplamalarda görmek mümkündür.

4.1.TOPLUMSAL KONULAR

Radyo oyununda seçilen konunun kısa zamanda ve işitsel işlenmesi, yazarı kısıtlayan yanlarıdır.

İncelemeye çalıştığımız radyo oyunlarında toplumsal temalara yer verme oranının küçümsenmeyecek derecede olduğu görülüyor. Toplumsal kavramı oldukça geniş bir yelpaze olarak nitelendirilebilir. Radyo oyunlarının Türkiye'deki ödevlerinden birinin halkı bilgilendirmek ve eğitmek olduğu düşünüldüğünde, ağırlık noktası toplum olan oyun yazma isteği doğal karşılanmalıdır.

Bu tez, eğitim amaçlı oyun, skeç ve arkası yarınları kapsamamaktadır; ancak biliyoruz ki TRT kurumu radyolarında, özellikle ilk yıllarda yayınlanan-devlet ideolojisine paralel olarak- bu nitelikte oyunların sayısı

oldukça fazladır. Zirai bilgiler, vatan sevgisi, milliyetçilik, bankacılık, kooperatifçilik, okul ve yararları ele alınan başlıca konulardır.

Tez kapsamına alınan oyunlarda eğitim, geçim sıkıntısı, işsizlik, rüşvet, savaş, sınıf ayrımı, toplumsal duyarlılık, öz eleştiri ve töreler toplumsal temalar başlığı altındaki alt konulardır. Belli oyunlar dönem ideolojisini yansıtır niteliktedir. Ülkenin içinde bulunduğu durum oyunlara yansır. İdealizm, ülke çıkarları, eğitim konuları 1940'lı yıllarda ağırlı kazanırken, 1960'lı yıllarda Türk neslinin gücü vurgulanır.

4.1.1. Eğitim

İncelenen doksan dört oyundan dördü eğitim konuludur. Oyunlar Hasan Erkek, Afif Obay, Murat Dalga ve Yaşar Nabi Nayır'a aittir. Bu oyunların her biri kendi içinde farklılaşır. Afif Obay ve Yaşar Nabi Nayır idealist tavır takınarak iyi bir öğretmen genç nesil üzerindeki etkilerini belirtir. Diğer oyunlar ise eleştireldir.

Toplumsal eleştirisini olumlu yönde yapmayı tercih eden diğer yazarımız Afif Obay. 1960 yılında basılan **Kefil**, idealist bir öğretmenin öğrencilerini yıllar sonra bile doğruya yönlendirebileceğini anlatıyor. Adam yaralamaktan hapse girmiş İlhami, cezasının bittiği gün nikâhsız yaşadığı karısını öldürmeyi tasarlamaktadır. O gece, İlhami'ye ilkokul yıllarında kefil olup okulda ceza almasına engel olan Ayşe Öğretmen, yeniden karşısına çıkar. İlhami'ye bilmediği gerçekleri anlatır. Öldürmeyi tasarladığı kadının dayandığı güçlükleri, sabrını, gururunu anlatır ona. Hatalarını gösterir bir bir.

KADIN - Bir kere de kendinden bir şey vermeyi öğren. Erkeklik, kuvvet, kahramanlık isteyen bir iştir bu! Bencilliği, kör gururu bırak! Onu mesut edemedin; başaramadığın bir işi bırak başaranlara! onlara yardım et, o zaman Tanrı da sana yardımcı olur, elinden tutar.

ADAM - Kimse benim elimden tutmaz, üç yıl orada elimden tutan olamdı. Allah bile beni unuttu.

KADIN - Ya sen onu düşündün mü? Üç yıl orada yattın, içinden hiç pişmanlık duydun mu? Gerçekten tövbe ettin mi? Sana zulmetmek için değil, seni ıslah etmek için oraya koyduklarını düşünmedin bile sade insanlara karşı kin

duydun. Kinle kararan yüreğin bir zindan kesildi. tanrı kinin düşmanıdır. O, rahmet, marifet Tanrısıdır. Acıyanlara, affedenlere yardım eder, öylelerin elinden tutar. Onun lütfuna layık olmak gerek. Sen de bir kere dene bakalım.

ADAM - Ben artık öldüm!

KADIN - Yen, baştan doğacaksın İlhami! Gönül huzuruna kavuşacaksın. Çocukken nasıl için ferahtı, nasıl dertsiz, tasasızdın? Gene öyle olacaksın. Dene bir kere! Böylesine büyük bir iş denemeye değer.(OBAY, 1960: 13).

Öğretmenin bu tavsiyelerini bir karakol sahnesi izler. İlhami tutuklanmıştır, sorguya alınır. İlhami karısına zarar vermek niyetinde olmadığını, ayak alışkanlığıyla onun evinin etrafında dolaştığını anlatır. Öğretmenin nasihatleri fikrini değiştirmiştir. Komiser İlhami'yi serbest bırakmak için bir kefil ister. O da Ayşe Öğretmen'in adını verir; ancak onun bir yıl önce öldüğünü öğrenir. Gördüklerinin bir rüya olduğunu anlar, kol saatini oğluna verilmek üzere komisere emanet ederek öğretmenin mezarına doğru yola çıkar. Öğretmene yüklenene ödevin bir yansıması olan oyun oldukça didaktik öğretilere sahip.

Bu bağlamda ele alınacak diğer oyunların pembe gözlükleri olmadığını söylemek doğru olacaktır. **Köy Öğretmeni**, **Gençlik Irmağı**, ve **Sınav** eğitim olgusuna farklı açılardan yaklaşan oyunlardır. **Köy Öğretmeni** yine idealist oyunlardandır. İdealist öğretmen Niyazi, tayin edildiği köyün her türlü açmazıyla mücadele eder ve köy hayatına hemen uyum sağlar. Oyunda çatışmaların oluşumunu sağlayan -Türk filmlerinden de tanıdığımız -kötü niyetli ağadır. Kız kaçıran, kumar oynatan, sahte imzayla şikayet dilekçeleri yazan ağanın, baş düşmanı öğretmendir. Oyun tanıdık bir biçimde ağanın yenilgisi, öğretmenin idealize edilişiyle biter.

Uzun yıllar Türk romanında, Türk filmlerinde işlenen bu yapı beklenen öğretmen tipini ortaya koyması açısından önemlidir. Bu öğretmen sadece okulla değil, okulun bulunduğu yerleşim bölgesiyle ilgilidir. Niyazi öğretmen, Almanca kitaplardan edindiği tarım bilgilerini köylüyle paylaşır, salgın haldeki sıtmayla mücadele eder.

MÜFETTİŞ - Ama tarımcılıktan başka sağlık işleri alanındaki eserinizden de haberdarım...

NİYAZI - Yok abartmayın, bu işin pek cahili olduğumu itiraf ederim. Ama geldiğim zaman köyde çok sıtma vardı. Mücadelesi bu kadar kolay bir hastalığın göz göre göre halkı kırmasına seyirci kalmak elimden gelmedi. Öteden beriden elime geçen paralarla okulda küçük bir eczahane kurdum, bol bol kinin getirttim. Köylüler bana yardım ettiler... Sonraları bir kooperatif kurduk... Okulumuzdan mezun olan bir köy kızım hasta bakıcı okuluna gönderdik. Şimdi köyümüzün fahrî sağlık memurluğunu yapıyor. Ev ev dolaşıp hastalara bakıyor, ilaç dağıtıyor, ben de kitapların yardımıyla elimden geldiği kadar onun işini kolaylaştırmaya çalışıyorum... bu kooperatifin büyük yararları dokundu, şehre giden yolu güzel bir şose haline koyduk... Köy içindeki yolları da el birliğiyle düzelttik. Bizim eski ve yeni öğrenciler böyle işlere canla başla çalışmaktan geri durmazlar.

MÜFETTİŞ - Elbette, böyle bir hocaları olduktan sonra... sizin onları birer idealist olarak yetiştirdiğinizden hiç şüphe etmiyorum.

NİYAZI - Elimden geldiği kadar çalışıyorum. Köyde en güç olan şey de bâtıl itikatlar... gerek sağlık, gerek tarım, gerek yaşama konusunda kötü ve sakat görenekleri değiştirmek zor... bu alanda çok, çok çalışmak, hiç yılmadan tekrarlamak, durmadan doğru yola aşılacak gerek...(Nayır,1979,116).

Köy Öğretmeni, Düvenler Döverken oyunundan köylü açısından farklılaşır. **Düvenler Döverken** de bütün köy halkı gelişmenin yanındadır; ancak **Köy Öğretmeni**'nde farklı gruplar gösterilmiş böylelikle gerçeklik sağlanmıştır. Radyo aracılığıyla halka verilen ileti, eğitimli bir öğretmenin ve onu izleyen halkın üstün başarılar kazanabileceğidir.

Aynı zamanda bir eğitimci olan Hasan Erkek'in **Gençlik Irmağı** oyunu, idealist bir öğretmenin yaptığı hatayı, yıllar sonra görüp düzeltmeye çalışmasını konu almaktadır. Hata ve öğretmen sözcüklerini yan yana getirdiği için TRT Ankara Radyosu'nun sansür engelini aşamayan oyun. TRT İstanbul Radyosu'nda sansüre takılmadan yayınlanabilmiştir.(Erkek, 2003: vi)

Sorunu öğretmen ve öğrenciyi temel alarak anlatan oyun, aslında süregelen bir sistem bozukluğunu dile getirir ve tek tipliliğe karşı çıkar. Öğretmen de hata yapabilir ve bu hata bir öğrencinin hayatının akışını etkileyebilir. Oyunda Çetin Öğretmen, yeterince araştırma yapmadan Haydar'a disiplin cezası vererek onun okuldan atılmasına neden olur. Yıllar sonra da bu hatasını telafi etmeye uğraşır. Oyundaki Haydar karakterinin kırılan ümitlerinin tek sorumlusu öğretmen değildir elbette, Haydar'ın ailesi ve patronu da bu suçu paylaşır. Temeldeki sorun

dinlememektir. Bir gencin söyledikleri dinlenmez, onun sözüne güven duyulmaz.

HAYDAR - (KENDİ KENDİNE) Hep aynı şey... Ah Hocam, ben suç işlemedim...(KIZAR) O zaman da dinlemediniz şimdi de dinlemiyorsunuz... Sönmüş hayatıma yanmıyorum buna yanıyorum ben... (SESİ GİDEREK YÜKSELİR, AĞLAMAKLI VE KIZGINDIR) Ne olurdu bir kere de beni dinleseydiniz... Anlasaydınız... Hiç değilse anlamaya çalışsaydınız... ÇETİN - Haydar!... Haydar dinle!... HAYDAR - Suçmuş!... Ne suç!.. İftira ettiler diyorum, anlamıyor musunuz!... O Fırtına Çetesi, o şımarık züppeler... Bir de sizin o yüce yönetmelikleriniz... Hep birlikte benim hayatımı mahvettiniz... UZAKLAŞAN AYAK SESLERİ HAYDAR - (SESİ GİDEREK UZAKLAŞIR) Onlar hep iftira attı... Siz de yuttunuz hepsini... Bal gibi yuttunuz işte külyutmaz Çetin Demir hoca... (SESİ GİDEREK DUYULMAZ OLUR) Suçmuş.... Suçmuş... GEÇİŞ MÜZİĞİ (Erkek, 2003: 88).

Haydar okumak istediğini söyler, aile ona inanmaz ve onu dinlemez, iş yerinde iftiraya uğrar;ama patronu onu dinlemez. Haydar her şeyin suçlusu olarak Çetin öğretmeni görür; çünkü yeterince araştırma yapmadan onun disiplin kuruluna gönderilmesine ve okuldan atılmasına neden olmuştur.

ÇETİN - Etme bulma dünyası bu... Suçlu suçunu çekecek, haklı hakkını er geç elde edecektir... Zamanında bizi dinleyip bu suçları işlemeseydin bugün bu halde olmazdın... Kendin yapıp kendin bulmuşsun... Onun için kimseyi suçlama... Suç senin... HAYDAR - Ben suçlu filan değilim... Yok yere bir suçlu damgası vurdunuz sırtıma... Sonra da kuyruğuna teneke bağlanan kedi gibi hayatın içine saldınız... Nereye gitsem o leke peşimi bırakmadı... ÇETİN - İşlediğin suçlar bırakmaz tabii peşini... Suç işlemenin sonu budur... HAYDAR - Biliyor musunuz hocam, artık hiçbir şeyin önemi yok benim için... Suçlu olsam da suçsuz olsam da fark etmez artık... Hani siz diyordunuz ya, ırmak akar gider diye... İşte öyle oldu... Benim hayatım bir ırmak gibi akıp gitti öyle... Sizin sayenizde oldu bu... Övünebilirsiniz kendinizle... Benim içinse herşey bitti artık... (İç çeker) Bahar da geçip gitti öyle... Herşey bitti...(Erkek, 2003:75).

Çetin öğretmenin rüyalarını etkileyen vicdan azabı, oyunun sonunu getiren araştırmaları başlatır ve Haydar'ın suçsuz olduğu, haksız yere okuldan atıldığı ortaya çıkar. Bu noktaya kadar toplumsal sorunu irdeleyen oyun, çözüm aşamasında toplumsal duyarlılığı vurgular. Çetin öğretmen, Haydar'a iş bulup eğitime devam etmesine yardımcı olur. Oyunun iletisi de sonda verilir.

ÇETİN - Yıllar önce, kalemi kuvvetli bir öğrencim vardı. Adı Hasan Erkek... Okullar okudu, uğraştı didindi, sonunda yazar oldu... Şimdi senaryolar, oyunlar yazıyor, ödüller alıyor, kitapları basılıyor...

HAYDAR - Ne güzel...

ÇETİN - O'nun başarılarını duydukça gururlanıyorum... Fırsat buldukça ziyaretime de geliyor... Konuşuyor, dertleşiyoruz... Seni de tanıştırayım... Sonra da O'na hikâyemizi anlatalım... Artık senaryo mu olur, oyun mu olur, hakkımızda şöyle esaslı birşey yazsın... Yazsın da herkes yaşadıklarımızı öğrensın.... Öğrensın ki aynı hatalara düşmesın... Çünkü yapılan halaları böyle telafi etmek her zaman mümkün olmayabilir... Bir ırmak, hatta binlerce ırmak öylece akıp gidebilir... Oysa gençlik ırmaklarını iyi beslemeli, doğru yere akıtmalıyız...(Erkek, 2003: 114).

Sınav, eğitim sistemini eleştiren bir başka oyundur; ancak bu eleştiri diyaloglar aracılığıyla dile getirilmiş, oyunun geneline yayılamamıştır. Aynı dershaneye giden dört gencin sınav öncesi, sınav anı ve sınav sonrası durumlarını ele alır oyun. Seçilen dört genç birbirinden farklı yapılarıdır. Telaşlı Sunay, kendine aşırı güvenen Tarık, boş vermiş Kenan ve sakin yapılı Aysun, bu kişilik yapılarına göre sınav sonuçları alırlar. Aysun, sonuçlar açıklandığında iyi bir üniversiteye yerleşebilecek tek öğrenci olur.

SUNAY - ÖSS'ye girdiği ilk yılda istediği üniversiteyi kazanan kaç kişi var acaba? Bunun yüzdelik dilimini biliyor musun?

AYSUN - Üç yıldır sınava giriyorum Sunay. İlk yılında istediği üniversiteyi kazanan yüzde on bile değil. Geçen sene bu oran yüzde yediydi.

SUNAY - Yurtdışı dört bir tarafını saran bunca liseden çıkan sonuç buysa, bizim bütün eğitim teşkilatımız çökmüş demektir.

AYSUN - Bunu anladığın iyi oldu. Bu sistem çürümüş. Pis kokusu geleceğimizi tehdit ediyor.

SUNAY - Başka bir çözüm var mı?

AYSUN - Çözüm var da uygulayan kim?

SUNAY - Beni anlamadın Aysun. Sınava girmekten başka çözüm var mı?

AYSUN - Evet var. ÖSS'yi kaldıracaksın. Sınavsız üniversite okuma hakkını herkese tanıyacaksın. "(Dalga, 2006: 157)

SUNAY - Sınavı kazanmak isteyen milyonlarca kişi var.

KENAN - O, milyonlarca kişiyi soymak isteyenler, diğer milyonu oluşturuyor.

AYSUN - Bu devletin kendi kontrol edemediğine bir kanıttır.

Acilen devletin kendi varlığını göstermesi gerekiyor.

TARIK - Emin ol devlet kendi varlığını hissettirecek. Ortada söylentiler var ama.(Es) Sınav sistemi değişecekmiş. Eski sisteme geri dönüş.

KENAN - Bu sistem bizi kurtaracaktı.

TARIK Bu sistem yarayı biraz daha derinleştirdi.

AYSUN - Yağmurdan kaçarken doluya tutulduk.

SUNAY - Yenisi bir kapı açsa!

TARIK - Canım, yeni dedikleri eskisinden beter olacak bundan emin ol.

Tarik haklı. Çıkmazın içindeyiz.

TARIK - İnsan üniversite okuyup devlete yararlı bir adam olmak isterken, öyle bir sistemle karşılaşılıyor ki sonunda bir numaralı devlet düşmanı oluveriyor.

AYSUN - den nereye? Kazanmadıkça içimdeki öfke çoğalıyor. Sonra bir gün bütün öfkemi kusuyorum. Bakıyorum ki ben terör olmuşum.

KENAN - İlginç.

SUNAY - Bence tuhaf! (Dalga, 2006:164).

Oyunun getirdiği eleştiri yeterince işlenememiştir. Sınav sonuçları, bozuk sisteme değil öğrencilerin karakter özelliklerine göre belirlenir.

Bu başlık altına aldığımız dört oyun sayıca az görünmekle beraber tez kapsamında eğitici oyunların dışarıda bırakıldığı unutulmamalıdır. Söz ettiğimiz oyunlardan **Köy Öğretmeni** ve **Kefil** oyunları iletisini çok açık veren ve dinleyiciye düşünme fırsatı vermeyen oyunlardır. **Sınav** oyununun eleştirisi ise oldukça yüzeyseldir. Bu bölümlemedeki en nitelikli oyun **Gençlik Irmağı**'dır.

4.1.2. Töre/Gelenek Görenek

Eğitimsizlik nedeniyle varlığını sürdüren batıl inançlar, töreler, gelenekler de radyo oyunlarının değindiği konular arasında yer alır. u bağlamda iki oyun irdelenmiştir. Kan davası konusunu işleyen **Bedel** bu oyunlardan biridir.

Kan bedeli olarak istemediği biriyle evlendirilecek kız kardeşini kurtarmak için törelerle ve töre savunucularıyla mücadele eden hukuk öğrencisi Murat'ın öyküsüdür **Bedel**. Başarılı bir öğrenci olan Murat, kız kardeşinden aldığı mektup nedeniyle kasabasına döner. Abisinin, sevdiği kız Gülbahar'ı düğün gününde kaçırdığını, karşı tarafında bedel olarak kız kardeşini alacağını öğrenir. Anne ve babasıyla konuşmasına rağmen bir çıkar yol bulamaz. Kan dökülmemesi için tek çıkar yol bedeldir.

Yıkılan ağılık sisteminin kasabadaki kalıntılarından olan bedel töresi kuşaklardan bu yana uygulanmaktadır. Gülbahar'ın annesi de bedel olarak verilmiştir. Bu noktada bir sosyal eleştiri daha vardır.

FADİME - Nasılsın Murat, iyi misin?

MURAT - İyi olmaya çalışıyorum Fadime Teyze. Sen nasılsın?

FADİME - İyi değilim yavrum. Hiç iyi değilim. Bütün talihsizlikler, gelir, beni bulur... Gene öyle oldu...

MURAT - Duydum olanları... Yusuf'la da karşılaştım.. Doğru dürüst konuşmadı bile...

FADİME - Yusufum da şaşırdı ne yapacağını... Kime uyacağını şaşırdı. Yoksa, seni ne çok sevdiğini bilmez misin?.. (SUSKUNLUK)

MURAT -Keşke, Gülbahar Ablayı, istemediği birine, zorla vermeseydiniz... O zaman, bu olanlar olmazdı...

FADİME - Bana sormadılar ki yavrum... Ne bana ne de ^^Gülbahar'ıma sordular... Biz kadın kısmına böyle şeyleri sorarlar mı hiç... Sürüp gelen bir kan davamız vardı. Bir gün araya girip barıştırdılar... Gülbahar'ımı da kan bedeli diye, verdiler...(Erkek, 2003: 22).

Kasaba kadınlarının bedel töresini doğal karşılaması da ilginçtir.

SELİME - Genç dediniz de aklıma geldi, Uzun Haydar'ın oğlu Murat, razı gelmezmiş olanlara... He ya, "bacımı bedel diye verdirtmem" dermiş... İyi demiş... Yiğit diye ona derim ben... İsterse engel olabilir mi ki?..

SAKİNE - Olur tabii... Hukuk okulunda okumuş çocuk... Bir bildiği vardır herhalde...

GÜLSÜM - Engellemezse, yarın Fidan'ı, şenliksiz, düğünsüz, bir ölü gibi götürecekler...

SAKİNE - Yazık... Bahtsız Fidan... Kendinizi onun yerine koyuyorsunuz da, ondan öyle konuşuyorsunuz...

GÜLSÜM - Ama biz de onun yerinde olabilirdik...

SAKİNE - Bakarsın, yarın bizim de başımıza gelir...

GÜLSÜM - Engellebiliyorsa engellesin... Aleme ibret olsun...

SELİME - Öyle demeyin kızım, kan bedeli yerine gitmeyince ne olur, bilmez misiniz?..

GÜLSÜM - Ne olursa olsun!..

SAKİNE - Bacısını bedel olmaktan kurtarsın da...

GÜLSÜM - Ben onun yerinde olsam, erkek olsam, bacımı kan bedeli diye asla verdirtmem...

ALİYE - Töre ne ise, o olur kızım... Sen kız aklınla ne bileceksin!..

SELİME - Kadın olmak zor kızım... Kadın olmanın bedeli ağır...

GÜLSÜM - Murat, Fidan'ın bedel diye götürülmesine engel olsun, kurtarsın bacısını...

ALİYE - Etmeyin kızım, ağzınızı hayra açın...

SELİME - Doğru ya, hayırlısı ne ise o olsun...(Erkek,2003 :28-29).

Aydın genç kimliğinin göstergesi olan Murat, kardeşinin götürülmesine karakola haber vererek engel olur.

MURAT - Bunun nedeni yalnız seni sevmem değil... Seni tabii seviyorum. Hem de çok seviyorum... Ama tut ki, sen buna değmeyeceksin... Yani, alınma ama. tut ki, ilerde nankör biri olacaksın...

FİDAN - Neler diyorsun ağabey?!..

MURAT - Canım tut ki, diyorum... Olur a... Ama öyle de olsa ve ben daha şimdiden bunu biliyor bile olsam, yine yapardım yapacağımı...

FİDAN - Yani?

MURAT - Yani, seni bedel olarak götürmelerine engel olmamın nedeni, yalnız seni sevmem değil... Kendim olabilmek için de yaptım bunu... Aynada, kendi yüzüme rahat bakabilmek için... Kendime küsmemek, kendimden iğrenmemek için... Anlıyor musun?.. Yani bu benim sorumluluğum... Yoksa, yaşamışlığım yaşamamışlığımdan nasıl ayrılır?..

FİDAN - Bunu hiç düşünmemiştim... Üniversitede, size ne güzel şeyler öğretiyorlarmış... Ne güzel şeyler biliyorsun...
 MURAT - Bunları daha önce bilmiyordum Fidan... Yeni öğrendim... Yani buraya döndükten sonra... Seni, anamı, babamı, Kara Rüstemleri düşünmeye başladıktan sonra buldum gerçeği... (Erkek, 2003: 35).

Murat'ın çabaları boşa çıkar, Gülbahar'ın babası Kara Rüstem, oğlu Yusuf'u Murat'ı öldürmesi için yollar. Murat'la, çocukluk arkadaşı Yusuf birbirlerini yaralarlar; ama devamını getiremezler. Bağnaz bir töre savunucusu olan Kara Rüstem'se hem oğlunu hem de Murat'ı öldürür.

Töreler kadar etkili bir başka güç de gelenekledir. Evliliklerin toplum onayından geçmesi, aracı kadınlar ya da görücü usulü evlilik işlenen konular arasındadır. Yaşar Nabi Nayır'ın **Görücü** oyunu, bu geleneklere ışık tutar. Komşusunun dolduruşuyla oğluna eli yüzü düzgün, namuslu, becerikli bir kız bulmayı amaçlayan Sabire, tavsiye edilen evde hizmetçi, evin kızı sanıp komik duruma düşer. Görülmeye gidilen Leyla, aslında Sabire Hanım'ın oğlu Reşit'in sevdiği kızdır. Oğluyla görüldüğü için kötü kadın ilan edilen Leyla, görücülüğe gidildiğinde çok beğenilir. İki gencin birbirini sevdiğini bilmeden onları buluştururlar. Leyla ve Reşit de durumdan habersizdir. Mutlu sonla biten oyun toplumun evlilik algısını ortaya koyar. Aracı kadın Zeynep'in sözleri bu algıyı belirtir.

SABİRE - Ayol o kocanmış, ne yapsan hakkındı. Ama ben oğluma nasıl söz geçiririm. Beni dinler mi hiç? |
 ZEYNEP - Dinletmesini bilmeli, hanımcıgım, dinletmesini bilmeli. Benim oğlum olsun da böyle haltlar karıştırmaya kalkışsın, ne haddine düşmüş! A, hiç şakam yoktur, Alim Allah o kaltağı saçlarından tuttuğum gibi sokak ortasında yere sererim. Gülme Vallahi! yapar mıyım yaparım! Boyuma boşuma bakıp, sen beni Karamürsel sepeti mi sandın! ister misin elin sürtüğünü yarın karım diye evine getirmeye kalkışsın?
 SABİRE - Ağzını hayıra aç komşucuğum, Allah göstermesin, de.
 ZEYNEP - Allah göstermesin, ama, Allah göstermesin demekle iş bitmez. Cenabı Hak sen çalış ta ben vereyim demiş. Böyle iki elini göbeğinin üstünde kavuşturup her işini Allaha havale edersen onun da gücüne gider.
 SABİRE - İyi ama benim elimden ne gelir? Ne yapabilirim?
 ZEYNEP - Ne mi yapabilirsin? Bugünden tezi yok, konu komşu dolaşır, oğluna şöyle yüzü gözü açılmamış, ağzı var, dili yok cinsinden bir kız bulursun. Öyle pek âhım şahım olmasına heves etme. Oğlunu kısıvrak avucuna alır da sana göz açtırmaz. Eteği belinde, süpürge elinde, hanım hanımcık bir ev kadını olmasına bak. Kokana kılıklı, yüzü allıklı haspalardan kimseye hayır gelmemiş!
 SABİRE - İyi ama, a komşucuğum, hiç böylesini benim oğlum beğenir mi?

ZEYNEP - Aklına şaşayım! Zahir bir de ona beğendirmeye kalkacaksın. Öyle işlere oğullar karışmaz. Sen ona kendi elceğizinle bir kız bulur, oğlum işte kısmetin dersin. O da alır, ömrü oldukça sana hayır dua eder.

SABİRE -Vallahi çok doğru söylüyorsun. Eh, Cevat yirmi beşini doldurdu. Ben rahmetli beye vardığım saman daha yirmisine basmamıştı. Annem de her zaman nasihat ederdi : «Bir oğlun olursa, gözü açılmadan bas göz et!»

ZEYNEP - Nur içinde yatsın, kadıncağız aynı hikmet buyurmuş. Öyledir zahir! «Kızı keyfine bırakırsan ya davulcuya varır, ya zurnacıya» derler! Hani bu söz erkekler için de doğrudur. Onlar da kendi başına buyruk oldu mu, gider malın gözünü çıkarır, ipliği pazara çıkmış bir şıfıntıyı alıp baş köşeye oturturlar (Nayır, 1979:8-9).

Erkeğin bir kadınla görülmesi ayıp değildir; ama kadın için bu söz konusu bile olamaz. Sabire'ye göre oğlu bir kadınla görüşüyorsa bile erkeğin eli kınası, kadının yüzü karası bir durumdur bu.

Yeni nesil için görücü kabul edilemez; ancak bundan kurtulmayı başaramazlar.

SABİRE - Ay sus biraz, şimdi çatlayacağım. Sen beni dinle. Ben kararımı verdim. Reşidi evlendireceğim.

ZEHRA - Kiminle?

SABİRE - Kiminle olduğu daha belli değil. Anlamadım.

ZEHRA - Senin anlıyacağın, ağabeyine uygun bir kız arayacağız.

ZEHRA -Nerden arayacağız? Pazarda mı satıyorlar?

SABİRE - Alayın sırası değil. Birini salık verdiler. Yarın görücü gideceğiz.

ZEHRA - Ay şimdi düşer bayılırım. (Uzun kahkahalar)...

SABİRE - Sarası tutmuş deliler gibi ne kıvranıyorsun, kız? Bunda gülecek ne var?

ZEHRA - (Gülmeye devam ederek) Daha ne olacak, daha ne olacak? Bu zamanda görücü!

SABİRE - Zamanı mamamı bilmem... Bir kez bir şeye karar verdim mi, karşıma şeytan çıksa geri dönmem.

ZEHRA - İyi ama kendi kendine gelin güvey oluyorsun. Bakalım ağabeyim bu işe ne der?

SABİRE - Ne diyecek? Ona ne demek düşer? Eli-mi öpsün de bana dua etsin...

ZEHRA - Evlenecek olan o, sen ne diye karışyorsun?

SABİRE -Hadi, açtırma ağzımı! Onun yaşı ne başı ne? Şimdi akli ermez, ama, kendi keyfine hareket ederse sonra başım taştan taşa vurur. Yarından tezi yok kızı görmeye gideceğiz.

ZEHRA - Anne, Vallahi halimize gülecekleri Ben de olsam, görücü ile evlenmeye razı olmam.

SABİRE - Sanki sana soran olurmuş gibi. Bir kısmetin çıksın, ben sorup soruşturup beğeneyim de sana halt etmek düşer.

ZEHRA - İyi iyi, sen o umutla avun (Nayır, 1979: 15-16).

Aracı kadın sorunu, ilişkiler başlığı altında incelenecek **Sevda Pınarı** oyununda da var. Oyunda aracı kadın, kasabanın zengin oğlu için onun

hoşuna giden kızlarla konuşan; ancak bu işten çok da hoşlanmayan bir kadındır.

Haremlık selamlık geleneğinin uzantısı olan görücülük, gençlerin kendi isteğiyle evlenmesinin karşısında bir kale gibi varlığını gösterir. Aslında **Gençlik Irmağı**'nda olduğu gibi gence söz hakkı verilmemesi, onların doğru kararlar alabileceğine inanılmaması bu oyunun eleştirel yanıdır.

Kökleşmiş yanılgıları içeren bu oyunlardan **Görücü** daha basit düzeyde kalırken **Bedel** çarpıcı bir dille sunulmuştur.

4.1.3.Geçim Sıkıntısı-İşsizlik

Toplumsal konulara dahil ettiğimiz geçim sıkıntısı ve işsizlik, yedi oyunda ele alınmıştır. Bu oyunlarda işsizlik ve maddi sıkıntı yakınma durumunu ifade etmez. Eleştiri güldüren yanlarıyla verilir. **Koca Denizde İki Nokta** dışındaki tüm oyunlar Nazlı Eray'a aittir.

Toplumsal eleştiri odaklı oyunlardan **Rüknettin Beyin Düşü, Gladyatörler Kulisi, Kafesteki Tenor, Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır, Bakır Lamba, Midas'ın Düşü, Koca Denizde İki Nokta** eleştirilerini alışılmışın dışında gerçeküstü olaylarla anlatırlar. İşsizlik ve geçim sıkıntısının doğurduğu dramlar pek çok öykünün ana izleği olagelmıştır; ancak bunların işleniş söz konusu oyunlarda oldukça farklıdır. Gülümseten olayların ardına sıkıştırılan iletiler tam da sorunlara işaret eder.

Rüknettin Beyin Düşü, sıradan bir devlet memuru olan Rüknettin Beyin tuhaf öyküsüdür. Rüyasında milyarder bir holding sahibiyle evlenen Rüknettin Bey durumu yadırgamak şöyle dursun, uyandığına pişman gibidir. Rüyasından şöyle söz eder Rüknettin Bey:

R knettin - Vallahi hanım  yle ilgin  bir d şt  ki... Gen , yakışıklı prens gibi bir holding sahibi ile evleniyordum tam. Beyaz takım elbise giymişti. Milyardermiş. Milyarder. ..(Eray, 1996:7).

R knettin - Hi  de sa ma sapan deėildi. Damat  ok varlıklıydı diyorum sana... Ben b yle ihtişam, b yle debdebe  mr mde g rmedim. Bizim Nevres Bey de lacivert takımlarını giymiş. Damadın annesi bana pırlanta y z k taktı (Eray, 1996:8).

D ş  nedeniyle karısı tarafından azarlanan R knettin Bey'i kızı Melis anlar. Bu r yanın tek anlamı,  ektikleri para sıkıntısıdır.

Melis - Anneciėim b y t yorsun olayı. Babam para sıkıntısından  ok bunalmıştı Őu son aylarda. Benim nişan masraflarım, evin badanası, daraldı adamcaėız. G rd ė  d ş n anlamı bu iŐte...(Eray, 1996:9).

Melis'in bu tespiti R knettin Bey'in i ini okumuştur adeta.

R knettin - Evet, zengin bir adamla evlenip t m sorunlardan kurtulmak. Belki de ger ekten d ş n tek anlamı bu (Eray, 1996:9).

Karısının sitemleri, annesi ve kızının Őaşkınlıėı arasında r yadaki d ė n evinden y kselen, gelin R knettin Beyi arama seslerini herkes duyar. R knettin Bey, yeniden uykuya daldıėında birbirinden g zel   ekler arasında damat Acar'la fotoğraf  ektirmek i in hazırlanır. Karısı Aliye'nin s zleri  ektikleri sıkıntıyı dile getirir.

Aliye(aėlar) - Biliyorum. Gitti. Gitti o. Bu yaŐam koŐullarına dayanamadı. Ne yapalım... Gitti. Bizi bırakıp gitti iŐte...(Eray, 1996:12).

 nl  beyaz atlı prensin modern versiyonu holding sahibi damat,  ekilen sıkıntı i in tek    m yolu olur. Kızların hayalini s sleyen bu erkek modeli, dara d Őm Ő bir babayı kendine  ekmeyi ve  ıkar yol olarak g r lmeyi baŐarır. Bu oyunda ge im sıkıntısının g l mseten bir anlatımı sunulur okuyucu ve dinleyicilere.

Midas'ın D ş  oyunundaysa kurtarıcı, yakışıklı ve zengin bir holding sahibi deėil, altına d n Ően kayıinvalidedir. Midas efsanesini hatırlatan oyunda tapu memuru Mithat, hayatını deėiŐtirecek fırsatı kayıinvalidesinin altına d n Őmesiyle bulur.     ocuk, kayıinvalid, kayınbaba ve i ė veyi olacak bir damatla aynı evi paylaŐan Mithat Bey, ge im sıkıntısı

çekmektedir. Bir dilencinin, Allah tuttuğunu altın etsin dileği gerçekleşir ve kapıyı açan kayınvalidesine dokunduğu anda onu altına çevirir. Ev halkı durumu önce bir felaket gibi görür; ancak yavaş yavaş herkes alışır bu dönüşüme hatta bu devasa altın heykel üzerine hayaller kurulur.

Ah, servet! Karşımda duruyorsun sana elimle dokunuyorum da ulaşamıyorum. Ah, kupon erkek kumaşları... Aylılar... Boğaz'a bakan, çevresi balkonlu katlar... Gece hayatı... Gazinolar, şampanyalar... Yurt dışı... Kulüpler... Rulet masaları... Sarışınlar... Havana puroları... Niçin, ama niçin bunca zor size ulaşabilmek? İşte karşımda, som altından kaynanamın külçesi. (Eray1996:49).

Mithat Bey'e zenginlik düşleri gördüren kayınvalide, gece yeniden insana dönüşür ve her şey eskisinden kötü olur. Yine de içlerinde bir umut vardır.

Bu garip olayı yaşamamızın bize ne yararı oldu bilmiyorum. Hiçbir yararı olmadı. Beni iyice çökertti. Kayınvalidem hiçbir şey hatırlamıyor. Sofrada: 'Şundan da ye, bir dilim ekmek daha ye, anne' diye ısrarımızı bir türlü anlayamıyor. 'Kilo alacağım, ayol!' diyor. 'Ye anne. Can boğazdan gelir...' Her akşam eve dönünce şöyle bir dokunuyorum ona. Bel bel bakıyor bana. 'Nerede kaldın Mithat Efendi?' diyor. 'İşte geldim, Mükerrrem Hanım,' diyorum. Tombul koluna şöyle bir dokunuyorum. Umut dünyası! (Eray, 1996:52).

Mithat Bey'in kolay yoldan sıkıntıdan kurtulma ümidine karşın ***Gladyatörler Kulisi***, ekmek aslanın ağzında sözünü gerçeğe çeviren bir oyundur. Roma' da arenada aslanlarla savaşılan gladyatörler Arif ve Feyyaz yeni bir karşılaşmaya hazırlanır.

Akif: N'aparsın. Ekmek aslanın ağzında. İmparatorun gözüne girersen mükâfat var. Hadi, hadi Feyyazcığım. Çıkıyorsun. Aslan arenada. Sağ ayağınla çık hadi koçum (Eray,1996: 21).

Feyyaz'ın arenada karşısına çıkan vahşi aslan, aslan stoğu azaldığı için kostümle savaşılan Gülcemal'dir. O da Feyyaz ve Akif gibi ekmek parası için aslan kılığında arenaya çıkmıştır.

Aslan: N'aparsın ağabeycim. Ekmek parası. Halk bunu istiyor. İmparator zaten miyop. Heyecana dayanamaz. Birazdan şeref locasını terk eder. Hadi, didişelim biraz. Başla (Eray, 1996:22).

Akif'in de arenaya girmesiyle muhteşem bir gösteriye dönüşen mücadele imparator ve halk tarafından çok beğenilir. İmparator gladyatörlere ikişer kese altın bağışlar.

Feyyaz: Hadi Akif, İmparator bizi istemiş. Locaya gidelim. Siz burada bekleyin. Ne yaparsınız çocuklar, ekmek aslanın ağzında! (Eray, 1996:24).

Para kazanmanın zorluğunu dile getiren bu oyun, milat öncesi bir zamana uzanarak aslında değişen çok bir şey olmadığını hatırlatıyor bize.

Kafesteki Tenor oyunu da **Rüknettin Beyin Düşü** gibi sıradan bir memur ailesini konu alır. Uzun zamandır hayalini kurduğu kanaryaya, tüm ikramiyesini vererek ulaşan Sebati, mutlulukla evine döner. Eşine kanaryasını gösterdikten sonra onun için gerekli hazırlıkları yapar. Nihayet baş başa kaldıklarında kanaryası, kendisinin ünlü tenor Luciana Pavarotti olduğunu söyler. Kanarya Pavarotti, Mozart'ın Sihirli Flüt Operasını sahneye koyarken rejisör hatasıyla kanaryaya dönüştüğünü anlatır. Eğer kafesten çıkarılırsa eski haline gelecektir. Sebati duyduklarına inanamaz; ama onun için önemli olan kanaryaya verdiği paradır. Pavarotti onu inandırmak için aryalar söyler; ancak bu yeterli olmaz.

Kanarya: Bayım, aç sen şu kafesin kapısını. Seni ihya ederim. Karının ve senin uçak biletleminiz benden. La Scala'daki, Metropolitan'daki temsillerimde en ön sırada otursunuz. Avrupa'yı, Amerika'yı, tüm dünyayı görürsünüz.

Sebati:Ama kuş lafına bakıp da kafesin kapısını açarsam, sen uçar gidersin kardeşim. Bak zaten uçak filan diyorsun. Ben ufak bir memurum. Tüm ikramiyemi seni almak için harcadım. Sen en iyisi kafeste kal. Biz sana iyi bakarız (Eray, 1996: 28).

Sebati, işin içinden çıkamayınca karısı Besime'den yardım ister. Besime ondan daha katıdır. Kuş sözüyle hareket edemeyeceklerdir. Sebati karısına hak verir, kanaryanın yeri kafesidir. Pavarotti'nin gitmek istediği konser onların umurunda değildir:

Sebati(Sinirlenir): Varsa var. Ben bütün ikramiyeyi saydım sana. Biz memur adamız. Kafesi açıp parayı havaya uçuramayız. Sen de biraz anlayışlı ol be kardeşim. Bu senin dediğinin bir garantisi yok ki! (Eray,1996: 30).

Memur ailesi için bütün bir ikramiye verilerek alınan kanarya vazgeçilmezdir. Onun dünyaca ünlü bir tenor olması değil, zorlukla sahip

olunan bir değer olması önemlidir. Oyun kanarya Pavarotti'nin üstünün örtülmesiyle, bir başka deyişle serbest bırakılma konusunun kapanmasıyla sona erer.

Nazlı Eray'a ait bu dört kısa oyun toplumun belli kesimlerinde yaşanan geçim sıkıntısının yansımalarını içerir. Rüknettin, Mithat, Besime, Sebati, Akif ve Feyyaz halkın içinden çıkan karakterler olarak bu oyunlarda yer bulur.

Toplumsal sorunlarımız arasında yer alan işsizlik de radyo oyunlarında işlenmiştir. İnceleme fırsatı bulduğumuz oyunlarda işsizlik teması üç oyunda ele alınmıştır. İlginçtir ki bu oyunların tümü gerçeklik algısını kırmaktadır. **Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır, Bakır Lamba ve Koca Denizde İki Nokta** mekân, zaman ve kişi seçimleriyle işsizlik teması açısından dikkate değer oyunlardır. **Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır**, Mars'ta geçer **Bakır Lamba**'nın işsizi, Alaadin'in cinidir. **Koca Denizde İki Nokta**'nın iki serserisi karada kendilerine yer bulamadıkları için denizde oturup onları alacak gemiyi beklerler.

Uzaylı Hamdi, Tophane'deki bir şirket tarafından uzaya işçi olarak gönderilir. Gazetedeki ilan tüm işsizleri cezbedecek kadar çekicidir.

Uzaylı Hamdi: Vallahi tövbeler tövbesi, boyumun ölçüsünü aldım. Efendim bir ay kadar önce gazetede bir ilan gördüm. 'Mars'a yollanacak maden işçisi alınacaktır,' yazıyordu. Tophane'de bir şirket. Adrese gittim. İlk sıraya yazıldım. 'İyi para var. Orada uzaylı kızlar güzel. İsteyen anlaşmalı evlilik yapıp orada kalabilir. Yeşil kart çıkartılıyor. Vatandaşlığa geçiliyor. para bol, yaşam standardı yüksek,' dediler. Şirket sahibi kelli felli bir adam. Bir kağıt imzaladım, işte, pul parası filan kestiler (Eray,1996: 34).

Bin bir umutla Almanya'ya giden işçileri hatırlatan Uzaylı Hamdi iki hafta yıldızlara bakarak yaptıracağı evi hayal eder; ancak Mars'ta aradığını bulamaz. Ağır çalışma şartları, kötü yemek ve kötü muamele, Mars'tan kaçmasına neden olur.

Uzaylı Hamdi... Bir ara bir söylenti çıktı. Alt vadideki işçiler zam istiyorlarmış. Ayaklanma çıkmış. biz bir şey yapamıyoruz, yeniyiz. Oksijen tayınnı kıstılar. Bağırıyoruz. Sesimiz cılız çıkıyor. Benimle birlikte gelen Keçi İsmail diye

Karagömrüklü bir arkadaş vardı. Bir ara yaklaştı yanıma 'Şirket bizi harcadı. Ölüp gideceğiz burada. Kaçmaya bakalım,' dedi. 'Nasıl kaçacağız, hani uzay gemisi?' dedim. Meğerse bir Türk uzay pilotuyla anlaşmış. Pilot biraz içkiciymiş ya, olsun. Bir volkanın ardında çatana gibi bir gemi varmış. Kızağa çekilmiş. Ama pilot, 'Evvel Allah uçururum,' dedi. Bu arada alt vadide homurtular artıyordu. Zebellah o yana gidince, ben Keçi İsmail'le birlikte çaktırmadan gruptan ayrılıp gemiye kendimi attım. Yirmi dört saat havada, vızır vızır turlayan meteorların arsından geçip sonunda dünyayı tutturduk. Altımızda dünya haritası belirdi. Pilot Ankara'nın Gündül ilçesine inmeyi başardı.

Kurtulmuştuk.

Ya ablacığım, inanamıyorduk kurtulduğumuza; yeri öptük. Otobüsle Ankara'ya geldik. Öyle, sarhoş gibi. Yalpalayarak... Düşlerim bitmişti (Eray,1996: 36-37).

Yoksulların pırlantaları yıldızlar, onu kandırmış, iyi bir iş, rahat yaşam koşulları, güzel uzaylı kadın hayalleri yıldızlar kadar uzak kalmıştır. Mars'a işçi giden Hamdi umutlarını uzaya taşır. **Bakır Lamba'da** Alaaddin'in cini Fetullah da dünya üzerinde sabit bir iş sahibi olmayı diler. Alaaddin'e bir eskici tarafından verilen lambadan çıkan Fetullah, onun isteğini yerine getirmek şöyle dursun Alaaddin'den iş bulmasını ister.

Ben uzunca bir süredir işsizim. Lamba cinlerine pek iş vermiyorlar artık, biliyorsun. Modern dünya... Her neyse, işsizlik, parasızlık canıma tak etti. Bıktım vallahi. Bana yardımcı ol da bir iş bulayım (Eray,1996: 40).

Cinden dilekte bulunmanın hayalini kuran Alaaddin, cinin sözleri karşısında şaşkına düşer.

Fetullah(Acı acı güler.) - Alaaddin, zaman değişti. O senin anlattıkların çocukların kulaklarına fısıldanan masallarda kaldı. Yavrum, ekmek aslanın ağzında. Kaç yıldır uğraşıyorum, bir devlet dairesine kadrolu odacı olarak dahi giremedim. Herkesin arkası var. Torpili var. Ben lambanın içinde dünyadan uzak kalıyorum. Eh, ülke koşullarını da biliyorsun. Borç harç içindeyim. Başımı sokacak tek delik işte bu bakır lamba. Yakında ona da haciz gelecek diye ödüm kopuyor. O zaman yersiz yurtsuz kalırım. Ne yaparım ki! (Eray, 1996:41).

Fetullah, bildiği masalın sihrinin bozulmasına alışamayan Alaaddin'i ikna etmeye çalışır.

Fetullah - Kör olayım, gerçekleri söylüyorum. İlkokul mezunuyum diye kimse iş vermiyor. Değnekçiliğe, ayakkabı boyacılığına bile razıyım. İş ki borçlarımı ödeyeyim. Hayır, Allah muhafaza, dediğim gibi lambaya haciz gelirse halim duman olur. Karım geçen yıl kaçtı. Parasızlığa dayanamadı. Lambanın inde ilk kişi, tıkiş tıkiş. Zaten olacak iş değildi. Ne yaparsın kendini kurtardı (Eray,1996:41).

Bize çok tanıdık gelen, işsizlik nedeniyle ailesi dağılan Fetullah pencерemizden görünen manzaralardan biri. Cin Fetullah lambada gerçeklerden uzak kaldığı için ondan istenenleri yerine getiremez. Araba isteyenlere, at arabası yapacak kadar zamandan kopuktur. Cinin haline acıyan Alaadin, ona yemek ısmarlar ve bir anda Alaaddin'in içinden geçirdiği lüks ev gerçek olur. Cin bunları umursamaz servis yapan garsona özenir; çünkü onun bir işi vardır.

İşsizlik oranının her geçen gün yükselişini ironik bir ifadeyle aktaran oyun, masallarda kalan mutlu geleceğin habercisidir. Bize çok tanıdık gelen nedenlerle ailesi dağılan Fetullah pencерemizden görünen manzaralardan sadece biri.

Bizi kötü durumdan kurtaranlar prensler, çil çil altın dolu keseler, masal cinleri ya da uzaktan gelen bir gemidir. **Koca Denizde İki Nokta** oyununda, artık çaresi kalmadığını düşünen iki serseri için sığınabilecek yer deniz olur. Oysa deniz de onları kabul etmez; çünkü paraları yoktur. Dödüğü çalamazlar. Önce bir denizaltı onları oturdukları denizden kenara doğru gitmeye zorlar. Büyük transatlantik için parası pulu olmayan iki serseridir onlar. Transatlantik serserilerin gemide çalışma isteğini de reddeder. Yeterince çalışanı vardır ve güvertesinde safra istemez. Zenginlerle dolu bir gemiye parasız giremezler borçlarını sonra ödeme şansları da yoktur.

Transatlantik - Bizde veresiye iş yok, parayı veren dödüğü çalar. (Geminin dödüğü öter.)Duydunuz mu?

2. Serseri - Duyduk, duyduk. Dödüğünüzü öttürdünüz.

Transatlantik: Yaa, böyle işte, verin parayı çalın dödüğü.. Hadi bakalım, makineler tam yol ileri (ERAY, 1996:121).

Bir geminin bile onları istememesi büyük hayal kırıklığı yaratır.

1. Serseri - Biz gemileri eli açıktır sandık, açık denizde para geçmez diye düşündük, ne bilelim.. Karada tutunamadık gitti, belki yerimiz denizdir dedik, ondan geldik buralara.. Artık başka yer de kalmadı. (üzüntülü) ne biçim dünya bu be, neresine gitsen bi aksilik çıkıyor (Selimoğlu,1973:122).

Deniz dilencilikleri başarısızlıkla sonuçlanan serseriler son olarak bir denizkızını ellerinden kaçırdı. 2. serseri yıkılır.

2. Serseri - ...Göremiyorum, kaçtı gitti, kaçtı.. (Üzüntülü) Ne sersemiz biz be, bizde bi eksiklik var, gemiyi kaçırdığımız gibi onu da kaçırdık işte, Herşey kaçıyor elimizden yahu.. Hiç bir şey durmuyor elimizde (ağlamaklı) hiç bir şeyi tutamadım elimde yahu, doğdum doğalı şu parmaklarımın arasına bir şeyin yerleştiğini görmedim. (içini çekerek ağlar) (Selimoğlu, 1973,131).

Bu başlık altına aldığımız yedi oyun trajikomik olarak niteleyebiliriz. Açlık, sefalet, gözyaşı olmaksızın maddi sorunları dile getirmeyi başarmış oyunlar bunlar. Üstelik oyunların hepsi aynı zamanda gerçeküstü nitelik taşımakta.

4.1.4. Sınıf Ayrımı

İşsizlik ve geçim sıkıntısı kadar büyük bir sorun olan sınıfsal adaletsizlik de radyo oyunlarında yer bulur. Sınıfsal ayrımı tetikleyen unsur, elbetteki maddiyattır. **Firavun'un Piramidi** ve **Uşağın Düşü** oyunları başka uzam ve zamanlarda insan emeğinin sömürülüşünü anlatır.

Firavun'un kölesi Zekeriya başına piramit taşlarından biri düşünce bambaşka bir insan olarak uyanır. Hak, eşitlik, özgürlük kavramlarını dile getirmeye başlar, oysa önceleri yaptığı işi sorgulamayan, köleliği babadan devralmış bir insandır. Taşın düşüşü onun hayatında bir dönüm noktası olur. Ücret, ikramiye, sigorta, emek ve hak sözcükleri etraftakileri şaşırtır. Tüm işçileri korkutan baş kölenin bile akli karışır.

BAŞKÖLE - Ben Başköleyim, Başköle. Anladın mı?

ZEKERİYA - Ay, sen de mi kölesin?

BAŞKÖLE - Evet, ben de köleyim, ne olmuş?

(....)

ZEKERİYA - Bak Başköle olmuşsun, ama senin de elinde fazla bir şey yok.

Farkında değil misin?

BAŞKÖLE - Bak, kamçı var benim elimde. Kamçı var ya..

ZEKERİYA - Kamçı var, asma senin de hakkın hukukun yok. Firavuna çıkacağım ben, onunla konuşacağım. Yahu, nasıl göremiyorsunuz olayı, anlayamıyorum (Eray, 1996,16-17).

Zekeriya'nın uyanışı sözde kalmaz fikirlerini yazmaya karar verir papirüs üzerine, bu gelişmeler Başköle'nin tavırlarında değişikliğe neden olur.

BAŞKÖLE - Kafası gelişmiş bunun. Hayır, bir şey değil beni de etkiledi. kamçıyı şuraya bırakıyorum. Of, çok sıcak. Terlediniz mi çocuklar?
 MUZAFFER-İLKAY -(Bir ağızdan): Piştik ağabey, piştik.
 BAŞKÖLE - Biraz dinlenin öyleyse. (Bağırır.) İş stop! İş stop!
 MUZAFFER-İLKAY- (Bir ağızdan alçak sesle): Hayret! (Eray,1996:17).

Oyun dünya gerçekliğini hatırlatıcı şekilde biter. Zekeriya'nın eşitlik, hak, hukuk, özgürlük sözcüklerini papirüste kalıcı hale getirmesinden hemen sonra yuvarlanan taş, yine onun başına düşer. Bu seferki taş akıllı başa getirmez götürür, Zekeriya sorgulayıcı kimliğinden sıyrılıp eski köle Zekeriya olur. Akıllı başında kalan tek kişi Başköle'dir. Değişik fikirlerle dolu papirüsü saklamaya karar verir. Geriye kalan emperyalist dünyanın bize bahsettiği köleliktir.

İLKAY - Muzaffer, taşı al.
 MUZAFFER - Şemsi, taşı al.
 ZEKERİYA - Timuçin, taşı al
 TİMÜÇİN - İlkay, taşı al.
 İLKAY -Muzaffer, taşı al (Eray,1996:18).

İnsanlar arasında sınıfsal ayrım gözetmeyi irdeleyen bir başka oyun **Uşakın Düşü**'dür. Bu sefer söz konusu, ücretli bir köleliktir. Bir zengin evinde uşak olan Nazım kendi düş dünyasında beyefendidir. Ona göre uşaklığın bir ağırlığı vardır. Mutfak işlerine karışmaz; ama mutfak masasında yeri baş köşededir. Oyun masalarına servis yapar; ama küllükleri boşaltmaz.

Nazım'ın, evin beyefendisine benzeme arzusu ve hanımefendiye olan hayranlığı gizli bir düşün parçası olur. Parkta bulduğu işsiz genci uşak olarak işe alır.

UŞAK - Eve birlikte gittik. Çok beğendi evimi. Eh, ben yıllarca öyle bir yaşamın içindeyim ki, bir evin nasıl döşeneceğini bilirim. Girişte portmantom var, beyefendinin gibi... ayakkabı kutum. Telefon masam. Üstünde not defterim...
 GENÇ - Kapıcılık yapmayı düşünmüştüm. Hizmetkâr olmak... Değişik.
 UŞAK - Sen bir vale olacaksın. Her şeyi öğreteceğim sana. Yavaş yavaş... Efendisinin gözünden, bir bakışından ne istediğini duyumsayabilecek bir vale. Uşaklık çok ince bir meslektir. Sana öğreteceğim. Yaşam böyle; hizmet edenler ve hizmet edilenler.

GENÇ - Sağ ol ağabey.
 UŞAK - Bana ağabey deme. Beyefendi, diyeceksin. Kural bu.
 GENÇ - Tamam beyefendi.
 UŞAK -Gel. Burası mutfak. Işıklar şuradan yanıyor. Telefonlara sen yanıt vereceksin, ben yokken. "Nazım bey yoklar, not alayım,"dersin. Burası tuvalet. Şurası benim yatak odam. Sen şu köşedeki odada yatacaksın, rahattır (Eray,1996:128).

Nazım için beyefendiliğe yükselmesinin en kolay yolu uşak tutmaktan geçer. Yıllardır giydiği uşak kimliğine başkasına vererek o dünyadan sıyrılır ve kendince sınıf atlar.

UŞAK - ... Oturma odasında oturuyorum. Ayaklarımı uzattım. Remzi kahveni getirdi içtim. 'Kapıyı kilitle oğlum, ocağı kontrol et. Ben yatacağım. Odama çekildim. Bu gece, evet bu gece daha gece daha değişik bir anlam kazandı gibi geliyor yaşıyorum. Uşağımla birlikteyim evimde. Sabah kahvaltım gelecek. Çayımı içeceğim. Belki, belki tepsinin köşesindeki çiçeği şöyle bir koklarım. Sonra giyinir, yaşamıma başlarım (Eray, 1996:130).

Sınıf sorununa değinen bir başka oyun da yukarıda irdelemeye çalıştığımız **Koca Denizde İki Nokta**. Zenginlerin gemisine bile binemeyen iki serseri hem mekânsal olarak hem de parasal olarak öteki olmak durumunda kalır.

Sınıfsal ayrım bağlamında ele alanına üç oyunda da ezilen ve ezen kesimler konu edilmiş. Konu işlenirken ezilen taraf anlatıcı olarak verilmiş, **Koca Denizde İki Nokta** oyunu dışında ezilen taraflar ezildiklerinin farkına varmayan karakterler üzerine kurulmuş.

4.1.5. Rüşvet

Toplumsal sorunlar arasında yer alan rüşvet de oyunlarda yer bulmuştur. Sadece bir oyunda bu olguya yer verilmiştir.

Rüşvet de radyo oyunlarında irdelenen konulardan biridir. **Bin Bir Çiçek Kolanya Fabrikası** rüşvet nedeniyle kokmaya başlayan insanların öyküsüdür. 1970 yılında TRT Radyo Oyunu Başarı Ödülü kazanan oyun, rüşvetle orman arazisini olan bir girişimcinin sözleriyle başlar. Alınan paranın rüşvet olduğunun söylenmesinden çekinilmez bile.

Anlatıcı kullanılan oyunda, olayların ilerleyişi onun aracılığıyla aktarılır. Anlatıcı bizi kentin fakir mahallesine götürdüğünde rüşvet alan başkanın koktuğunu ve insanların ondan kaçtığını öğreniriz. Adeta rüşvetin kokusu çıkar başkandan. Öyle ki karısı bile yanına yaklaşamaz. Kolonyalar, pudralar, banyolar işe yaramaz. Rüşvet veren girişimci rüşveti alan kurul üyeleri de kokmaya başlayınca iş çıkırından çıkar.

Başkan toprağa gömülme, kendini arılara sokturma dahil olmak üzere kocakarı ilaçları dener; ama kokusundan arınamaz. Girişimcinin dahiyane fikriyle bir kolonya fabrikası kurmaya karar verilir. Bu fabrika da onların kokusu kadar kötü bir sistemle çalışır. Çiçek getirenlere paraları verilmez. Kokudan söz etmek yasaklanır, bu konuyu dile getirenler hapse atılır, dayaktan geçirilir. Üstelik ihbarcılara para ödenerek dedikodunun önüne geçilmeye çalışılır.

GİRİŞİMCİ - Sana mı kaldı fabrikada kimlerin koktuğunu gazetelere haber vermek?
İŞÇİ - Bu ülkede herkes biliyor kimlerin koktuğunu. Saklanacak bir şey değil ki... Bu pis koku her yerde. Şimdi de bu odada sizden tarafta...(Köksal,2002:156-157).

İşçinin sözleri gerçeğin bilindiğini vurgular; ancak bilinen bir gerçek daha vardır. Herkes bir gün susar.

İŞÇİ - Benden korkuyorsunuz. Bunun için beni susturmak istiyorsunuz. Susmayan o kadar çok insan var ki ... Hapse atmakla, akıl hastanelerine yatırmakla bitmez...
GİRİŞİMCİ - Öyle san sen... Biraz sabırla, çokça parayla herkes susar. Herkes...(Köksal,2002:157).

Girişimcinin sözleri gerçekleşecektir. Susmayanlar sürgün edilir, hapse atılır. Susanlar da kokmaya başlar. Koku çarkı herkesi sarar. Bin Bir Çiçek Kolonya Fabrikası toplumsal duyarsızlaşmayı anlatan en nitelikli oyun. Yanlış görenin cezalandırılması, görmezden gelenin düzenin parçası haline gelmesi ironik bir dille aktarılıyor bize. Oyun, kokuşmuş düzenin her şeyi yok etmesiyle son bulmuyor yine de. Susmayanlardan biri olan işçi, bir gün bir tohumun toprağı yeniden deleceğini müjdeler.

4.1.6. Toplumsal Duyarlılık-Öz Eleştiri

Hatayı, kötüyü doğallaştırma, olmamış gibi görme hastalığımız, yadsımaya dayanan toplumsal psikolojimiz, radyo oyunları için oldukça geniş bir alan. Radyonun yönlendirme işlevi olduğunu düşünen yazarlar, oyunlarla ileti göndermeyi amaçlıyor. Kemal Tözem'in **Düvenler Döverken** oyunu askerlik sevgisini kazandırmanın yanında bir olma duygusunu alt mesaj olarak sunar. Harman zamanı askere giden gençlerin ele alındığı oyunda, askerliğin iyiliği kazançları vurgulanır.

"Mehmet- Osman ağa askere gitmeden önce böyle miydi? askerden dönünce köyde onu tanımayacak olduk.. Kafasında akıl çoğalmış, okuyup yazmayı ileri götürmüş, bilmediği, anamadığı bir iş kalmamış.. Eskiden onu kendime bir akran gibi görürdüm, ama, hinci yanın varırken yüreğimde bir saygı havası esiyor.... İnsan asker olunca başka bir adam oluyor vesselam.. Ben de Ayşe'nin eşi olmadan önce Osman Ağam gibi olmak isterim. Kafam incelirse, okuyup yazmam artarsa bildiklerim çoğalırsa Ayşem'i daha çok severim gibi geliyor bana..." (Tözem, 1941:6)

Köy halkı o kadar bilinçlidir ki onların gidişiyile boşalan evlerde, tarlalarda onlar adına çalışmayı borç bilirler.

"Muhtar- hey... delikanlılar... Bir yol susun da beni dinleyin heyerif... bu delikanlılar yola çıkmadan önce siz bir laf edeceğim.. Onlar da duysun, gönülleri rahat olsun... burada olmayanlara da duyanlarınızı duyurur.. biliyosunuza hasat vaktındayız.. Tam harman üstündeyken köyün otuz kırk delikanlısı askerlik ödevine gidiyor.. Gözleri arkada kalmasın.. onlara ekinlerinin biçilip harman edileceğini, sapının samanının bir ziyana uğramıyacağını diyelim.. Hem de hazır şurada toplanmışken bu işe de bir çare düşünelim.. "(Tözem,1941:11)

Toplumsal yararı güden diğer iki oyun, **İstifçi** ve **Umut Kuşları**. İstifçi bir zamanlar Türkiye'ye zarar veren karaborsacılığı işliyor. Kâr etmeyi amaçlayan Şefik ve Sacide her şeyi depolamaya başlar; ancak zarar eder. Pirinç küflenir, bakla kurtlanır, çoraplar olduğu yerde eprir.. Böylelikle Dimyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olurlar. Oyun oldukça basit bir kurguyla sunulmuş, verilen ileti net, istifçilik hem aile hem toplum

bütçesine zarar verir. Yazar iletisini, eve gelen ve bir öğretmen edasıyla konuşan misafirler aracılığıyla vermeyi seçmiştir.

FAHRİYE - Çarşıda bir şey bırakmamışlar ki...
 SALİM - Efendim, bu istifçiler yok mu, hep onların yüzünden bu çektiklerimiz... değil mi ama?..
 ŞEFİK - E evet, öyle şüphesiz... hakkınız var...
 FAHRİYE -Bir komşumuz var, yaşlı bir karı koca... kimseleri yok...öyleyken top top yünüler, patiskalar, basmalar, evleri tıklım tıklım dolu ... ne yapacaklar sanki, mezarlarına mı götürecekler?
 SALİM -Birileri aç gözlülük edip yiyecek, giyecek ne varsa evlerine doldurup çürütürken gerçekten ihtiyacı olanlar bir şey bulamıyor... Reva mı ya bu? (Nayır, 1941:185-186).

Umut Kuşları'ysa idealist bir gazetecinin, işten atılan garsona yardım edip onu topluma yeniden kazandırma çabasını anlatıyor. Gazeteci Salim, trafik kazası yapmasına neden olan sarhoş Can'ın sözlerinden etkilenip onun hakkında araştırma yapar. Can'ın işinden atıldığını ve epey zor durumda kaldığını öğrenir. Üstelik işinden de haksız yere atılmıştır. Müdür ufak tefek hataları bahane ederek Can'ı çalıştığı otelden uzaklaştırır. Oyun boyunca Salim, Can'ın haklarının savunuculuğunu üstlenir. Ona hem hastanede hem de uğradığı haksızlıkla mücadelesinde yardımcı olur.

Salim için tüm bunlar bir insanlık görevidir. Can'ı yeniden hayata bağlamak için bir kanarya alır ve ona umut adını verir. Umut oyunun ana izleğidir ve önce Can'ın, sonrasındaysa toplumun kurtuluşunun simgesidir; çünkü çoğaltılarak devredilmesi gereken bir çaredir umut.

Toplumsal duyarlılık konulu oyunların her biri farklı bir noktaya dikkat çekmeye çalışır. **Düvenler Döerken** ve **İstifçi** didaktik bir yaklaşım izler; ancak **Umut Kuşları** duyarlılık kavramını örtük şekilde sunar.

4.1.7.Savaş

Savaş da toplumsal konular başlığı altına aldığımız olgulardan. Bu bölümlemede üç oyuna yer verdik. Oyunlardan ikisi aynı zamanda sahne oyunu yazarı olan Ülker Köksal'a ait. Köksal'ın oyunları daramatik yapı

açısından daha sağlam ve ilgi çekici. İleti didaktik yollarla değil, örtük verilmiş.

Sosyal sorumluluğun paylaşılmasını telkin eden **Umut Kuşları** bu oyun gibi **Sil Baştan** oyunu da sorumluluğu bize yükler. Ancak bu sefer paylaşmak zorunda olduğumuz sorumsuzluğumuzdur. Silahsızlanma konulu oyun sebep ve sonuç ilişkisine dayanır. Oyun bir yazarın dünyadayı yok edecek nitelikteki bir silaha karşı mücadelesini işler. Yazar toplumsal duyarlılık oluşturmak için duyarlı olabileceğini düşündüğü kadına seslenir; ancak kadın onu anlayamaz.

KADIN - Benimle ne konuşmak istiyordunuz?

YAZAR - Dünyanın durumundan söz edecektim. Acı çeken bir çoğunluk var bu dünyada, ülkemizde de. Bu çoğunluk birbirine düşman. Kavgalı. Dövüşüyor, savaşıyor. Bu yoksul kalabalığı yönetenlerse varsıl, tuzu kuru bir azınlık. Savaşları çıkaran, düşmanlıkları çoğaltan bu azınlık. Anlamadığım şu... Bu kalabalıklar neden bu azınlığı seviyor? Ona hizmet etmeyi gururlu bir iş sanıyor? O azınlığı yüceltiyor, alkışlıyor, işte ben bunu anlamıyorum. Ne dersiniz?

KADIN - İyi de bu söylediklerinizin benimle ilgisi ne?

YAZAR - Hiç... İzninizle...(Köksal, 2002:112).

Kimse tehlikenin farkında değildir. Yazar, silah nedeniyle dünyanın yok olacağını anlatmaya çalışır; ama işadama silahının barışın ta kendisi olduğunu savunur.

Modern dünyanın en büyük sorunlarından silahlanma yarışı, ardına saklandığı pek çok bahaneyle varlığını sürdürmeye devam eder. İşsizlik ve ülke güvenliği perdesi silahın soğuk yüzünü örter ve bir gün o soğuk silah çalışır. Oyunun sonuç bölümünde patlayan silahın ardından olanları görürüz. Patlama sırasında denizde olan iki balıkçı ailesi karaya döndüklerinde köylerinin yerle bir olduğunu görür. Onlara seslenen bir uzaylı dünyanın yeni silahlarla yapılan savaş nedeniyle yok olduğunu söyler. Kocaman dünyada yalnız kalan insanlar yeniden yaratı evresine girer. Yaşlı Balıkçı insanlık tarihini yeniden yazmaya çalışır.

YAŞLI BALIKÇI - Abecedeyi de öğretmek gerek. yazıyı. Kitap basmak önemli.

ÇOCUK - Baskı makinesini bulan adamın adını biliyordum ama unuttum.

YAŞLI BALIKÇI - Şu işe bak... Koskoca bir uygarlık tarihini, insanlığın upuzun

serüvenini yazmak, biri okuma yazma bilen öteki bilmeyen iki cahile kaldı.
 Üstelik onca bilgi şu küçücük kalemle şu el kadar deftere yazılacak.
 ÇOCUK - En iyisi resimlerle anlatalım dede.
 YAŞLI BALIKÇI - Defter bitiverir oğlum.
 ÇOCUK - Taşlara çizelim. Daha iyisi çamurdan heykeller yapalım. Eski insanlar çamurdan yaptıkları putlara taparlarmış.
 YAŞLI BALIKÇI- Putlara mı? Ya insanlar yeniden putlara tapmaya başlarsa...
 Onlara Tanrı'yı anlatmalıyız. Başka neler geliyor aklına?
 ÇOCUK - Dur biraz düşüneyim dede. |Tekerlek.. Pusula... Dürbün...Çekiç...
 Bıçak...
 YAŞLI BALIKÇI - Bıçağı unut. Önce bıçak sonra binlerce bomba... Hayır bıçağı bitmesinler (Köksal,2002: 123).

Kabil ve Habil hikâyesini hatırlatan bir son bekler iki aileyi. Kocaman dünyayı ve onun küçülen nimetlerini paylaşmazlar. Yaşlı Balıkçı'nın defterinin, Genç Kadın tarafından yırtılması son damla olur ve bencillik dolu dünya yeniden canlanır. İnsanoğlunun değişmez açgözlülüğü, bir savaşla yok olan dünyanın yeni savaşlara gebe oluşu gözler önüne seriliyor **Sil Baştan**'da.

Ülker Köksal'ın diğer oyunu **Sıfıra Bir Var** el ele yok ettiğimiz dünyayı anlatır. Bizi mahkemeye götüren oyun hepimiz yargılar. Suçumuz dünyayı yok etmektir. Kabil, Savaşçı, Din Adamı, Bilgin, Politikacı, Kadın ve Sanatçı yargılananlar arasındadır. Davacı halk, Kabil'den ilk kanı döktüğü için, Savaşçı'dan insan öldürdüğü için, Din Adamı'ndan dini insanlar arasında ayrımcılık yapmakta kullandığı için, Politikacı'dan yalanları için, Sanatçı'dan savaş övgüsü yaptığı için, Bilgin'den dünyayı yok eden silahı yaptığı için davacıdır. Bunca davalıdan sadece Bilgin suçunu kabul eder. Kadınsa daima güçlüyü tercih ettiği için suçlanır.

Önce birbirini suçlayan sanıklar, yavaş yavaş hatalarını kabullenir; ancak yavuz hırsız ev sahibini bastırır misali davacıyı da suçlarlar. Oy verdiği, alkışladığı ve inandığı için suçludur davacı. Hep beraber yok edilen dünyayı, yeniden kurmak için anlaşır suçlular.

Vicdanımızı yargıladığımız bu oyun, Ülker Köksal'ın diğer oyunları gibi hepimizi bütüne katarak hatadaki payımızı görmemizi sağlıyor. **Sil**

Baştan, Bin Bir Çiçek Kolonya Fabrikası ve **Sıfıra Bir Var** kendimizle yüzleştiğimiz oyunlar.

Savaş karşıtlığını işleyen bir başka radyo oyunu da **Barış Korkusu**. Kapiya dayanan savaşın ayak seslerini, çocukların askercilik oyunu hissettiriyor bize. **Barış Korkusu**'ndaki anne karakteriyse bu durumdan rahatsız.

BABA - (Gülerek Şunlara bak ne güzel oynuyorlar! Kiminin elinde kılıç, mızrak... Kiminin elinde tabanca tüfek...
 ANNE - (Kızarak) Sen ona oynamak mı diyorsun?
 BABA - Bana mı kızdın, onlara mı?.. Hem kızacak ne var anlayamadım?
 ANNE - Bizimki de aralarında mı?
 BABA - Tabii... En önde... Belki komutandır!
 ANNE - Şu mis gibi kokuların içinde, çiçeklerin arasında başka şeyler oynasalar olmuyor mu?
 BABA - Bazan tuhaf oluyorsun? Başka ne oynayabilirler?
 ANNE - Bilmem ama isteseler bulabilirler.
 BABA - Hem onlar kız çocuğu değil ki... Tabii askercilik oynayacaklar,
 ANNE - (İç çekerek) Daha yürümeyi yeni öğrenmişken öyle mi? Daha nefes almak nedir, yaşamak nedir anlamadan öldürmeyi öğrenecekler öyle mi? (Oral, 1994:172).

Aslında çocuk, büyüklerin mantığını zorlayan sorular sorar onlara. Hepsi savaşın ne olduğunu bilir; ama barışın anlamını bilen yoktur. Üstelik barış iyidir diyen babanın ve dedenin silahları vardır.

ÇOCUK - Babacığım sen de savaş gördün mü?
 BABA - Hayır! Görmek de istemiyorum. Hele Annenle siz iki oğlum varken ve bir bebek beklerken...
 ÇOCUK - Öyleyse barış gördün mü?..
 BABA - Görmek mi oğlum? Barışı işte hep beraber yaşıyoruz ya... istediğimiz zaman istediğimizi yapıyoruz, istediğimiz zaman gülüyoruz, hasta oluyoruz oğlum! Ve istediğimiz zaman ölüyoruz. Çocuklarımız askercilik oynuyor.
 ÇOCUK - Ama büyükbabamın da, senin de tüfekleriniz var.
 BABA - Askercilik mi oynuyoruz? Koyunlarımıza ve bize kurt saldırırsa kendimizi korumak için... Tavuklarımızı, ördeklerimizi, kazlarımızı... Çakallardan, tilkilerden korumak için...
 ÇOCUK - Bu da savaş değil mi?
 BABA - Savaş mı, ne savaşı?..
 ÇOCUK. - Tavuk, ördek, kaz savaşı (Oral, 1994:178).

Oyununun ilerleyen bölümlerinde vurulan beyaz güvercin, kötü günlerin habercisidir. Davul sesleriyle savaş ilan edilir. Doktor olma umutları taşıyan ağabey askere alınır. Sınır köyünde yaşadıkları için köylerini

boşaltmak zorunda kalırlar. İnsanın açgözlülüğü sona ermedikçe savaşın sonu gelmeyecektir; ancak bunun farkına varanlar büyükler değildir.

ÇOCUK - Baba, düşman isteseydi savaş çıkmazdı.
 BABA - Nasıl?..
 ÇOCUK - Karşı koymasalardı.
 BABA -O zaman hepsini esir alırdık, pişman olurlardı.
 ÇOCUK - Yâni, esir olduktan sonra yine savaş çıkarırlardı öyle mi?
 BABA Herhalde!..
 ÇOCUK -Tüh, desene savaştan kurtuluş yok! (Oral,1994:197).

Zorunlu çıkılan yolculuk aileyi bir başka felakete sürükler. Önce çocuğu bir patlamada kaybederler. Barış haberleri geç gelir onlara, hamile anne de doğum yaptıktan sonra ölür. Baba yolda karşılaştığı dul bir kadın, yeni doğan bebeği ve yine yolda buldukları kimsesiz bir kız çocuğuyla evine döner. Ve evet, savaş hiçbir zaman bitmeyecektir.

BİR ÇOCUK - Bakalım oynamak için bana arkadaş var mı? Bebeğimiz daha oyun bilmez ama büyüyünce askercilik oynarlar (Oral, 1994:210).

Eğitim, işsizlik, geçim sıkıntısı, töreler, savaş, toplumsal duyarsızlık, rüşvet ve sınıf ayrımı radyo oyunlarında işlenen toplumsal konulardır. Elbette ki toplumsal sorunlarımız yukarıda dile getirilenlerle sınırlı değil. Eminiz ki metin olarak ulaşamadığımız radyo oyunlarının pek çoğunda farklı sorunlarımıza değinilmiştir.

Toplumsal konular başlığı altında topladığımız oyunlarda yazarların öznel tutumlar takındığını gözlemledik. Oyunların bazıları -İstifçi, Düvenler Döverken, Köy Öğretmeni- hariç, genelde yazarlar didaktik bir eleştiri yapmazlar. Ele alınan toplumsal meselelere dair herhangi bir çözüm öneri sunulmaz oyunlarda. Bu bağlamda oyunların betimlemekle yetindiğini söyleyebiliriz. Hasan Erkek'in **Gençlik Irmağı** ve **Umut Kuşları** oyunları çözüm önerilerini de dile getiren oyunlar olarak diğerlerinden ayrılır.

4.2.İLİŞKİLER

Edebiyat ve tiyatro insanı insana anlatan sanat dalları olduğu için, ikisinin ortak ürünü radyo oyunlarının da insan ilişkilerinden uzak kalması mümkün değildir. İlişki kavramı, kişiler arası olabileceği gibi bireyin iç dünyasıyla da ilgili olabilir. Bu bağlamdan hareketle incelememizde, kadın erkek ilişkileri, aile ilişkileri, toplumsal ilişkiler ve bireyin kendiyle ilişkileri üzerinde durduk. Bu başlık altına kırk beş oyun yer aldı.

4.2.1.Kadın Erkek İlişkileri

Kadın erkek ilişkileri; kavuşmaları, ayrılıkları, pişmanlıkları, ihaneti, terk edilmeyi, gururu ve suskunluğu barındırır. İncelediğimiz oyunlarda bu kavramlar, basit tesadüflerle, kronolojik bir çizgiyle, zamanda sıçramalarla ya da felsefi söylemlerle dile getirilmiş.

Kronolojik kurgulu oyunlarda kadın erkek ilişkileri, genellikle tesadüflere dayanıyor. Çatışmayı yaşatan durumlardan biri ise başka bir kadın ya da erkeğin ilgisi.

Hasan Erkek'in, **Sevda Pınarı** oyunu kronolojik kurgulu oyunlardan biri. Öğretmen olarak atandığı kasabada, kasabanın zengin delikanlısına karşı orada görevli doktoru tercih Dilek'in eden öyküsü anlatılıyor oyunda. Dilek, kasabaya adımını attığı ilk gün kasabalı zengin genç Galip'in ilgisini çeker. Galip, muhasebecisi Kenan ve onun öğretmen nişanlısı Güلزade'yi kullanarak Dilek'e yaklaşmaya çalışır. Paranın gücüne güvenen Galip, aracı kadınla da isteğini elde edemez. Bu arada Dilek kasabada doktorluk yapan Selim'le tanışır, birbirlerinden hoşlanırlar.

Selim ve Dilek kasaba yakınlarında bir kır gezisine çıktığı zaman oyuna adını veren Sevda Pınarı'nın hikâyesini öğreniriz. Öyküdeki fakir kız ile çobanın aşkı, zengin beyin oğlu nedeniyle kötü biter. Dilek de bu tür bir

sondan korkmaktadır. Bu öykü, oyunun gelişimi hakkında ipucu verir aslında. Galip, kendisini rezil ettiğini düşündüğü Dilek öğretmene zarar vermek ister; ama başarılı olamaz. Oyun, Sevda Pınarı anlatısının aksine mutlu biter, Selim ve Dilek evlenme kararı alırlar.

Hasan Erkek'in **Buluşan Yollar** oyunu da kronolojik oyunlardan. Ailesinin ısrarı nedeniyle evlenmeyi düşünen müzik öğretmeni Taner arkadaşının da önerisiyle sekreter Alev'le ilgilenir. Hayat beklentileri farklı olan ikili Taner'in işe gidiş yollarını değiştirmesine rağmen biraraya gelemmez. Oyunda yolunu değiştiren biri daha vardır: Serpil. Taner'le lisede sınıf arkadaşı olan Serpil uzun zamandır ondan hoşlanmaktadır. Yıllar sonra onunla karşılaşınca Taner'e yakınlaşmak için işe gidiş yolunu değiştirir. Alev, Taner'in ona ilgisinden memnundur; ancak zengin delikanlıları tercih etmektedir.

Oyunda görücülük kurumuna da bir eleştiri getirilmektedir. Taner'in annesi oğluna bir kız bulmak ister ve ondan habersiz birileriyle görüşür. Eve gelen kızın amacını bilmeyen Taner, onunla ilgilenmez ve aileler arasında sorun yaşanır. Taner oyunda değerlerin ve duyguların temsilcisi olara çıkar karşımıza, bu nedenle kendi seçtiği kişiyle evlenmek niyetindedir. Alev'in buluşmaya gelmemesiyle Serpil'deki inceliği fark eden Taner aradığını bulduğuna inanır.

Tesadüflere dayanan kadın erkek ilişkilerini işleyen diğer iki oyun **Bir Kaza** ve **Piyango Bileti**'dir. Bu oyunlar da kronolojik ilerler. Karmaşık duygular ve geri dönüşler yoktur. Lemia Balı'nın **Bir Kaza** adlı oyunu, radyo oyunlarında karşımıza sık sık çıkan küçük bir yerleşim merkezi ve oraya yeni atanan iki genç kahraman üzerine kuruludur.

İdealist bir öğretmen olan Leman eve dönüşünü biraz geciktirince karanlığa kalır. Tren yolunu geçerken bir bisikletli ona çarpar. Bisikletli baraj yapımı için şehre yeni gelen Mehmet'tir. Leman, Mehmet'e

sinirlendiği için onu karakola götürmeye karar verir. Tren yolu boyunca yürürler. Bu yürüyüşte tanışır, karakola yaklaşıncı Leman vazgeçer. Küçük bir yerde çalışan iki insanın gece yürüyüşü hemen duyulur. Arkadaşlarına göre sevgilisiyle yol boyu yürümüş, müdürüne göre yanındaki erkek tarafından rahatsız edilmiş, bakkal çırağına göreyse kaçırılmıştır. Dedikodular Mehmet'in de kulağına gelir, Leman'la evleneceğini başkalarından duyar. Sorunu aydınlatmak isteyen Mehmet, Leman'ın evine gittiğinde onun gece kaçırıldığını öğrenir. Sonunda her şeyin yanlış anlaşıldığı ortaya çıkar ve Mehmet Leman'ı babasından ister.

Nazlı Eray'ın **Telefon Hatları** yine dedikodu çarkına dayanan oyunlardandır. Santral memuresinin hatası nedeniyle bütün mahallenin merakla beklediği dedikodu gün ışığına çıkıyor oyunda. Burada kadın ve erkeğin duygusal dünyasındaki çatışmanın yerini, onların ilişkilerini merak eden orta yaş üstü kadınlar alıyor.

Bir Kaza'da toplum hızla yayılan dedikodu ve insanların başkalarının hayatlarına olan merakı vurgulanır. Ancak oyun mutsuz sonla bittiğinde sanki bunların önemi yokmuş, hatta dedikodular evliliği hızlandırmış gibi bir etki oluşur okuyucuda. Oysa Nazlı Eray'ın oyununda dedikodu kötüdür. Her iki oyunda da meşruluk kavramı önem kazanır. Dedikodular meşruluğun ortadan kalmasına ilişkindir.

Toplumsal sorun bağlamında ele almasak da toplumsal sorunlarımızdan dedikoduya dair göndermeleriyle de oyunu hatırlamak gerekir. Yaşar Nabi Nayır'ın **Piyango Bileti** ise hiçbir toplumsal göndermesi olmayan, hatta filmlerde görmeye alıştığımız bir konuya sahiptir. Yanlış teşhis ve tesadüfe dayanan aşk. Ada'da bir otele yerleşip kendisini prens olarak tanıtan Hadi'yle, aynı otele yerleşen ve kendisini yine zengin gösteren Nesrin'in tesadüfi aşkına dayanır oyun. Doktorların ciğer kanseri teşhisini duyan Hadi, kalan ömrünü prens gibi geçirmeye karar verir. Ne de olsa öleceğim, diye lüks yaşamaya başlar, tefeciye borçlanır; ancak hastalık gerçek

çıkmayınca telaşlanır. Borçlar artınca Leyla olarak tanışıp sevdiği Nesrin'e durumu anlatır. Oyunun ilerleyişinden anlaşılacağı gibi Nesrin Hadi'yi affeder, zaten kendisi de zengin değildir. Oyunda, çatışma yaratan karmaşık ilişkiler ya da okuyucuyu yoran felsefi alt yapı yoktur. **Bir Kaza** ve **Piyango Bileti** yüzümüzde gülümseme oluşturan oyunlar olmakla sınırlı kalıyorlar.

Yine Yaşar Nabi Nayır'a ait olan **Büyük Söylememeli** ve **Bir Kadın Üç Erkek** oyunları da aynı minval üzerine ilerler. **Büyük Söylememeli** dönemde yeni yeni oluşmaya başlayan kadın özgürlüğünü tartışan bir oyun. Necla arkadaşlarının isteklerini paylaşmayan ve kadının aciz durumda bulunmasından hoşlanmayan bir karakter olarak çıkıyor karşımıza. Onun bu tavırları bir inatlaşmayı da beraberinde getirir. Özgürlük savunucusu Necla, kadınları aşağıladığını düşündüğü meşhur romancı Selim Kaya'yı etkileyip onu küçük düşürecektir. Aslında Selim de onun gibi aşka inanmayan ve kadın erkek ilişkilerindeki duygusallıktan hoşlanmayan biridir. Oyunda gerilim yaratan durum sezilmez; sadece iddianın sonu merak edilir ve beklendiği gibi aşka inanmayan iki kişi birbirine âşık olur. **Büyük Söylememeli**'yi farklı kılan, dönem için yeni bir kavram olan kadın özgürlüğünü dile getirmiş olmaktır. **Bir Kadın Üç Erkek**'se yeni bir kavrama değinmez. Hatta en çok rastlantının bir arada olduğu oyundur. Aynı kadına âşık olan baba ve oğul bir ara ulucuya ihtiyaç duyarlar. Oyundaki çatışmanın çözümü, arabulucudur; ancak o taraflar arasında bir seçim yapmaz; çünkü söz konusu kadın kendisinin eski sevgilisidir.

Tesadüflere dayandırabileceğimiz son iki oyunumuz, benzerleri arasında marjinal olarak nitelendirilebilir. **Godo'nun Otelinde Aşk** oyunu okunurken olayların kronolojik gidişi, sonuna dair çıkarımda bulunma şansını ortaya koyuyordu; ancak oyunun bitirilişi oldukça aniydi. Yazları çalışmak zorunda kalan üniversite öğrencisi Erdem'in, otele gidişi, çalışma ahlakı, bütün arkadaşlarının onu sevmesi beklenen bir durum. Hatta

patron Godo, Erdem'e o kadar güvenir ki çalışanlar için ayırdığı odalarda Erdem'i Nazlı'yla oda arkadaşı yapar. Bu noktadan sonra ikili arasında romantik bir aşk olması beklenir. Nazlı, oyun boyunca çizdiği mesafeli kız rolünü bir anda bırakır. Tanışmalarının ikinci gününde sevgili olduklarını söyleyip Erdem'e birlikte olmayı önerir ve oyun biter. Bu noktada okuyucu ve dinleyici tahmin etmediği bir sonla karşılaşır.

Radyo oyunlarının genelinde, cinsellik açıkça dile getiren bir kavram değil; ancak **Godo'nun Otelinde Aşk** ve **Kurtuluş (Asiye'yi Öldürmek)** bu sansürü yıkmış görünüyor. Özellikle **Kurtuluş (Asiye'yi Öldürmek)** eşcinselliğe değinmesiyle okuyucuyu şaşırtıyor. Adı itibarıyla Vasıf Öngören'in **Asiye Nasıl Kurtulur** oyununu hatırlatır ama burada çözüm, Asiye'nin ölümünde bulunur.

Zalim üvey anne, ele geçirdiği miras ve parmağında oynattığı insanlar üzerine kurulu oyunda üvey oğul Yasin, kumar borcu nedeniyle yanında tehditle çalıştırdığı Tarık ve onun bir şeyden haberi olmayan nişanlısı Funda, Asiye'nin kuklaları konumundadır. Pek sürprizli olmayan gelişmeler bir başka klişeyle sürer: Funda'nın yaşlı babası hastalanır ve ameliyat için yüklü miktarda para gerekir. Oyun akışının değişimi de burada başlar. Asiye, Funda'nın babasını kurtaracak parayı vermeye razıdır. Bunun için seçtiği bedel de Funda'nın onunla birlikte olmasıdır. Funda'nın onu reddedişinde kullandığı sözcükler oldukça ilginçtir.

ASİYE - Geçmiş olsun Funda.

FUNDA - Sağ olun efendim.

ASİYE - Odama gel de seninle konuşalım. (Ayak sesleri sonra kapı açılır, kapı kapanır) Nedir benim güzel sekreterimi üzen şey? Anlat bakalım.

FUNDA - (Sesi ağlamaklı) Dün gece birdenbire babam hastalandı.Onu hastaneye kaldırmak zorunda kaldım. Doktor kesin ameliyat edilmesi gerektiğini söyledi. Benden ameliyat için beş milyon istedi. Benim bu kadar param yok.

ASİYE - Paran yok diye ağlıyorsun.

TARIK(İç monolog) - Ne konuşuyorlar içerde acaba. (Ayak sesleri)

ASİYE - Ben genç ve güzel bir kadıyım. Erkekler deli gibi dönüyor peşimde. Ama ben başka şeylerden hoşlanıyorum. Beni anlıyor musun?

FUNDA - Asiye hanım çekin ellerinizi! üzerimden. Ben genç kızlığımı size veremem. Lütfen çekin ellerinizi.

ASİYE - Yatağa uzanırsan çeki imzalarım. Beş milyon (Dalga, 2006:50).

Oyun namus cinayetiyle; yani Tarık'ın Asiye'yi öldürmesiyle biter. Oyunun bu bölümüne kadar Asiye'nin eşcinselliğine dair hiçbir gönderme bulunmamaktadır.

Kadın ve erkeğin olduğu yerde aşkın ve ayrılıkların olacağı aşıkâr. Kadın-erkek ilişkilerine değinen oyunlarda ayrılık kaçınılmaz bir konudur. Ayrılıkların nedenleri farklı olsa da durumdan duyulan acı ortak. İhanet, para, diğer kadın ya da erkek, zorunluluk ayrılışlara temel oluşturabilir.

İnci Adalı'nın **Yüreğimdeki Diken** oyunu, korkuları nedeniyle evlilikten kaçan bir kadına âşık olan, iki erkeği bir araya getiriyor. Oyunun kahramanlarından Esra, anne babasının kötü evliliği nedeniyle erkeklere güvenemez. Babası kendisinden küçük bir kadınla beraberdir. Bu birliktelik annenin intiharıyla sonlanır. Annesinin durumuna düşmek istemeyen Esra, Efe'yle olan ilişkisini bitirir. Orhan Bey de Esra'yla yıllar sonra karşılaşmış orta yaşlı bir avukattır. O da reddedilmiştir. Aynı kadını sevenler, ortak duygularda, ortak bir mekânda onsuz onun hayalini kurarlar.

Ergun Evren'in **Susmak Bütün Zamanı En Sana** oyununu da bu bağlamda örnek verebiliriz. Boşanmış bir kadın ve ona âşık erkeğin sınırlı sürede anılarını tazeleyen bir diyaloglar bütünüdür oyun. Birbirini seven, paylaşımları olan, sanatçı yanlarıyla buluşan çift, belirsiz bir nedenle uzaklaşmıştır. Aslında hiçbir zaman birarada olamamışlardır. Adı konmamış, tanımlanamamış beraberlikleri yenilgiye mahkûmdur. Zamanında söylenemeyenler nedeniyle geleceğe dair söylemler de işlevini yitirecektir.

Zaman zaman ayrılığın kahramanı olmaksızın yaşananlara şahit oluş da dile getirilebilir oyunlarda. Lemia Balı'nın **Eski Bir Hatıra** oyunu bu gözlemlerle yazılmıştır. Çanakkale Savaşı yıllarında geçen oyun döneme şahit bir kızın anılarıyla aktarılıyor. Çok sevdiği komşusunun Çanakkale

Savaşı'na gidip şehit oluşu ve geride bıraktığı sevgilinin bu duruma hiç üzülmemesi işlenir oyunda.

Mihri Abla oyunundaki ayrılık motifiyse gururla ilintili. Zengin bir kız ve onu sevdiği halde maddi durumu iyi olmadığı için ondan kaçan bir delikanlı üzerine kuruludur oyun.

MİHRİABLA - Kes bakayım. Niyetini tut. Sol elinle kes
KIZ: (Merakla):Nasıl çıkıyor, nasıl açılıyor fal, Mihri Abla? Şu sinek ikilisi yoldu, değil mi?
MİHRİ ABLA - Evet, yavrum yol. Burada Değil bu. Yurtdışında. Ne diyorum sana. Birkaç aydır yok buralarda. Hem yavrum buralarda olsa görmez misin? Sokakta filan rastlamaz mısın ayol? Hep görüyordun. Cumartesileri Tunalı'da görüyordun ya. Ne oldu buna? Yurt dışında işte!
KIZ - Ama Mihri Abla, insan hiç haber vermeden, telefonla bile olsa veda etmeden gider mi hiç?
MİHRİ ABLA - Evlâdım, sen anlattın ya, son telefonda, dargınlık oldu aramızda, diye. Kızmıştı ya sana. Neler dedi de telefonda, nasıl da başın ağrımişti.
KIZ - (Dalgın): Evet. Ona "Mutlu musun?" diye sorduydum. Çocuk gibi. "Mutlu ol," demiştim. Öyle gelmişti içimden. Kızdı. Bu sözlerime kızdı.
MİHRİ ABLA - Çocuk parasız pulsuz. Hiçbir şeyi yok. Çabalıyor. Sen ona "mutlu ol," diyorsun. Alay ettin zannetti yavrum. Parladı birden. Öfkeli. Parasızlığın verdiği çaresizlik. Öfke ! Ah evlâdım. Yanlış konuştun onunla (ERAY,1996: 141-142).

İkili arasındaki iletişim, falcı Mihri Abla'yla sağlanıyor. Sevgisinin akıbetini fallarda arar genç kız, birbirlerini sevmelerine rağmen biraraya gelemeyizler.

Yine Nazlı Eray'a ait olan **Yalnız Adamın Düşü**'ndeki kahraman, anıları arasından ayrılıklarını bulur. Onun farkına varmayan ilk aşkını, dostuyla kaçan karısını yaşar yeniden. Terk edilmeye alışkın yalnız adam, onu gerçekten seven tek kadını, ikinci karısını ise hiçbir zaman sevemez. Oyun onun hayatı boyunca ayrıldıkları ve hiçbir zaman gerçekten beraber olamadığı, hep uzak kaldığı karısı üzerine fikirleriyle kurulur.

Sanih Sarıdal'ın **Kadife Terlikler** oyunundaysa ayrılığın sebebi savaştır. Donanmaya Levent olarak yazılan Demir para biriktirip nişanlısıyla evlenmeyi planlamaktadır ancak işler istediği gibi gitmez. Donanmanın katıldığı bir savaş nedeniyle ondan bir haber alınamaz. Demir köyüne iki yıl sonra döndüğünde nişanlısı başka biriyle evlenmiştir.Oyuna

Gülbahar'ın açısından baktığımızda, Demir'in gidişinden sonra Gülbahar'ın babasının denizden dönemediğini annesinin de bir süre sonra öldüğünü öğreniriz. Kimsesiz ve parasız kalan Gülbahar Ömer ile evlenmek zorunda kalır. Eşine yalan söylediğini düşünen Gülbahar'ın bilmediği bir şey vardır. Ömer babasının iflas etmesine yol açan adamın oğludur ve tek amacı babasının Gülbahar ve ailesine verdiği zararı telafi etmektir. Öldü sandığı Demir'in köye dönüşü ile bir kez daha yıkılan Gülbahar çaresizce evliliğini sürdürme kararı alır.

Sona eren birliktelikleri işleyen oyunlardan **Son Tren** ve **Uzun Köprü** oyunları, sadece ayrılığı anlatmakla kalmayıp onunla mücadele eden insanların, iç dünyasını ve çelişkilerini yansıtıyor okuyucu ve dinleyiciye. Söz ettiğimiz iki oyun da Behçet Necatigil'e ait. Oyunların ortak noktası, ayrılan çiftlerin kurduğu yeni birlikteliklerde geçmişin izlerinin, korkularının, acılarının olması.

Son Tren sevgililerinden ayrılan iki gencin evliliği üzerine kurulu. Oyun, kadının kardeşinin evden ayrılışıyla başlar, koca sıkıntılıdır. Bir şeylerden kaçır gibidir. Karanlıkta sessiz kalmak ister karısıyla. Tren garında ise aldıkları esrarengiz mektuplarla onları görmek için gelen bir kız ve erkek vardır. Yıllar önce terk edilenler, uğruna terk edildikleri kişileri görmek için gelmiştir; ancak içlerinde biriken korku onları bırakmaz. Kadın ve erkeğin ilk oturdukları evden başlayarak hayatları hakkında çıkarım yapmaya çalışırlar. Gezdikleri bütün evlerde onları üzen bir şeyler olduğunu öğrenirler. Evdeki karı koca ise giderek huzursuzlanır, kocanın tek beklentisi son trenin bir an önce gitmesidir. Kız ve erkek mutsuzluğa kendilerinin sebep olduğunu anlar yine de onları görmek arzusunu yenemezler. Kapıyı çaldıklarında koca, kapının açılmasını istemez.

KOCASI - (Yavaş sesle.) Verilmiş bir karar varsa ondan dönmek lazım. Yeniden başlamak istemiyorum. Kapıyı açtın mı artık her şey biter. Bu bir dönüm noktası. Her şey biter?

KADIN - Nasıl biter?

KOCASI - Bak, dinle beni! (Sesi gitgide yükselir.) Sinirlerim öyle gergin ki! Nasıl anlatayım sana? Hayatın bazı dönemlerinde yollar ayrılır. İster istemez

böyledir bu. Herkes kendi hayatını yaşar. Biz kendi hayatımızı uzun zaman başkalarıyla bölüştük. Ama artık bizim olmalı bu hayat. Mecbur muyuz?
 KADIN - Yavaş konuş, duyulacak.
 KOCASI - Duyulsun! Kapıyı açtığın an her şeye tekrar başlamak gerekir. Var mı sende bu kuvvet? (Necatigil,1997:78).

Dışarıdakilerin gururu kırılır. Koca ancak son trenin gidişiyle huzura erer.

Geçmişle yüzleşerek onun kalıntılarını silmeye çalışan kişilerle ilgili bir başka oyun da **Uzun Köprü**'dür. Mekânsal benzerliğe de sahip bu oyunlar, içimizdeki acı ve merakın birleşimini anlatıyor bize. Tren garında başlayan öykü bir yolculukla sürüyor. Gara gelip giden trenleri izleyen adam, o trenlere hiç binmemiştir. Aniden kompartımanlardan birinde gördüğü bir kadının yanına gider, kadın onu beklemektedir. Gidilen yer Uzunköprü'dür. Köprü oyun boyunca birleştiriciliğin ve ayrılığın simgesi olacaktır. Kadın, erkeğin geçmişi hakkında bilgi sahibidir. Erkek yıllar sonra onu, sevgilisinin umduğu gibi karşılamamıştır. Kompartımandaki kadın, adamın eski sevgilisine duyduğu hisleri öğrenmek için gelmiştir.

ERKEK - Uyudunuz biraz!
 I.KADIN - Uyumaksa bu!
 ERKEK - Gülümsüyorsunuz, demin çok sıkıntılıydınız!
 KADIN - Evet, ama geçti. Döndüm.
 ERKEK - Gene sıkılacaksınız dönmeyin!
 KADIN - Sıkıldım mı tekrar gözlerimi yumarım.
 ERKEK - Bir çeşit kaçmadır göz yummak.
 KADIN - Göz yummak içinde olmaktır, yaşamak yani. Hem ben sizden kaçmıyorum.Size daha da yaklaştım. Yeter ki siz kaçmayın!
 ERKEK - Trendeyiz, nereye kaçabilirim?
 KADIN - İlk istasyonda iner, gidersiniz!
 ERKEK - Öğrenmeden gitmem.
 KADIN - Ben de!
 ERKEK - Siz neyi öğreneceksiniz?
 KADIN - Ya siz?
 (Tren düdüğü, tekerlek takırtıları)
 KADIN - Neyse! İkimiz de buradayız ve Uzunköprü'ye gidiyoruz.Tek gerçek bu şimdilik. Her şey orada öğrenilmiş olur. Kaçmamız suçtu, değil mi?
 ERKEK - Size göre suç olmalı!
 KADIN - Size göre?
 ERKEK - Araya seneler girmişti. Neye güldünüz?
 KADIN - Ben de "seneler" demiştim...
 ERKEK - Ona? Ha evet! – Geçmiş i diriltmek kolay mı? Yeniden o ilk adımı atmak..? Karşımda duruyordu.. Yüzüne bakarak bakarak ilerlemek.. Sitemli bakışlara doğru, yürümek! (Necatigil, 1997:409-410).

Kadın, eski sevgilinin kocasına âşık olduğunu da söylemektedir. Erkek bu yolculukta çoktan giden eski aşkını yaşatmanın anlamsızlığını kavrar.

ERKEK - Ben onu bağrıma gömüştüm, benimleydi, kendimi avutuyordum. Artık gereksiz... Kapı kırıldı, ortaya çıktı.
 I.KADIN - Demek dünyanızı yıktım ben?
 ERKEK - Belki!
 (Tren düdüğü, tekerlek takırtıları)
 I.KADIN - Peki, şimdi ne olacak ceset? Bir yangın çıkarıp yakacak mısınız?
 ERKEK - (Hafif güler.) Yo, yoo! Ne diye kendimi de yakayım? Sadece.. Uzunköprü'den sulara atarım, erir gider.
 I.KADIN - Katı., kemik., eriyecek? Kedileri hatırlayın! Götürür, uzaklara bırakırız. Günler geçer, bakarız, gelmiş tekrar., kedi.
 ERKEK - Bu artık gelmez. Hele bundan sonra!
 I. KADIN - Ne değişti ki, "Bundan sonra" diyorsunuz?
 ERKEK - Bir kere açığa çıktı, değerini yitirdi. Saklıyken iyiydi, sırları döküldü. Siz gidip anlatacaksınız! (Necatigil, 1997:428).

Yolculuk boyunca kadın ve erkek birbirlerini anlamaya, alt etmeye uğraşırlar. Son durağa geldiklerinde onları ne eski sevgili ne de onun kocası beklemektedir. Aralarındaki sürtüşme ise biraz dinmiştir. Oyun yine bir köprü imgesi ile sona erer.

I. KADIN - Evet, evet, hele bundan sonra.
 ERKEK - Uzun bir yolculuktu. Yorgun değil misiniz? Bir otele gitsek...
 I. KADIN - Ne olacak gidince? Yani ayrı ayrı odalar.. uzak odalar.. Trenler taş veya demir köprü ister geçmeye. Oysa tahta köprüler...(Necatigil, 1997:436).

Tüm bu ilişkiler evrenini konu edinen oyunların temlerinden biri de pişmanlık. Ayrılığa bağlı olarak gelişen pişmanlık farklı yorumlarla anlatılmış. Temanın özü gereği bu bağlamdaki oyunlar, kronolojik akışa sahip değil, zamanda sıçramalar yaşatan oyunlar.

Oyunlardaki, pişmanlıklar yapıp etmelerle ilgili olduğu gibi sessiz kalıp harekete geçmemekle de ilgili. Nazlı Eray'ın **Gecenin İçinde Dört Sesli Kanon ve Kaybettiğim Kız** oyunları eylem pişmanlığına dayanıyor.

Gecenin İçinde Dört Sesli Kanon kendine güvenen, çapkın bir kadının pişmanlık öyküsüdür. Erkekleri parmağında oynatan, kimseye bağlanamayan Leylâ'nın iç hesaplaşması sunuluyor bize. Leylâ'nın içinde bulunduğu yalnızlık, suskun telefonlar geçmişin bedelidir adeta.

KADIN (LEYLÂ) (Kendi kendine) - Bir ıhlamur daha mı içsem acaba? Gençliğim bir nehir gibi akıp gitti avuçlarımın arasından. Aslında yaşamım akıp gitti işte... Niçin, niçin hiçbir şeye tutunamadım? Acaba niçin hiçbir şeyi tutup, yakalayıp, göğsüme bastırmadım? Ne bir erkeğe sahip çıktım, ne de sahiplenileyim istedim.

İşte böyle...

Telefonum. Şu köşede, Çalmıyor artık. Ne çok çalardı eskiden. Sustu, Yıllardır sustu. Küsmüş bir koca gibi... (ERAY,1996:135).

Oysaki Leylâ gençliğinde uçarı bir kızdır.

III. GENÇ KADIN SESİ - (Gecenin içinden bir yerden):

(Müzik: Jazz.)

Ah ipek geceliğimi giydim- Yatağıma yatıyorum. Saçlarımı tersten 50 defa fırçalıyorum, biliyor musunuz? Niye mi? Hem rahatuyuyorum, hem de daha parlak oluyorlar. Sapsarı... Pırıl pırıl. Ben mi? Ben daha yirmi yaşındayım. Önümde koskocaman, süprizlerle dolu bir yaşam mı var? Var tabii! Biliyorum . Yaşamımı iyi mi kullanayım? A, a, neler diyorsunuz siz bana? Telefonum durmaz hiç. Erkekler peşimde pervane. Hayır, özel birisi yok. Durun... Ben öyle hemen bağlanamam. Ne yapalım yani. Huy işte. (Güler.) İyi geceler... İyi geceler! (ERAY,1996:136).

Yıllar öncesinde Yıldız Parkı'nda Rıza'yı terk eden genç kız yıllar sonra ona yaptığı haksızlığı düşünürken Rıza o gece Leylâ'yı son kez düşünecektir.

Kaybettiğim Kız'daki pişmanlık da hemen hemen aynıdır; ancak bu sefer pişman olan bir erkektir. Leylâ gibi kendisini seveni terk eden isimsiz erkek, yıllar sonra kendisiyle yüzleşir.

Oyun kahramanı kendini yüceltip- annesinin de etkisiyle- Feriha'dan soğurken zengin bir kıza yakınlaşır. Feriha'nın yenmiş ayakkabı topukları yanında bu kız oldukça alımlıdır. Yine de tüm bunlar mutluluğa yetmez.

"İyi ettin oğlum," diyordu annem. "Aç arayı biraz. Başkalarını da gör."

Bana hiçbir şey sormadın. Sustun. Öylece durdun. Rüzgâr çıkmış, saçımız başımız karışmıştı. Ben, akşam esmer kızla buluştum. İşveli mi işveliymi.

Unuttum seni Feriha.

Ama bu gece... içim yanıyor o günü düşündükçe.

Seni sahil yolunun oralarda, bana olan hayranlığıyla, tüm uysallığıyla; kedi gibi sokulganlığıyla yitirdim gittim.

Farkına bile varmadan yitirdiğimi...

Şimdi beni görsen tanımazsın, Feriha, Sokaktaki adamım ben artık. Omuzlarım çökmüş, gözlerim fersiz bakıyor.

Doğru kadını seçemedim. Düşlerim mi? Düşlerimi de gerçekleştiremedim.
Param yoktu kıl!
Evet, o zengin kızla evlendim. Ama kurulan yaşam onundu benim değil.
Bunu anladığımda çok gecikmişim, Feriha.(ERAY, 1996:156-157).

Bir tren yolculuğu sürecinde geçen **Ben Öldürmedim** de verdiği karardan pişman olan genç kadının iç hesaplaşmasını anlatıyor. Bu iç hesaplaşma bir başka yolcu-roman yazarı- sayesinde ortaya çıkıyor, kadının kendisinin de farkında olmadığı gerçekler böylelikle aydınlanıyor. Ünver Oral'ın 1988 yılında radyoda yayınlanan oyunu, kadın erkek ilişkilerinde güven sorununa değinir. Kaçtığı gerçekleri, hiç tanımadığı bir adama, farkına varmadan anlatmaya başlar kadın. Zengin bir adamla evlidir ve ondan, onun zenginliğinden kaçmaktadır. Oysa öncesinde de fakirlikten, fakir sevgilisinden kaçıp evlenmiştir. Kaçışında korku ona eşlik eder.

Kadının korkuları boş çıkmaz ve romancının kurduğu planları gerçekleştiremeden öldürülür. Romancı ise cinayetle suçlanır.

Kadın erkek ilişkilerinde belli bir olaya bağlı olmayan bir tür iç sıkıntıyı ya da eylemsizliği anlatan oyunlar da bulunmaktadır. Behçet Necatigil'in pek çok oyunu bu minval üzerine ilerler.

Gaz yeni evli bir çiftin sabah saatlerinde geçen diyalogları ile sınırlıdır. Eski ahşap bir evde yaşayan çift iç huzursuzluklarının kaynağını başka yerlerde arama telaşındadır.İçinde bulundukları ev sorunlarının temeli gibi gözüксе de bu bir bahanenin ötesine geçemez.Alt katta yaşayan evde kalmış kızın davranışları onları kısıtlar.Sevişemezler, yerler ahşap olduğu için yürümeye korkarlar, bir çeşit vicdan azabı duyarlar.Kadın erkeği alt kattaki evde kalmış kıza ilgi duymakla suçlar.Erkek tuhaf bir suçluluk duygusu vardır. Kadının çektiği baş ağrılarının sebebini alt kattan gelen kömür kokusuna bağlar erkek.Karısını kaldırmaya çalışsa da başarılı olamaz.Alttaki kız imgesi onların evliliğindeki belirsiz sorunun simgesi haline gelir.

Yol nereye gittiği ne kadar süreceği bilinmeyen bir yürüyüşün simgesidir. Pek çok çiftin girip kimilerinin kaybolduğu park birinci mekândır. Bir çeşit labirent olan parkta çıkış kapısı bir türlü bulunamaz. Kız birilerine sorup kurtulmak isterken erkek gönülsüzdür. Parkın bekçisinin onları çıkış kapısına götürme teklifini kabul ederler. Onlar gibi parkta kaybolmuş ikinci çifte rastlarlar. İkinci erkek parkı terk etme fikrine karşı çıkar, sevgilisini de kendisi ile kalması için zorlar. Bekçinin çıkardığı salim yolda yürürken onlara müdahale eden pek çok kişi olur. Sesler sürekli yürümelerini ayrılmamalarını ana caddeden sapmamalarını söyler. Gittikleri otelde ayrı odalar isterler ancak otel tek bir oda vermektedir. Otel katibi onlara başka “yataklar” bulmalarını önerir. Gecelerdir yürüdükleri karanlık yolda herkes onlara bakmaya başlar. Erkek ana caddeden ayrılmak ister. Kız ise herkesin bildiği yolda ilerlemekten yanadır. Mahalle bekçisi de onları zorla ana caddeye çıkarır. Yürünmesi gereken yol herkesin yürüdüğü yoldur.

BİRİNCİ ERKEK - (Kırgın) Ah sen, beni gene ay ışığına çıkardın! Deminki yol bu. Ne var bu yolun ilersinde; anlamıyorum.

BİRİNCİ KIZ - (Yumuşak) Anlarsın! Hem ilersi önemli değil ki! Yani ilerde ne olduğu, ne olacağı önemli değil. Bizim bu yolda yürümemiz isteniyor. Herkes bunu istiyor. Herkesin rahatı buna bağlı. Rahat edecekler. Göz önünde olacağız. Görecek, konuşacaklar bizi. Sonrası onlar için önemli değil.

BİRİNCİ ERKEK - Bizim için?

BİRİNCİ KIZ - Bizim için önemli olabilir. Ama biz onlar için önemli değiliz ki! Yahut önemliyiz de, henüz farkında değiliz bunun. Onlar için asıl, yürünen yol önemli. Bizim mutlaka bu yoldan yürümemiz önemli.

BİRİNCİ ERKEK - Şimdiye kadar yolda değil miydik biz? Hep yürümedik mi?

BİRİNCİ KIZ - Onlar belki bizim yollarımızdı. Asıl yol onların yolu. Bu yol! Sallanmayalım artık. Daha fazla beklemez, çiğner geçerler bizi. (Hızla geçip giden bir taşıt sesi) Bak, tanımadığımız kimseler el salladılar.

BİRİNCİ ERKEK - Kendi yolumu daha iyiydi, hem daha تنها, hem gönlümüze göre. Ama sen istemiyorsun!

BİRİNCİ KIZ - (Sevgiyle) Anla beni! Ben o yolları isteyerek yürüdüm seninle, iyiydi o yollar; bizimdi.

BİRİNCİ ERKEK - Pek kalabalık bu yol!

BİRİNCİ KIZ - Olabilir, ama eskiler geride kaldı. Geri dönemeyiz, herkes gördü bizi. N'olursun yürü; rezil olacağız!

BİRİNCİ ERKEK - (Sayıklar gibi) Eskileri güzeldi.

BİRİNCİ KIZ - Bu daha güzel! Anayol! Yürü! Bak, ışıklar çoğalıyor. Bizi bekleyenler var (Necatigil, 1997: 245-246).

Temmuz da bitmek tükenmek bilmeyen bir kazma eyleminin anlatımı. Eski ahşap bir evde karısıyla yaşayan adamın kendine ait dünya yaratma çabası Temmuz. İç içe kurulmuş bir dünya haline gelen ahşap ev, karı kocanın, özellikle de erkeğin yaşamdan kaçışı aynı zamanda yaşama bağlayan ereğidir. Kadının hastalıklı hâli yanında adamın enerjisi bitmek bilmez. Kadına göre ev batık bir gemidir ve onlar kamarada kilitli kalmıştır; erkeğe göre turistik bir gemide küpeştedirler. Ahşap bir evin derinliğinde adına temmuz odası dedikleri yerde yıllardır yeri kazmaktadır adam. Küçük odada kuyu, çıkrık, bakır, koyun sesleri yankılanır. Bunların gerçekten var olduğuna dair izlenim edinir insan. Erkek bir bengisuya ulaşma telaşındadır. Temmuz odası onun bir parçasıdır.

ERKEK - Sen misin, Kaptan? Neye geldin?
 KAPTAN - Neye gemlemeyeyim?
 ERKEK - Gece gelseydin!
 KAPTAN - Neden gece?
 ERKEK - Vaktim yok gündüzleri.
 KAPTAN - Şu odaya bak, ahırdan farksız!
 ERKEK - Çok bile bana!
 KAPTAN - Yukarının nesi var?
 ERKEK - Çok sıcak oturulmuyor.
 KAPTAN - Ne yapıyorsun burada?
 ERKEK - Taşçılık, tornacılık, tesviye... hepsinden biraz biraz.
 KAPTAN - Bir kırkayak!
 ERKEK - Öldürme! Düz duvara tırmanıyor.
 KAPTAN - Sokar seni!
 ERKEK - Akrep değil. Akrep de var.
 KAPTAN - İğrenç!
 ERKEK - Fakat düz duvara tırmanıyor.
 KAPTAN - Kendini mi anlatıyorsun?
 ERKEK - Her şeyde ben varım. Burada gördüğüm, göreceğin her şeyde biraz biraz (Necatigil, 1997: 453-454).

Erkek, karısının hastalığı da dahil hiçbir nedenle terk etmez odayı, kuyuya hapsedilmiş Harut ve Marut, külüngüyle dağları delen Ferhat'tır. Açık havada yaşaması gerekenleri bile eve mahkûm eder.

ERKEK - Gene ağaca bakıyorsun, ne var ağaçta?
 KAPTAN - Susuz kalmış. Yapraklar, kökler... kavrulmuş susuzluktan.
 ERKEK - Boyuna su veriyorum.
 KAPTAN - O halde fazla sudan çürümüş, beslemiyor. Kökler aşağılara inmeli!

ERKEK - Fakat biliyorsun, yerin altı, yani aşağısı, alt kat.. daha beter çürük toprak.
 KAPTAN - Dışarıya çıkarmalı, açık havaya!
 ERKEK - O zaman benim olmaktan çıkar. Ben onu buraya getirdim, ömrü burada geçecek.
 KAPTAN - Geçmez (Necatigil,1997:465).

Oyun kadın ve erkeğin uzaklığından sıyrılıp bir olma duygusuna doğru ilerler. Birbirleri için yerin altına ve üstüne rehin olurlar.

KADIN - (Dalgın, uyanır gibi) Nerdeyim? Ne oldu bana?
 ERKEK - İssiz bir kırdasın, sazlık bir yer. Yarı baygın buldum seni.
 KADIN: - Yeraltına inmemiş miydin ben?
 ERKEK - Yeraltı, yukarı attı seni.
 KADIN - Ama niçin?
 ERKEK - Güçsüz olduğunu anladı. Ben de söylemiştim. Dayanamazsın, demiştim.
 KADIN - Ne farkım var senden?
 ERKEK - Farkın şu ki... sen, kışın aşağıdaki odada oturabilir misin?
 KADIN - Ne kapı kapı, ne pencere pencere. Tahtalar, duvarlar... rutubet....
 ERKEK - Sen yazın da bir kıştasın! Yer altı bunu biliyor. Tanrılar kış ayarlarını yeraltında geçirirler, yazları yeryüzünde. Senin hep yeryüzünde olman gerek. Yer altı, seni bir şartla geri gönderdi.
 KADIN - Neymiş şartı?
 ERKEK - Rehin olarak, gene ben ineceğim aşağıya.
 KADIN - Ne zaman kurtulursun rehinden?
 ERKEK - Karanlıklarda çeşme. Çeşmeyi bulunca.
 KADIN - Ya ben ne olacağım?
 ERKEK - Geceleri seninleyim!
 KADIN - Tanrılar gibi olsaydın keşke. Yazları yeryüzündeymiş onlar. Yazları, gündüz gece, beraber olsaydık seninle.
 ERKEK - Kışın, yeryüzünde olabilmemiz için, bütün bunlar.
 KADIN - Kış, kömürler, hastalıklar, artan masraflar...
 ERKEK -Yaa, yaa, yaa! Ben ne diye temmuz deyip duruyorum? Temmuz, en eski Tanrı'dır, yılın en verimli ayının simgesi, Temmuz'un karısı İnanna, yeraltından çıkabilmek için, kocasını rehin bırakır.
 KADIN - Rehin! Ne acayip kelime! Mutluluk ve aşk uğruna rehin kalmak! Aşk! Aşkımız kalmış!
 ERKEK - Aşk ya da dayanışma! Temmuz, ağustos, imtihan aylarımızdır bizim.
 KADIN - İmtihani hep sen veri yorsun!
 ERKEK - Ya senin verdiği imtihanlar?
 KADIN - Ama rehinde olan kim?
 ERKEK - Ben yeraltında, sen yerüstünde, ikimiz de rehindeyiz. Temmuz, hem ölümdür, hem diriliş (Necatigil,1997:471-472).

Onların beraber hareket etmeye başlamasından sonra çatlaktan baş veren çiçek nihayet bulunan özlü toprakla buluşturulma hazırlanır

Kompartıman oyunu da yaşayan ve erteleyen kadınları konu edinir. Kadın erkek ilişkilerine felsefik bir yaklaşımla değinen oyunda kırmızı kadın ve

siyahlı kadın birer imge olarak kullanılmaktadır. Kırmızılı yaşayıp yaşadıklarının pişmanlığını çekerken Siyahlı göze alamadıkları nedeniyle ne mutlu olur ne de pişmanlık çeker. Gidilen yolun sonu bilinmemektedir.Kırmızılı tren yolculuğu boyunca yeni ilişkilere yelken açar.Siyahlı ise her zaman olduğu gibi kurallarını korur.Oyunun sonunda Kırmızılı kendisini çağıran erkekle –muhtemelen Azrail- trenden iner.Siyahlı işini kaybeden yaşlı bir kadınla örgü örerek yolculuğunu sürdürür.İlk kez mutlu olduğu hissettirilir.

Yine Behçet Necatigil'in yazdığı **Artırma Salonunda** satılık ümitlerin oyunu. **Artırma Salonunda**, değerli eşyaların alıcılarından oluşan bir grup ve her şeyini satmak üzere gelen bir delikanlı bulunmaktadır. Göz dolduran antikaların yanında, delikanlının kullanılmış boyunbağları, paltosu, şapkası beğenilmez. Delikanlının elindeki son meta ümittir. Madde görmeye alışkın gözler, söz edilen ümidi göremezler.

ARTIRMA MEMURU - Ha, öyle ya, listede! Nerde liste? Buldum, Ümit!
(Şaşırmış) Anlamadım, ümit mi? Bu nasıl şey, Tellal?
TELLAL - Ne gibi?
ARTIRMA MEMURU - Delikanlı ümidini satıyor.
I. ALICI - (Kızmış) Komedi!
II. ALICI - (Kızmış) Ortaoyunu!
III. ALICI - (Kızmış) Festival!
ARTIRMA MEMURU - (Masaya vurur.) Susalım, beyler! Satılığa çı
kanlıysa satılır.
I. ALICI - Fakat biz?
II.ALICI - Vaktimiz?
III.ALICI - Kaybedemeyiz.
ARTIRMA MEMURU - Delikanlı, neden satıyorsun ümidini?
DELİKANLI - Başka şeyim yok satacak.
ARTIRMA MEMURU - Ümit bir eşya mıdır ki satılsın?
DELİKANLI - Şeref, namus satılıyor ya!
ARTIRMA MEMURU - Fakat ümit.. Nasıl olur? Ümit..
I:ALICI - (Sözünü keser.) Villadır.
II. ALICI - Sırça köşk.
III. ALICI - Apartman.
I.ALICI - (Keyiflenmiş) Çok hoş, iyi ki gitmemişiz!
II.ALICI - Dışarsı ayaz!
III.ALICI - Bedava tiyatro!
ARTIRMA MEMURU - Lütfen yavaş olalım, beyler! Elden ne gelir? Bütün
formaliteler tamam; her şey gerekli işlemden geçmiş. Ben bir memur olarak
görevimi yapmak zorundayım. Yalnız...(Durur.)
I. ALICI - Evet?
II.ALICI - Yalnız?
III.ALICI - Evet?
ARTIRMAMEMURU - Tellal!

TELLAL - Buyurun?
 ARTIRMAMEMURU - Nerde bu ümit?
 (Gülüşmeler)
 TELLAL - Bilmem, beyim!
 ARTIRMA MEMURU - Ya? Oku hele, etikette ne yazıyor?
 TELLAL - (Bezgin, yorgun okur.) Kırık dökük ümit..genç harcı.,
 hiçbir işe yaramamış... yepyeni!... Beş para değerinde.
 (Gülüşmeler)
 ARTIRMA MEMURU - Değerini ara!..
 TELLAL - (Sesini yükseltir) Beş para değerinde. Var mı
 değerini veren?
 I.ALICI - Beş para etmez!
 II.ALICI - Üç para etmez!
 III.ALICI - Bir para etmez!
 ARTIRMA MEMURU - Fakat gördünüz de mi böyle konuşuyorsunuz? Alıcı
 gözüyle bir bakın önce!
 I.ALICI - (Şaşırmış) Sahi!
 II.ALICI - (Şaşırmış) Öyle ya!
 III.ALICI: (Şaşırmış) Görelim şu ümidi!
 ARTIRMA MEMURU - (Kendi kendine) Görebilene ne mutlu/ (Yüksek
 sesle) Tellal, göster!
 TELLAL - Görünürde bir şey yok beyim. Neyi göstereyim!
 ARTIRMA MEMURU - Nasıl yok? Görmüyor musun? Ben görüyorum.
 I.ALICI - (Ötekine fısıldar.) Görünürde bir şey yok.
 II.ALICI - (Ötekine fısıldar.) Yiğitlik bizde kalsın!
 III:ALICI - (Ötekine fısıldar.) Bozuntuya verme, gördük
 diyelim!
 ARTIRMA MEMURU - Nasılıyok, siz görmediniz mi,
 beyler?(NECATİGİL;1997:117-119).

Delikanlı dalga konusu olur. Satışa gelen bir kız alıcıların bakış açısını değiştirir; çünkü satılan ümit odur. Beğenilmeyen ümit, gıcır gıcır, çiçeği burnunda ilan edilen ümidin fiyatı artmaya başlar.

Artırma, kızın vazgeçip delikanlıyla birlikte gitmesiyle sona erer.

ARTIRMA MEMURU - (Şefkatle) sen de bırak artık ağlamayı. Var mı bir
 kaybın?
 GENÇ KIZ - (İçini çekerek, sevinçli) Yok.
 ARTIRMA MEMURU - Fakat öğrendiniz.
 DELİKANLI - Öğrendik. Teşekkür ederiz.
 ARTIRMA MEMURU - Alın gidin ümidinizi! İçerde, çok değerli eşyalar
 odasıdadır. Biz şüpheli satışları bir süre oyalarız. Sadece bir deneme oldu
 bu; bir ders! Biz burada şeref, namus ve ümit satmayız. Siz de öyle yapın.
 Ümit! Siz de, siz de! Haydi güle güle! (Necatigil, 1997:133).

Emine Işınsu'nun **Bir Yürek Satıldı** oyunu da benzer bir kavram üzerine kuruludur. Tüm maddi olanaklarına rağmen mutlu olamayan bir gencin yüreğinden kurtulma telaşını anlatır oyun. Zenginliğinden ve yüreğinin

sesinden kaçan genç hayatını basit bir balıkçı gibi geçirmeye kararlıdır. Bu sırada tanıştığı bir hayat kadını ona bağlanmaya başlar. Gencin esrarengiz tavırları ve kadının güzelliğini diğer balıkçıların dikkatini çeker. Bir süre sonra kadın yalnızken eve gelip ona saldırırlar. Genç bu olaya şahit olduğu halde hiçbir şey yapmaz hatta oradan uzaklaşır. Eve döndüğünde kadının kaçırılmıştır. Bir bıçakla yüreğini yerinden çıkarıp satar. Oyunun ilerleyen bölümlerinde gencin evine döndüğünü zenginlik ve bencillikle dolu hayatına alıştığını öğreniriz.

Necatigil'in ***Uzak Yol Kaptanı***, henüz evlenmiş ve hayata yeni başlangıç yapmaya çalışan bir çiftin deniz yolculuğunu anlatıyor. Onları götüren kaptan sayıklar gibidir, bir bilgeyi andırır. Çiftin yeni evlendiğini, kaptanın motorunu beğenmediklerini hemen anlar. Onlar sıfırdan başladıklarını söyleseler de yanlarında geçmiş getirdiklerini bilir.

DELİKANLI - Fakat motorunuz oldukça büyük.
 KAPTAN - Oldukça mı? O kadar büyük ki kendinizi pek yalnız hissedebilirsiniz.
 KIZ - Biz yalnızlık duymuyoruz.
 KAPTAN - Öyleyse başkaları da vardır.
 KIZ - Nerde?
 KAPTAN - (Hafif güler.) Teknede
 KIZ - Siz, kocam ve ben... Üç kişi değil miyiz?
 KAPTAN - Getirdiklerinizi unuttunuz.
 KIZ - Anlayamadım, biz tek başımıza geldik, Kaptan!
 KAPTAN - Öyle sanırsınız, hem önemli değil. Yalnız şunu bilin ki bu tekneye pek çok işi sığar (Necatigil, 1997:291).

Yol boyunca çiftin ufak anlaşmazlıkları gündeme gelir. Kızın kıskançlığı, terk edilme korkusu onları huzursuz eder. Kız, mitolojik kahraman sirenleri bile kıskanır.

Yolculukta görülen lüks bir gemi kızda yer eden eksiklikleri ortaya çıkarır, onlar sitemleri arttıkça dalga artar, dar boğaza girerler. Kaptanın doğayla ilgili bilge sözleri aslında onların ilişkilerine dönüktür.

KIZ - (Biraz sert) Beni dinle! Neden gelinlik yaptırmadın diyorum?
 KAPTAN - (DELİKANLI'ya) O dediğin, direkleri yüksek gemiler için, Delikanlı! Biz bu halimizle her yerden geçebiliriz.
 KIZ - (Sert) Sana söylüyorum.

DELİKANLI - Bu kayalar ne kadar sarpi Kaptan?
 KAPTAN - Tekne sağlam mı, sen ona bak!
 (Rüzgâr uğultuları)
 DELİKANLI - Fırtına çıktı, hava ondan karardı galiba.
 KAPTAN - Yaz fırtınası çok sürmez (Necatigil,1997:300).

Denizin durumuyla onların ruh hali arasındaki paralellik oyun boyunca sürer. Kız nikâh tanıkları da olan erkeğin arkadaşını sevmediğini söyleyince motor bozulur. Kıyıya vardıklarında kaptan yeni bir yolculuk için aynı sözler, tekrarlayarak yola koyulur. Zaten o kendi deyimiyle İthaka'dan dönen gemide de vardır Evliya Çelebi'yle Karadeniz'de de; hem Simbad'dır hem Makro Polo.

Yine Necatigil'e ait olan **İki Çapraz Çizgi**'deki kız ve erkek sordukları sorularla birbirlerinin iç dünyalarını anlamaya çalışırlar. İkisi de haklı çıkma telaşındadır. Her soru karşı tarafı alt etmek için sorulur. Oyundaki anlatıcı çapraz çizgilerin bile bir noktada buluşacağını dile getirerek aslında farklı görünen bu iki gencin bir ortaklığı olduğunu ve bunu keşfetmemizi söyler.

Necatigil'in **Süslü Karakol Durağı** yine bir ayrılık öyküsüdür. İç içe geçen aşklar var bu oyunda Terzi'nin kardeşi sevdiği adam tarafından terk edilmiştir. Bir zamanlar aynı evde oturan başka bir kızı terk eden bir erkek, o sokağın müdavimi olmuştur. Yine o durakta tanıştığı biri için terk etmiştir sevdiği kadını. Yaptığı tercihler onu mutsuz kılınca özlemini sokağa gelerek gidermeye çalışır. Evlenmiştir, pişmandır; ancak geri dönemeyecek kadar gecikmiştir. Adamın terk ettiği kadın Terzi'ye evlenmesi için önerilen kadından başkası değildir üstelik.

Kadın- erkek ilişkilerini ele alan oyunlarda genel izlek mutsuzluktur. Mutsuzluğun kaynağında pişmanlık, ayrılık, yanlış anlaşılma, ihanet gibi temel meseleler ele alınmıştır. Oyunlarda mutlu sonla biten bir iki ilişki yer alır. Hasan Erkek'in **Sevda Pınarı**, **Buluşan Yollar** oyunları; Lemia Balı'nın **Bir Kaza** oyunu ve Yaşar Nabi'nin **Büyük Söylememeli** oyunu mutlu biter. Behçet Necatigil'in oyunlarında kadın-erkek ilişkileri basit

ayrılıkların ötesinde felsefik yaklaşımlarla ele alınmıştır. Bir olama, ortak duyguyu yaşayamama gibi durumları anlatır onun oyunları.

4.2.2. Aile İçi İlişkiler

Aile içi ilişkiler kapsamında ele aldığımız oyunlarda anne baba çocuk büyükanne büyükbaba ve birinci derecedeki akrabaların kişi olarak seçildiğini görüyoruz. Çocuğu merkez alan oyunlardan **Murat Dalga**'nın **Baloncuklu Gazoz** evlatlık vermeyi işler. Sarıkamış'ta istasyon bekçiliği yapan Kemal'in maddi durumu iyi değildir ve bakabileceğinden fazla çocuğu vardır.Trende biletçi olarak çalışan Hüseyin'in ise çocuğu olmamaktadır.Hüseyin Kemal'in oğlu Mustafa'yı evlatlık almak ister.Kemal de kabul eder.Çocuğu ikna etmeleri zaman alsa da İstanbul'da okuma hayali sayesinde onu götürmeyi başarırlar.Tren yolculuğunda çocuk gideceği okulda öğretmen olan Sakine ile tanışır.Hüseyin'in yatalak karısı Gülsüm çocuğu büyük bir heyecanla beklemektedir ancak yanlarında çalışan gündelikçi işini kaybetme korkusuyla gelecek çocuk hakkında onu etkilemeye çalışır.Mustafa eve geldiğinde Gülsüm ona ısınır. Gülsüm'e anne, diyen çocuğun ondan istediği tek şey ise baloncuklu gazozdur.

Çocuk sahibi olmayı irdeleyen bir başka oyun yine Murat Dalga'ya aittir olan **Anne**'dir. Buradaki anne çocuk istemediği için doğumunun hemen sonrasında kocasının da yardımıyla çocuğunu bir kapı önüne bırakır. Yeğenini görmeye gelen amcaya çocuğun hastanede olduğu yalanı söylenir. Durumu idare etmek isteyen anne ve baba herhangi bir hastaneye gitmek üzere yola çıkarlar, giderlerken geçirdikleri trafik kazasında kadının bir bacağı kopar. Başlarına gelenlere rağmen amcaya yalan söylemeyi sürdürürler. Yeğenini öldü bilen amca cenaze işlemlerine başlar.Ertesi gün çocuğu bıraktıkları evin sahibi kadın çocuğu tesadüfen onların evinin önüne bırakır. Pişman olan anne çocuğuna bakmaya karar

verir. Konu, Türk filmlerindeki gibi tesadüflerle örülüdür. Oyunun ana fikri belirgin değildir. En basit düzeyde eden bulur iletisi çıkarılabilir.

Behçet Necatigil'in **Altın Beşik** çocuğunu yitiren bir babanın öyküsüdür. Oyunun başında hamallar tarafından taşınan ağır bir sandık dinleyicinin dikkatini çeker. Hamalları tutan adam sandığı kimseler görmeden yeni evine taşıma niyetindedir. Hamallar onun durumunu şüpheli bulurlar, adam gereğinden fazla para vererek sandığı taşır. Eve geldiklerinde sandığın hikâyesini öğrenirler. Sandıkta adamın ölen kızı vardır ve onu balkondaki bir boşluğa gömmek istemektedir. Akıl sağlığını yitirmiş adamın sandığın üzerine duvar örmek istediğini anlayan ikinci hamal onu vazgeçirmeye çalışır. Sandığı kendisine vermesini, dilediği zaman gelip kızını görebileceğini söyler. Bu noktada geriye dönüşle adamın kızının ondan kendi boyunda bir bebek istediğini maddi durumu iyi olmayan adamın bebeği alamadığını öğreniriz. İlerleyen bölümlerde hamallar sandığı almak için eve geldiğinde adamın hastalandığını hastaneye yatırıldığını, sandıkta her geçen yıl büyüyen taş bebeğin kızlarının simgesi olduğunu öğreniriz. Oyun bebek isteyen kızın yankılanan sesiyle sonlanır.

Aile konulu oyunlardan **Dört Kişilik Bahçe, Vazo, Kapıdaki Adam, Hayatın Çiçekleri** aile içi anlaşmazlıkları konu alırlar.

Murathan Mungan'ın elimizdeki tek oyunu **Dört Kişilik Bahçe** eski bir İstanbul ailesinin bahçeleri ile paralel olarak soluşunu anlatır. Ailesini bırakarak Avrupa'ya kaçan Reşat, annesini mutsuz etmek için evlenen Talia, kardeşleri kadar cesur olamayan Fatma Aliye ve her şeye kırgın olan anne bu ailenin üyeleridir. Olaylar Talia'nın dönüşü ile başlar, uğruna ailesinden vazgeçtiği eşinden ayrılmıştır. Ablası ona kırgın olsa bile bir süre sonra yumuşar. Anne Talia'ya karşı acımasızdır. Çocukları arasında ayırım yaptığı hissettirilen anne durumu kabullenmez. Yıllar önce ortadan kaybolan mücevherler aile için halen bir bilmecedir. Fatma Aliye mücevherleri Reşat'ın çaldığını düşünmektedir, anne ise Talia'dan

şüphelenmektedir. Talia son tartışmalarının ardından bahçede yeri olmadığını anlayıp evi terk eder. Kaybolan mücevherler Talia'nın evde bıraktığı Dilara Bebeğin içinden çıkar. Anne Afife Hanım hatasını anlar. Kızının odasını bozmamaya ve bahçeyi canlandırmaya karar verir. Oyun çocuklar arasında ayrım gözetmek üzerine kuruludur. Aile annenin tavırları nedeniyle dağılmıştır aslında. Aile içi sevgisizlik durumuna örnektir oyun.

Sevgi sorununu işleyen diğer oyun **Kapıdaki Adam**'dır. Kocasının bir trafik kazasında öldüğünü öğrenen anne çocuklarıyla yaşamını sürdürmeye çalışır. Bir süre sonra esrarengiz bir adam hem onun hem çocuklarının karşısına çıkmaya başlar. Sonunda evlerine kadar gelen adamdan kocasının hayatta olduğunu ama eve gelmekten korktuğunu öğrenir. Geçirdiği kaza nedeniyle çirkinleştiğini düşünen adam eve gelememektedir. Kadın bunun önemli olmadığını dile getirince baba eve döner. Çocuklar eve dönen "adamı" benimseyemezler. Ruhsal olarak yıpranan adam öfkesini eşinden ve çocuklarından çıkarmaya başlar. Sebepsiz yere büyük çocuğunu dövmesinden sonra duyduğu pişmanlıkla hatasının farkına varır. Önemli olanın görünüm değil sevgi olduğunu anlar. Sorunun çözümünü de içeren oyun ailede sevgi dengesinin kurulmasını öğütler niteliktedir.

Vazo oyunu da fevri davranışları nedeniyle ailesini kaybeden bir babayı anlatır. Karısı aile büyüklerinden yadigar kalan vazoyu kaldırmak isteyince ondan ayrılır. Evin kızı bu ayrılığı saçma bulmaktadır. Yağmurlu bir gece eve sığınan iki genç kazara vazoyu kırar. Annesini yardıma çağıran genç kız o sırada eve gelen babasına vazoyu sakladığını söyler. Vazonun yerini söylemek için tek şartı vardır o da babasının annesini sevdiği itiraf etmesidir. Adam karısını sevdiğini itiraf eder. Karı koca arasındaki buzlar erir, ardından kırık vazo ve onu kıranlar babaya gösterilir.

Boşanmayı konu alan Hasan Erkek'in **Hayatın Çiçekleri** oyunundaysa Handan ona kötü davranan kocasından kaçmaya çalışmaktadır. Yolda

durdurduğu bir arabaya bebeğinin hasta olduğunu söyleyerek biner. Yalanı anlaşılınca Antalya'ya otel açmak için giden Altan ve Sadık'a başından geçenleri anlatır. Tek emeli Antalya'da öğrenci olan kızına kocasından önce ulaşmaktır. Onların yardımıyla kocasını atlatıp kızına ve oğluna kavuşur. Antalya'da açılacak otelin çalışmalarında onlara yardımcı olmaya başlarlar. Bu sırada Altan ve Ayşenur ile Sadık ve Handan arasında aşk başlar. Yeniden mutluluğu yakalayan aile üyeleri bir arada olmayı sürdürür. Oyun evlilik bağının dayanması gereken temelleri vurgulamakta aile kurumunda sevgi ve saygıyı yüceltmektedir.

Aile büyüklerinin aile içindeki konumunu işleyen **Pencere, Çok Bilen Çok Yanılır, Köşkte Bir Gün** oyunları duruma farklı açılarla yaklaşırlar. Behçet Necatigil'in **Pencere**'sinde yatalak anne ölmekte olan bir kediyle özdeşleştirilir. Yıllarca oğlunun evinde onun çocuklarına bakan kadın hastalanınca adeta ölmesi için kızının evine yollanır. Artık işe yaramayacaktır. Oğlu annesini görmeye bile gelmez. Kadının gözü sürekli pencerededir. Kadının damadı ve kızı onu rahat ettirmeye çalışırlar, yine de mutsuzluğunu sezerler. Bu sırada sokakta oynayan üç çocuk yaralı bir kedi için kavga eder. Hiçbiri kediye diğerine vermek istemez. Kedi ölmek üzeredir ve çocuklar arasında itilip kakılmaktadır. Olanları duyan yaşlı kadın inlemeye başlar. Çocuklar bu sestten ürküp yaralı kediye de bırakıp kaçarlar. Odadan gelen iniltiiler nedeniyle oraya gittiklerinde annenin yine pencereye baktığını görürler. Dışarıdan çocuk sesleri gelmektedir. Seslerden rahatsız olduğunu düşünerek onu sokağa bakmayan küçük sandık odasına taşımaya karar verirler. Sandık odası yaşlıların ölüm odasıdır. Oyun aile bireylerinin zamana birbirinden uzaklaşmasını, hayat telaşının ve bencilliğin ilişkilere yansımalarını konu edinir.

İşe yaramaz hale gelmesi nedeniyle bırakılan anneye karşıt **Çok Bilen Çok Yanılır**'daki anne, damadının ve kızının işine fazlasıyla karışmaktadır. Anne Doktor damadın tavsiyelerini hiçe sayarak torununa kocakarı ilaçları hazırlar, kızını damadına karşı doldurur. İdealist doktorun deneylerine de

karişınca ipler kopar. Kayınvalide doktorun sadece haplarla beslediği tavşanlara ondan gizli yemek vererek deney sonucunu etkiler. Bu deney için iddiaya giren doktor büyük miktarda para kaybedecektir. Kızgınlıkla evi terk eder.Yaptıklarından pişman olan kayınvalide hatanın kendisinde olduğunu söyleyerek paranın ödenmesine engel olur. Sakinleşince eve dönen damat kayınvalidesinden onun işlerine karişmamasını rica eder. **Çok Bilen Çok Yanılır** kuşaklar arasındaki uçurumu ve algı düzeyini vurgular. Konu aslında basit bir çerçevede sunulur. Modern tıp ve batıl inançların mücadelesidir oyun.

Köşkte Bir Gün oyununda sözünü ettiğimiz kayınvalideye benzer orta yaş üstü kadınlar vardır. Geniş bir ailenin anlatıldığı oyunda yine doktor olan karı koca aile bireylerine göre daha aydıındır. Eski kafalı olan anne ve dadı sürekli olarak odalarını kilitli tutar. Doktor çiftin odasını sürekli kilitleyen aile üyeleri bir gün, kapının anahtarını bulamadıkları için bütün mahalleyi ayağa kaldırırılar, tüm esnaf eve girip çıkıp kapıyı açma yollarını dener. Oyunun sonunda anahtarın oda sahiplerinde olduğu ortaya çıkar. Türk filmi tadındaki oyunda besleme, dadı,aşçı, esnaf tiplerleri çıkar karşımıza. **Köşkte Bir Gün**'de aile içi mesele çok sıradandır. Çözömlenmesi gereken büyük bir sır, yanlış anlaşılma vb. yoktur. Oyun düşöndürmez, tebessüm ettirir.

Aile içi ilişkiler basamağında ele aldığımız oyunlar genelde sevgi yoksunluğunu ya da sevginin gösterilmeyişini işler. Lemia Balı'nın **Köşkte Bir Gün** ve Yaşar Nabi'nin **Çok Bilen Çok Yanılır** oyunları bu kapsama girmez. Çocuğun ailedeki yeri de işlenen konular arasındadır.

4.2.3.Toplumsal İlişkiler

Bu başlık altına aldığımız oyunlarda kişiler arasındaki tanışıklık, bireysel ilişkiler nedeniyle değil, sosyal ortamları nedeniyle gelişir. Bağlamda işlenen ilk oyun da Behçet Necatigil'e aittir.

Behçet Necatigil'in **Emekli** oyunu, emekli bir memurun yaşadığı bunalım üzerine kurulu. Yıllarını verdiği daireden ayrılan ancak buna alışmamış İzzet Bey bir gece daireye gidip öylece oturur. Ertesi sabah durumu öğrenen müdür kızgındır. Emekli memurun daireye gelişini anlamsız bulur, veda yemeğinde yaşadıkları gelir gözün önüne. İzzet Bey'in durgun ve isteksiz halini hatırlar. Daireye İzzet Bey'in karısının gelmesiyle durum daha da karışır. Karısı onu işe yeniden almalarını rica etmeye gelmiştir. Zamanda sıçrayışla İzzet Bey'in çok sevdiği dairesinde öldüğünü ve ölümünden bir süre önce dairede kahveci olarak işe başladığını öğreniriz.

Oyun İzzet Bey'in arkadaşlarının ve karısının onu mutlu etme çabasıdır aslında. Artık memur olmasa da ona memuriyet sorulara sorarak gönlünü almaya çalışırlar. İçinde bulunduğu topluma alışan emekli o toplum olmadan yaşayamaz.

Necatigil'in **Kutularda Sinek** oyunu, istek dolu amatör bir yazarın hayatını değiştirecek eleştirmenle tanışması üzerine kuruludur. Yazar, genç bir yazarın ölümüne neden olduğu iddiasıyla suçladığı eleştirmenin evin kadar gider. Burada eleştirmen sanat anlayışını ortaya koyar. Aslında kendisi bir yün tüccarıdır. Burada üstü kaplı göndermelerle eleştirmenin işlevi üzerine durulmuştur.

YAZAR - (Soğukkanlı) Pekâlâ, sayın yün tüccarı! Kimselerin bilmediği gerçeği ilk ben öğrendim. Yün tüccarlığınız yanı sıra Üstat takma adıyla, edebiyat dünyamızın çapraşık mekanizmasını tüccarcasına siz yönetiyorsunuz! Kimliğini saklayan eleştirmecimiz, sayın Üstat!(Durur) Nasıl? Topladığım belgelerde hiçbir boşluk bırakmadım. İsterseniz hepsini şuracığa serebilirim (Necatigil,1997:177-178).

Yazarın, eleştirmene yaranmak için tavrını değiştirmesi ve onu evine götürmesi mekânsal değişiklik getirir oyuna. Gidilen ev Necatigil'in **Temmuz** oyunundan bize tanıdık gelen ahşap bir evdir. Eleştirmen yazarın evini inceler. Böylelikle hazırladığı kitapta ona ayıracağı bölümü

daha iyi yansıtabileceğini söyler. Yazarın ev yaşantısına dahil ettiği eleştirmen, ertesi sabah sessizce evden çıkar, uzun zaman görünmez. Sabırsızlık içindeki yazar bacanağıyla birlikte aylar sonra eleştirmeni ziyarete gider. Eleştirmen evindeki kutuları ona göstererek her yazarın bir kutusu olduğunu söyler. Yazara acımasızca romancı olamayacağını ;çünkü yaşamayı bilmediğini söyler. Umutsuzluğa kapılan yazar, çamaşır dolu sofasında ölmeyi bekleyen bir sinek olduğunu düşünür. Kanadı koparılmış, kutulara atılmış bir sinektir.

Bu bölümde ele aldığımız iki oyun hayatıyla işini özdeşleştiren karakterleri işler. Uğraşlarından uzakta kalmak onlar için sonun başlangıcıdır. Toplum ise onların bu durumunu kavrayamaz.

4.2.4.Bireyin İç Dünyasını Ele Alan Oyunlar

Bir olay zincirine bağlı olmayan, iç hesaplaşmaya dayalı ya da bir durumu ele alan oyunları bu bağlamda değerlendirmek mümkündür. Behçet Necatigil'in **Kadın ve Kedi** ve **Yıldızlara Bakmak** oyunları bu çerçevede değerlendirilebilir.

Kadın ve Kedi'de kiracı olduğu evde, evin eski kiracısıyla hayal dünyasında konuşan bir yazar görüyoruz. Uzun zamandır onun gelişini bekler gibidir yazar. Nicedir onu merak etmesine karşın yüzünü görmek istemez, içindeki merak duygusunu söndürmek istemez çünkü. Birinci adam ve ikinci adam birbirlerine tutulmuş ayna gibidirler, belki de birbirlerini tamamlayan kişilikler.

İKİNCİ ADAM - Ne iş yapıyorsunuz?

BİRİNCİ ADAM - Haftanın dört günü bir tüccar yanında çalışırım. Mektuplarını yazar, defterlerini tutarım. Öbür üç gün evdeyimdir. Hep burada. Akşamlara kadar bu masanın başında hayal kurar, sözde roman, hikâye yazarım. Yazıklarımın pek azı yayımlanır. Siz?

İKİNCİ ADAM - Ben emekliyim. Bir lise öğretmeni. Öğretmenken hep haftada dört gün dersim olurdu. Emekliye ayrılınca devam etti bu alışkanlık. Yani haftanın dört günü, yazsa parka kışsa kahveye çıkardım. Bir değişiklikti benim için.

BİRİNCİ ADAM - Haftanın üç günü?

İKİNCİ ADAM - Üç gün evde oturdum, hep burada. YA masa başında sizin gibi ya da eski zaman sandığının önünde. Sandığı açar, düzeltir, dalar, oyalanırdım. Hiç bıkmazdım.
 BİRİNCİ ADAM - Bir eski zaman sandığı başında, içindekileri ortaya ortaya döküp saçarak oynamak; içimizdekileri kağıtlara döker gibi.
 İKİNCİ ADAM - Bu oda, her seferinde gençliğimin rüzgarıyla dolardı.
 BİRİNCİ ADAM - (Adeta kendi kendine) Kağıtlar düşerimin rüzgarıyla doludur (Necatigil, 1997:13-14).

Ortaklıkları bunlarla da bitmez, ikisinin de kedisi vardır. Evde aynı odayı severler, çalışma masalarını aynı yerlere koymayı tercih etmişlerdir. İkisi de kendine ait, soyutlanmış bir dünya kurmuştur o küçük odada. Oyun kişileri sanatsal yaratı ile hayat gerçekleri arasında kalmış insanları temsil ederler.

Kendini çevreden soyutlayan diğer bir oyun karakteri de **Yıldızlara Bakmak**'ta çıkıyor karşımıza. Çevreyle iç içe görünse de ondan kopuk, adeta takma bir kol gibi duran, yaşamın ve yaşamanın farkında olmayan bireyin öyküsü bu.

Hayatın yükümlülükleri altında ezilen yolcu, "Yıldızlara baktın mııı?" seslenişiyle yıldızları göremediğini fark eder ve onları görebilmek için bir rasathanenin yolunu tutar. Oysa yıldızlar rasathaneden görülemez, hem bunun için hem pek çok şey için geç kalmıştır.

GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Yıldızlar rasathaneden görülmez.
 YOLCU - Bense en iyi buradan görülür sanıyordum.
 Öğrenmeye geldim, acaba...
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - (Sözünü keser.) Gecenin bu saatinde artık hiçbir şey öğrenemezsiniz.
 YOLCU - Öğrenmenin de saati mi var?
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Var ya! Her şeyin bir öğrenme zamanı var. Bazı şeyler gün doğarken öğrenilir, bazı şeyler de öğlen saatlerinde. Sonra her şeyin bir öğrenme yeri var. Yalnızlıkları öğrenmek için soğuk, taş odalarda gece yarılarını beklemek gerekir. Dereleri, gölleri bahar şafaklarında kırlarda; denizleri, çölleri yaz ayları kızgın öğle üzerleri evlerde, basık odalarda öğrenirsiniz. Ayrı şeyler bunlar. Mesela sokakları öğrenmek için...
 YOLCU - Sokakları öğrendim az çok.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Nesini öğrendiniz bakalım?
 YOLCU - Nesini mi? Bakkallarını, kasaplarını, çarşılarını, fırınlarını...
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - (Sözünü keser.) Durun, durun! Hangi saatlerde?
 YOLCU - İş dönüşü, akşam saatlerinde.

GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Öğrenmek dediğiniz bu mu sizin?
 YOLCU - Ya ne olsun?
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Azizim! Sokakları öğrenmek için, uzunca bir süre, gün doğmadan yollara düşmek gerekir. Sütçü beygirleri, sebze arabaları geçerken. Erkenci kahvelerde çaylar yeni demlenirken. Sokak, bu vakitlerde sokaktır. Sokakların da bir kişiliği olduğunu unutmayın!
 YOLCU - Yahut gece yarısından sonra, in cin top oynarken, öyle mi?
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - (Şaşırmış.) Yok canım, nerden biliyorsunuz?
 YOLCU - Bir kere eve çok geç dönmüştüm de oradan. Uzakıkça uzamıştı yol. Bütün ışıklar sönmüştü.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Yanan lambaları görmediniz mi?
 YOLCU - Hangi lambaları? Bütün ışıklar sönmüştü.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - (Güler.) Yaa, görmemişsiniz! Uyku tutmayan hastaların, âşıkların lambaları söner mi hiç?
 YOLCU - Camlarda kalın perdeler vardı, dışarıya ışık falan sızmiyordu.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Işık kadar ses de önemlidir; ses, ses! (Necatigil, 1997: 25-26).

Yolcu etrafında olup bitenden habersizdir adeta. Yıldızlar gibi çiçekleri de göremez, üstelik çok somut yaklaşır olaylara, çiçek görmek için botanik enstitüsüne gitmek gerektiğinden söz eder. Çiçeklere, gökyüzüne, şiirlere bakmamıştır hiç; hep önüne, işine, ailesine, bedenine bakmıştır; ancak yine de hastadır. Kendince bakmıştır her şeye.

YOLCU - Başka? Başka? Sonra bana bakmışlar diye aileme baktım, onlar gibi ev bark sahibi oldum; demin de dedim ya; karıma, çocuklarıma.,.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - ... bakıyorsunuz. Biz de bakıyoruz, önemli değil bu; ödevimiz!
 YOLCU - (Hafif güler.) Üzüntüyü bırakıp yaşamaya da baktım.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Tamam! Demek yaşamaya da baktınız? Bu iyi, bakın, bu çok iyi! Yaşayabildiniz mi bari? Yıldızlara bakmadan insan nasıl yaşar?
 YOLCU - Ben yaşadım!
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Bravo! Fakat görmediğiniz şeyler var.
 YOLCU - Pek yok canım. Yıldızları göremedim, bir! Başka? Evet, kırlara, denizlere, derelere uzak kaldım; ama dereotlarını gördüm.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Nerde gördünüz?
 YOLCU - Karım zeytinyağlı bakla pişirdikçe, baklanın üzerinde.
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Ya bakla çiçekleri?
 YOLCU - Bakla çiçekleri? Baklayı biliyorum ya! Baklagilleri de biliyorum. (Bir kitaptan okur gibi.) «Baklagiller; içine bakla, fasulye, akasya, keçiboynuzu gibi badiçlı pek çok sebze ve ağaçları alan ve ikiçenekli ayrı taçyapraklılardan olan büyük bir bitki familyasıdır.» Tabiat bilgisi dersinde ezberletmişlerdi. (Bir zafer kazanmış gibi.) Nasıl da unutmamışım!
 GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Hayret doğrusu! Fakat bakla çiçeğini toprakta iken, daha bakla değilken görmeli! (Necatigil, 1997:36-37).

Yolcu rasathaneye girip yıldız görmeden arabaya döner hiç değilse çiçekleri görmeyi ister; ancak onun da bir zamanı vardır ve yolcu zamanı kaçırmıştır. Her şeye çok geç kalmıştır. Oyun hayat telaşı içinde mutluluğu ve güzelliği kaçırmamanın anlamsızlığını vurgular.

Bireyin iç dünyasını ele alan oyunlarda kişi kendi beniyile mücadele eder. Yaptıkları ve yapmadıklarıyla yüzleşir. Oyunlar felsefik meseleler üzerine kuruludur.

4.3.TARİHİ OYUNLAR- KAHRAMANLIK

Edebiyat ve tarih ilişkisi sosyal bilimlerin vazgeçilmez bağlantılarından. Tarihi olayların edebiyata yansması, tarihsel gerçeklik ve kurgu arasındaki iz düşüm ve farklılık edebiyat tartışmalarına konu olmuştur. Radyo oyunlarında da tarihsel gerçekliği temel alan oyunlar bulunmaktadır. Bunların bir kısmı Osmanlı tarihini ele alırken bir kısmı yakın tarihimize değinmektedir. Bu bölümde ele aldığımız tarihsel gerçekliğe dayanmayan ancak kahramanlık konulu bir oyun da bulunmaktadır. Oyun Murat Dalga'ya aittir.

Ertuğrul Faciası, Cihangir Hükümdar, Deniz Abdal, Cem Sultan Osmanlı tarihine değinen oyunlardan. Bu metinlerden **Deniz Abdal** ve **Cihangir Hükümdar** hamasi bir üslupla kaleme alınmış. **Ertuğrul Faciası** ise olayların farklı bakış açılarından aktarıldığı bir oyun. Japonya'ya ziyarete giden Ertuğrul gemisi mürettebatı ve onlara katılan bir edebiyatçının yolculuk hikâyesidir oyun. Radyonun yarattığı kolaylıkla geniş bir mekâna yayılan olaylar İstanbul'da bir kahvede başlar. Yolculuğa hazırlanan Ertuğrul'un, yolculuğa uygun olmadığının rapor edilmesine rağmen gemi ve mürettebatı 1889 yılında yola çıkar. Yolculuğa seyir katibi olarak katılan Ali Ruhi Bey, ayrılırken bir daha dönmeyeceğim, diyerek ayrılmıştır.

İlk sorun Süveyş Kanalı'nda yaşanır ve gemi tamire alınır. Buradaki bekleyişin ardından Hindistan yarımadasına, Singapur'a uğrarlar. Ali Ruhi burada hastalanır ve gemi yolculuğa onsuz devam eder. Japonya ziyaretleri iyi geçen heyet gittiği her yerde ilgiyle karşılanır; ancak yolculuk takvimi hava şartları ve salgın hastalıklar nedeniyle bozulur. Gemi, dönüş yolunda Oşima Adası civarında yakalandığı fırtınadan kurtulamaz. Kaza anı ve sonrası farklı kişilerin gözünden anlatılır. Anlatıcının aktardığı bölümden Singapur'da kalan Ali Ruhi Bey'in de öldüğünü öğreniriz. Oyun anlatıcının sözleriyle sonlanır. 1928'de Oşima'da ölenler için bir anıt yapılır ve 1972'de Oşima İstanbul'la kardeş şehir ilan edilir.

Oyun tarihi bir gerçeklik zerine kurulmuştur, Ertuğrul Faciası'nı diğer tarihi oyunlardan ayıran yanı olayı hamasi vermek yerine paralel kurguyla farklı bakış açılarıyla sunmasıdır. Necatigil oyunu yazmadan önce ciddi bir çalışma yapmış Japon'ya ile iletişime geçmiştir.

Yavuz Sultan Selim dönemini işleyen ***Cihangir Hükümdar***, hamasi bir üslupla ve aslında radyo oyunu için aksaklık sayılacak yanlarıyla dikkat çekiyor. Yavuz Sultan Selim'in çadırında başlayan oyun, padişahın divanı dinleyerek savaş kararı almasıyla sürer. Spikerin sözleri oyunda geçişi sağlamaktadır. Onun yönlendirmeleriyle askerlerin arasına, paşaların çadırlarına gireriz. Ordudaki huzursuzluk ve geri dönme isteği Vezir-i azam Hendem Paşa'nın ağzından dile getirilir. Sefer konusunda kararlı olan padişah önce onu astırır, orduda isyan çıkınca da askerlerin önüne geçerek gerekirse tek başına gideceğini söyler. Padişahın sözlerinden etkilenen ordu büyük bir zafer kazanır.

Oyun he teknik açısından hem de içerik açısından işlenememiş sadece tarihi bilgiyi kullanmış basit düzeyde bir oyundur.

Deniz Abdal oyunu da anlatım özellikleri açısından **Cihangir Hükümdar** oyununu andırmaktadır. Behçet Kemal Çağlar'ın oyunu şiir formunda oluşuyla diğer radyo oyunlarından ayrılıyor. Karaman Beyinin damadı olan Deniz Abdal okuma meraklısı bir beydir. Bir kervanda tanıştığı erkek kılığındaki Bizanslı güzel Razana'ya âşık olur. Deniz Abdal Manisa'da tanıdığı Sultan Mehmed'in İstanbul kuşatmasına destek vermek için erleriyle gider, onu İstanbul'a getiren diğer neden Razana'ya duyduğu aşktır. Deniz Abdal Kuşatma sırasında onunla yeniden karşılaşp aşkını anlatır Razana ona ordudan ayrılıp gelmesini söyler, Deniz Abdal'da ondan aynı şeyi ister; ancak ikisi de halkını terk etmez. Kuşatmanın sonuna doğru surların üstünde görülen Deniz Abdal'ın biriyle mücadele mi ettiği yoksa birine mi sarıldığı seçilemez. İstanbul düşer. Oyun tarihsel gerçeğe kurdunun ir arada verilmesiyle oluşmuştur. Deniz Abdal'ı diğerlerinden ayıran yanı şiir formunda oluşudur.

Osmanlı tarihine değinen son oyunumuz **Cem Sultan**. Şehzade Cem'in Rodos şövalyelerince alıkonulmasını işleyen oyunda, yardımcılarıyla beraber kaçma planları yapan şehzadenin onurlu yaşam mücadelesi anlatılır. Memleket hasretiyle dolu olan yüce gönüllü Cem Sultan, eline geçen kaçma fırsatını bu nedenle kaybeder. Dönüşünde tüm askerlerini götürmeyi arzulayan şehzadenin planı sarhoş bir asker nedeniyle bozulur ve eskisinden daha zor bir durumda yaşamaya mahkûm edilir.

Bir Yalının Ruhu oyunu IV. Murat'ı konu ediniyor. Padişah'ın şair Nef'i ve Emir Sultan'ı öldürtmesi ve bunlardan duyduğu vicdan azabı üzerine kurulu oyun.

İKİNCİ BENLİK - Koca şair Boğaz'ın sularına gömüldü. (Dalgalı bir deniz sesi) İşıtıyor musun, dalgalarda onun sesi var O, bu denizde meltem olacak fırtına olacak köpürecek ve durulacak hep insan denilen kutsal varlığa karşı işlediğin cinayetleri söyleyecek. O, hakkın susturulamıyan sesi olup coşacak, sen onun denizinde boğulacaksın.

MURAT - (Korkak) Çekil karşımdan istemiyorum seni hiç, hiç ısıtmek istemiyorum sesini...

İKİNCİ BENLİK - Varlığının kapılarını kapadıkça zulmün karanlıklarına dalıyorsun... Kendini bütün insanlardan ne kadar da üstün görüyorsun... Bilgilerine, hayatını borçlu olduğun insanları bile karıncalardan daha değersiz buldun. Hekim başı Emir Çelebi'yi nasıl öldürtmüştün?..."

MURAT - (Korkak) Ben öldürtmek istemedim, lâkin yasaklarım karşı gelmişti. Afyon kullandığını öğrenmiştim.
 İKİNCİ BENLİK - (Sert) Sana önüne geçemediği iptilâsını açıkça söylemişti. İlmin ışığı ile insanlara yardım etmekten zevk duyan ince bir adamdı. Seni bütün hastalıklarından tedavi eden değerli doktorundu. Ölümünü hatırlıyor musun?
 MURAT - (Sesi pişman) Bağdat seferinde Nizip'te konaklamıştık... (Balı,1969:150).

Murat Dalga'nın **Topraktaki Şehit Kanı** oyunu toplumsal duyarlılık oluşturmak ister. Oyunda Çanakkale Savaşı'nın yapıldığı topraklar satışa çıkarılır ve ilk talep başbakandan gelir. Çanakkale cephesinde savaşıyan Nuri Dede bunu duyunca İktidar partisinin il binasına gidip kanla sulanan bu topraklara ev yapılamayacağını söyler. Parti başkanıyla tartışması sonuç vermeyince Gazi arkadaşlarıyla buluşup Ankara'ya giderler ve şeref madalyalarını Genel Kurmay'a iade ederler. Bu oyun tarihi meseleler karşısındaki duyarsızlığı dile getirmektedir.

Murat Dalga'nın Cumhuriyet tarihini ele alan **Yarına Uyanmak**, Mustafa Kemal'in İzmir'e gidişi sırasında kaldığı Uşakizadelerin konağında geçer. Oyun hem Latife Hanım'ın Mustafa Kemal' olan aşkını hem de kurtuluş mücadelesinin kritik kararlarını ele alır. Geriye dönüşlerle Başkumandanlık Yasası tartışmaları ve milli egemenliğe dair hayaller hatırlanır.

Derna Köylüleri de Murat Dalga'nın oyunudur. Tarihsel geröekliğin olmadığı oyunda kahramanlık olgusuna klasik bir açıdan yaklaşıyor: topraklarını korumak. Derna köylülerinin beyi Rone bilindiğimiz kahraman tanımlarını uygundur. Beylerbeyi'nin köylerini ellerinden alıp orada bir saray inşa etmek istemesi nedeniyle isyan eder Derna Köylüleri. Bu isyanda Rone'nin eşi öldürülür kendisi de tutsak edilir. Kaçmayı başaran Rone Beylerbeyi'ni öldürerek intikamını alır. Oyun herhangi bir kahramanlık anlatısından farksızdır.

Bu bölümde ele aldığımız oyunlar, tarihsel gerçekliklerden yola çıkan kurgulardır. **Cihangir Hükümdar** 1962 yılında yayımlanmıştır, dönem darbe dönemi olduğu için Türk kültürü ve ordusu ön plana çıkarılmış, kahramanlık olgusu vurgulanmıştır. Deniz Abdal da 1980 darbesi sonrasında rastlar, aynı etkinin bu oyun içinde geçerli olduğu düşünülmektedir. Genele vurulduğunda Osmanlı tarihinin tercih edildiği görülebilir.

4.4.MACERA

Okunan oyunlar arasında macera içerikli oyunlara fazla rastlanmadı. Belki efekt kullanım sıkıntısı belki de macera için gerekli olan hız radyo oyunu için şartları zorlamakta. Bu bölüme aldığımız oyunlarda çok fazla hareket barındırmıyor.

Gerçek Gibi oyunu Hasan Erkek'in macera içerikli oyunudur. Üniversite öğrencileri Emre ve Nazan okula gitmek üzere buluştuklarında yolda bir pasaport bulurlar. Emre bu kimliği sahibine ulaştırmakta kararlıdır. Bu amaçla muhtarlıktan bilgi edinmeye çalışırlar. Bu arada Nazan ve Emre üniversitede dersleri için senaryo çalışması yapmaktadırlar. Emre'nin ısrarcı takibiyle bir adres bulunur, Nazan evine döndüğü saatlerde Emre bulunan adrese gider; ancak evdekilerce rehin alınır. Bulunan kimlik bir uyuşturucu kaçakçısına aittir. Nazan'ın polislere haber vermesiyle Emre kurtulur, adamlar da havaalanında yakalanır. Bu olayı senaryo haline getiren Emre takdirleri toplar.

Renklerin Ölümü oyunu da gerilim macera üzerine kurulu. Ressam olan Ulvi resim yaparken tanıştığı Gülşen'le onu çok tanımadan evlenir. Gülşen ruh hastasıdır, görünürdeki güzelliğinin de yalan olduğu anlaşılır. Ulvi bunları öğrendiğinde evde daima kilitli bulunan kapıyı açar ve orada öldü denilen kayınpederini bulur. Gülşen yüzme bilmeyen Ulvi'yi bir deniz gezisine götürür ve orada onu denize atarak öldürür.

Macera sadece iki oyunun ana konusu olsa da belli oyunlarda belli düzeyde macera olduğu söyleyebiliriz. Özellikle tarihi -kahramanlık konulu oyunlarda macera elbette ki bulunur.

4.5.GERÇEKÜSTÜ OYUNLAR

Türk Dil Kurumu'nun "Gerçeği aşan, gerçeğin üstündeki gerçek, sürrealite" (TDK,2009, Güncel Sözlük) olarak tanımladığı gerçeküstü kavramı, edebiyat dünyasını da yakından ilgilendirmektedir. Oyunlarda gerçeküstü gerçekçi ayrımını yaparken birkaç ölçüt belirmeye çalıştık. Bu ayırmada mekân büyük bir belirleyici olamıyor. Bu nedenle mekândan çok olayın/durumun işlenişi üzerinde durduk. Gerçeküstü mekânların tercih edilebildiği ,gerçeküstü konuların seçildiği ya da tuhaf dedirten oyunlar bu başlık altında toplandı.

Nazlı Eray'ın pek çok oyunu, Behçet Necatigil'in de bazı oyunları gerçeküstü oyunlar arasında yer alıyor. Nazlı Eray'ın düşler dükkana konuk olan pek çok düşte gerçeküstü özellikler var. **Tablodaki Kadının Düşü** oyununda asıldığı duvardan evini ve ailesini izleyen bir kadın görürüz. Refah dolu yaşantısı, lüks kıyafetleri içinde mutlu olan genç kadın, ani bir hastalıkla ölür. Sağlığında yapılmaya başlanan tablosunun içinde eski günlere özlem duyar. **Antika Aynanın Düşü**'nde yine bir nesneyle sahiplerinden genç bir kadını anlatan aynayla karşılaşırız. Genç sahibe yasak bir ilişkiyi ve onun getirdiği mutsuzlukları yaşar. Olayların tek tanığı antika aynadır. Onun gecesinde ve gündüzünde tüm beklentilerinin tanığı olur. Kadının adamı terk etmesiyle duvarda unutulmuş ayna da yansıttığı dünyayı yitirir. Oyunu gerçeküstü kılan tablonun hayatını anlatışıdır.

Gerçeküstü mekân ve/veya durumlarda pişmanlığı işleyen **Ah Julio** ve **Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor** oyunları da bu bağlamda ele alınabilir. **Ah Julio**'da evde kalmış geçkin bir kızın, şarkıcı Julio Iglesias'la yaşadığı

hayali aşkı anlatır. Banka memuresi Kâmile bir akşam kapısında Julio Iglesias'ı bulur. Şarkıcı şanı, şöhreti, parayı, kadınları arkasında bırakarak garip bir gücün etkisiyle Kâmile'nin evine gelir. Geçkin kıza göre o, yıllardır beklediği kismetidir. Kâmile durumu Calibe' ye anlattığında Calibe hemen nikâh kıydır, der. Mutluluk rüzgarı çabuk diner ve Julio değişmeye başlar. Bakımsız, içkici, sorumsuz biri olur. Üstelik evliliğe de yanaşmaz. Sonunda Kâmile ondan şikayet etmeye başlar, Julio onu terk eder. Geçkin bir kızın düşleri de böylece yıkılır.

Nazlı Eray'ın **Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor** oyununda düşler dünyasının çekmecesinden çıkan bir grup gencin fotoğrafı, engel olamamanın pişmanlığını anlatır. Artık sararmış bu fotoğrafta bir cinayet öyküsü vardır. Koço Nejat nişanlısı Münire'ye laf atan bir kabadayıyla kavgaya tutuştuğu anda vurulur. Onun ölümü diğerlerinin de dünyasını yıkar.

FERİT - Arşimet Bey, şimdi düşünüyorum da, acaba bu garip cinayete mani olabilir miydik? Koço Nejat'ın vurulmasına engel olabilir miydik? Yıllarca bu sorular kafamı kurcaladı durdu. Ne olmuştu hepimize? O an, orada basiretimiz mi bağlanmıştı? Sanki hepimiz yerimize mihlanmış, seyirci kalmıştık bu korkunç olaya.

MUSTAFA - Ne tuhaf, hepimiz donakalmıştık. Bir film seyrederek gibi izledik tüm olayı. Niçin, niçin aralarına giremedik? Niçin tutamadık Koço Nejat'ı... Bilemiyorum... Bilemiyorum. İşin ciddiyetini kavrayamamıştık sanki. İki erkek arasında basit bir kavga. Acaba öyle mi gelmişti bize?

MÜNİRE (Ağlar.) - Kader dediler... Kaderi kötüymüş Nejat'm. Niçin? Ama niçin? Kurtulabilirdik. Kurtarabilirdik onu. Ruh hastası oldum ben. Yıllardır sinir ilaçları ile yaşadım. Üç hafta sonra evlenecektik. Yatağa düştüm. Başucumda Nevrol Cemal şişesi... Bitmeyen, tükenmeyen geceler. Gözlerimin önünde Nejat yerde yatıyor. Ağzından kan boşalmış. Denizin sesi... Kulaklarım uğulduyor. Dalgalar iskeleye çarpıyorlardı. Her şey ne korkunçtu! Sinir hastası oldum... (Ağlar.) (Eray, 1996:78).

Fotoğraftakiler acılarını dile getirdikten sonra yeniden sararmış fotoğraftaki yerlerini alıp suskunluğa gömülür. Oyunun gerçeküstü yanı, fotoğraftaki kişilerin hayali konuşmalarıdır.

Ölümünden duyulan acıyı aktaran bir başka oyun **Madam Anjel**'dir. Devrin gözbebeği Madam'a bir çeşit tutkuyla bağlı olan çocuğun, yıllar sonra onu anlattığı bir mektuptur oyun. Dul ve yalnız kalan Madam Anjel, kocasının ölümünden sonra intihar etmek ister, bunu fırsat bilen mirasçılar da onu

akıl hastanesine yatırırlar. Öğrencinin mektubu ölen kadınla geçmiş konuşmaya dayanır. Anjel onun anılarında muhteşem bir kadın olarak yaşamını sürdürür. Bu oyunda yıllar önce ölmüş bir kadınla yapılan hayai bir konuşmaya dayanır.

Maça Kızı, mutluluğu fallarda arayan ama kendisi de o falın bir parçası olan bir kadının öyküsü. **Maça Kızı**, mutsuz ev kadını, kâğıt destesinde bulduğu aşka sığınır. Açtırdığı falların birinde kocası ve onun sevgilisini görünce hayatındaki boşluğu bir kez daha fark eder. Desteden duydukları onda hayal kırıklığına neden olur.

SİNEK PAPAZI (Koca) - Bizimki gene siyahlar giyinip çıktı. Kim bilir nereye gitti? Fazla kalmaz, İki saat sonra döner. Soyunur, ev işlerini yapar.
 KUPA KIZI (Genç kız): Hayrettin, tuhaf bir kadın senin karın, değil mi?
 SİNEK PAPAZI (HAYRETTİN) - Yoo, tuhaf değil. Yalnız bir kadın aslında. Yıllardır yalnız bıraktım onu. İşim gücüm... Çocuk yok. Koca evde tek başına.(Gülüşürler.)
 HAYRETTİN - Boş ver şimdi karımı. Seninle baş başayım. Mutluyum. Yaşadığımı hissediyorum.
 KIZ - Ama karından ayrılmaya niyetin yok. Seni anlamıyorum. Madem Madem bu denli kopuksunuz, niçin sürdürüyorsunuz bu anlamsız birlikteliği?
 KADIN(Sinirlenir.) - Terbiyesiz! Terbiyesizin söyledikleri ne bak! Bir sekreter olmalı bu. Çok sinirlendim. "Neler diyor... (Sesi ağlamaklıdır.)
 KARO OĞLANI - Sakin ol hayatım. Niçin bunlar seni bunca etkiliyor, anlamıyorum. Ben varım ya senin hayatında. Mutlu değil misin? Benim varlığım yetmiyor mu sana?
 KADIN - Bu konuşmaları duymak sinirlendirdi beni. Ne terbiyesiz bir kadın bu. Hayrettin nasıl izin veriyor onun benim hakkımda böyle konuşmasına...
 KIZ - A, a. Hayrettin! Bir ses duydum. Dinle, birisi mi konuşuyor?
 HAYRETTİN - Hani, nerede hayatım? Hiçbir şey duymuyorum ben.
 Arabanın gürültüsü... Rüzgâr giriyor camdan. Şu manzaraya bak! Ne güzel (Eray, 1996:120-121).

Fal insanları desteden çıkıp Maça Kızı'yla yüzleşir. Aslında o da destenin kayıp kartıdır. Kendini tanımayan kayıp parça mutsuzluğu taşımayı sürdürür.

Gerçeküstü bir durumu, ölüm sonrası âlem değiştirmeyi bekleyen insanları ele alan **Sınırdaki Park** aynı zamanda hayatla hesaplaşmadır. Memduh, Rasim ve Veysel ölmüş olmalarına üzülmeyenler hatta artık para gibi bir sorunları olmadığı için mutludurlar. Paradan, sıkıntıdan, sağlık sorunlarından azade olmak özgürlük duygusu verir onlara. Neriman

Hemşire'nin hatasıyla ölen Veysel, sınırdaki parkta onu gördüğünde her şeyi unutmuş gibidir. Neriman kaçak bir kürtağda ölmüştür. Sınırdaki geçmeyi beklerlerken onları almaya gelen melek uyuyakalır. İlk kez özgür olanlarsa bunun tadını çıkarır.

RASİM - A, bakın birisi geliyor! Kanatları var. Siz kimsiniz?
 MELEK - Sizi almaya geldim çocuklar.
 MEMDUH - Yapma ağabey. Biz bu parktan ayrılmak istemiyoruz. İdare ediver. Mümkün değil mi? Biz daha yeniyiz... Bırak da şu sonsuz özgürlüğü tadalım. Hadi, idare ediver, gözünü seveyim. Gel, sen de otur.
 MELEK - İş yoğun yukarıda. Biraz oturayım sizinle. Oh, sırtımı dayayım. Her yanıma ağrıyor. Kanatları zor taşıyorum. Yazlık üniforma bu. Çabuk kirleniyor.
 VEYSEL - Bak şu sonsuz denize bak. Ne güzel.
 MELEK - Evet. Gerçekten burası çok güzel. (Esner.) Gözlerim kapanıyor. Gece uyuyamadım.
 NERİMAN HEMŞİRE - Melek yorulmuş... Uyudu. Başını öne düşü.
 RASİM - İyi. İyi. Uyumun. Biz bu parktan ayrılmayalım çocuklar. Özgürlüğümüzü yaşayalım. (Usulca) Yaşayalım (Eray, 1996:92).

Kırmızı Bir Mercan'da gündelik hayatın sıradan insanlarından Ziver bir mercana dönüşür. Basit bir aile yemeği, masaya gelen balığın- Ziver'e göre- denizkızı olmasıyla değişir. Kıza tutulan kahraman tabaktaki balığı kucağına alıp onunla denize doğru koşar. Olup bitenleri sarhoşluğa veren eş ve baldız yemeği sürdürür. Oysa Ziver yeni bir dünyaya açılmıştır:

ZİVER - Çok mutluyum. Yaşamımda ilk kez çok mutluyum. Değişik bir kapı açtın bana. Bu yaşma değin hep bir duvara bakmışım. Ne olduğunu bilmeden. Düşünmeden...
 DENİZKIZI - Dikkat et. Yosunlardan ayağın kaymasın. Bak şu parlayan şeyleri görüyor musun? Denizin ışıkları onlar... Yakamozlar.
 ZİVER - Şimdiye değin hiç görmediğim şeyleri görüyorum. İçimdeki duyguları kimse anlayamaz. Ne olacak. Anlamasın kimse. Uzakta balıkçı tekneleri. Işıklarını yakıyorlar. Kumlara uzandım. Sana sarılıyorum, Ne güzelsin... Kente de götüreceğim seni. Atlardan yorganlı, kirlentli bir yatağın üstüne koyacağım.
 DENİZKIZI - Pekiyi. Nasıl istersen. Seninle geleceğim. (Denizin sesi.)
 MERYEM - Ayılınca döner gelir. Birer sigara yakalım.
 HATİME - Tamam, yakalım.
 ULVİ - Buyurun hanımlar, şu paketten yakın. . , (Sigaralar yakılır.)
 (Kendi kendine)Ziver... Orada. Bir yakamoz şimdi o. Bir kum parçası... Ya da kırmızı bir mercan. Biliyorum, biliyorum... Kırmızı bir mercan... Ziver kırmızı bir mercan (Eray,1996:97-98).

Denizkızı motifi, aslında gerçeklikten kaçmanın simgesidir. **Koca Denizde İki Nokta**'da da karşımıza çıkan denizkızı başka âlemlerin çağrısıdır.

Ancak orada serseri onun çağrısına uymaz ve bundan pişmanlık duyar. Toplumsal eleştiri bölümde de ele aldığımız oyun, deniz üstünde geçer. Oyunu gerçeküstü kılan unsurlardan biri kahramanların hiçbir taşıt kullanmadan su üstünde oturarak onları alacak gemiyi beklemeleridir.

Düş İnsanları Sen ve Ben'de kişilik bölünmesi yaşayan bir adam rüyasında kıskançlık nedeniyle kendisini öldürür. Ölen de öldüren de odur. İç konuşmasında onun hem güçlü hem de güçsüz yanlarını öğreniriz. Öldürdüğü kendisi olduğu gibi, affettiği de kendisidir. Aysel'i kendinden bile kıskanır. "Ben" ve yabancı "O" barıştığında rüya sonlanır o ve ben tek kimlikle uyanır:

BEN - Sen de uyan. Silkeliyorum seni. Uyan.
 O: Uyandım. Mahmurum biraz...
 BEN - Yatağımda doğrudum. Ter içinde kalmışım. Kalkıp bir su içtim. Ne tuhaf bir karabasandı. Aynaya baktım. Yaşıyordum. Kimseyi öldürmemiştim. Kimse beni öldürmemişti. Birden ferahladım. (Telefon çaldı.)
 BEN - Alo?
 (Karşı taraftan)
 AYSEL - Alo? Nasılsın?
 BEN: Bir karabasan gördüm. Korkunçtu.
 AYSEL - Yaa. İyi misin şimdi?
 BEN: İyiyim.
 AYSEL - Beni seviyor musun?
 BEN - Hem de nasıl... Allah belânı versin!
 AYSEL - O ne biçim laf!
 BEN - Öyle işte. Öylesine seviyorum.
 AYSEL - İyi uyu.
 BEN - Olur. Beni mahvediyorsun.
 AYSEL - (Kıkır kıkır güler.); Demek seviyorsun... Sahi (Telefonu kapattım.)
 (Eray,1996:104).

Zambak Büfesi geçmiş aşklarını tazeleyen adam ve kadının ayrılıklarının anlamsızlığını fark etmesini işler. Kadının serseri olarak nitelediği adam onu kendinden bile iyi tanıyan eski sevgilisidir. İkilinin uzlaşmasını sağlayan ise Zambak Büfesi'nin muhtemel sahibidir. Oyunu gerçeküstü kılan yan, gecenin içinden evlerin ve kapıların ardındaki adamdan gelen sesi kadının duyup karşılık vermesidir.

Nazlı Eray'ın kimi oyunlarında gerçeküstülük mekânla değil orada yaşananlarla verilir. Firavunun Piramidi ve Gladyatörler Kulisi bu

niteliktedir. **Firavunun Piramidi** işçi hakları, adalet ve emek kavramlarına değinirken bunu bilinen en eski kölelik sistemlerinden birine, Firavun köleliğine kadar götürüyor. Sorgulamanın ve uyanışın ilk örneğini sunuyor bize. Oyunu absürt kılan yanlarından biri ise bunun ancak başımıza taş düşmesiyle gerçekleşebilmesi. Bireyin değerini anlaması ve tepkisi uzun süremez oyunda, Türk filmlerini hatırlatan bir göndermeyle ikinci taşın aynı işçiye isabet etmesi aslında emek kavramını yok eder. Zekeriya, birey olmaktan vazgeçip yeniden köleliğe döner.

İşsizliği ve geçim sıkıntısını işleyen **Gladyatörler Kulisi** de tarihin başka bir devrine götürür bizi. Ekmek aslanın ağzında sözünün gerçeğe dönüştüğü oyunda sosyal eleştiri, sınıf farklılığı ve geçim sıkıntısı üzerine kuruludur. Aslan kılığındaki arkadaşlarıyla mücadele eden gladyatörler, sağ ayaklarıyla arenaya çıkarlar. Bir Roma arenasında Türk ritüelleriyle savaşıyor bu üç kişi, aslında düzenin kölesidir. Zengin ve güçlüünün eğlencesi için birer metadır onlar.

Kafesteki Tenor, Rüknettin Beyin Düşü, Midas'ın Düşü, Bakır Lamba oyunları da toplumsal eleştiri içeren gerçeküstü oyunlardan. Pavarotti'nin yanlışlıkla bir kafese girişi ve Türkiye'de bir memur ailesince satın alınması, işsizlikten bunalan cinin lambasından çıkıp sahibinden iş istemesi, Rüknettin Bey'in düşünde zengin bir adama varması, Mithat Bey'in kayınvalidesinin bir altın külçesine dönüşümü, güldüren güldürürken de düşündürdüren ayrıntılar.

Bu oyunları da gerçeküstü kılan yan mekân değil bu mekânın kullanım özelliğidir. **Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır** Mars'ta geçen bir oyun. Türkiye'deki işsizlikten yılan Hamdi'nin Almanya'ya gider gibi doğal karşıladığı bu yolculuktan pek çok beklentisi vardır. Sosyal şartlarını iyileştirmeyi, hatta mümkünse eli yüzü düzgün bir uzaylı kızla evlenmeyi amaçlar Hamdi. Mars'tan ayrılışıysa ayrı bir serüvendir. Sarhoş; ama gözü

pek bir Türk pilot ve Karagömrüklü bir arkadaşla köhne bir gemiyle yapılan garip bir yolculuk sonrası Gündül'e iner uzay işçileri.

Yine Nazlı Eray ait olan, **Ay'a Yolculuk** oyunu 2075 yılında Ankara'nın Kızılay meydanından Ay'a hareket eden dolmuş/uzay gemisinde geçer. Klasik dolmuş duraklarını andıran mekânda değnekçi bile vardır:

BAKKAL HURŞİT - Efendim, yıl 2075. Ben Hurşit, Cebeci'de bakkallık yapıyorum. Vaziyet bildiğiniz gibi. Geçim dünyası, şartlar zor. Hiçbir şey değişmedi. Hayır efendim, hiçbir şey değişmedi. Yaşam koşulları aynı. Ama teknik ilerliyor bildiğiniz gibi. Konu komşu herkes Ay'a gidiyor. Hafta sonu için falan. Hava değişikliği... Karım Atiye tutturdu, "Hurşit, bir gitmeyen biz kaldık, Ay'ı mehtaplı gecelerde uzaktan seyretmekten bıktım. Sinir basıyor, ille bu hafta sonu, Kızılay'dan saat başı kalkan uzay gemisi ile biz de gidelim," dedi. Efendim, Kızılay'dan kalkan gemiler ucuz. Kaçak çalışıyorlar. Korsan gemiler bunlar. Ama konu komşu gittiler, memnun kaldılar. Ben de kıramadım karımı, Ay'a iki bilet aldık. Geminin oraya gittik.

DEĞNEKÇİ (Bağırır) - Haydi Ay'a bir iki, bir iki! Dolunca hemen kalkıyoruz. Ay'daki tesiste konaklama, ufak krater turu, hepsi bilete dahil. Hadi, bir iki, bir iki!

BAKKAL HURŞİT - Oğlum biz biletimizi aldık. Buralarda biraz dolanalım mı? Ne zaman kalkacak uzay gemisi?

DEĞNEKÇİ - Abicim, atlayın içeriye. Geçin oturun. Şimdi dolar. Hemen kalkıyoruz. bizde beklemek yok (Eray,1996:158-159).

Uzay dolmuşu her gün rastlayabileceğimiz yolcularını topladıktan sonra seferine başlar. Demli çay şirketin servisidir; ama iş bilir ev hanımları zeytinyağlı sarmalarla sefer taslarını doldurmuştur önceden. Yolculuk sohbetleri, çay servisi derken bir gürültü duyulur gemiden. Ateşleme füzelerinden birinin yanmasıyla Konya'ya acil iniş yapan yolcular, aya gitmeye bin bir tövbe ederek otobüs terminaline doğru yol alır. Asıl mesele uzay çağında bile değişmeyen yanlarımızı güldürerek düşündürmektir.

Nazlı Eray'ın **Bir Ruh Çağırma Seansı**, medyum gözetimindeki bir ruh çağırma denemesini anlatır. Sıradan bir deneme bir anda bambaşka noktalara varır oyunda. Kendi halinde evli çiftler olan Ayşe Hanım'la Raif Bey ve Miyase Hanım'la Süleyman Bey merak üzerine kurdukları masada önce Ayşe eski eşine rastlarlar. Bu ilk gerginlik, basit kırgınlıklarla atlatılır,

oyunu gerçeküstü kılansa Süleyman Bey'in ağzından çıkan Madonna olur. Bir anda transa geçen Süleyman'ın ağzından platine saçlı, siyah dar mayolu, yüksek topuklu pabuçlarıyla bir vamp çıkar.

RAİF BEY (Düşünceli) - Bir vamp bu. Bir vamp...
 FARUK BEY - Kimsiniz sayın bayan? Kimsiniz? Bize adınızı söyleyiniz... Lütfen adınızı söyleyiniz.
 RUH (MADONNA) - Beri Madonna'yım. Tanımadınız mı?(Şuh bir kahkaha atar.)
 MİYASE HANIM (Bağırır) - A, a, gerçekten. Meşhur seks şarkıcısı Madonna bu!
 MADONNA (Güler.) - Evet. Nihayet tanıyabildiniz beni.
 MİYASE HANIM (Sinirli) - Ayol, Madonna Süleyman'ın içinde ne arıyor? Süleyman...
 FARUK BEY - Aman durun. Süleyman Bey transta. Uyandırmayın. Tehlikeli olur.
 AYŞE HANIM - A, a! Kadın masanın üstüne sıçradı. Dans etmeye başladı!
 (Müzik-MADONNA'nın bir şarkısı..., 'La is la bonita')
 FARUK BEY - Ne iç gıcıklayıcı bir kadın...
 (MADONNA bir başka şarkıya geçer. 'Papa Preach')
 MİYASE HANIM - Anlayamıyorum. Süleyman gibi mazbut bir erkeğin içinden bu kadın nasıl çıkar. Ayol Süleyman da devrildi uyuyor sanki... Yüzünde de bir tebessüm. Deli olacağım (Eray, 1996: 57).

Madonna geldiği gibi vamp bir edayla Süleyman Bey'in ağzından içeri girince Miyase Hanım'ın sinirleri iyice bozulur. Transtan uyanan Süleyman Bey olanlara inanmaz; ama midesinden Madonna'nın şarkısı yükselir. Oyun Süleyman Bey'in midesinde ağırlık için maden suyu içmesiyle biter. Bu oyunda da gördüğümüz gibi gerçeküstülük olağanüstü kişi ve mekânlarla değil durumla sağlanmış.

Nazlı Eray'ın gerçeküstü oyun bağlamında ele alacağımız son oyunu **Halıcının Düşü**. Oyunda Çıkrıkçılar Yokuşu'nda halıcılık yapan bir esnaf anlatılır. Esnaf, bir Hereke halısının sırtında Çıkrıkçılardan Cinnah'a oradan da Köroğlu'na uçar. Bir villanın salonuna indiklerinde mesele anlaşılır. Halı yıllar önce ev sahibesinden çalınmış ve eski evine dönmüştür. Halıcı başta olmak üzere evdeki herkes şaşkınlık içindedir. Ev sahibesi kısa bir baygınlık geçirir. Halıcı, halı benimdir yıllardır bende dese de kadın bu babamın yadigârı halıdır, der. Esnaf halıyı bir türlü söküp alamaz yerden, yapışıp kalmıştır sanki. Çaresiz halıcı eli boş dükkanına

döner. Böylelikle uçan halı imgesi gerçeküstü bir unsur olarak yer alır oyunda.

Gerçeküstü oyunlara dahil ettiğimiz, Behçet Necatigil'in **Hayal Hanım**'ı masal tadında bir oyundur. Hem mekân hem de olay açısından gerçeküstü unsurlar barındırır. Ali Sina'nın öğrencisi Cevad, kısır bir döngü içindedir. Çalan kapıya bakmaya giden Cevad döndüğünde bir sarayın içinde bulur kendini. Burada tasavvuftaki nefis mücadelesini hatırlatan durumlarla karşılaşır. Cariyelerle dolu bu saray, bir sınavdır. Onların Cevad'ı yoldan çıkaracak tüm davranışları sırasında uzaktan Ali Sina'nın öğütleri duyulur. Sarayın sahibesi Ferahnaz, zengin sofralarla ve cinselliğiyle onu baştan çıkarmaya çalışırken bir yandan da simyanın sırlarını almaya çalışır. Onu ikna edemeyince de öldürtmek ister. Cevad Yusuf Peygamber gibi kuyuya atılır. Oyunun ilk bölümü burada sonlanır. Cevad kapının ardında kimse olmadığını ama içeri girmeyeceğini, yaşamaya gittiğini söyleyerek ayrılır.

İkinci bölümde İstanbul'da İbrahim Çelebi'nin yanında yer alan Cevad, Kılavuz Kadın Ayşe Hatun'un tasvir defterindeki Hayal Hanım'a tutulur. Aktar dükkânına gelen Hacı Abbas Ağa, onun derdine çare olur; çünkü Hayal Hanım onun kızıdır. Düğün hazırlıkları yapılır. Tanıdıklarından Remzi Çelebi de düğünü kutlar. Düğün gecesinin ardından gelin hanımı bulamayan Cevad onu aramaya başlar ve Hayal Hanım'ı öldürdüğü gerekçesiyle tutuklanır. Onu kurtarmak isteyen İbrahim Çelebi Remzi Çelebi'ye durumu anlatır ve Abbas Ağa'yı sorar, Remzi Çelebi öyle birini hiç tanımadığını, bir düğüne de katılmadığını söyler. Cevad'ın suçsuzluğunu kanıtlamaya çalışırken Ali Sina'nın onu çağıran sesi duyulur.

Oyun yine başladığı yerde biter. Hocası Cevad'a eğitimini tamamlamadan gitmek isteyip istemediğini sorar. Cevad istemez. Yeniden duyulan kapı sesi onu yanıltır; ama Ali Sina "Yanılma, o sadece yağmur", der. Oyun

hayali yolculuklarıyla gerçeküstü bir nitelik kazanır. Yaşanan er şey hayal ürünüdür.

Masal içinde masalın bir başka örneği **Gece Aşevi**. Bu oyunda da tasavvufi göndermeler sezileniyor. Bilinmeyen bir yürüyüş içindeki iki adam gecenin sessizliğinde ilerler. Yol yakınlaştıkça uzaklaşır. Uzandıkları elma dalları geri çekilir. Uzun yürüyüş sonunda Gece Aşevi tabelasını görüp sevinen iki yolcu Beybaba ve Garson tarafından pek de hoş karşılanmaz, kapı eşiğine oturtulur. Beybaba bir kâhin gibi olacakları ve niyetleri sezer.

BEYBABA - (Bir ayinde dua eder gibi) Ve onların içlerinde şeytan vardı. Bir büyük arabaya binmişlerdi, yarı yolda araba kırıldı. Ve onlar bildiler ve utandılar ve şeytanı yendiler..
 BİRİNCİ ADAM - (Fısıltıyla) Ne diyor bu ihtiyar?
 İKİNCİ ADAM - (Fısıltıyla) Anlayamadım ki, dur bakalım!
 BEYBABA - Renkler tamam mı şerbette, Evlat?
 GARSON - (Normal sesle) Hepsi tamam, Beybaba! (Üzgün, içini çeker.) Pembe..
 BEYBABA - (Üzgün) Kızımın yanakları.. Güller gibi soldular.
 GARSON - Ela..
 BEYBABA - Gözleri.. Çok az bahar gördüler.
 GARSON - Sarı..
 BEYBABA - Saçları.. Kara toprağa gömüldüler.
 GARSON - Kırmızı..
 BEYBABA - Dudakları.. Toprak oldular.
 GARSON - (Sesini yükseltir.) Ya o cana kıyanlar, Beybaba?
 BEYBABA - (İçini çeker.) Onlara da kalmadı, ettiklerini buldular.. (Kısa bir sessizlik)
 GARSON - (Yavaşça) Öp de götürüyim bardağı, Beybaba!
 BEYBABA - Öptüm, götür, Evlat! (Necatigil, 1997:145).

Yabancılar, yemek siparişi verir; ancak önlerine istedikleri yemekler değil kelleler gelir. Kelleler insan kellesi gibidir, yiyemezler. Gittikleri otelde- Otelin adı Alamut Kalesidir.- bir kuleye tırmanır gibi yetmiş yedi numaralı odaya varırlar. Garson ve Beybaba onları karşılar. Babil'in asma bahçelerini andıran bir bahçede Salome'nin akıttığı kanla kızaran güller görürler. Mevsim pencerelerinde gölgesi olmayan, karda iz bırakmayan iki yolcuyu izlerler:

İKİNCİ ADAM - Sahi, gölgeleri yok! Güneş tam tepelerinde olmadığına göre..
 BEYBABA - ikindi güneşidir bu!
 BİRİNCİ ADAM - O zaman?... O zaman gölgeleri daha da uzun olmalıydı.

BEYBABA - (Güler, değişik bir sesle.) Gölgesiz bu adamlar, çünkü ruhları yok! Ruhunu kaybeden, gölgesini de kaybeder. Fakat onlar, daha farkında değiller.
 BİRİNCİ ADAM - (Şaşırmış güler.) Gölgeleleri varsın olmasın, kendileri var ya!
 İKİNCİ ADAM - (Şaşırmış güler.) Ruhları yokmuş!!
 BİRİNCİ ADAM - Ruha kulak asma! Ayakları, elleri, kalpleri var ya!
 BEYBABA - Ayakları, elleri, gövdeleri var.. Ama kalpleri yok!
 BİRİNCİ ADAM - (Güler) O zaman yaşanır mı, Beybaba?
 BEYBABA - (Kendi kendine konuşur gibi) Yaşayan vardır belki.
 (Yüksek sesle) Aç, Evlat, soldaki perdeyi, kışı göster! (Necatigil, 1997: 159).

İki yolcu gördüklerine anlam veremez, yeniden kurulan sofrada lezzetli yiyecekler bir bir kalkar önlerinden, sonunda kelleler gelir yine, kendi kelleridir bunlar. Bu noktada masal içinde rüya sona erer ve yolcular uyanır. Yeniden yollara düşüp aynı tabelayla karşılaşırılar. İkinci adam bir şeyleri önceden görmüş gibidir. Aşevinde kenarda bir masaya siner. Önce ikinci adam sonra da birinci adam vazgeçerler işleyecekleri muhtemel cinayetden. Lokantada kelle olup olmadığını soran ikinci adam hâlâ rüyanın etkisindedir.

Gece Aşevi rüya aleminde geçmesiyle gerçeküstü sınıflamasında yer alır. Aynı zamanda kullanılan masal öğeleri onu gerçeküstü kılar.

Kediciler mekânsal olarak hiçbir gerçeküstülük taşımaz. Hatta her an karşımıza çıkabilecek mekânlarda her gün görebileceğimiz insanların öyküsü Kediciler. Kedi toplayıcılar ve patronları arasındaki anlaşmazlık üzerine kurulu oyun. Yoldaki başıboş kedileri toplayıp eğitimden geçiren ve onları gerekli illere dağıtan şirket, bu değişik misyonuyla oyunda absürtlüğü sağlıyor. Hatta şirket bir tüzüğe bile sahip.

KOMİSER - Peki nereden anlıyorsunuz?
 KEDİ TÜCCARI - Neyi, Bay Komiser?
 KOMİSER - Tuttuğunuz kedilerin sahipsiz olduğunu?
 KEDİ TÜCCARI - Tüzüğümüzdeki evsafa uygunluğundan anlarız.
 Bay Komiser!
 KOMİSER - (Güler.) Tüzüğünüz de var demek? Bravo, pes doğrusu! Cengiz, ne dersin?
 POLİS - Programlı çalışıyorlar. Komiserim!
 KOMİSER - Evet, nerden anlarsınız kedilerin sahipsiz olduğunu?
 KEDİ TÜCCARI - Arkadaşlar, siz söyleyin lütfen!
 I. KEDİ TOPLAYICI - (Ezberden okur gibi) Sahipsiz kedi, bir yerinden bir yeri kesiktir, kopuktur, çıkıktır.

- II. KEDİ TOPLAYICI - (Aynı tonda, çabuk çabuk) Ha sahipsiz kedi .. kirlidir, pasaklıdır, kördür, topaldır.
 I. KEDİ TOPLAYICI - (Aynı tonda) Yaralıdır, berelidir, korkaktır, çilekeştir.
 II. KEDİ TOPLAYICI - (Aynı tonda) Ha sahipsiz kedi... yaklaştırmaz, kaçır, bekler, fırsat kollar.
 I. KEDİ TOPLAYICI - Kovulur, dövülür, kedi yerine konmaz.
 KOMİSER - Yeter, anladık, yeter! Tüzüğü baştan sona okumanıza lüzum yok.(Necatigil, 1997:517-518).

Kediciler arasındaki anlaşmazlık nedeniyse kedi başına verilen fiyatın çalışanlarca az bulunmasıdır. Komiserin de çabalarıyla işveren ve çalışanlar uzlaşmayı başarır. Şirket sahibi Müşfik Kediciler, çalışanlarından kalifiye kedi getirmelerini talep eder. Eli yüzü düzgün serseri olmayan kedi getirene kedi başına iki lira verilmek üzere anlaşma yapıp bunu imza ederler. **Kediciler**'in kahramanlarının doğallığı ve hiç de zorlama olmayan diyalogları, dünya mekânı sınırlarında gerçeküstünün nasıl olacağının en iyi örneklerindendir.

Gerçeküstü oyunlar üç işlevde ele alınmış görünmekte. Birinci işlev, günlük hayat karmaşasında gereğinden fazla önemsenen ayrıntılar ve kaçırılan hayatı imleme; ikinci işlev toplumsal eleştiri, üçüncü işlev ise masalsı bir dünya yaratmak.

Kırmızı Bir Mercan, Ah Julio, Tablodaki Kadının Düşü, Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor, Maça Kızı,Sınırdaki Park, Düş İnsanları Sen ve Ben birinci işlevle gerçeküstülükten faydalıyor.

Hayal Hanım, Gece Aşevi'nde gerçeküstülük masalsı dünya yaratmakta kullanılırken; ***Firavunun Piramidi, Rüknettin Beyin Düşü, Gladyatörler Kulisi, Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır, Bir Ruh Çağırma Seansı, Bakır Lamba, Midas'ın Düşü, Kafesteki Tenor, Halıcının Düşü, Ay'a Yolculuk*** ve ***Kediciler*** toplumsal eleştiri görevini yüklenir.

Bu bölümde yirmi iki oyun ele alınmıştır ki doksan dört oyunun incelendiği düşünüldüğünde bu sayı oldukça yüksektir. Bunda radyo oyunun hayal gücünü tetikleyen yanının katkısı olduğu unutulmamalıdır.

4.6. RADYO OYUNLARININ BESLENDİĞİ KAYNAKLAR

Radyo, doğal olarak sesin büyüünden yaranır. Bir radyo oyununu dinlenir kılan, kulağa hitap etme şeklidir. Konu ne olursa olsun bir iki efekt ve uygun diyalogla dinleyiciyi yaşananana ikna edebilirsiniz. Radyonun yazara tanıdığı bu kolaylık ve özgürlük oyunların kaynaklarını geliştirir.

Hem gerçek dünya hem de gerçeküstü dünya kolaylıkla verilebilir radyoda. Güncel hayat, masallar, efsaneler, mitoloji, tasavvuf oyunlara rahatlıkla yedirilebilir. Bu konuda önde gelen yazarımız Behçet Necatigil'dir.

Radyo oyunu için düşünle gerçek arası nitelemesini kullanan yazar düzyazılarında bu görüşünü şöyle aktarır:

Gerçek radyo oyunu, düşünle gerçek arasıdır. Gerçeküstü öğeler ve sembollerle beslenir. Çok kere mecaz diliyle konuşur. Alegorik ve trajiktir. Tuluatla, skeçle, kabare ile hiç ilgisi yoktur. Yazarından, oyuncusundan, dinleyicisinden incelmış bir zevk ve saygı bekler. Düşündürücüdür. Sembollerden kuvvet alır, mecazlarla güçlenir, şiire yakındır; şiirsel arka plânlar ister. (Necatigil,2006: 283)

Radyo oyununun imkânlarının farkında olan yazar hayali kullanmayı bilir:

Radyo oyunu için en iyi konu tasavvuf edebiyatı. Bir derviş alacaksınız. Meselâ Abdal Musa, Eşrefoğlu Rûmî. Hârikulâde oyun çıkar. Kerametleriyle modern radyo oyunu çıkar. O hayaller hep alegorik, sembolik. Yalın gerçekle radyo oyunu yavan olur. Masal unsuru bulunmalı. "Gece Aşevi"nde adamlar güneşin altında yürürler. Ama gölgeleri yoktur. Masal motifi. Dinler tarihi, Asur dini ve Tevrat'tan tesbit ettim oğlak motifini. (Necatigil,2006: 152)

Behçet Necatigil'in bu görüşlerini aktardığı oyunlarından biri **Gece Aşevi**'dir. Oyun iki kişilik bir düştür. Oyunda tasavvufi göndermeler de bulunur.

İKİNCİ ADAM - Elektrikler bozuk galiba, mum yakmışlar. Ne de büyük mumlar! Türbelerde olur yal Peki ama , neden dördünü de yakmışlar?
BİRİNCİ ADAM - (Güler) Şerefimize!
İKİNCİ ADAM - Bir tanesi yeter, söndür ötekileri
BİRİNCİ ADAM - (lifler) Sönüyor.

İKİNCİ ADAM - Hızlı üfle!
 BİRİNCİ ADAM - (Hızlı üfler.) Sönüyor.
 İKİNCİ ADAM - Çekil sen! (Daha hızlı üfler.) Bu nasıl şey? Yine sönmedi.
 (Bir yan kapı açılır.) Kimdir o? Aa, siz misiniz?
 BEYBABA - Evet!
 İKİNCİ ADAM - Mumları söndüremedik.
 BEYBABA - (Hafif güler.) Onlar can mumları, dokunmayın yansınlar!
 Yanmaları daha iyi! Yan yana kendiliklerinden sönerler.
 BİRİNCİ ADAM - Zaten hemen yatmıyoruz. (BEYBABA'ya) Siz de mi bu
 otelde kalıyorsunuz?
 BEYBABA - Ara sıra. Geleceğinizi duydum, ben de geldim.
 BİRİNCİ ADAM - Siz hangi odadasınız?
 BEYBABA - (Hafif güler.) Bütün odalar benimdir (Necatigil,1997:153).

Burada can mumları insanı temsil eden bir semboldür. Aynı oyunda Salome anlatısına da gönderme vardır.

BİRİNCİ ADAM - (Sevinmiş, şaşırılmış) Bu ne? Terasa mı çıktık, Bahirin
 asma bahçeleri mi yoksa?
 İKİNCİ ADAM - Çiçekler, ağaçlar, havuzlar, köşkler.. (Su şı» pırtıları) Şu
 fıskiye'nin suyu neden böyle kırmızı?
 GARSON - Elinizi ıslatıp koklayınız.
 İKİNCİ ADAM - (Koklar.) Gül kokuyor. Anladım: gül suyu! Fakat neden
 kırmızı?
 GARSON - Özel imbiklerden çekilmiştir. Gül, kırmızı lıgını kaybetmez.
 Şu yandaki fıskiye mesela..
 BİRİNCİ ADAM - Suları sarı.
 GARSON: Sarı güllerin suları.. Kokusu da değişiktir; Koklayın!
 BİRİNCİ ADAM - (Koklar.) Evet, sarı güllerin kokusu, (Kısa bir sessizlik.
 Müzik hafiften devam eder.) Rakseden bu kızlar neye şarkı söylemez?
 GARSON - Onlar raksetmiyorlar, bir matem törenin deler.
 BİRİNCİ ADAM - Matem mi? Kim öldü?
 GARSON - Çok güzel bir rakkase. Salome!
 İKİNCİ ADAM - Ya? Neden öldü?
 GARSON - Öldürdüler,
 BİRİNCİ ADAM - Sebep?
 GARSON - Bir suç işledi. Birisini öldürttü. (Kısa bir sessizlikten sonra
 üzgün) Demin kokladığınız kırmızı gül sularında, öldürülen adamın da kanı
 var (Necatigil,1997:157).

Salome anlatısı gibi bir başka anlatı da Harut ve Marut'tur. **Temmuz**
 oyununda Erkek, kendi durumunu onlara benzetir.

ERKEK - Harut Marut. Baş aşağı yahut,
 KADIN - Gene neler uyduruyorsun?
 ERKEK - Uydurmuyorum. Melek bu ikisi.
 KADIN - Ne yapmışlar?
 ERKEK - Babil'e inmişler, bakmışlar: Şehvet almış yürümüş, Tanrı'ya
 şikâyetçi olmuşlar.

KADIN - Tanrı ne demiş?
 ERKEK - "Size de azgınlık ve şehvet verseydim, ne fesatlar çevirirdiniz!"
 demiş. Kendilerine çok güveniyormuş melekler. Harut ile Marut yani. Hayır,
 demişler, biz... imkânsız!
 KADIN - Tanrı imtihan etsin onları!
 ERKEK - Babil'e inmeleri de o yüzden. Babil'de bir kadına tutulmuşlar.
 KADIN - Erkek mi bu melekler?
 ERKEK - Baştan söylemedim mi? Erkek. Kadını ELde etmek için sarhoş
 olmuşlar, türlü rezalet çıkarmışlar, adam öldürmüşler... ve yatmışlar kadınla.
 KADIN - Tövbe de! Hiç melekler?
 ERKEK - İnsan gibi melek bunlar.
 KADIN - Gibi!
 ERKEK - Tanrı şöyle demiş — Ya dünya işkencesi, ya da ahret azabı.
 Hangisini seçersiniz?
 KADIN - Dünya işkencesi daha iyi!
 ERKEK - Neden?
 KADIN - Kısa sürer.
 ERKEK - Onlar da öyle sanmış olacaklar. Ama düşünememişler ki dünya
 azabı daha uzun sürer.
 KADIN - Öyle mi?
 ERKEK - Bitmek bilmez dünya.
 KADIN - Sana göre!
 ERKEK - Neyse Harut ile Marut, dünya azabını seçmişler.
 KADIN - Ya günahkâr kadın?
 ERKEK - Bir yıldız olmuş.
 KADIN - Yüceltilmiş yani?
 ERKEK - Daha neler! Utancı hep aynı yerde parlayacak, göze çarpacak,
 lanetli bir yıldız.
 KADIN - Erkekler bayılır böyle kadınlara.
 ERKEK - Bilmem. Harut ile Marut'u bilirim beni
 KADIN - Onların cezaları ne olmuş?
 ERKEK - Ayaklarından, baş aşağı, Babil kuyusuna asılmışlar.
 KADIN - Kuyuya, baş aşağı?
 ERKEK - Babil kuyusu benim de kuyum. Baş aşağı asıldım.
 (Necatigil,1997:458-459).

Yine **Temmuz** oyununda Ferhat'la Şirin aşkından söz edilir.

Uzun Köprü'de yer alan Kuş gölü anlatısı da dikkat çeker.

ERKEK - Üşüyor musunuz?
 I. KADIN - Çok az. Kuş Gölü efsanesini bilir misiniz? Bingöl dağlarında bir
 göl bu kuş gölü. Avcının biri bir kuş avlamış. Kuşu boğazlayıp bu gölde
 yıkarken, kuş dirilmiş, göle dalmış, kaybolmuş. Avcı tekrar yakalayamamış
 kuşu. Hangi gölde olduğunu bulamamış da ondan.
 ERKEK - Bir göl, dediniz. Tek göl.
 KADIN - Tek göldü. Kuş canlanıp o göle daldıktan sonra birdenbire
 etrafta bir tane daha göl peyda olmuş. Şaşırmış avcı. Hangisiydi kuşu dirilten
 göl? Aramış, taramış, bulamamış, kuşu dirilten gölü. Onun gibi.. siz de bir
 kuş öldürdünüz, fakat kuş uçtu gitti. Ve hiç mutsuz değil.(Necatigil,1997:435-
 436).

Necatigil oyunlarında mitolojiden faydalanır. Radyo oyunu hakkındaki görüşlerinde bunu da dile getirir. Kendisine **Gece Aşevi** oyunuyla ilgili sorulan soruya şu yanıtı verir:

Gece Aşevi"nde, kelle-mum-kan rengi, 77 No.'lu oda... gibi kesin olarak açıklayamadığımız unsurlar var. Bunlar sembolik mi- dekoratif mi?

Semboliktir. Hepsi mitle ilgili veya bâtil inançlar. Dinler tarihi ile ilgili motifler de vardır. Bir bir söyleyemeyeceğim ama "Gece Aşevi"ni yazarken birden aklıma takılan motif beni kaynağı bulmaya sevk etti. Örnek; oyuna girerken adamlar bir bahçe duvarı ile karşılaşır. Bir ağaç dalı vardır. Yemişli dal elma olacak. Adam elmalara uzanır ama tam elini değdirmiş, koparmak üzereyken dal geri çekilir. Bu bir mitostur. Böyle bir hikâyede tanrılar Tantalos'u cezalandırırlar. Ebedî açlığa ve susuzluğa mahkûm edilir. Yer altında çenesine kadar sulara gömülüdür, başının üzerinde yemiş dolu bir dal sallanır. Lânetli adam ne zaman su içmek istese su yok olur, elma yemek istese dallar yükselir. İşte bunun gibi çok şeylerden yararlandım. Hemen göze çarpmaz. Kültür birikimi önemli. (Necatigil,2006:150-151)

Yazarın mitoloji kullanımı sadece **Gece Aşevi**'nde değil **Temmuz**, **Uzun Köprü** oyunlarında da yer alır. **Uzun Köprü**'de de açlıkla cezalandırılan kralın öyküsüne gönderme vardır.

ERKEK - Bir kral, tanrıçalardan birinin kutsal ağaçlarını kesmeye kalktığı için, sonsuz bir açlıkla cezalandırılmış. Varım yoğununu, bu açlığı dindirmek uğruna harcamış, kral.

KADIN - Doymuş.

ERKEK - Doymuyor. Yiyor, yiyor, açlığı dinmiyor. Derken, kızı yardıma koşmuş. Denizler tanrısı, bu kıza, kılıktan kılığa girme yeteneği vermiş. Kız bu sayede, yeni yeni yiyecekler olmuş babasına. Adam, kızım da yemiş yutmuş.

KADIN - Açlığı geçmiştir artık.

ERKEK - Hayır! Erişebildiği kadar, kendi kollarım, bacaklarını da yemiş, gene doymamış.

KADIN - Doymaz bazıları.

ERKEK - Ben de o kral gibiyim! İçin için yiyorum kendimi, doymuyorum (Necatigil,1997:433-434).

Yine aynı oyunda mitolojideki Meleagros anılır.

ERKEK - Kendimden sıkıldığım kadar kimse sıkamaz beni. Mitologyada bir Meleagros vardır. Doğduğu zaman periler "Bu çocuk, şimdi ocakta bulunan odun yanıp bitinceye kadar yaşayacak!" demişler. Çocuğun annesi de, hemen odunu ocaktan çekip söndürmüş saklamış..

Temmuz'da ise yer altına inen tanrı, **Temmuz**'a gönderme vardır.

KADIN - Tanrılar gibi olsaydın keşke. Yazları yeryüzündeymiş onlar. Yazları, gündüz gece/ beraber olsaydık seninle.

ERKEK - Kışın, yeryüzünde olabilmemiz için, bü-tün bunlar.
 KADIN - Kış, kömürler, hastalıklar, artan masraflar...
 ERKEK - Yaa, yaa, yaa! Ben ne diye temmuz deyip duruyorum? Temmuz, en eski Tanrı'dır, yılın en verimli ayının simgesi, Temmuz'un karısı İanna yeraltından çıkabilmek için, kocasını rehin bırakır.
 KADIN - Rehin! Ne acayip kelime!
 ERKEK - Mutluluk ve aşk uğruna rehin kalmak!
 KADIN - Aşk! Aşkımız kalmış!
 ERKEK - Aşk ya da dayanışma! Temmuz, ağustos, imtihan aylarımızdır bizim.
 KADIN - İmtihanı hep sen veriyorsun!
 ERKEK - Ya senin verdiği imtihanlar? (Necatigil,1997:472).

Radyo oyunlara kaynaklık eden bir başka unsur masallardır. Necatigil'in **Üç Turunçlar** oyununda aynı adlı masalla üç kız kardeşin öyküleri örtüşür. Necatigil düzyazılarında bu konuya değinmektedir:

Radyo oyunları bence şiirin uzantısı, yani şiir ne de olsa boyutları kısıtlı bir edebiyat türü. Radyo oyununda biraz daha açılmak mümkün. Hikâye de yazılabilir, her şeyden bir roman da çıkarılabilir. Radyo oyununu ben şiire en uygun tür olarak alıyorum. Ama radyo oyunu derken, skeçleri uzakta tutuyorum bu tanımdan. Radyo oyunu şiir gibi sestem, imajdan ve mesajdan kuvvet alan, bu öğeleri yoğunlaştırdığı oranda şiire yaklaşan bir tür. Bizim hele masallarımız, efsanelerimiz bu türe çok elverişli. O yüzden çok seviyorum radyo oyununu. (Necatigil,2006:142)

Nazlı Eray'ın **Bakır Lambası** da Aladdin masalına yer verir ama bu masal modernize dilmiştir;çünkü cin işsizdir ve bu nedenle eşinden ayrılmıştır. Nazlı Eray **Midas'ın Düşü** oyununda da zar zor geçinen bir memurla dokunduğunu altına çeviren Midas'ı benzeştirir.

Hayal gücünün getirileriyle gerçeküstü konuları işleyebilen oyunlar gerçek kaynaklardan da beslenirler. Bu kaynaklardan biri de tarihtir. Bu bağlamda Osmanlı tarihinin oyunlarda ön plana çıktığını söyleyebiliriz.

5. BÖLÜM RADYO OYUNLARINDA KURGU

Kurgu kavramı ele alınan konunun okuyucuya/ dinleyiciye nasıl verileceğine ilişkindir. Oyun yazarı roman ya da öyküde kullanılan kurgu sistemlerinden birini kullanarak oyunu geliştirebilir. Ancak belli kurgular -iç içe kurgu- radyoda uygulama açısından zorluk taşıyabilir. Burada temel olarak dört kurgu türünden ve bu sınıflamaya giren oyunlardan söz edeceğiz.

5.1. Zaman Dizimsel Kurgu

Pek çok oyunda karşımız çıkabilir bir kurgu sistemidir kronolojik kurgu uygulama ve yazma açısından kolaylık sağlar.

Serim -düğüm- çözüm sıralaması gerilimi yavaş yavaş yükselen oyunlarda tercih edilir. Bu kurguyla yazılan oyunlarda olay/durum baş kişinin çevresinde döner; çünkü diğer kişilerin bakış açısı önemli değildir bu oyunlarda. Yaşar Nabi Nayır'ın, Ünver Oral'ın oyunlarının tamamı Murat Dalga'nın biri dışında tüm oyunları, Nazlı Eray'ın ve Behçet Necatigil'in bazı oyunları bu kurguyla oluşturulmuş. Behçet Necatigil'in sıralı oyunları olay değil, durum anlatısı üzerine kurulmuş. Oysa zaman dizimsel oyunlarda genellikle olay anlatısı var. İncelenen oyunların altmış tanesi kronolojik çizgide hazırlanmıştır.

Hasan Erkek'in **Bedel**, **Sevda Pınarı**, **Gençlik Irmağı**, **Hayatın Çiçekleri**, **Buluşan Yollar**, **Umut Kuşları**, **Gerçek Gibi** oyunları zaman dizimsel kurguyla oluşmuştur. Oyunların hepsi olay anlatısıdır.

Bedel'de üniversite öğrencisi Murat'ın köyüne dönmesi, kan davası ile mücadelesi ve bu uğurda ölümü zaman dizimsel olarak verilir. **Sevda Pınarı**'nda kasabanın zengin delikanlısı oraya yeni gelen öğretmene âşık olur. Oyun kasabalı delikanlının öğretmeni elde etme mücadelesi ve yenilgisiyle sonlanır. **Gerçek Gibi**'de yerde bulunan bir pasaportla

başlayan oyun, pasaport sahibinin izinin sürülmesi, olayın adli bir vak'a oluşu ve çözümlenmesiyle biter.

Yaşar Nabi'nin **Görücü, Piyango Bileti, Çok Bilen Çok Yanılır, Köy Öğretmeni, Bir Kadın Üç Erkek, Büyük Söylememeli, İstifçi** oyunları da zaman dizimseldir.

Bir Kadın Üç Erkek, İstifçi oyunları yaklaşık birer ikişer saatlik bir dilimde geçer. Olay anlatısı olan oyunlarda geriye dönüş ya da paralellik yoktur.

Piyango Bileti birkaç aylık bir süreyi kaplamakla beraber yine de zaman dizimseldir. Kendine zengin süsü veren gencin birkaç aylık sahte hayatı ve gerçeğin ortaya çıkışıyla biter oyun. **Köy Öğretmeni** ve **Büyük Söylememeli** birkaç güne yayılan sıralı olay anlatılarıdır.

Nazlı Eray'ın **Bakır Lamba, Midas'ın Düşü, Mihri Abla, Bir Ruh Çağırma Seansı,** ve oyunları da zaman dizimseldir. Bu oyunlar kısa bir anı betimler. **Bakır Lamba**'da Alaadin'in cini buluşu, cinin yeteneklerini kaybettiğinin öğrenilmesi ve her şeyin normale dönmesi üzerine kuruludur. **Midas'ın Düşü**'nde Mithat kayınvalidesine dokunup onu atına dönüştürür, ardından hayallere dalar, hayaller kayınvalidenin ete kemiğe bürünmesiyle sonlanır. **Firavunun Piramidi, Gladyatörler Kulisi, Kafesteki Tenor, Düş İnsanları: Sen ve Ben, Kırmızı Bir Mercan, Maça Kızı, Ay'a Yolculuk, Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır, Zambak Büfesi, Telefon Hatları** oyunları gerçeküstü olmakla beraber zaman dizimseldir ve kısa anları anlatırlar.

Murat Dalga'nın **Vazo, Derna Köylüleri, Kurtuluş(Asiyeyi Öldürmek), Baloncuklu Gazoz, Çero'nun Parası, Godo'nun Otelide Aşk, Anne, Topraktaki Şehit Kanı, Sınav** oyunları olay anlatısıdır ve sıralıdır.

Ünver Oral'ın **Kapıdaki Adam** , **Ben Öldürmedim**, **Renklerin Ölümü**, **Barış Korkusu** oyunları da serim-düğüm-çözüm mantığıyla ilerler. Dört oyunda da olay vardır.

Tarihi konu alan **Deniz Abdal** İstanbul'un fethinin öncesinden başlayarak surların üzerindeki mücadele anına gelir.

Zeyyat Selimoğlu'nun **Koca Denizde İki Nokta** oyunu bir durum anlatısıdır ancak zaman dizimseldir.

Lemia Balı'nın **Cem Sultan**, **Bir Kaza**, **Köşkte Bir Gün** oyunları da sıralıdır; ancak Cem Sultan daha uzun bir zamana yayılır.

Behçet Necatigil'in **Gaz**,**Temmuz**,**Kadın ve Kedi**,**Artırma Salonunda**, **Kutularda Sinek**,**Kediciler**, **Uzak Yol Kaptanı**,**İki Çapraz Çizgi**,**Yol**, **Süslü Karakol Durağı** oyunları zaman dizimsel durum anlatılarıdır.

Ülker Köksal'ın **Binbir Çiçek Kolonyası**; Tevfik Yılmaz'ın **Cihangir Hükümdar**; Sanih Sarıdal'ın **Kadife Terlikler** ve Afif Obay'ın **Kefil** oyunları da bu kurguyla oluşturulmuştur.

İncelenen oyunları altmışında gördüğümüz zaman dizimsel kurgu yazarlar tarafından en çok tercih edilen kurgu olarak görülmekte.

5.2. Geriye Dönüslü Kurgu

Sıralı kurguların yanında geriye dönüşlerin kullanıldığı oyunlar da görülmektedir. Zamanın kırıldığı, geriye dönüş ve sıçrayışların yaşandığı oyunları geliştirmek için efekt ve diyalog kullanılır. Geriye dönüş her zaman o anın yeniden yaşatılmasıyla yapılmayabilir, incelediğimiz oyunlarda anıların dillendirilmesiyle geçmişte kalanların aktarılması da görülmektedir. Özellikle Nazlı Eray'ın oyunlarında bu yöntem kullanılmıştır.

Murat Dalga'nın **Yarına Uyanmak** oyununda Atatürk'ün Fikriye Hanım'ın evinde misafir olduğu bir gece anlatılır. Konuşmada Atatürk'ün Cumhuriyet'in ilanı süresince yaşadıkları efekt geçişi kullanılarak aktarılır.

M.KEMAL - Arkadaşlarım arasında beni diktatör olarak düşünenler vardı. Ya da gelecekte bir diktatör olacağımı hayal edenler.
 LATİFE - (ŞAŞKIN) Ama nasıl olur paşam?
 M. KEMAL - İllaki öğrenmek istiyorsan dinle. (Es)
 EFEKT - Hayal alemine davet eden müzik.
 RAUF - Başkumandan sözünde durdu. Büyük millet Meclisi başkanı olarak hükümetin kararına karışmadı.
 FUAT - Beni de Moskova'dan çağırdı. Müdafa-i Hukuk grubunun başına geçirdi ve meclis başkan vekili yaptı.
 RAUF - (Şüpheli) Beni meclisteki huzursuzluk düşündürüyor. Muhalefet işi nereye kadar götürecektir?
 FUAT - Saltanatçılarla saltanatın karşısında olanların çatışmasına... (Düşünceli) Gazi paşanın tutumu.
 FUAT - Bence o her şeyi savaşın kazanılmasından sonraya bırakmak istiyor.
 RAUF - Ya sonrası...
 FUAT - (Düşünceli) Bence, sonrasında da tarafsız bir tutum izlemeli.
 RAUF - Biraz dolaşalım.
 FUAT - Olur (Dalga,2006:98).

Lemia Balı'nın **Eski Bir Hatıra** oyunu da Çanakkale Savaşı dönemlerinde çocuk olan bir kadının geçmişini hatırlamasını içeriyor. Geçmişe dönüş efektle yapılmış. Oyunda kadın sık sık ana gelip tekrar geçmişe döner.

Tarihi konulu oyunlarda olayların daha iyi verilebilmesi için geçmişten kesit verildiği görülmektedir.

Ergun Evren'in **Susmak Bütün Zamanı En Sana** oyunu oyun geçmişte başlayıp bugüne gelir.

ADAM - Önemli bir şey görüşecektim.
 KADIN - Tabii, hay hay.. Ancak şimdi gitmem gerek.. Şu kartımı vereyim telefonla evden arayabilirsiniz...
 ADAM - (SEVİNÇLİ) Çok teşekkür ederim... İnanın bu nikaha sizin görmek için gelmişim...
 KADIN -Çok naziksiniz.. Çok teşekkür ederim.. Telefonunuzu bekleyeceğim.
 GEÇİŞ
 KADIN - Bilgisayar gibi mi desem, fotoğraf makinası gibi mi desem...
 ADAM: Neyi?

KADIN - Yani öyle bir beynin var.. Yıllar önceki sözcükleri bile unutmamışsın...(Evren, 1994:5).

Oyun boyunca kadın ve erkeğin ilişkilerinden kesitler verilir. Hatta geçmişe ayrılan zaman dilimi çok daha yoğundur. Geçişler bazen efektle, bazen müzikle bazen de sessizlikle yapılmış. Oyun bugüne dönüşle bitmektedir. Geçmişin farklı anlarına sık sık gidilen oyunda zikzaklı bir kurgu olduğu söylenebilir; çünkü oyun boyunca anla geçmiş arasında gidiş geliş yaşanır.

Emine Işınsu'nun **Bir Yürek Satıldı** oyunu da andan başlayıp önce uzak geçmişe sonra yakın geçmişe gider. Yüreğini satışa çıkaran adamın önce çocukluğu belirir. Dadı, uşak, hizmetçi onu arar. Adamsa bundan zevk alır. Oyun bugüne döndüğünde adam duyduğu bıkkınlığı anlatır ve yeniden yakın geçmişe dönülür. Yerleştiği balıkçı kasabası, intihardan kurtardığı kadın, kadının ona âşık olması ona saçlarından ördüğü bir keseyi armağan etmesi, adamın onu yalnız bırakıp gitmesi, kasabadaki erkeklerin kadına saldırması, adamın bunu görmesine rağmen aldirmaması sıralandıktan sonra adam yüreğini söker ve eski zengin hayatına döner. **Bir Yürek Satıldı**, geçmişle an arasında gidip gelen oyunlardan biri olarak kurgulanmıştır. Oyunda geriye dönüşler eylemin sebebini açıklamak için kullanılır. Adamın kalpsizliğinin temelleri çocukluğundadır, bu nedenle önce uzak geçmişe gidilir, onun ruh durumunun sebep olduğu olaylar ise yakın geçmişle verilir. Böylelikle kurgu eylem sebebini açıklama işlevi üstlenir.

Behçet Necatigil'in **Yıldızlara Bakmak** oyununda geçmiş adamın yüzleşmesini ortaya serer. Onu geçmişe götüren kendi isteği değil sorulan sorulardır:

YOLCU - Çok sıcak, buram buram buğular içinde bir hamamın uğultuları gibi. Bir soru; ama her kelimesi açık, belli bir soru. Yayılan, duman duman yaklaşan, sonra eriyip dağılan bir soru.

GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Hangi saatlerde soruluyor?

YOLCU - Değişik saatlerde. Ama en çok...

BİR KADIN SESİ - (Uzaktan.) Ocağa yemek koydum, araya bakmayı unutma, indirirken biraz tuz at! Ben gidiyorum. Hoşça kal.

BİR ERKEK SESİ - (Uzaktan.) Hesaplara baktın mı? Yanlış bir iş yaparız da başımız derde girer, bir de sen kontrol et! Ama biraz çabuk ol, çabuk, çabuk!

BİR KADIN SESİ - (Uzaktan.) Hayatım! Elko'nun vitrinindeki kumaşları gördün mü? Öyle hoş desenler ki; çok da ucuz. Yarın gidelim de bir mantoluk alalım, olmaz mı?

BİR ERKEK SESİ - (Uzaktan.) Kaç gündür bakamadın mı? Eee birader, biliyorsun, acele bu iş! Bırak elindekini de, önce buna bak! Buna, buna, buna!

GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - (Yüksek sesle.) Evet, en çok?

BİR KADIN SESİ - (Uzaktan, uyku/u.) Yatıyor musun? Öyle yorgunum ki! Üstleri açık olmasın, çocuklara baktın mı?

YOLCU - (Dalgınlığından sıyrılır, çabuk çabuk.) Hayır, belli olmuyor, geceleri de duyuyorum. Çalıştığım yerde, evde, her vakit. Bazen uykumun arasında. Hemen uyanıyorum.

GÖZLEMEVİ MÜDÜRÜ - Hep aynı soru mu?

YOLCU - Hep aynı soru. (Necatigil, 1997:27-28)i

Geriye dönüş bu oyunda hayattaki eksikliklerin sonradan farkına varılmasını göstermek için kullanılır. Yüzleşme geçmişe dönüşle sağlanır. Bugüne dönüldüğündeysen her şey için geç kalınmıştır.

Emekli oyunu geçmişe dönmenin iki yolunu kullanır. İzzet Bey'in emekliye ayrılışından sonra geceleri gizlice daireye gitmesiyle başlayan oyun onunla ilgili hatıralarla sürer. İş arkadaşları onun emeklilik yemeğini anımsar. Anda da geçmişe dönüşte de oyuna konu olan İzzet Efendi hiç yer almaz. Geçmişe ilk dönüşte bir meyhane akustiği efekt olarak kullanılır.

Bir meyhane akustiği. Hafif müzik.
EROL BEY - Neye durduk, Beyler?Şef, emret de içelim!
MÜDÜR - İçelim, Mirim! (Kadeh tıkırtıları) Mezeler de nefis yani! Buyursanıza(Çatal, tabak sesleri) Eee, İzzet Efendi, demek böyle (Kısa bir sessizlik)Ne mutlu sana! (Kısa bir sessizlik) Susuyorsun İzzet Efendi, hep biz konuşuyoruz (Necatigil,1997:92).

İkinci dönüş anıların aktarımı şeklinde verilmiş. Bu anılar sayesinde İzzet Efendi'nin ölümünü öğreniyoruz.

MÜDÜR - Ölümü de çok tuhaf oldu biçarenin. Gece, on ikiye beş kala girmiş içeri bekçi, bir de bakmış...
EROL BEY - (sözünü keser) Şef'in koltuğunda İzzet Efendi!
MÜDÜR - Şaşırmış bekçi uyuyor sanmış. Sol koluna yaslamış da başını, sanki uyuyakalmış.
EROL BEY - Yarı yüzü açıktaymış ama.
MÜDÜR - Evet, gülümsüyormuş.
CEMİL BEY - Kahveci olduktan sonra hiç uğramazdı geceleri.
MÜDÜR - O gece gelmiş.

CEMİL BEY - Ölmeye. Zindanında ölmeye.
EROL BEY - Kendi evinde ölmeye (Necatigil,1997:107-108).

Oyun zamanında geçmişe dönüş hikâyesinin gelişimini öğrenmemizi sağlar. Oyun anlatımı başladığında İzzet Efendi çoktan ölmüştür.

Uzun Köprü oyunu da geçmişe dönüşten faydalanır. Kadın ve Erkek'in uzun tren yolculuğunda Kadın'ın Erkek'i görme amacı geçmişe dönüşle verilir. Erkek'i arkadaşı için bulur.

I.KADIN - Siz de kestirin biraz! Demin ben nasıl uyudum...
(Uzun bir tren düdüğü. Birden sessizlik.geriye dönüş. Konuşmalar yankılı, net.)

II. KADIN - Bir çocuk tarafı vardır. Serinkanlıdır, alaycı görünür, birden içine kapanır. Öyle anlarını yakala! Beni hâlâ seviyor mu? Kesin olarak bunu anlamaya çalış!
I. KADIN - Ne olacak hâlâ seviyorsa? (Necatigil,1997:413).

Oyunun ilerleyen bölümlerinde kadın kendi geçmişiyile de yüzleşecektir. Uzun Köprü'deki zaman geçişleri oyunu iki kişinin diyalogu olmaktan çıkarır ve kişilerin iç dünyaları hakkında bilgi edinmemizi sağlar.

Yine Necatigil'e ait olan **Altın Beşik**'te kızına söz verdiği bebeği bir türlü alamayan ve onun ölümünden sonra bu nedenle dengesini yitirmiş bir baba anlatılır. Baba bir sandığa koyduğu gerçek insan boyutlarındaki bebeği evinin balkonuna gömmeye çalışır. Onun bu gelgitlerinde geçmiş yeniden yaşatılır. Geçmişe dönüş **Bir Yürek Satıldı** oyununda olduğu gibi olayın nedenini öğrenmemizi sağlar.

İKİ KÜÇÜK ÇOCUK - (Oyunun sözlerini şarkı halinde söylerler(Altın beşiğe kim biner? /Alacalı bulacalı kız biner.
(Çocuk gülüşmeleri. Birden kesilir.)
KÜÇÜK KIZ - Baba, bana tıpkı benim gibi bebek alacaktın!
ADAM - (Üzgün) Alacağım yavrum
KÜÇÜK KIZ - Hep alacağım diyorsun, almıyorsun!
ADAM:Alırım, bir tanem!
KÜÇÜK KIZ - Anne, sen al! Babam, alacağım diyor, almıyor.
KADIN - Ben alırım, güzel kızım!
KÜÇÜK KIZ - Ama benim boyumda, bana benzeyen olsun!
KADIN - Tıpkı senin boyunda, sana benzeyen.
ADAM - Peki, senin boyun uzayınca ne olacak bebek?
KÜÇÜK KIZ - Yenisini alırsın babacığım! (Necatigil,1997:493-494).

Lemia Balı'nın **Bir Yalının Ruhu** oyunu IV. Murat devrini anlatır. Padişah oyun boyunca geçmişle yüzleşir, yüzleşmede geçmiş yeniden yaşatılır. Zamanda sıçrayış, perde arkasını öğrenmemizi sağlar.

İKİNCİ BENLİK - (Üzgün bir sesle) Zavallı Nefî , o gün kaderin bir yaldız solukluğu ile kendisine son bir defa güldüğünü gördü, fakat ertesi sabah Bayram Paşa konağının odunluğunda cellada boynunu uzattı. Onun sesini duyuyor musun?
 CELLAT - Gel Nefî Efendi(Kahkaha ile gülerek) odunlukta bir hiciv düzecek şahıs vardır, ger gör.
 NEF'Î - (Hiddetli bağırarak) Yürü, bildiğinden geri kalma bre mel'un cellat. Ben ensemde yağlı ipi her gün duydum. Bu gün son olsun... (Bağırarak(Hepinizi hicvettiğime nadim isem kafirim. .. (...)
 (Hafif bir sessizlik, suya atılan bir şeyin çıkardığı ses)
 Cellat(Gülerek) Bitti işi... (Balı,1969:150).

Yüreğimdeki Diken oyununda da andan geçmişe gidiş ve tekrar ana dönüş vardır. Efe, Orhan'a yitirdiği sevgisini anlatırken geçmişte yaşadıklarına tanık oluruz. Geçiş ise efektle yapılır.

ORHAN - Ne düşünüyorsun?
 EFE - (DÜŞLER) Onu ilk gördüğüm günü dün gibi hatırlıyorum. Sekiz yıl önce karlı bir kış günüydü. (SUYUN ÇAĞILTISI VE KONUŞMA SONA DOĞRU FADELENİR) Bir resim sergisinin açılış kokteyline gitmişim.
 EFEKT KALABALIĞIN UĞULTUSU GÜLÜŞMELER HAFİF MÜZİK FONDA.
 ZEYNEP - "Ankara'da Akşam" adlı tabloyu nasıl buldun, Esra?
 ESRA - (DÜŞÜNCELİ) Fırça darbeleri yumuşak. Çok güzel.. Ama renkler biraz daha soluk çalışılsaydı, bence o zaman daha melankolik olurdu.
 EFE - (BİRDEN) Ben de aynı kanıdayım (Adalı, 1996:11).

Aşk öyküsü sonlandığında yine efektin yardımıyla kahraman ana döner. Burada da geçmişe dönme olayları aktarmak içindir.

Madam Anjel'de, ona hayran olan bir gencin anılarına çıktığı yolculuk anlatılır. Madam Anjel'in güzelliği, kocasının ölümü, kadının intihar girişimi kısa kısa hatırlanır. Ardından ana dönüş gerçekleşir.

Bazı oyunlarda geçmişe dönüşün sadece anıların aktarılması yoluyla yapıldığı görülür. Bu sınıflamaya giren tüm oyunlar Nazlı Eray'ın

oyunlarıdır. **Tablodaki Kadının Düşü**, **Hızır**, **Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor**, **Antika Aynanın Düşü**, **Sınırdaki Park**, **Ah Julio**, **Kaybettiğim Kız**, **Halicinin Düşü**, **Yalnız Adamın Düşü**, oyunlarında bu kurgu kullanılır.

Bu oyunlarda dikkat çeken nokta oyun karakterlerinin kendi geçmişlerini anlatmasıdır. **Tablodaki Kadının Düşü**'nde anlatıcı bizi tablodaki kadına kulak vermeye davet eder. Kadın tablosunun yapım sürecini anlatırken aslında hayatını anlatır.

KADIN - Kocam yaptırmıştı bu gördüğünüz tablomu. Yıllarca şöminenin üstünde durdu. Şöminenin yakıldığı kış günlerinde hafif bir ılıklik gelirdi bedenime. Yıllarca bu tablonun çerçevesinden salondaki insanlara gülümseyip durdum.(...) Ressama aylarca poz verdim. Ressamla konuşurduk. (...) Terzimi anlatırdım ona. Elbiselerimi ünlü terzi Calibe dikerdi. (...) Biliyor musunuz? Yıllardır bu tablonun içindeyim. Bazan şöminenin üstündeki mumlar yakıldığında, fırlamak istiyorum bu çerçevenin içinden. Yeniden yaşama dönmek istiyorum (Eray, 1996:60-61).

Hızır'da da bir gece yarısı Hızır'ı rüyasında gören adam hayatındaki değişimi anlatır geçmişe dönerek. Bir anda istediği her şeye kavuştuğunu; ama mutlu olamadığını öğreniriz. Bugüne döndüğünde Hızır'ı bir daha görmediğini ama ruh sağlığının yerinde olduğu söyler oyun kişisi. **Ah Julio** da böyle bir mantıkla kurulmuştur. Geçkin bir kız olan Kâmile bir süreliğine de olsa rüyalarını erkeği Julio Iglesias'a sahip olur. Oyunda da onu bulması ve yitirmesini anlatır. Kâmile, bugüne döndüğünde mutsuzdur.

Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor ve **Sınırdaki Park**'ta birden fazla kişi geçmişteki bir olayı, anıları yoluyla aktarır. İki oyunda da bir ölüm üzerine konuşulur. İlk oyunda bir cinayete şahit olanlar anılarıyla o anı aktarırken, ikini oyunda ölenler ölümlerini anlatır.

MEMDUH - Sen... Sen burada ne arıyorsun abla? Burası... Burası bir sınır. Öyle bir şey. Biz mahsustan sınırı geçmiyoruz.
NERİMAN HEMŞİRE - Kürtajdan gittim. Az önce. Olacak iş değildi. Ayılamadım. İki aylıktı. Ayıltamadılar. Ne tuhaf... Arka odada gizlice, alelacele oldu. İşte, narkoz fazla geldi galiba.
RASİM - Neriman Hemşire... Siz de, demek siz de...

NERİMAN HEMŞİRE - Evet. Ben de öldüm. (...) (Eray,1996:90).

Kaybettiğim Kız ve **Yalnız Adamın Düşü** yitirdikleri sevgilileri anımsayan iki erkeği anlatır. Yalnız Adam sadece sevdiği kadını değil geçmişte bıraktığı arkadaşlarını ve ailesini de anar ve ana gelir.

Halıcının Düşü ve **Antika Aynanın Düşü** de andan başlayıp geçmişe ve yeniden ana uzanırlar. Yukarıda söz ettiğimiz tüm oyunlar geçmişe aktarırken farklı bir yol izlemiş olayı/durumu yaşatmak yerine anı yoluyla aktarmışlardır.

Radio oyunlarında kullanım sıklığı açısından ikinci sırada yer alan geriye dönüşlü kurgular, farklı yollarla yapılabilir. An ve geçmiş arasında sürekli bir yolculuk, sadece belli bir bölümde geçmiş, kullanma ya da anıyla geçmişe dönme mümkündür.

Geçmişe dönüş belli işlevlerle kullanılır. Bunlar arasında olayların nedeni belirtme, olayın/durumun perde arkasını betimleme, kişilerin ruh hallerini belirleme ve geçmişle yüzleşmeyi sağlama yer almaktadır.

5.3. PARALEL KURGU

Paralel kurguda aynı zaman dilimi içerisinde bir öykünün farklı kişilerine ve onların durumlarına yer verilir. Genelde masalarda görülen bu kurgu çeşidine bazı radio oyunlarında da rastlamak mümkündür. Nazlı Eray'ın **Rüknettin Beyin Düşü** oyunu iki kurguya sahip oyun kronolojik giderken belli bir yerinde paralellik söz konusu. Oyunun kurgusu şöyledir:

Aliye'nin Rüknettin'i düştten uyandırması, Rüknettin'in düşü anlatması, rüya alemindeki kayınvalide ve damadın Rüknettin'i araması ev halkının şaşkınlığı, Rüknettin'in rüya alemine dönmesi, düğünün devam etmesi, Aliye'nin kocasını yitirdiğini düşünmesi

Paralellik rüya alemiyle gerçek alemin birleşmesiyle sağlanır.

ZEHRA - Allah Allah... Gelin hanım yok oldu. Burası da çok kalabalık. (...) Fotoğrafçı geldi. Gelin nereye gitti? Sıkıntı mı geldi acaba kalabalıktan... Rukiye, Rukiye... (Düğün evinin gürültüsü.)
 ALİYE: Ahh, neydi o ses? Bir kadın konuştu.
 RÜKNETTİN: A,aa, o mu, gördüğüm düştteki kayıinvalidem Zehra Hanımın sesiydi o.
 (...) Zehra: Oğlum gelin nereye gitti? Tuvalet bir bakalım. Ayıp oluyor konuklara...
 DAMAT ACAR - Bilmiyorum anneciğim, az önce yanımdaydı. heyecanlı görünüyordu, sıkıntı mı geldi acaba? Meraklandım, dur içeriye bir bakayım. Şimdi gelirim. (Düğün evi gürültüsü)
 ALİYE - Buyur işte, düştteki damat bey de konuştu. Seni merak ediyormuş Rüknettın, ay bayılacağım! (Eray,1996:10).

Gecenin İçinde Dört Sesli Kanon, geçmişlerini hatırlayan iki eski sevgilinin sesi aynı gecede farklı yerlerde yankılanır. Kurguda şu sıra izlenmiştir: Leyla'nın Rıza'yı hatırlaması, Rıza'nın, eşinin yanında Leyla'yı hatırlaması, Leyla'nın gençliğinin konuşması, Leyla'nın pişmanlığı, Rıza'nın onu düşünmekten vazgeçmesi.

KADIN (LEYLÂ) (Kendi kendine) - Bir ıhlamur daha mı içsem acaba? Gençliğim bir nehir gibi akıp gitti avuçlarımın arasından. Aslında yaşamım akıp gitti işte... Niçin, niçin hiçbir şeye tutunamadım? Acaba niçin hiçbir şeyi tutup, yakalayıp, göğsüme bastırmadım? Ne bir erkeğe sahip çıktım, ne de sahiplenileyim istedim. İşte böyle... Telefonum. Şu köşede, Çalmıyor artık. Ne çok çaldı eskiden. Sustu, Yıllardır sustu. Küsmüş bir koca gibi...

RIZA - (Gecenin içinden bir yerden)Arkadaşlar derlerdi ki... Bizim Recep'le Mümtaz. 'Rıza çok düşünüyorsun bu kızın üstüne. Bir gün telefon edemeden duramıyorsun. (...) Leyla... Kim bilir nerdesin? Mutlu musun? Beni Yıldız Parkı'nda terk ettiydin o gün. (...) Mutlu musun Leyla (ERAY,1996:135136)

Leyla ve Rıza aynı zaman dilimlerinde birbirlerini düşünürken oyunun sonunda Rıza artık Leyla'yı iç düşünmemeye karar verir.

Behçet Necatigil'in **Son Tren** oyunu paralel kurgunun net olarak görüldüğü oyunlardan biridir. Oyun evin içi ve dışı şeklinde kurgulanmıştır. Son bölümde evin içiyle dışını sadece bir kapı ayırır ama Kadın ve Kocası hiçbir zaman Kız ve Erkek'le karşı karşıya gelmez.

Kurgu şöyledir:Kadın ve kocasının evde sıkıntılı bir şekilde oturması, erkek ve kızın istasyonda buluşması, kadın ve kocasının evinde, kocanın sıkıntısının artması, erkek ve kızın onların izini eski evlerinde araması, kadın ve kocasının son trenin sesini bekleyişi, kız ve erkeğin evin önüne gelişi, kadın ve kocasının evinde, kocanın kadının kapıyı açmasına izin vermeyişi, kızın kapının açılmaması nedeniyle orayı terk etmesi, son trenin gidişi kocanın rahatlaması.

Oyunda paralel anlatılar arası geçiş, efektle yapılır.

KOCASI - (Yavaş sesle.) Verilmiş bir karar varsa ondan dönmek lazım. Yeniden başlamak istemiyorum. Kapıyı açtın mı artık her şey biter. Bu bir dönüm noktası. Her şey biter?

KADIN - Nasıl biter?

KOCASI - Bak, dinle beni! (Sesi gitgide yükselir.) Sinirlerim öyle gergin ki! Nasıl anlatayım sana? Hayatın bazı dönemlerinde yollar ayrılır. İster istemez böyledir bu. Herkes kendi hayatını yaşar. Biz kendi hayatımızı uzun zaman başkalarıyla bölüştük. Ama artık bizim olmalı bu hayat. Mecbur muyuz?

KADIN - Yavaş konuş, duyulacak.

KOCASI - Duyulsun! Kapıyı açtığın an her şeye tekrar başlamak gerekir. Var mı sende bu kuvvet?

(...)

(Kapının dışında. Konuşmalar yavaştır.)

KIZ - Açmıyorlar.

ERKEK - Anladılar galiba.

KIZ - Nerden anladılar. Seslenmedik, sesimizi duymadılar ki!

ERKEK - Sır (Necatigil,1997:78-79).

Pencere oyununda hem kronolojik kurgu hem paralellik hem de geriye dönüş kullanılmaktadır. Oyunun kurgusu şöyle sıralanabilir: Kadın ve erkeğin yaşlı kadının korkması hakkında konuşması, kadın erkeğin onu anlamaya çalışması sürekli olarak pencerenin gösterilmesi, kadının ağabeyini suçlaması, kadının ağabeyiyle hayali konuşması, erkeğin yengeyle yaptığı konuşmayı hatırlaması, çocukların yaralı kediyle oynaması, yaşlı kadının bunu duyup bağırması, kadın ve erkeğin anneyi pencereden uzak bir odaya taşıması.

Bu oyunda da paralel anlatıya geçilirken merdiven sesi, kedi miyavlaması efektleri kullanılmıştır. Kadın ve erkek odalarına çekildikten sonra sokakta paralel anlatı başlar. Sokaktaki yaralı kedi yaşlı kadınla özdeşdir. O da öce

paylaşılamaz ama sonra sokak ortasında terk edilir. Çocukların sözlerinden, oyunun başında yaşlı kadını korkutanın, yaralı kedinin pencerenin önüne getirilmesi olduğu anlaşılır.

Ertuğrul Faciası da kurgusuyla farklılaşan oyunlardan. Oyunda farklı kurgulamalar kullanılmıştır:

- I. Ertuğrul gemisi
 - I.I.Ertuğrul gemisiyle yola çıkacakların kahvehanedeki sohbetleri
 - I.II.Harti Bey'in geminin yolculuğa uygun olmadığını anlatması
- II.Ertuğrul gemisinin yola çıkışı
 - II.I. Mürettebatın heyecanı
 - II.II. Geminin Süveyş Kanalı'nda kaza yapıp beklemesi
 - II.III. Yüzbaşı Celal Bey'in mektubundan Kolombo'ya varış
 - II.IV. Yüzbaşı Celal Bey'in mektubundan Singapur'a varış
- III.Ali Ruhi'nin Hastalığı ve Hong Kong
 - III.I. Gemi katibi Ali Ruhi'nin hastalanıp Singapur'da kalması
 - III.II. Ertuğrul'un Hong Kong'a varışı
- IV. Osman Paşa'nın Mektupları ve dönüş
 - IV. I.Osman Paşa'nın ağabeyine yazdığı mektuplarla Japonya'ya varışı anlatması
 - IV.II. Osman Paşa'nın askerlerin de fikrini alarak dönüşe karar vermesi
- V.Ertuğrul'un batışı
- VI. Ertuğrul'un batışından sonra yaşananlar

Oyunun birinci ölümü kronolojik olarak ilerler. İkinci bölümde geminin yolculuğu ve duraklar Yüzbaşı Celal Bey'in mektuplarından anlatılmaya başlanır ancak yaşananların bir kısmı diyaloglar halinde verilerek bir anlamda geriye dönlür..

YÜZBAŞI CELAL BEY - (Anlatır) O gün cuma idi. Kolombo şehrinin fahri konsolosunun hazırlattığı arabalara üçer kişi binerek, çarşıdan ve bahçeler

arasından geçerek, konsolosun evine vardık. Gayet güzel bir köşktü. Kahvaltı edildi, tekrar arabalara binilip câmii şerîfe gidildi.. (Uğultular. "Ehlen ve sehlen!", "Merhaba!"sesler.)
TEĞMEN İSMAIL EFENDİ - Kalabalıkta az kaldı sizi bulamıyordum, şairim efendim!
ALİ RUHİ - Câmii nasıl buldunuz, İsmail Efendi? (Necatigil, 1995:28).

Üçüncü bölüm kronolojik çizgide devam eder. Dördüncü bölümde de bu kez Osman Paşa'nın mektupları yolculuk serüvenini anlatır. Beşinci ve altıncı bölümler paralel kurguyla oluşturulmuş. Geminin batış anı farklı bakış açılarıyla anlatılıyor bu bölümlerde.

OSMAN PAŞA - Ben Amiral Osman, Ertuğrul kumandanı! 16 eylül 1890 salı. Yola çıkışımızın üçüncü günü. Kumanonada denizi kesimine girmiş, güney batıya doğru yol alıyorduk. Hava bulutluydu, pusluydu, fırtınalıydı. Rüzgar çok set esiyor, tam da puruvadan geliyordu.
SÜVARİ - Dağ boyu dalgalar.. Öğleden sonra Ertuğrul bocalamaya başladı..
SÜVARİ MUAVINİ - Yelkenler sarılmıştı. Bu tekne, bu korkunç dalgalara şimdi nasıl dayanırdı?..
(Çatırtılar, bağrışmalar. Sessizlik) (Necatigil,1995:58).

İncelenen radyo oyunlarında paralel kurgu yalnızca beş oyunda ele alınmış. Bu oyunlardan **Rüknettin Bey'in Düşü** ve **Gecenin içinde Dört Sesli Kanon, Pencere** oyunları daha kısa zamanlı iken **Ertuğrul Faciası** uzun zamana yayılan bir oyundur.

Paralel kurgu oyunlara farklı bakış açıları katma imkanı sağlar. Aynı olay ya da durum başka gözlerden anlatılarak kurgu zenginleştirilir.

5.4. İÇ İÇE KURGU

İç içe kurgu tasarı açısından daha zordur. İç içe geçmiş farklı ancak anlamsal bütünlüğe sahip hikâyelerden oluşur. Çerçeve anlatı olarak da adlandırılabilen bu kurguda en dıştaki hikâye iç hikâyeleri kapsar. Behçet Necatigil'in **Hayal Hanım**'ı bu kurguya örnektir.

Çerçeve: Cevad bir öğrencidir ve üstadının yanındadır.

I. Hikâye: Cevad Semerkand Şahı Ferahnaz'ın eline düşer.

Çerçeve: Birinci hikâyenin sonunda Cevad yeniden pirine döner.

II. Hikâye: Cevad İstanbul'dadır. Ayşe Hatun'un tasvir kitabında gördüğü Hayal Hanım'a âşık olur ve muradına erdiği gecenin sabahında kendini hapiste bulur.

Çerçeve: Ustasının sesiyle kendine gelen Cevad'ın hikâyesinin başladığı yere Antakya'ya döner.

Ana hikâye Cevad'ın sihir, tılsım ve simya konusundaki eğitimini tamamlamasıdır. Aradaki iki hikâye ise onun geçtiği sınavlardır.

Üç Turunçlar oyunu da üç hikâyeyi barındırır. Bu açıdan onu da iç içe kurgulu olarak nitelemek doğru olacaktır.

Çerçeve: Rejisör ve prodüktörün yeni bir oyun hazırlaması

I. Hikâye: Üç kız kardeşin hayatı

II. Hikâye: Üç turunçlar masalı

Oyun ana hatlarıyla bu üç hikâyeden oluşuyor. ancak sıralı bir düzen halinde değil, bölümlerin iç içe geçmesiyle oluşturulmuştur. bu yüzden çerçeveden ara oyunlara, ara oyunlardan çerçeveye geçişler görülmektedir.

MASAL ANLATAN KADIN - Oğlan, dev anasına Üç Turunçlar'ı aradığını söylemiş. Dev anası da ona demiş ki: "Şurdan şurdan şu yoldan, şöyle şöyle git git, daha git! Karşına bir köşk çıkar. Köşkün önünde iki kurnalı bir çeşme vardır. Kurnanın birinden kan akar, birinden irin."

DELİKANLI - Geldik.

KÜÇÜK KIZ - Ne korkunç yer.

DELİKANLI - Korkunç mu? Bar burası. Bak kapısına!

KÜÇÜK KIZ - Sağda solda iki kurna.

DELİKANLI - (Güler.) Kurna değil be onlar.

KÜÇÜK KIZ - Ne ya?

DELİKANLI - Süs.

KÜÇÜK KIZ - Ne var içlerinde?

DELİKANLI - Hiç.. iki ampul.

KÜÇÜK KIZ - Biri sarı, irin gibi.

DELİKANLI - Öbürü kırmızı.

KÜÇÜK KIZ - Kan renginde.

DELİKANLI - Burada sık sık kan akar, birbirlerinin kanına girerler.. Ver elini, girelim!

(Bir kapı açılır kapanır. Düğmeye basılır, ses makinesi durur.)

PRODÜKTÖR - Masala uyuyor, değil mi bu sahne?

REJİSÖR - (Hafif güler.) Fena değil. Bu gidişle bizim ünlü yazardan daha iyi oyun yazacaksınız! (Necatigil, 1997: 257-258).

Gece Aşevi de iç içe kurguyla oluşturulmuş ancak çerçeve oluşturan anlatıyı sona alan bir oyun.

- I. Hikâye: Birinci ve ikinci adamın gece yürüyüşünde su ve yiyecek arayışı
- II. Hikâye: Gece Aşevi tabelasının görülmesi
- III. Hikâye: Aşevinde Garson ve Beybabanın adamları terslemesi
- IV. Hikâye: Otele gidiş
- V. Hikâye: Otelde Beybaba ve Garson'la yeniden karşılaşma
- VI. Hikâye: Birinci ve ikinci adamın yaz ve kışta kendilerini görmesi
- VII. Hikâye: Odaya gelen nefis yiyeceklerin yok olması
- VIII. Hikâye: Rüyadan uyanış
- IX. Hikâye: Gece Aşevi tabelasının görülmesi
- Çerçeve: Aşevinde Garson ve Beybabayla gerçek dünyada karşılaşma

Gece Aşevi de Hayal Hanım gibi kahramanları bir sınavdan geçirmekte. Ara hikâyelerde I. ve II. adam ibret alınacak durumlarla karşılaşır. Bu hikâyelerden biri Alamut Kalesi'ne benzeyen otelde açılan kış ve yaz perdeleridir.

İç içe kurgu radyo oyun yazarlarınca pek tercih edilmeyen bir kurgudur. Sınıflamadaki üç oyun da Behçet Necatigil'e aittir. Oyunlarda dikkat çeken yan ara hikâyelerin ana hikâyeyi desteklemek için var olduğudur. Üç oyun da gerçeküstü öğelerle bezelidir ve kurgu buna zemin hazırlar.

İncelenen radyo oyunlarından, yazarların ağırlıklı seçiminin kronolojik kurgu olduğunu söyleyebiliriz. Bu kurgu seçimi kimi zaman bir an, kimi zaman bir gün kimi zamansa bir yıl gibi uzun bir süreyi kapsıyor. Bu nedenle zaman dizimsel kurguda olay/durum süresinin belirleyici olmadığı söylenebilir. İkinci sırada yer alan geriye dönüşlü kurgu, efekt ve müzik

geçişleriyle sağlanabildiği için sıkça yer verilen bir kurgu durumunda. Geriye dönüşler oyun hakkında bilgi verme, izlenim kazandırma, kişileri tanıtmaya gibi görevler üstlenmekte. Paralel kurgu ve çerçeve anlatı ise çok kullanılmayan kurgulama yolları. Radyoda aktarımın zor olması ya da anlaşılama kaygısı buna neden olmuş olabilir. Ayrıca bu iki tarzda da ürün verebilen tek yazar Behçet Necatigil'dir. Yazarın yetkinliği de kurgu seçiminde etkilidir.

6. BÖLÜM MEKÂNLARINA GÖRE OYUNLAR

Radyo oyunu için mekân kullanımı, tiyatroya göre farklılık gösterir. Sese dayalı oyunlar, hayal dünyasını harekete geçirmek durumundadır. Bir tiyatro sahnesi kurmak mümkün olamayacağı için seçilen mekân diyalog ya da efektle verilir. Dekor olmaması, ilk başta kısıtlayıcı gibi görünse de aksine sınırsız bir özgürlük tanır, oyun yazarı ve dinleyicisine. Yaratı açısından gerçek mekânla gerçeküstü mekân arasında bir farklılık yoktur üstelik. Bir sözcükle Mars'a gidebilir bir efektle denizaltına inebilirsiniz.

Mekân yaratımındaki bu kolaylık, oyun mekânlarını çeşitlendirir. İncelen oyunlarda kullanılan mekânların çoğunluğunun dar mekânlar olduğunu belirledik. Dar mekânlar anlatılmak isten oda, ev, araç, hastane vb. Geniş mekânlar ise sokak, deniz, kır, yol vb.dir.

Söz edilen bu seçimler oyunun işlevi açısından önem taşımaktadır; çünkü efekt ve bunun uygulanabilirliği önemlidir. Geniş ve kalabalık alanlar radyo oyunu tekniği açısından işlevsel olmaz. Sadece sese dayanması ve kulak dikkatinin göz dikkatinden daha az olması kullanılan seslerde tasarrufa gidilmesine neden olmaktadır. Bir pazarın mekân oluşu –özellikle de uzun süreli- radyo açısından, radyonun yeterliliği açısından iyi olmayacaktır.

Bazı oyunlarda geniş mekânların kullanıldığını söylemiştik, seçilen alanlar genellikle doğal ortamlar ya da sesin daha az olduğu sakin sokak ve yollar. Bu mekânlar klakson sesi, dalga sesi ya da dal çıtırtılarıyla verilmiştir.

6.1. GERÇEK MEKÂNLAR

Yukarıda ana hatlarıyla sınıfladığımız oyun mekânları içerik açısından elbette ki farklılıklar gösterir. Mekân, oyunların genelinde bir ayrıntı olarak yer almaktadır, oyunun kurgusu içinde hikâye ögesi olarak varlığını

sürdürmektedir. Pek çok oyunda ev, sokak, hastane, okul, tren vb. mekâna rastlamak mümkün; ancak bu mekânların çoğu oyunu sınırlayan durumu/olayı betimleyen yardımcı unsur olarak kullanılır. Köyün kalkınması ve eğitimiyle ilgili oyunların köyde geçmesi göze çarpan bir seçim değil. Okunan oyunlarda ulaşım araçlarından trenin sık kullanımı ise dikkat çekiyor. **Ben Öldürmedim, Kompartman, Baloncuklu Gazoz ve Uzun Köprü** treni mekân olarak kullanır. Treni mekân değil, ancak gösterge olarak kullanan diğer oyun da Behçet Necatigil'in **Son Tren**'dir.

Mekân seçiminde ev de ön plana çıkıyor. Otuzdan fazla oyunda ev kullanılmış. Köy evleri, apartman daireleri, gecekondular. Behçet Necatigil'in evleri birbirini andıran ahşap, gıcırdayan tahtalı, orta gelirli insanların yaşadığı evler.

Oyunlarda seçilen ortak mekânlardan bir başkası da deniz ve deniz kenarı, kimi zaman olayların geçtiği asıl mekânken kimi zaman da bir buluşma noktası. Örneğin **Uzun Yol Kaptanı**'nda asıl mekândır ama **Temmuz**'da buluşma noktasıdır.

Dekor ve kostüm gerektirmediğinden, diyalog ya da efektle yeri belirlemek oldukça kolay olduğundan hayal edebildiğiniz her uzam, bir oyunda mekân olabilir. Bu yüzyıldan milat öncesine gidebilir bir mağarayı kullanabilirsiniz.

Gerçek mekânlar içinde ele aldığımız; **Kadın ve Kedi, Kutularda Sinek, Pencere, Gaz, Temmuz, Uşağın Düşü, Dört Kişilik Bahçe**, mekânlarla örtüşen onlara dayalı oyunlar.

Evde geçen ve evden ivme alan pek çok oyun mevcut. Özellikle Behçet Necatigil'in oyunlarında ev, karakterlerin ruhsal yapılarının bir yansıması ya da evler onların ruhsal yapısı üzerinde etkili.

Kadın ve Kedi bu etkinin en çok hissedildiği oyunlardan. Ev oyunun iki kahramanını da şekillendiriyor adeta.

BİRİNCİ ADAM - ... Zaten bir yere önce oturanla, oraya sonradan gelip yerleşen arasında öyle büyük fark yoktur. Çünkü...
İKİNCİ ADAM - Çünkü, kapıdan içeri, evler, her yeniye seçer de alırlar. Evler, benim bildiğim, hep kendilerine uygun kişiler seçerler; ya da az zamanda kendilerine benzetecekleri, Onların yanılmaz ölçüleri vardır. Siz, öyle sanırım ki, bana benziyorsunuz, hiç değilse ruhça! (Necatigil, 1997 : 10-11).

Evler orada yaşayana şekil verir onu içine çeker, yeni kişilik yeni eşya fark etmez onun için kendi sınırlarına aldığını kendileştirir.

İKİNCİ ADAM - Konuştuk ya demin. Taşınmadan önce tepeden tırnağa yıkasak, boyasak, havalandırsak, yine de eskiden bir şeyler kalır evlerde. Görünmeyen bir şeyler. Yeni gelenler evlerde görünmez izleri kalmış bu eski yaşamlara uyarlar. Görünmeyen kurulu bir düzenin bozulmaması için ne lazımsa yapar evler. Sonunda farkına varmadan bizler değişir, evlere uyarız da onları değiştirdiğimizi, evleri kendimize uydurduğumuzu, yenileştirdiğimizi sanırız. Boş hayaldir bu! (Necatigil,1997: 12).

Kutularda Sinek oyunu da evin gölgesinde şekillenir. Oyun karakterlerinden Eleştirmeci ve Yazar evlerinden izler taşır. Eleştirmecinin evi daha lüktür; Yazar ise ahşap evinin sofasına sıkışmış gibidir. Eleştirmeci sanatçıları günlük hayatında, evinde, işinde görmek ister. Yazarın evine yaptığı ziyaretle aslında pek çok yeri ona ait olmayan evini görür. Çamaşırlarla dolu sofadan geçerek onun basit hayatını inceler, ıslak çamaşırlar, kuru tahta yerler, biriktirilmiş küçük kutular, bir bir karşısına çıkar.

YAZAR - Ne anlatayım, Üstadım! İşte görüyorsunuz, bu sofa, şu oda..ülkem ve krallığım bunlar benim. Hayatımın en güzel saatleri bu sofada, bu merdiven başında geçer. Ben bir balığım, bu küçük gölde yaşarım.” (Necatigil,1997:193).

Yazar’ın kişiliğini oluşturan bu ev ve mukavva kutular, Eleştirmeci’nin lüks evinde siyah kadife perdeler ardına sakladığı demir kutular karşısında kesin bir yenilgiye uğrayacaktır. Bu kutularda biriktirdikleri de farklıdır kahramanların. Yazar döküntülerini biriktirirken Eleştirmeci, yazarlar

hakkında bilgiler saklar kutularında, Yazar'a ayrılan kutu ise en küçük ve önemsiz kutudur.

ELEŞTİRMECİ - Eleştirmede kutu birimdir, prensiptir, ilkedir. Önce kutu olacak. Gündelik hayatın zavallı mukavva kutuları yanında eleştirmecinin çelik kutuları, eseri ölümsüze kadar korur. Değişen devirlerin yangınları bile.. BACANAK - (Sözünü keser.) Eniştem mukavva kutuları biriktirip soba falan yakıyor.

ELEŞTİRMECİ - Küçümser, güler.) Gündelik hayatın adi mukavva kutuları! Maddenin kadın saçından, teneke saçından yapılmış obur sobalarında yanar, kül olur. Eleştirmecinin çelik kasalarında sanatçının eseri, sonsuzluğun yüksek yorum fırınlarına bile dayanır. Ne dersiniz?

BACANAK - (Üzgün) Haklısınız! Bütün mesele yanmak için böyle kutuya girmekte. Ölümsüzlük kağıtta değil madende şüphesiz. (Necatigil,1997:193-194).

Yazarın yeri, mukavva kutularıdır.

YAZAR - Değmez ya! Kutularda sinek! Zalim çocuklar vardır, yakalar, kanadını koparır, kibrit kutusuna hapsederler zavallı sineği! Kutuyu kuklalarına götürüp içindeki acıklı vızıltıyı dinlemeye bayılırlar. Biçare hayvan ne azap çeker, kim bilir? O sinek ben'im! Şu kutuların hepsinde ben varım, kanatları kopuk.. Hayat beni bu mukavva kutulara, kavanozlara hapsetti. İş yok bende! (Necatigil,1997:220).

Pencere, evin özellikle de odaların insan ruhu üzerindeki etkilerine değiniyor. Ölmek üzere olan yaşlı kadın, yaralı sokak kedisiyle benzeştirilir. Kızı annesinin durumuna üzülür bu arada evdeki yaşlıların durumunu, sandık odalarının onlara ayrılmasını hatırlar. Artık evlerde yaşlılara verilecek yer yoktur. Yaşlıların ölümü beklenir.

II. ERKEK - O evlerde hiç değilse kiler, sandık odası gibi yerler vardı. Döküntü eşyalar konurdu oralara. Şimdi evler küçüldü, daraldı. Döküntülere yer yok; fazlalıklar atılıyor şimdi. Çocuklarımız var; yaşlılara verecek oda kalmadı.

(...)

II ERKEK - Şartlar değişiyor, Gülüm! Gönüller daralıyor. Korkunçtur uzarsa. Yataklarda, minderlerde fazla yılanmamak, odaları vaktinde boşaltmak gerek. Gözleri boşalacak şiltelerde, çocuklar, büyüklerin ölümünü bekliyor (Necatigil,1997:372-373).

Oyunda evin odaları aile içi yeri simgeler. Önemi azalan büyükler, dar mekânlara atılacaktır. Oyunun sonunda yaşlı kadın daha rahat etmesi için sandık odasına benzer, dar bir odaya alınır.

Gaz'da alt ve üst kat insanlarını ayıran katman sanki şeffaftır. Üst kat sürekli tedirginlik içindedir. Alt kattaki kadının kahkahaları onları tedirgin eder. Ev yine ahşaptır; eski, kirişlerinden toz yağın unutulmaya mahkum evlerdendir. Evin ruhu yeni evli çiftin yaşamına yansımıştır sanki.

KADIN - Aşağıyı düşünme sen de; benim gibi yukarıya bak! Kirişlerden toz yağıyor. Sarkan örümcek ağları. Yok artık böyle eveler. Öylesine eski.

ERKEK - (İçine çeker.) Ahşap ve çürük.

KADIN - Tavan tahtalarından neredeyse yıldızlar görünecek. (Güler, sesini yükseltir. Fakat aşağıda bir kuyu var; kuyuda ay battı. (Güler.) Of başım çatlıyor! Hep senin yüzünden. Ben kimsenin mutluluğunu çalmadım (Necatigil,1997:392-393).

Temmuz oyunu evin altı ve evin içi olarak iki mekâna ayrılmıştır. Sümer Tanrısı Temmuz'a göndermelerin yapıldığı oyunda Erkek Temmuz'dur ve güzel günler için yer altına iner, karısı ise evin içinde kalır. Evin içi sıkıcı ve sıcaktır, yeraltı ise umut vaat eder erkeğe.

ERKEK - Yeryüzü senin artık. Bahar geldi.

KADIN - Yeraltı?

ERKEK - Yeraltı benim!

KADIN - Gene mi?

ERKEK - Neredeyse temmuz. Yeraltı vakti. Yaşayabilmek için. Ölürsem diriliriz!

KADIN - Ölme!

ERKEK - Ölmeden ölür, dirilirim beni

KADIN - İmreniyorum sana! Sendeki bu irade...

ERKEK - Bana sor!

KADIN - Olabilsem senin gibi!

ERKEK - Ben gibi'sizim!

KADIN - Demek seni gene yerin altına rehin bırakacağım?

ERKEK - Yeryüzüne çıkabilmem için! ;

KADIN - Beraber çıksak?

ERKEK - Henüz olmaz. Sonra!

KADIN - Ne zaman? Bu kaçınıcı bahar?

ERKEK - Şarkılarla geleceğim.

KADIN - Ben benden geçince mi?

ERKEK - Sonra... yakında... gelecek bahar .

KADIN - Gelecek, gelecek! Kaç bakalım, hep kaç! Hiçbir yaz, baş başa, şöyle, benimle bir yere...

ERKEK - Yer! Yerin altı benim yerim! Yaz ayları, hele temmuz, yerin altı... (Necatigil,1997: 439-440).

Uşağın Düşü'nde ev statü göstergesidir. Yıllarca hizmet eden Uşak, kendine uşak tutar, artık evi saygıyla karşılandığı yerdir. Beyefendi olur orada, bir zevkin göstergesidir ev, ne de olsa bunca yıl görmüş geçirmiştir.

Evi kendi hayalinde yarattığı “beyefendi” evidir, belki de onu hanımefendiye yaklaştıracak mekândır.

Dört Kişilik Bahçe oyununda tarumar olan bahçe, dağılan bir aileyi simgeler. Eski zamanların bahçesi artık yoktur.

TALİA - Bahçe çok bakımsız kalmış gerçekten. Eskiden ne güzeldi bu bahçe. (Yeni fark etmiş) Aa! Erik ağacı yok!
 FATMA ALİYE - Kestirdim. Kurumaya başlamıştı. Gözümün önünde çürüyüp gidiyordu. Budayamıyorduk, bakamıyorduk. Erik ağacı, çınar ağacı gibi değildir. Daha dayanıksızdır.
 TALİA - İçi oyulmuş ama, her yanını kovuklar sarmış...
 FATMA ALİYE - Başka türlü ayakta kalamazdı ki...
 TALİA - Çocukken hiç inmezdik o ağaçtan.
 FATMA ALİYE - Çocukken bir yere gitmezdik ki. (Uzun bir sessizlik.)
 Bahçede oynardık hep. Bahçe yeterdi bize...
 TALİA - Çocuklar büyüyorlar abla. Bahçe az geliyor onlara bütün dünyaları yalnızca bir bahçe olamıyor artık. Bahçenin dışına da çıkmak istiyorlar.
 FATMA ALİYE - Bir şey söyleyeyim sana? Bana kalırsa artık kimse için bahçenin bir anlamı kalmadı. Bu yüzden böyle bakımsız kaldı. Konak bile yabancı duruyor bu ıssız bahçeye. Bahçeler eskidenmiş Talia. Bahçeler, bir şeyleri anlatmak içinmiş.. Oysa bizim anlatacak hiçbir şeyimiz kalmadı (Mungan,1997:38).

Oyunun sonunda dağılan bahçe bir ağacını daha kaybeder, yeşerme umutları yine yok olur.

Böyle şeyler düşünmeyiniz Server Paşa. Daha uzun yıllar yaşayacaksınız siz. Siz ve bu konak. Duyuyor musunuz beni? Server Paşa? Server Paşa! Gene dalıp gittiniz. Dalgınlığınız o uzun yolculuğuna çıktınız gene. Kendinize upuzun bir duvar örüp, ardına çekildiniz. Her şey yıkılıp dağılırken, bu konak, bu şehir darmadağın olurken ne sizin, ne de kızınız Afife Reşat Hanımefendi'nin duvarları yıkılmıyor bir türlü. Bense uzun bir yolculuğa çıkıyorum yeniden. Anlıyorum, bu konakta yerim yok benim. Hiçbir zaman da olmadı. Bahçeyi yeniden onarıp, yaz akşamları yemeği dışarıda yiyebilirsiniz artık. Oysa bu bahçe dört kişilikti ve bana hiçbir zaman bu bahçede yer olmadı. Ben, her zaman bu bahçenin ayıkotuydum. Ve anladım ki, hiçbir zaman anne olamayacağım gibi, bir annem de olmayacak benim. Bu gerçeği öğrenmek için tam yirmi yedi yıl bekledim. Ve şimdi yalnız ve dul bir kadın olarak, ne ana ne evlat olamadan yeni bir hayata başlayacağım... (Mungan,1997:57).

Gerçek ancak tarihi mekânlar da kullanılır oyunlarda. Arena ve piramitler de söz etmeye degecek mekân seçimleridir.

Firavun'un Piramidinde bizden karakterler, Mısır'da piramitlerde

çalışırlar.

TİMUÇİN - Ağabey, firavunun piramidinin kenarından bir taş çözüldü, geldi kafana düştü.

ZEKERİYA - Off, sıcağdan bunaldım. Amma sinek var. Firavununun piramidinden taş mı düştü başıma? Sen neler diyorsun? Burası neresi? Hangi firavun? Ne piramidi?

TİMUÇİN - Ağabey, doğduğumuzdan beri Keops piramidinin yapımında çalışıyoruz ya. Ben taşı alıyorum, sen veriyorum. Sen benim verdiğim taşı öndeki İlkay'a veriyorsun. İlkay taşı Muzaffer'e veriyor. Piramidi yapıyoruz işte ağabey. Burası Mısır (Eray,1996:14).

Mekân gerçek Mısır olsa da kullanım açısından absürtlük görülür. Benzer bir absürtlük Gladyatörler Kulisi'nde görülür. Ünlü arenada imparator karşısında aslanla mücadele eder Akif ve Feyyaz.

Biz, İmparator Caligula devrinde Roma'da yaşayan iki gladyatör arkadaşız. Yanımızda bir de köle var. Size bu gece zamanı, bir arenanın kulisini tanıtmaya çalışacağız. Aslanlarla gladyatörlerin dövüştüğü arenanın kulisini. Benim adım Feyyaz. Arkadaşımın adı Akif. Yanımızdaki yaşlı köle, Kulisi. O da eskiden arenaya çıkıp aslanlarla dövüşürmüş. İmparator onu taltif etmiş. Yarım köle sayılıyor artık. Ama hâlâ buralardan ayrılamaz. Aslanların homurtusuna, halkım çılgınca tezahüratına, İmparatorun uzaktan duyulan sesine alışmış o. BU öğleden sonra arenada dövüş var. Akif de ben de çok gerginiz. Ama ne yaparsınız, ekmek aslanın ağzında...(Eray,1996:20).

Gerçek mekânlar oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir. Ev,büto, ulaşım araçları, okul, kuaför, daireler gibi kapalı mekânların yanı sıra, deniz, kır, bahçe,sokak gibi açık mekânlar da kullanılır. Bazı oyunlarda mekân oyun sahnelerini belirlerken Behçet Necatigil'in kimi oyunlarında dramtik yapıyla birebir örtüşür.

6.2. GERÇEKÜSTÜ MEKÂNLAR

Gerçeküstü mekânlar bağlamında denizde geçen iki oyuna yer verildi. Deniz gerçek bir mekân olmasına karşın, gerçeküstüleştirildiği iki oyun var. Bunlardan ilki **Koca Denizde İki Nokta**. İki serseri denizin üstünde oturur oyun boyunca. Sahne tiyatrosu için mümkün olmayan bu mekân kullanımı oyunu ilginçleştirir.

1.SERSERİ - Allah rızası için bizi de beraber alın.

2.SERSERİ -Yahu hanidir Allah rızası için deyip duruyoruz, dilenci ettiniz bizi

be, gemi misiniz nesiniz?

1.SERSERİ - Saatlerdir oturuyoruz burada böyle denizin köşesinde, bağdaşımızı kurup oturmuşuz, siz boyuna geçip geçip ötemizden.. Hay Allah işinizi gine de rastgetire...

2.SERSERİ - İki kişilik de yeriniz yok mu yani, boyunuzdan poşunuzdan utanın tüüüh...

1.SERSERİ - Hayırsız oğlu hayırsızın gemisi gibi diyeyim tüüüh... denizi kirllettirmeyin adama tükürttütütüp de — dilimi dolaştırtınız, yanlış söylettirdiniz işte!

1.SERSERİ - Kaldır şu mendilin kenarını, sür altına kimse okuyup duymadan, çabuk hasır altı...

1. SERSERİ - Hasır üzerinde oturmuyoruz, gözünü aç da bak, altımızda deniz var, olsa olsa denizaltı...(Selimoğlu,1973:105).

Karada kendilerine yer bulamayan bu serseriler, onları kabul edecek gemiyi beklerler; ancak hiçbir gemi onları almaz.

Kırmızı Bir Mercan oyununda da deniz gerçeküstü bir hal alır. Sıradan bir aile yemeğiyle başlar her şey. Ziver, masaya gelen balığın denizkızı olduğunu fark eder ve ona âşık olur. Bununla da yetinemez nikâh kıymak ister balığa.

ZİVER - Çok mutluyum. Yaşamımda ilk kez çok mutluyum. Değişik bir kapı açtın bana. Bu yaşıma değin hep bir duvara bakmışım. Ne olduğunu bilmeden. Düşünmeden...

DENİZKIZI - Dikkat et. Yosunlardan ayağın kaymasın. Bak şu parlayan şeyleri görüyor musun? Denizin ışıkları onlar... Yakamozlar.

ZİVER - Şimdiye değin hiç görmediğim şeyleri görüyorum. İçimdeki duyguları kimse anlayamaz. Ne olacak. Anlamasın kimse. Uzakta balıkçı tekneleri. Işıklarını yaktılar. Kumlara uzandım. Sana sarılıyorum. Ne güzelsin... Kente de götüreceğim seni. Atlastan yorganlı, kirlentli bir yatağın üstüne koyacağım.

DENİZKIZI - Pekiyi. Nasıl istersen. Seninle geleceğim (Denizin sesi.) (Eray,1996,97-98).

Bu iki oyunda da deniz gerçekliği dışında kullanılır. İnsanlar denizde oturabilir ve yaşayabilir bu oyunlarda.

Gerçeküstü nitelemesini kullanacağımız bir başka mekân da uzay. **Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır**, Uzaylı Hamdi'nin Mars anılarını aktarır. Mekânsal tasarı Mars'tan çok Mars'taki bir maden ocağına aittir. Mars'tan kaçış bir volkanın ardına saklanan eski bir gemiyle, meteorlar arasında yirmi dört saatlik bir yolculukla son bulur.

Uzay yolculuğunu anlatan **Ay'a Yolculuk** da hüsrarla sonuçlanır. Kızılay'dan kalkan uzay dolmuşu havalandıktan sonra bujileri yanınca meteorlarla mücadele ederek yeryüzüne iner.

GENÇ KIZ - Ah, Ay'a giderken ölmek istemiyorum. Ah Namık, ah. Senin yüzünden ölüyorum işte... İnat ettin, Ay'da iş buldun. Dünya yetmedi sana.
 DEĞNEKÇİ - Sıkı durun. Soldan meteor geçiyor!
 İKBAL HANIM - Allah muhafaza göktaşı. Bir çarpısa, paramparçayız. Ah, neler geldi başıma... (Dövünür.)
 PİLOT - Meteoru atlattık. Konya ovasına kör iniş yapmaya çalışacağım. Herkes yerine sıkı yapışsın. (Eray,1996:162).

Radyo oyununun kolaylıklardan biri herhangi bir adlandırma yapmaksızın oyununuzu istediğiniz yerde kurgulayabilmenizdir. Ülker Köksal'ın **Sıfıra Bir Var** oyunu bilinmeyen bir mekânda geçer. Bilinmeyen /adı konmamış yerde dünyayı yok ettikleri gerekçesiyle sanıklar yargılanır. Mekânın bu şeklide seçimi karakterlerle ilişkilidir. Her devirden bir suçlu vardır mahkemede. Kabil, Kadın, Savaşçı, Politikacı, Din Adamı, Sanatçı, Bilgin simgesel olarak bütün insanlığın suçu adına yargılanırlar. Zamanın ve mekânın olmadığı yerdir orası. Böylelikle genelleme daha iyi hissedilir.

POLİTİKACI - İyi akşamlar sevgili bayan.
 KADIN - İyi akşamlar Politikacı
 POLİTİKACI - İyi akşamlar dedim ama bilmem ki akşam mı acaba? Davacı saatin kaç olduğunu söyleyebilir misiniz acaba?
 DAVACI - Söyleyemem efendin. Burada saat yoktur.
 KADIN - Peki, burası neresi? Hiç değilse onu söyleyin.
 DAVACI - Burası, hiçbir yerdir, sevgili bayan.
 SANCİ - Zamanın ve uzamın dışındayız. Savaşçı, şarabı sevdiniz anlaşılan, hiç durmadan içiyorsunuz (Köksal, 2002:141).

Gerçeküstü olarak niteleyebileceğimiz mekânlardan biri de rüya mekânıdır. Nazlı Eray'ın **Rüknettin Beyin Düşü** oyununda ikili mekân kullanımı vardır. Rüknettin Bey rüyasında zengin bir holding sahibiyle evlenir. Gerçek mekânda rüyasını ailesine anlatırken, gerçeküstü mekânda rüyaya devam eder.

MELİS - Aaa, babam uyumak üzere anne... Dalıyor, dalıyor.
 KAMURAN - Yoruldu. Hepimiz bağırdık ona. Zavallı Rüknett'in.
 ALİYE - Uyudu, Rüknett'in uyudu. Horlamaya başladı. (Hafif horultu.
 Düğün evinden sesler. Comparsita hızlanır.)
 ACAR - İşte gelin geldi. Nerelerdeydin hayatım? Meraktan öldük. Nikâh memuru bekliyor. Annem bayılacak hallere geldi. Çok merak ettik seni. Rengin sararmış.
 RÜKNETTİN - Dışarıya biraz hava almaya çıkmıştım, döndüm işte. Ah ne güzel bu çiçekler. Şu karanfiller ve bu eflatun frezya sepeti. Ya şu ak zambaklar...
 ZEHRÂ - Hadi, her şey hazır. Nevres Bey siz böyle buyurun. Acarcığım, yavrum fotoğrafınız çekiliyor. Durun bir aile fotoğrafı yapalım. Ben de gireyim resme. (Gürültüler-konuşmalar.)
 ALİYE - Uyudu... Rüknett'in uyudu. Ne tuhaf... (Eray,1996:11).

Düşle gerçeğin iç içe geçtiği diğer bir oyun da **Düş İnsanları: Sen ve Ben** kendi beniyile düşünde karşılaşan erkek, rüya mekânında şaşkınlık içindedir.

BEN - Suçunuz neydi
 O - Dün gece düşümde bir adam Öldürdüm.
 (İrkildim bir an.)
 BEN - Ne tuhaf. Düşünüzde bir adam öldürdünüz demek.
 O - Evet iki el ateş ettim. Gözlerimin önünde yerde kıvranıp kaldı. Baktım, ölmüş.
 BEN - Demek dün gece düşünüzde bir cinayet işlediniz?
 O - (Sinirli)Evet Deminden beri bunu anlatıyorum.
 BEN - Ne tuhaf, dün gece düşümde beni birisi öldürmeye çalıştı.
 (İlgilenmişti.)
 O - Dün gece düşünüzde mi?
 BEN - Evet. Sabaha karşı, yüzünü göremedim. Karanlıkta iki el ateş etti bana.
 O - Kurtuldunuz demek... Ölmediniz.
 BEN - Belki de öldüm. Farkında değilim. Ama buraya, karakola haber vermeye geldim.
 O - Şikâyetçisiniz demek. Ben sizi suçlu sanmıştım.
 BEN - Hayır suçlu değilim. Şikâyetçiyim.
 (O bana ilgiyle bakıyordu.)
 O - Demek ölmediniz? (Eray,1996:100).

Rüyasında / kabûsunda kendi katili olan erkek uyanmak ve gerçek dünyaya ulaşmak için diğer beniyile yardımlaşır.

O - Karşılıksız aşk çok kötü.
 BEN - Ağlama. Erkek adamsın. Hadi, gidelim. Gel.
 O - Tamam. Geliyorum.
 BEN - Uyandır beni. Hadi, uyandır.
 O - Uyandırıyorum
 Ben - Sen de uyan. Silkeliyorum seni. Uyan.
 O - Uyandım, Mahmurum biraz...
 BEN - Yatağımda doğrudum. Ter içinde kalmışım. Kalkıp bir su içtim. Ne tuhaf bir karabasandı. Aynaya baktım. Yaşıyordum. Kimseyi öldürmemiştim.

Kimse beni öldürmemişti. Birden ferahladım (Eray,1996:103-104).

Behçet Necatigil'in **Hayal Hanım** oyununda da hayali mekânlar vardır. Var olduğu sanılan ama hiç var olmamış mekânlarda gezinir Cevad. Üstadının yanından ayrılmak niyetinde olan Cevad bir kapı vuruluşuyla yerinden kalkar. Kapıda kimse yoktur. Yerine döndüğünde bir sarayda bulur kendini. Cariyeler, yemeklerle dolu saray Semerkand'dadır. Hatay'dan Semerkand'a hayali bir yolculuk yapar. Hayal bir kuyuya atılışıyla son bulur. Kapı ardını gören Cevad Üstad'ın yanında bulur kendini; ancak yaşamı merak edip yeniden ayrılır.

Yolculuğun ikinci bölümü İstanbul'dadır Cevad burada Hayal Hanım'ı tasvir kitabında görür ve ona âşık olur. Büyük bir düşünle evlenir. Ardından da karısını öldürdüğü için hapse atılır; ancak bunlar bir hayaldir.

İBRAHİM ÇELEBİ - İşte duydun ve gördün! Bu işe ne dersin. Remzi Çelebi?
 REMZİ ÇELEBİ - Aklım ermedi.
 CEVAD - Kuzum Remzi Efendi, dün gece beni gerdeğe koyup gittiğinizi olsun nice unutursuz? Hatta bir ara, yatsı namazından önce bana nasihatler etmediniz mi?
 REMZİ ÇELEBİ - Hayret ki hayret! Bire oğul, ben seni ve İbrahim Çelebi'yi üç ay var ki görmedim. Siz hâlâ neden bahsedersiz? Serseme döndüm. Gelindi İbrahim Çelebi, yeniçeri ağasının huzuruna varalım da bildiğimi bir de ona nakledeyim. Gönlnü hoş tut, Cevad Çelebi, biz şimdi geliriz...
 (Uzaklaşan ayak sesleri, kapanan bir kap.)
 CEVAD - Meraktan ölüyorum, ne haberdar?
 İBRAHİM ÇELEBİ - Yeniçeri ağası dahi ziyade hayret etti. Adamlar gönderdi, araştırdı. Yenibahçe'de Takkeci camii civarında Abbas Ağa adında bir kimsenin ne kendisi ne konağı olmadığı anlaşıldı.
 REMZİ ÇELEBİ - Müteferrikabaşı'nın defterinde de Halepli Hacı Abbas Ağa namında, zuamadan bir kimse yok imiş.
 CEVAD - (Üzgün) Ne olacak şimdi?
 İBRAHİM ÇELEBİ - Telaş etme. Hapisten azat edileceksin, Cevad !
 (Necatigil,1997:334-335).

Tüm bu aşamalar Cevad'ın nefsiyle verdiği mücadelelerdir aslında. Cevad hayal dünyasından üstadının sesiyle uyanır.

CEVAD - (Dalgın) Bana mı seslendiniz, Üstadım?
 EBÛ ALİ SÎNÂ - Çok yağmur yağıyor dedim.
 CEVAD - (Uyanmış) Yağıyor, Üstadım!
 EBÛ ALİ SÎNÂ - Sihirde ve tılsımda ve simyada ilmini tamamlamadan gitmeyi hâlâ özler misin?

CEVAD - (içini çeker.) Özlemem, Üstadım!
 EBÜ ALİ SÎNÂ - Memnun oldum, Cevad! Vaktin gelince ben sana "Var git, hayatın hayalatına ve cümbüşüne karış" derim. Amma henüz zamanın gelmedi.
 CEVAD - Peki, Üstadım! (Bir kapı vurulur.) Kapı mı vuruluyor?
 EBÜ ALİ SÎNÂ - Bu ikinci yanılman, Oğul! Yağmur sesidir, kapı vurulması gibi göründü (Necatigil,1997:335).

Gece Aşevi'de iki kişilik bir rüyadır. Kötü bir amaçla gece vakti yürüyen iki adam uykuya dalar bitkin bir şekilde. İkinci Adam'ın rüyasında yürüyüşleri devam eder. Okuyucu/dinleyici bunu sonradan öğrenecektir. Rüya mekânını gerçek mekân sanırsınız. Rüya mekânda görülen bir taleba ile Gece Aşevi'ne giderler. Aşevinde önlerine yemek olarak insan kelleleri gelir, kalacakları otel (Alamut Kalesi) odası yetmişinci kattadır, otele onlarda önce gelen Beybaba kapalı perdeleri açıp onlara gölgesiz ve ayak izleri olmayan(aslında kendilerini) adamları gösterir. Oyunda gerçek mekâna dönüş, uyanmayla başlar. İkinci Adam tedirgindir; çünkü gerçek mekânda yürünen yer, gidilen lokanta tanıdık gibidir.

BİRİNCİ ADAM - Sokaklar boş, lambalar ölgün.
 İKİNCİ ADAM - Buralarda bir çeşme olacaktı.
 BİRİNCİ ADAM - Çeşme mi? Nerden biliyorsun?:
 İKİNCİ ADAM - Bilmem, öyle bir şey hatırlıyorum.
 BİRİNCİ ADAM - Evvelce geldin miydi buraya?
 İKİNCİ ADAM - Yoo!. Fakat., bir çeşme olmalı.
 BİRİNCİ ADAM - (Güler.) Olmalı! Keşke olsal Açlıktan, susuzluktan öldüm. Açık bir yer de yok!.. (Birden heyecanla) Karşıda bir tabela. "Gece Aşevi". Belki açıktır; yürü, bir bakalım!
 İKİNCİ ADAM - Bu saatte bir lokanta., hiç sanmam., hem gitmesek iyi olur.
 BİRİNCİ ADAM - (Şaşırmış) Neden?
 İKİNCİ ADAM - Ne bileyim., içimde bir his.
 BİRİNCİ ADAM - Bırak şimdi.. Bakarsın, acıktır (Necatigil,1997:165).

Gerçek mekânda rüya mekânından izler bulmak İkinci Adam'ı korkutur ve muhtemel cinayetten vazgeçer, arkadaşı da buna razıdır.

Nesne içleri de oyun bağlamında düşünüldüğünde oldukça ilginç bir mekân seçimidir. Bunu bir mekân olarak yadırgatmadan verebilme şansı ise radyo oyunlarına aittir. Sahne tiyatrosunda buna imkânı yoktur.

Nazlı Eray'ın **Maça Kızı** oyununda kahramanlar bir destedeki kağıtlardır. Maça Kızı, Karo Oğlanı, Sinek Papazı, Kupa Kızı destenin içinden çıkan

ama destenin içindeki kişilerdir. Fallarda mutluluk arayan kadın, sevgilisi Karo Oğlanı'yla falcıda buluşur.

KADIN(Korkuyla) - Kocam mı?
 FALCI - Pek tabii. O d abu destenin içinde. Biliyorsunuz, bu deste sizin kaderiniz.
 KADIN - Biliyorum bu deste benim kaderim.
 FALCI - İlginç. Kocanızın yanında bir kadın çıktı. Sarışın.
 KADIN(Bir an şaşırır) - Allah Allah? Kim acaba? Merak ettim.
 (...)
 FALCI(Heyecanla) - Dinleyin... Dinleyin. Konuşuyorlar aralarında. Destenin içinde konuşuyorlar. Yan yana düştüler ya.
 (...)
 FALCI(Bağırır.) - Dikkat. İkisi de desteden çıkıyorlar!
 KADIN - Eyvah! (Eray,1996:120).

Destenin içinden fırlayan kişiler, Falcı'nın evinde tartışmaya başladığında işler çığırından çıkar. Birbirini aldatan karı kocanın durumu ortay çıkınca Falcı hereksi desteye yeniden yollar.

FALCI - Desteyi karıştırıyorum. Yeter artık. Hepiniz girin destenin içine. yerinize girin, iskambil kağıtları. Benim emrimdesiniz. Fazla oldunuz. (Desteyi iyice karıştırır.) (Eray,1996:123).

Falcıyı ziyarete gelen kadın aslında destenin maça kızıdır ama bunu hiç bilemez; çünkü kendini tanımaz.

Nesne içinin mekân seçildiği diğer oyunumuz **Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor**. Düşler dükkânının o geceki misafirleri sararmış bir fotoğrafın kişileridir. Kişiler o kareyi ve sonrasını anlatırlar oyunda

ARŞİMET BEY (Derin bir sesle anlatmaya başlar.)
 İşte bu fotoğrafı, 1955 yılında Kalamış'ta Todorinin Meyhanesindeki ulu ağaçların gölgesi altında, bir yaz günü çekti miştik. Ben en solda duruyorum. Yanımda Ferit onu yanındaki gözlüklü Mustafa; ortada Koço Nejat, yanında sözlüsü Münire ve onun yanında da Münire'nin kız kardeşi Nevin. Evet, bu fotoğraf Koço Nejat'ın Kalamış İskelesinin orada bir kabadayı tarafından vurulup öldürülmesinden tam yirmi dakika önce çekilmişti. Şimdi burada olayları size anlatmaya çalışırken o günü yeniden yaşadım, içim daraldı. Ne korkunç bir akşamüstüydü (Eray,1997:78).

Bir anlık sinirle başlayan kavga Nejat'ın ölümüyle sonuçlanır. Fotoğraftakiler tek tek konuşur ve sararmış fotoğraflardaki yerlerini alır yeniden.

Radyo oyununda mekân kullanımı oyunu renklendiren unsurlardan biridir. Oyunlarda hem gerçek hem de gerçeküstü mekân kullanılabilir. Bu seçim oyunun konusuyla paralellik taşımaz. Gerçeküstü olayların gerçek mekânlarda; gerçekçi konularınsa gerçeküstü mekânlarda geçmesi mümkündür. Mekânda radyo oyunun en büyük avantajı hayal gücünün sınırlarını zorlayabilmesidir. Hayal edilen yer yer oyuna dâhil edilebilir.

7. BÖLÜM ZAMANLARINA GÖRE OYUNLAR

Wolfgang Weyrauch, radyo oyunu için o her şeyi yapmaya muktedir, der. Zamanın akışını süratlendirebilir veya yavaşlatabilir (Weyrauch,1965:132).

Zamanları bir araya getiren ve bunu sadece sesle yapan radyo oyunu, büyük bir artıyla başlar yazılmaya. İlk bakışta zaman kuşatan bir unsurdur radyoda. Vermek istediğinizi 58-60 dakikalık bir sürede uygulamak zorunda kalırsınız. Murathan Mungan da **Dört Kişilik Bahçe**'nin ön sözünde buna değinir. Bir filmi beş dakika uzatabilir, romana on sayfa ekleyebilirsiniz; ancak radyo oyununda belirlenen sürenin dışına çıkmak mümkün değildir. Bu sınırlandırılmış alan içerisinde istediğiniz zamanı kullanmakta serbest hatta bunu yapabilecek kadar şanslısınızdır. Geçiş müziği, efekt ya da diyalog herhangi bir zamana taşıyabilir dinleyiciyi. Bu tez kapsamında zaman olgusuna oyun zamanları ve zamanın kullanım şekli açısından yaklaşılacaktır.

İncelenen oyunlar, belirli başlıklar altında toplanabilmektedir. Wolfgang Weyrauch da işaret ettiği gibi kısacık bir an ya da uzun bir hayat dilimi anlatılabiliyor oyunlarda. Bu nedenle oyunları hikâyesinin kısa veya uzun oluşuna göre iki grupta inceledik.

7.1. KISA ZAMANLI OYUNLAR

Kısa zamanlı oyunlar gruplamasında genellikle belirli bir anı ele alan hikâyeler var. Hayattan bir kesit sunulan bu oyunlarda olaydan çok durumun konu edildiği görülüyor. Nazlı Eray'ın oyunlarının tümü, bu kapsamdadır. Hikâye zamanı açısından bakıldığında elli oyunun kısa zamanlı olduğunu belirledik.

Nazlı Eray'ın; **Rüknettin Beyin Düşü**, **Firavunun Piramidi**, **Gladyatörler Kulisi**, **Kafesteki Tenor**, **Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır**, **Bakır**

Lamba, Midas'ın Düşü, Bir Ruh Çağırma Seansı, Tablodaki Kadının Düşü, Madam Anjel , Hızır, Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor, Antika Aynanın Düşü, Sınırdaki Park, Kırmızı Bir Mercan, Düş İnsanları: Sen ve Ben, Zambak Büfesi, Ah Julio, Maça Kızı, Uşağın Düşü, Gecenin İçinde Dört Sesli Kanon, Mihri Abla, Yalnız Adamın Düşü, Halıcının Düşü, Kaybettiğim Kız, Ay'a Yolculuk, Telefon Hatları oyunları; Murat Dalga'nın **Vazo** ve **Baloncuklu Gazoz** oyunları; Ünver Oral'ın **Ben Öldürmedim** oyunu; Behçet Necatigil'in **Kadın ve Kedi, Yıldızlara Bakmak, Son Tren, Artırma Salonunda, Gece Aşevi, Yol, Uzak Yol Kaptanı, İki Çapraz Çizgi, Pencere, Gaz, Uzun Köprü, Kediciler** oyunları; Zeyyat Selimoğlu'nun **Koca Denizde İki Nokta** oyunu; Şaika Günsel'in **Kompartman**; Ülker Köksal'ın **Sil Baştan** oyunları; Yaşar Nabi'nin, **Bir Kadın Üç Erkek, İstifçi** oyunları; Afif Obay'ın **Kefil**, Kemal Tözem'in **Düvenler Döverken** ve Lemia Balı'nın, **Köşkte Bir Gün** oyunları kısa zamanlı oyunlardır.

Kısa zamanlı oyunlar bir an, birkaç dakika, birkaç saat yada bir gün gibi süreleri kaplayan oyunlar için kullanılan bir ifadedir.

7.2. UZUN ZAMANLI OYUNLAR

Uzun bir zamanı kapsayan oyunlarda hikâye genelde birden fazla güne yayılmış durumda. Burada zaman, efekt ya da diyaloglarla verilmekte. Ertuğrul Faciası, Cihangir Hükümdar, Kadife Terlikler, Emekli gibi oyunlar bir yılı aşkın süreyi kapsamaktadır. Hikâye zamanı açısından kırk dört oyunun uzun zamanı anlattığı belirlendi.

Hasan Erkek'in; **Bedel, Gençlik Irmağı, Seveda Pınarı, Hayatın Çiçekleri, Buluşan Yollar, Umut Kuşları, Gerçek Gibi** oyunları; Yaşar Nabi'nin; **Görücü, Piyango Bileti, Çok Bilen Çok Yanılır, Köy Öğretmeni, Büyük Söylememeli** oyunları; Ünver Oral'ın **Kapıdaki Adam, Renklerin Ölümü, Barış Korkusu** oyunları; Murat Dalga'nın; **Derna Köylüleri, Kurtuluş(Asiye'yi Öldürmek), Çero'nun Parası, Yarına Uyanmak**

Anne, Godo'nun Otelide Aşk, Topraktaki Şehit Kanı, Sınav oyunları; Behçet Necatigil'in; **Emekli, Kutularda Sinek, Üç Turunçlar, Hayal Hanım, Süslü Karakol Sokağı, Temmuz, Altın Beşik, Ertuğrul Faciası** oyunları; Ülker Köksal'ın **Sıfıra Bir Var, Binbir Çiçek Kolonyası** oyunları; İnci Adalı'nın **Yüreğimdeki Diken**; Behçet Kemal Çağlar'ın **Deniz Abdal**; Sanih Sarıdal'ın **Kadife Terlikler**; Tevfik Yılmaz'ın **Cihangir Hükümdar**; Ergun Evren'in, **Susmak Bütün Zamanı En Sana**; Emine Işınsoy'un **Bir Yürek Satıldı**; Murathan Mungan'ın **Dört Kişilik Bahçe**, Lemia Balı'nın **Cem Sultan, Bir Kaza, Eski Bir Hatıra, Bir Yalının Ruhu** oyunları uzun süreli oyunlardır.

Uzun süreli oyunlar bir günü aşan ve yıllara yayılabilen zaman dilimlerini kapsar. Radyo oyununda zaman, sadece hikâye içeriğiyle ilgili değildir. Hatta bazı oyunlar zamandan ve mekândan azadedir. **Sıfıra Bir Var** oyunu bilinmeyen bir mekânda ve tanımlanamayan bir zaman diliminde geçer. Radyo oyununda dekor ve ışıklandırma kullanılmadığı için bu yardımcı unsurlarla zamanı işaret etmek mümkün değildir. Oyun zamanını efekt ve diyalogla vermeye çalışır yazarlar. Radyo oyununda efekt bölümünde, efektin her oyunda yüklendiği işlevler irdelenmiştir. Bu işlevlerden biri de zamanı belirlemektir. Zaman olgusuna hem diyalog bölümünde hem de efekt bölümünde ayrıntılı olarak yer verileceği için burada bir iki örnekle yetineceğiz.

Behçet Necatigil'in **Kutularda Sinek** oyununda yer alan aşağıdaki bölümde zaman efekt ve diyalogun yardımıyla sunulur.

Lavaboda su sesleri
BACANAK - (Çekingen) Günaydın enişte! (Necatigil,1997:198).

Hasan Erkek'in **Bedel** oyununda ise efekt zamanı aktarma bu işlevi üstlenir.

EFEKT: HOROZ ÖTÜŞÜ, KUŞ SESLERİ, SABAH TELAŞI
T.NURİ: İyi ki evden çıkmadan bulabildim seni ağabey.(Erkek,2003:43).

Zamanı belli etmek için kullanılan unsurlardan biri de saattir, bazen saatin tıkırtısı bazense çalışı yardımcı efekt olarak kullanılır.

Görüldüğü gibi radyo oyunu için zaman kısıtlayıcı bir unsur değildir. Efekt ve diyalogun el verdiği ölçüde istenilen zaman dilimleri kullanılabilir.

8. BÖLÜM KARAKTERLERE GÖRE OYUNLAR

Radyo oyunu çok geniş kitlelere ulaşabilen ve gücünü buradan alan bir oyun türüdür. Oyunlar için özel bir sahne gerekmediği için herkes kendi istediği koşullarda dilediği gibi dinleyebilir oyunları. Radyo oyun yazarları da kendi anlayışları doğrultusunda oyun konusuna ve kişilerine yer verir. Selahattin Küçük anılarında oyun seçimini nasıl yaptığını şöyle anlatır.

TRT 1 ve TRT 2'ye yeni radyo oyunu türleri getirildi. TRT 1 'de haftada iki kez, perşembe ve pazar günleri 58 dakika süreli Radyo Tiyatrosu vardı. Ayrıca pazar dışında her gün 20 dakikalık "Arkası Yarın", cumartesi-pazar hariç, her gün 15 dakikalık "Çocuk Bahçesi" adlı dramatik programlar yer alıyordu. "Arkası Yarın", adından da anlaşılacağı üzere, bir romanın 20'şer dakikalık bölümlerle aktarılışı olup, daha çok ev kadınlarına yönelik bir programdı. Ankara Radyosu yabancı klasikleri uyarlarken, ben daha çok Türk edebiyatını tanıtmak için çaba gösteriyordum 58 dakika süren radyo oyunlarını, sanat düzeyi ve türleri gözetilerek, toplumun değişik kesimlerinin isteğine uygun bir biçimde vermeyi amaçladım. Pazar günleri Tatil Tiyatrosu biçiminde hafif, eğlendirici oyunlar verirken, her ayın ilk perşembesinde bir öncü oyun, ikincisinde klasik, üçüncüsünde polisiye ve dördüncüsünde de güncel türde oyunlar vermeyi uygun görmüştüm.

Toplumun değişik kesimlerindeki dinleyiciler, kültür düzeylerine ve beğenilerine uygun yayınlar isterler. Hatta abartmıyorum, neredeyse her dinleyici, tüm yayınların kendi beğenisine uymasını talep eder. İnsan psikolojisine uygun olan bu davranışı hafife almamak gerekir. Ne var ki, dinleyicilerin içinde yer alan ve sanat akımlarım yakından izleyen aydın kesim de öbür yurttaşlar gibi radyo yayınlarında hak sahibidir. Bu nedenle, ayın ilk haftasında bir öncü oyun olmasını tercih ettim (Küçük, 2007:107-108).

Dünyada radyo oyununun gelişimine yer verirken benzer bir bölümlemenin yapıldığından söz etmiştik. Farklı kitlelere seslenen bunca oyun, elbette ki kuruluş açısından farklılık gösterir. Her oyun hedef aldığı kitleye göre değişir. Geniş bir dinleyici grubu olduğu için radyo oyun kişileri de çeşitlenir.

Oyunlarda göze çarpan unsurlardan biri, oyun kişilerinin bir adının olması ya da olmaması. Kimi yazarlar kişilerine ad vermeyi tercih ederken kimileri kadın, erkek, delikanlı gibi genellemelere gitmeyi tercih etmiş. Oyunlara dair ilk bölümlememiz bu yönde olacak.

Hasan Erkek kişilerine ad vermeyi seçen yazarlardan. Oyunlarında genellemeye gitmez. Murat Dalga, Yaşar Nabi Nayır, Bazı oyunlarında Nazlı Eray iki oyunuyla Behçet Necatigil, İnci Adalı, Sanih Sarıdal, kişilere ad verir. Oyunları genellersek kişilere ad veren oyunlarla vermeyenler neredeyse denk olduğunu görürüz.

Behçet Necatigil'in bir iki oyunu dışında(Hayal Hanım, Ertuğrul Faciası) tüm oyunlarında, Nazlı Eray'ın kimi oyunlarında; Ünver Oral'ın üç oyununda, Zeyyat Selimoğlu'nun, Ergun Evren'in, Şaika Günsel Tuğrul'un ve Emine Işınsu'nun ,Ülker Köksal'ın oyunlarında kişiler ad almaz. Kadın, Erkek, Genç Kız, Delikanlı, Başkan, Politikacı, İşsiz, Uşak vb genellemeler kullanılır.

Bu oyunları içerikleriyle bir seçim ilintili görünmekte. Ülker Köksal'ın oyunları toplumsal yaralara parmak basan ve herkesi ilgilendiren savaş, silahlanma ve çevre kirliliğiyle ilgili. Zettat Selimoğlu ise yine bir başka genel soruna işsizliğe işaret etmekte.

Behçet Necatigil'in oyunları ise genel anlamda tüm insanlara hitap eden, değer, meşruluk, insanlık halleriyle ilgili bu nedenle o da ad kullanmayı tercih etmiş.

Emine Işınsu, Şaika Günsel Tuğrul ve Nazlı Eray'da da genel kadın erkek ilişkileri söz konusudur.

Oyunlardaki bu genellemelerin dinleyicilerin oyun kişileriyle özdeşleşmesini kuvvetlendirdiği düşünülebilir.

Radyo oyunları geniş bir konu yelpazesine sahip olduğu için kişiler de aynı zenginliktedir. Memurlar, ev kadınları, öğretmenler, öğrenciler, doktorlar, patronlar, işçiler, köylüler, esnaflar, gazeteciler, sahtekarlar, polisler, aracı

kadınlar, yazarlar, işsizler kısacası toplumun her kesiminde insan oyunlara girebilmiştir.

En çok rastlanan memur tipi **Midas'ın Düşü, Emekli, Ah Julio, Kafesteki Tenor** oyunlarında kendini gösteriyor. Memurlar genellikle güç yaşam koşullarıyla beraber verilmiş.

Oyunlarda öğretmen ideal kimliği üstlenir, aydın olma gerekliliklerini taşır. Daha kültürlü, seviyeli **ve sorumlu insanlardır. Köy Öğretmeni, Seveda Pınarı, Geçlik Irmağı** bu oyunlar arasında. Üç oyunda da öğretmenler toplumun yanlış yargılarıyla mücadele halinde.

Esnaf arasında terzi, lokanta sahibi, halıcı, şoför, hallaç, demirci gibi alıştığımız meslek dallarının yanı sıra kedicilik gibi geçekte bulunmayan bir meslek yer alıyor. Söz konusu kedici, Behçet Necatigil'in **Kediciler** oyununda kalifiye kedi toplayıp pazarlayan bir esnaftır.

Aracı kadınlar oyunun içeriğine göre rol üstlenirler. **Görücü** oyunundaki aracı kadın tiplmesi eski filmlerdeki aracıları hatırlatır ve dedikodu üzerinden iş yürütür. **Seveda Pınarı**'nda yer alan aracı kadın daha insaflıdır, ara bulmaya gittiğinde erkek tarafının kötü yanlarını bir bir sayar. **Hayal Hanım** oyununda yer alan Ayşe Hatun, elindeki tasvir kitabından güzelleri gösterir Cevad'a.

Köylü ve işçiler ezilen, kullanılan, egemen güçlerin elinde oyuncak olan insanlardır. **Gladyatörler Kulisi, Firavunun Piramidi, Köy Öğretmeni, Binbir Çiçek Kolonya Fabrikası, Bedel** oyunlarında rastlayabiliriz köylü ve işçilere.

İşsizler de oyunlarda yerini bulur. **Bakır Lamba, Koca Denizde İki Nokta** işsizleri kişi olarak seçer.

Oyunlarda sıradan insanlar kadar ünlü kişileri de görebiliriz. Bunlar tarihi ya da güncel kişiler olarak ayrımlanabilir. Tarihi kişiler arasında Atatürk, IV. Murat, Yavuz Sultan Selim, Akşemsetdin ve Ertuğrul Gemisi'nde vefat eden Türk denizcileri yer alır.

Tarihi karakterler oyunlarda kişiliklerine uygun bir şekilde verilmiş Osmanlı İmparatorluğu devrinde kullanılan dile sadık kalınmıştır.

20. ve 21. yüzyılı ünlülerinden Pavarotti, Madonna, Julio Iglesias Nazlı Eray'ın oyunlarında yer bulur.

Bunun dışında masal ve efsane kişileri de yer alır oyunlarda **Bakır Lamba** oyunundaki Alaaddin ve cini **Hızır** oyunundaki Hızır bunlar arasındadır.

9. RADYO OYUNUNDA EFEKT

Radio oyunlarında efekt, en güçlü ve önemli teknik ögedir ve sadece bu türe özgüdür. dekoru olan iki unsurdan biri efekt oyunları zaman mekân durum yönünden betimleyen olgudur. Oyunu anlamlandıran bir öge olarak yerinde ve dozunda kullanılmazsa dramatik yapıya zarar verebilir. Efekt bant kayıtları yoluyla kullanılabileceği gibi oyun esansında da uygulanabilir. Zaten doğal efektler dramatik yapıya daha uygundur. Önemli olan efektin kusursuzluğu değil doğallığıdır. Selahattin Küçük Türkiye'de efekt kullanımının durumunu şöyle aktarır.

Radio oyununda, konuşmalar dışında stüdyo içi ve dışı ses ve müziklerden de yararlanılır. Stüdyo içinde oyun anında kullanılmak üzere kapılar, merdivenler, telefon, yürüme pisti gibi eşyalar vardır.

EBU'nun Hollanda'da düzenlediği "Radio Oyunu Teknikleri" konulu seminere TRT adına katılmışım. Bu alanda her ülkenin sahip olduğu yenilikleri öğrendik. Ancak, Amsterdam Radyosu'nun drama stüdyosundaki efekt bölümlerini gezerken gördüklerim beni şaşkına çevirmişti.

Örneğin, otomobil kapılarının açılış - kapanış seslerini radio oyununa yansıtabilmek için, 1929 modelden 1979'a kadar çok sayıda araç kapısının pano halinde bulunduğu bir bölüm oluşturmuşlardı. Oyunda hangi model arabadan söz ediliyorsa, gerçek sesi elde edebilmek için o yılın aracının kapısı açılıp kapatılıyordu.

Kendi kendime "Gerçekçiliğin bu kadarı da biraz fazla" diye düşünmüştüm. Oysa, eskiden bizde uydurma bir kapıyla merdivenden başka birşey yoktu. Stüdyoya uzun çabalar sonunda bir efekt masası getirebilmişim. Kuş, rüzgar, fırtına gibi doğa sesleriyle tren, top, uçak gibi araçların çıkardığı sesleri bu masadan elde edebiliyorduk Oysa, Avrupa radyolarında mono tekniğinden stereo tekniğine geçilmişti. Artık seslerin doğadaki biçimiyle olduğu gibi verilmesi isteniyordu (Küçük,2007:113).

Efekt karmaşık bir sesler bütünlüğü değil anlamlı bir destek olmayı hedeflemelidir. Bu nedenle de kullanımı tasarruflu olmak zorundadır. Efektin birden çok işlevi olabilir oyunlarda bu işlevler arasında; Mekânı, zamanı belirlemek, sahneler arası geçişi sağlamak, olayı, hareketi ve konuşmayı desteklemek, atmosfer yaratmak, geri planı yansıtmak ya da gerginlik yaratmak yer alabilir.

Efektler mekânı belirleyebilir:

Radyo oyununda dekor olmadığı için mekânı belirlemenin iki yolu vardır: Diyalog ve efekt. Efekt tek başına mekânı vermekte yeterli olmadığı için diyalogla desteklenir. İncelenen pek çok oyunda mekân belirleyen sesler olduğu tespit edilmiştir. Zil, kapı, tabak çanak, deniz sesleri en çok kullanılan seslerdir.

Hasan Erkek'in **Bedel** oyunu kapı zili, ayak sesleri ve kapı açılması sesiyle başlar böylelikle mekân hakkında bilgi sahibi oluruz. Oyunda kuş ve karga sesleri tarlayı; kahve uğultusu ve çay kaşığı sesi ise kahveyi mekân olarak belirlemekte Oyun boyunca kapı açılıp kapanma sesi mekân değişimine işaretler. **Bedel**'de su sesi ve kovaların birbirine çarpması mekân değişikliğini ve köy meydanına geçişi gösterir. Daktilo sesi yine mekân yaratmakta kullanılmış, Murat karakterinin karakoldaki sahnesini vurgulamaktadır. Eve girişi belli eden seslerden biri de bulaşık yıkama sesidir. Kırsal hayatı gösterenler arasında su sesi, tavuk gıdıklaması, inek böğürmesi, elekle buğday eleme yer alır.

Mekânı imleyen farklı seslerden biri kâğıt sesidir. Hasan Erkek'in **Gençlik İrmağı** oyunda bölüm belirleyicilerden biri olan ses, Çetin Bey 'in okulunda eski kayıtları aradığı bölümü yansıtmak için kullanılır.

Necatigil'in **Yıldızlara Bakmak** oyununda da efekt mekânı tanıtan unsur olarak kullanılır. At arabasının yolculuğu tekerlek, nal, kamçı ve kişneme sesleriyle verilir. Yolculuğu bitirip gözlemesine geçişi sağlayan efekt üç kere vurulan kapı tokmağı, ağır ve demir bir kapı sesiyle verilir. Böylelikle dış mekândan iç mekâna geçiş sağlanır. Oyunun son bölümüne geçiş de sıralı efektlerle yapılır. Yolcu gözlemesinden çıkar. İç mekândan dış mekâna açılır oyun. Uzaklaşan ayak sesleri, müdürün gülüşü, nal sesleri, uğultulu tonda " Çiçeklere baktın mı?" seslenişi, at kişnemesi sesleri sıralanarak giden yolcunun yeni hedefini sunar bize.

Yazarın **Emekli** oyununda efekt ağırlıklı değildir. Mekânı tanımlamak üzere kullanılmıştır çoğunlukla. Geliş gidişleri anlatan ayak sesi dışında en önemlisi meyhane akustiği yaratan hafif müzik, kadeh tıkırtısı, çatal bıçak sesi, sağlığınıza sözleridir.

Yine Necatigil'e ait olan **Gece Aşevi**'nde dış mekânı imleyen ayak sesleri ve cırcır böcekleri eşliğinde süren yürüyüş, adamların gördüğü bir elma ağacından meyve almaları ve bunu destekleyen dal ve yaprak hışırtısı sesleriyle zenginleşir. Adamların mekân değiştirdiğini gösteren seslerden biri kaldırımda yankılanan ayak sesidir. Bu aynı zamanda yeni bölümü başlatır.

Yazarın **Kutularda Sinek** oyununda da mekânı imlemek için efekt tercih edilir.

İçerde bir süre çatpat daktilo sesi, bir ara durur. Aşağıda kapı zili. Dışarı çıkan, merdivenleri inen ayak sesleri. Sokak kapısının açıldığı duyulur.
 YAZAR - (Aşağıda) Bacanak, hoş geldin! (Necatigil,1997:205).
 YAZAR - Ee, bu aylar.. tabii!.. Birer kahve içeriz değil mi?
 BACANAK - İçelim, Enişte! Ben pişireyim!
 YAZAR - Eski köye yeni adet mi getiriyorsun? Dur sen. (Tabure tıkırtısı. Muslukta su sesi, kaşık cezve tıkırtıları) Orta şekerli.. İspirto ocağını yaktın mı? (Bir kibrit çakar.) Şimdi pişeer..(Necatigil,1997:206).

Behçet Necatigil'in **Yol** oyunu tamamen dış mekânda geçer. Bir yürüyüş anlatılır oyun boyunca, ilk bölümde kullanılan ayak sesleri ve yaprak hışırtıları diyalogla bütünleştirilerek mekânı sunar. Burası çıkışı bir türlü bulunamayan bir parktır, başka ayak sesleri de çıkışı aramaktadır. Yürüyüşleri bir sokağa ulaşır ve mekân değişir. Yeni mekân sokak olduğu için kaldırım sesleri ve araç klaksonları duyulur.

(Kısa bir süre klakson sesleri)
 SESLER - Durmayın, yürüyün çekilin yoldan! Yürüyün, durmayın, yol verin!
 BİRİNCİ KIZ - (Şaşırmış) Nerdeyiz?
 (Bir düdük öter. Yaklaşan ayak sesleri)
 POLİS - Kenara çekilin, kenara!Yol ortasında durmayın lütfen! Trafiğe engel oluyorsunuz!
 BİRİNCİ KIZ - (Şaşırmış) Hangi yol? Yola mı çıktık biz?

POLİS Yol tabii. Anacadde. Kalabalığı görmüyor musunuz? YA bu sesler? Arabalar sizi bekliyor (Necatigil,1997:232).

Radyo oyunlarında kullanılan bazı mekânlar gerçeküstü nitelik taşırlar, rüya mekânları da bunlar arasında yer alır. Rüya ile gerçek arasındaki geçiş efektle yapılabilir. **Gençlik Irmağı** oyununda Hasan Erkek, oyun boyunca Çetin Bey'in rüyalarını anlatırken ya rüya efekti başlığıyla ya da rüyanın içeriğine dair ipuçlarıyla bu mekâna geçiş sağlamıştır. Karakterin kötü düşleri bataklık, rüzgar ve su sesiyle anlatılır. İyi düş ise kuş sesleri, kuş sesiyle aktarılır. Rüya mekânından gerçek mekâna dönüş ise diyalog ya da çalar saat efektiyle yapılır.

Benzer bir kullanım Nazlı Eray'ın **Rüknettın Beyın Düşü**'nde vardır. Düş paralel tasarlanan düşün evi efekti, oyunda rüya mekânıyla gerçek mekân arası geçişi sağlar. Aynı zamanda atmosferi belirler.

RÜKNETTİN - Acar Bey diye birisi kızım. Holding sahibi, milyarder. Şirketleri filan var.
(Düşün evi gürültüsü.)
ACAR - Anneciğim, gelini bir türlü bulamıyorum. Aklıma kötü şeyler geliyor, kaçtı mı acaba? Hay Allah ne yapacağız, şu nikah kıyılsaydı bari...(Eray,1996:10-11).

Necatigil'in **Gece Aşevi** oyununda da rüya mekânı ve gerçek mekân geçişi efektle yapılır. Birini ve İkinci Adam kabûs gibi yerden köpek havlamalarıyla uyanır, yeni bölüm başlar yaşananların bir rüya olduğu anlaşılır. Oyunun başında kullanılan böceği sesleri ve onları kente yaklaştıran ayak sesleri duyulur. Rüya olarak yaşanan bütün olaylar biraz değişerek yeniden başlar. Son bölümü yine bir kapı çingırağı başlatır.

Efektler sahneyi geliştirirler:

Radyo oyunlarında sahne geliştirmek için efekt kullanımı yaygındır. Olay ya da durum efektle desteklenerek oyuna gerçekçilik kazandırılır. Aynı zamanda konuya yeni bir açılım getirir bu efektler.

Hasan Erkek'in **Hayatın Çiçekleri** , yolda ilerleyen bir oyundur bu nedenle de yola dair seslerle örülmüştür. Oyunun ilk yarısına hakim olan kovalamaca gereği iki farklı klakson ve fren sesi sık sık kullanılır. Bu efektler sahneyi geliştirme görevindedir. Yazarın **Umut Kuşları** oyununun birinci bölümünde yer alan ve sahneyi geliştirme işleviyle kullanılan efekt ise şöyledir.

FEHYA - (ANİDEN) Aaa, ne yapıyor o adam yolun ortasında?!..
 EFEKT: KESİKİN FREN SESİ, DİREKİYON KIRMA, HAFİF ÇARPMA SESİ
 FEHYA - (ÇIĞLIK ATARAK) Ayyy!!!...(Erkek,2003:235).

Nazlı Eray'ın **Kafesteki Tenor** oyununda Pavarotti olduğunu iddia eden bir kanarya vardır, doğal olarak ses seçiminde kanarya ötüşü ve Pavarotti aryaları belirginleşir. Efekt sahneyi geliştirmek için kullanılmıştır.

KANARYA - Eşinize anlattım. Bir yönetmen hatası oldu Ama kafesin kapısını açınca düzelecek. Nasıl inanmazsınız bana anlamıyorum. Bu kadar dil döktüm. (Pavarotti'nin bir aryası kanarya sesiyle birlikte verilir.)
 SEBATİ - Duyuyor musun hanım? Ne müthiş bir şey Klasik söylüyor hayvan(Eray, 1996: 29).

Yazara ait **Firavun'un Piramidi** oyununda , taş sesi aynı işlevde kullanılır.

ZEKERİYA - Hah, papirüs geldi. Verin, yazıyorum. Kırmızı mürekkeple yazacağım hem de. Eşitlik, hak, hukuk, özgürlük. (Taşların yuvarlanma sesi.)
 İLKAY - Eyvah eyvah, taşlar düşüyor! Soldaki duvar yıkılıyor kaçın!
 (Eray,1996:18).

Necatigil'in **Kadın ve Kedi** oyundaki kibrit efekti de sahneyi geliştirme görevinde kullanılmıştır.

(BİRİNCİ ADAM, masa üstünde bir şeyler arar. Bir kibrit kutusunun açıldığı, bir kibritin çakıldığı duyulur. Hemen peşinden İKİNCİ ADAM da bir kibrit kutusu açar, bir kibrit çakar.)

BİRİNCİ ADAM - Sigara tutmadım size. Affedersiniz!
 İKİNCİ ADAM - Yok, var sigaram (Necatigil,1997:14).

Yazarın **Emekli** oyununda Emekli, düzenlenen veda yemekğinde mutsuzdur; çünkü işten ayrılmaktan hoşlanmamıştır. Kesik hıçkırık sesi onun ruh halinin yansımasıdır. Hıçkırık sahneyi geliştirmekte kullanılmıştır.

(Kesik kesik hıçkırık sesleri)

MÜDÜR - Aman, İzzet Efendi, ne oluyorsun canım? Ayıp yahu! herkes bize bakıyor. Hay Allah , ne yapsak ki Cemil Bey? (Necatigil,1997:98-99).

Necatigil'in **Geceaşevi** dış mekân ve iç mekân efektlerin bir arada kullanan bir oyun. Oyun dış mekânı belli eden cırcır böceği sesiyle başlar. Yolculuk ilerledikçe su bulmak ümidiyle hızlanırlar. Bu sahneyi geliştirmek için sıralı efektler kullanılır.

(Bir süre ayak sesleri, gittikçe daha yakından kurbağa sesleri, su şırıltıları.

Adamlar konuşurlar. Kurbağa sesleri birden kesilir.)

BİRİNCİ ADAM - (Şaşırılmış) Fakat kupkuru! (Necatigil,1997:136).

Aynı oyunda adamların korkusunu belirten efekt de bu işlevdedir. Aşevinin tuhaflığından korkan adamlar gitmeye çalışır.

(Adamlar birden kalkarlar. Hızlı ayak sesleri. Kapı zorlanır.)

BEYBABA - (Sakin) O kapıyı açamazsınız, Beyler! Garsonu bekleyin!

(Seslenir.) Evlat! (Necatigil,1997:146).

Oyunun devamında gelen yemekler istenilen nitelikte değildir. Yeme içme sesleri yeni sahneyi geliştirir.

(Çatal bıçak sesleri, kemik çıtırtıları. Adamlar yavaş sesle konuşurlar.)

BİRİNCİ ADAM - Ölü eti gibi!

İKİNCİ ADAM - Çiğniyorum, yutamıyorum.

BİRİNCİ ADAM -Boğazımda kaldı.. (Şiddetle öksürür.)Su.. biraz su.. boğuluyorum.

İKİNCİ ADAM - (bardağa hemen su koyar.) Al iç! (Necatigil, 1997:148)

Uzak Yol Kaptanı'nda oyun hakim olan ses deniz ve motor sesidir, aralıklarla azalıp çoğalarak oyunun mekânını ve atmosferini belli ederler.

Kız ve Delikanlı'nın ilişkilerindeki gerginlik efektle destelenir. Onlar tartışırken rüzgar uğultuları duyulur.

KIZ -(Biraz sert) Beni dinle! Neden gelinlik yaptırmadın diyorum?
 KAPTAN(DELİKANLI'ya) - O dediğin, direkleri yüksek gemiler için, Delikanlı!
 Biz bu halimizle her yerden geçebiliriz.
 KIZ - (Sert) Sana söylüyorum.
 DELİKANLI - Bu kayalar ne kadar sarpi Kaptan?
 KAPTAN - Tekne sağlam mı, sen ona bak!
 (Rüzgâr uğultuları)
 DELİKANLI Fırtına çıktı, hava ondan karardı galiba.
 KAPTAN - Yaz fırtınası çok sürmez.” (Necatigil,1997:300)

Oyunda kullanılan motor sesi de yine çiftin ilişkilerini imler. Araları bozulunca motor durur.

(Motor çalışmaya başlar.)
 Motor çalışıyor Kaptan!
 Evet! Tekne sağlamsa aksaklıklar kolay giderilir.
 (Motor sesi çoğalır.) (Necatigil,1997:306).

Kullanılan bu efektler sahne gelişimini desteklemektedir.

Hayal Hanım oyununda farklı bir efekt, bir insanın uzaktan yankılanan sesi, sahneyi geliştirir. EBÛ ALİ SÎNÂ'nın sesi Cevad'ı doğruya davet etmenin yanında oyunun sahnesini geliştirmekle de görevlidir.

CARİYE - (Güler. Ve dahi gözün kaldırıp ne diye billur sineme ve serv-i
 simin sefalı gerdenime bakmazsın?
 EBÛ ALİ SÎNÂ - (Uzaktaki yankı halinde.) Önüne bak, Cevaaaad!
 (Kısa bir sessizlik)
 CEVAD - Siz kimsiniz?
 FERAHNAZ - Semerkand şahının kızı Ferahnaz'ın huzurundasın.
 Cariyelerim seni hamamdan buraya getirdiler. Teşrifin fakireyi ziyade
 memnun etti (Necatigil,1997:312).

Murathan Mungan'ın **Dört Kişilik Bahçe**'si de efekt açısından tasarruflu bir oyundur. Bölüm geçişleri müzikle yapılır. Geçişte kullanılan ut sesi oyun içinde sahne geliştirme görevinde de kullanılır.

EFEKT (USUL USUL BİR UT SESİ BAŞLAR. FATMA ALİYE TAKSİM GEÇMEKTEDİR.)

SERVER PAŞA - Nerime Sultan! Nerime Sultan!
 EFEKT (UT SESİ DEVAM EDER. AZ SONRA FATMA ALİYE ŞARKISINA
 BAŞLAR “KAÇINCI FASL-I BAHAR BU SOLAR GİDER EMELİM”. ŞARKI
 BİTER SESSİZLİK.)
 FATMA ALİYE - Talia! Ağlıyorsun! (Mungan,1997:48).

Oyunlarda sahne geliştiren efektlerden biri de şarkıdır. Nazlı Eray'ın **Bir Ruh Çağırma Seansı**'nda Madonna şarkıları sahneyi geliştiren unsur olarak katılır.

AYŞE HANIM - A, a! Kadın masanın üstüne sıçradı. Dans etmeye başladı!
 (Müzik-MADONNA'nın bir şarkısı..., 'La is la bonita')
 FARUK BEY - Ne iç gıcıklayıcı bir kadın...
 (MADONNA bir başka şarkıya geçer. 'Papa Preach')
 MİYASE HANIM - Anlayamıyorum. Süleyman gibi mazbut bir erkeğin içinden
 bu kadın nasıl çıkar. Ayol Süleyman da devrildi uyuyor sanki... Yüzünde de
 bir tebessüm. Deli olacağım (Eray, 1996: 57).

Bir başka ünlünün şarkılarının şekillendirdiği oyun **Ah Julio**'dur. Banka Memuresi Kamile'nin tekdüze fasıla anlatılan hayatı Julio'nun varlığıyla anlamlanır.

KIZ - Ah, inanmıyorum. Kalıcı olarak geldin demek...
 (Julio'dan bir aşk parçası: 'Moonlight Layd')
 KIZ - Pekiyi... Pekiyi nasıl oluyor bu? Ne olur bana anlat Julio. Nerden geldin
 sen buraya? (Eray,1996:114).

Julio geldiği gibi şarkılarla gider Kamile'den ayrıldığında geride Julio'nun 'Goodbye my love, goodbye' şarkısı bir fasıla dönüşür.

Necatigil'in **Son Tren** oyununda adından anlaşılacağı gibi treni imleyen efektler bulunmaktadır. Kadın ve Kocası'nın hayatı, geçmişte kalan Kız ve Erkek tarafından bilmede şekillendirmektedir. Kız ve Erkek'in onları ziyaretlerinin öncesinde evde eve dair sesler pencere, radyodan gelen müzikle verilir. Radyonun açılış ve kapanışı Koca'nın ruh haliyle ilgilidir. Doğal olarak radyonun işlevi sahneyi geliştirmektir. Oyunda sahne geliştiren öğelerden biri kâğıt sesidir. Kadın ve erkek meçhul birinden mektup aldıkları için oradadır.

ERKEK - Bu istasyonun adı, bineceğim tren, saat kaçta burada olacağım.
 Sonra sizin de aynı saatte burada olacağınızı yazıyordu.

KIZ - Sonra onlara gideceğimizi... (Çantasından bir zarf çıkarır, açar, mektubun son satırlarını okur.) İşte son cümleler; "Birlikte gideceksiniz, adreslerini biliyorsunuz (Necatigil, 1997:53).

Yol oyununda bir dereyi imleyen su sesleri duyulur, kız ve erkeğin geçtiği sınavlardan biridir bu da. Kullanılan

BİRİNCİ ERKEK - Başka yataklar.. dedi. Ne demek istedi? Nehir yataklarında yatacak değiliz ya!
(Gittikçe çoğalan su şırıltıları)
DÖRDÜNCÜ KIZ - (Sesi uzak, buğulu) Ben bir nehir yatağındayım!
Döşeğim sarı kil, yorganım yosun. Hiç de rahat değilim. Geceleri sık sık irkilerek uyanıyorum.) (...)
(Su şırıltıları azar azar sona erer.)

BİRİNCİ KIZ - Duydun mu, yakınlarda bir dere veya ırmak var galiba (Necatigil,1997:236).

Burada su efekti hem ara bir karakteri oyuna sokmakta hem de sahneyi geliştirmektedir.

Süslü Karakol Durağı oyununda Terzi ve onunla beraber yürüyen adamın konuşmasına eşlik eden efektler sahneyi geliştirmekte kullanılır.

ADAM - Parmaklıkların gölgeleri, bir köprü korkuluğu gibi karşı duvarda. O gölge-korkuluk olmasa aşağı düşebiliriz. Sanki köprüden geçiyoruz.
(Bir yalağa akan su şırıltıları)
TERZİ - Duvarın önünde çeşmeyi açık bırakmışlar.
ADAM - Yahut musluğu bozulmuş. Gölgelerimiz bir suyun üstünden geçiyor. Biz geçip gidiyoruz., su akıp gidiyor. O zaman da böyleydi. İnsan, kendi gölgesinde yetişemez. Şu yıkık duvara bakın! (Necatigil,1997:348).

Temmuz oyununda Erkek'in Temmuz odası farklı sesleri bütünleştiren bir mekândır. Koca bir dünya sığar odaya. Tüm sesler sahneyi ve konuşmaları geliştirir.

(Bir gemide kazan dairesi, piston sesleri. Sesler uzak, yankılı)
KAPTAN - Ateşçi, kömür at ocağa!
ATEŞÇİ - Atıyorum, kaptan.
(Kürekle kömür atışları)
KADIN - (Güler) Gemide ateşçi misin sen?
ERKEK - Say ki öyleyim!
(Bakırcıların bakır dövme sesleri)
KADIN - Bakır mı dövüyorsun, ne yapacaksın bakırdan?
ERKEK - Tencere, kepçe... tencere kepçe.
KADIN - Döv bakalım bakırını! Ben gidiyorum. Yemek saatinde hazır.
ERKEK - Sağ ol! Sağ ol! (Necatigil,1997:446).

Efektler sahneler arası geçiş sağlayabilir:

İncelenen oyunlarda efekte yüklenen birincil görev sahneler arası geçiş sağlamaktır. Bazen onun bu görevini geçiş müzikleri üstlenir.

Nazlı Eray'ın ***Gecenin İçinde Dört Sesli Kanon*** oyununda başlangıç ve sonuç müziği dışında kişilerin geçmişleriyle yüzleştikleri ana geçişi gösteren jazz müzik kullanılmıştır.

Mihri Abl'da da farklı müzik olmasa da geçmişle yüzleşme anında başlangıç müziği tekrar edilir. Aynı mantık ***Yalnız Adamın Düşü***'nde de vardır. Andan geçmişe gidiş ve yeniden ana gidiş müzikle yapılır.

Necatigil'in ***Kadın ve Kedi***'sinde sahne geçişi yürüme, kapı ve kedi miyavlaması sesleriyle verilir. Bu tür geçişler oyuna yeni bir kişinin girmesi için imkân oluşturur.

(Uzaklaşan ayak sesleri. İKİNCİ ADAM odadan çıkar. Açık kalan kapıdan bir insanın birkaç basamak merdiveni indiğini, sokak kapısının açılıp kapandığını; odada BRİNCİ ADAM'ın kısa süren gezinmeleri peşinden de, oda kapısını kapatarak yine masa başına oturduğu duyulur.
(...)
(Kısa bir sessizlik. Bir kedi miyavlayarak merdivenler çıkar. Kapıyı tırmalar, miyavlar. Az sonra kapı açılır, KADIN içeri girer.) (Necatigil, 1997:20).

Necatigil'in ***Üç Turunçlar***'ı, aynı adı taşıyan masalla özdeşleştirilen üç kız kardeşi anlatır. Bu üçleri birleştirense prodüktör masal parçalarıyla oyunu birleştirerek yeni bir oyun oluşturur. Bu nedenle ne çok kullanılan efekt makineye takılan bant ve makine sesleridir; rejisör sık sık oyunu keser çünkü bu birleştirmeden hoşlanmamıştır.

Oyun içinde oyun kurulduğu için efektler de bunlarla ilişkilidir. Makine sesi radyo odasına dönderir bizi. Masala ait efektlerle üç kızı kardeşin hikâyesine ait efektler birbirinden farklıdır.

(Kısa bir cızırtı. Ses kesilir.)

REJİSÖR - Çatlak plak gibi, ne bu böyle?

PRODÜKTÖR - Ufak bir arıza. Şimdi düzelir.. Tamam!

(Makine çalışmaya başlar.)

DELİKANLI - Sana kaç kere söyledim: Gel benimle dostum ol, tutalım bir oda. Kaç be şu evden! Güzelsin, ablalarında iş yok.

KÜÇÜK KIZ - (Güler.) Duymasınlar.

(...)

Hah, işte geldik. (Sesini yükseltir.) Şoför ağabey, bizi boşaltıver şurda. (Taksi fren yapar, durur.)

MASAL ANLATAN KADIN - Oğlan, dev anasına Üç Turunçlar'ı aradığını söylemiş. Dev anası da ona demiş ki (...) (Necatigil,1997:256-257).

Yukarıda görüldüğü gibi efektler oyun parçalarını birbirinden ayırmakta farklı mekân ve durumlara geçişi sağlamaktadır. Oyunun ilerleyen bölümlerinde düğmeye basıp sesin kesilmesi ve tekrar açılması masalla oyun arasındaki geçişleri belirler.

MASAL ANLATAN KADIN - (...) Dev anası, "Şimdi" demiş, "bu turunçları susuz yerde kesme, kanlarına girersin, ölür hepsi, yazık olur" Oğlan dinlemiş, peki demiş, ama deli fişeğin biri! Birinci ve ikinci turuncu, susuz yerlerde kesmiş, yazık etmiş; ölmüş ikisi de...

(Düğmeye basılır, ses kesilir.)

REJİSÖR - (Hafif güler.) Sizin masalcı, iki turuncu pek de çabuk öldürdü (Necatigil,1997:263).

Üç Turunçlar'ın üçüncüsü abla hıçkırıklarla evden ayrılır ve onun hıçkırıkları oyunu yeniden radyo evine bağlar. Prodüktör ve Rejisör oyun üzerine konuşurlar. Düğmeye basılınca yeniden masal geçilir oradan da yine bir düğme sesiyle Büyük Kız'ın evlilik hayatına gidilir. Kızın kardeşlerini koruyamadığı için duyduğu pişmanlıkla oyun sona erer.

Necatigil'in **Uzunköprü** oyununda geçmişe dönüşte yankılı ses kullanılmıştır, geçmişten dönüş ise yine keskin tren düdüğüyle yapılır, böylelikle sahne değişir. Geçmişe dönüşlerde genellikle tren düdüğü ve sessizlik, ana gelişlerde trenin farklı tonları kullanılmış.

(Uzun bir tren düdüğü. Birden sessizlik. Geriye dönüş: Konuşmalar yankılı, net.)

II. KADIN - Bir çocuk tarafı vardır. Serinkanlıdır, alaycı görünür, birden içine kapanır. Öyle anlarını yakala! Beni hâlâ seviyor mu? Kesin olarak bunu anlamaya çalış!
(...)

(Hızla geçen bir trenin rüzgarlı gürültüsü. Şimdiye dönüş.)
(Necatigil,1997:413).

Ertuğrul Faciası kurgu açısından da farklılık taşıdığı için, paralel kurgu, efekt bu oluşuma destek veren bir öge olarak yansır oyuna. Ayrıca oyunda bir anlatıcı bulunduğu için onun sözlerini destekler nitelikte de kurgu kullanılır.

Birinci bölümde bir kahve akustiği yaratılır. Tavla, çay ve kahve isteme sesleriyle yaratılır bu akustik. Ertuğrul gemisinin yolcularını tanıdığımız bu bölüm uğultular, vapur düdüğü ve bir marşla sona erer. Ertuğrul yola çıkmıştır. Bu bölümde iki anlatıcı vardır. Tüm oyunun anlatıcısı dışında Yüzbaşı Celal Bey'in gözünden Kolombo'da yaşananlar aktarılır. Anlatımlarla konuşmalara arasındaki geçiş efekt sağlar.

YÜZBAŞI CELAL BEY - (Anlatır) Bazı kere hava kararıp yağmur yağacak gibi olur idi. Nihayet bir gûna fırtınaya tesadüf etmeksizin, Bombay'dan hareketimizin beşinci günü, Kolombo'ya sağ salim vasıl olduk. Gece yarısına tesadüf ettiğinden, mendirekten içeri girilmedi...
(Vardiya, kampana sesleri)
ALİ RUHİ: Siz bu gece hiç uyumadınız mı Yüzbaşım?
YÜZBAŞI CELAL BEY - Uyudum, fakat çok erken kalktım, Ali Ruhi Bey!
(Necatigil, 1995:27-28).

Oyunda efekt, mektupla yaşananları ayırt etmede kullanılır. Bu nedenle sık sık kullanılır ve bakış açıları arasında geçiş sağlanır.

(Gemi düdüğü top sesleri)
OSMAN PAŞA - (Yazmaya devam eder.) (...) Cenâbı hakkın inayetiyle, birbiri üstüne yedişer mil çiğneyerek, Kobe'ye bir karanlık gecenin sat üçünde demirledik. Kobe, Japonya'nın mühim bir vilayetidir. Yokohama'ya 350 milimiz kalmıştı...
(Demir atan geminin çapa sesleri)
SÜVARİ - Bir haftadır Kobe'deyiz, Paşam! Hiçbir yerde gemi bu kadar mükemmel temizlenmemişti. Güverte, palavra, borda, arma ve filikalar en halis boyalarla boyandı. Artık Yokohama'ya gitsek!

OSMAN PAŞA - (...) Yolda pruva rüzgarlarına raslamaktan çekiniyorum. (...)
 SÜVARİ - Fakat vakit kaybediyoruz.
 OSMAN PAŞA - Cenâbı hakkın inâyetine sığınacağız. Pekâlâ, iki saat sonra hareket edebiliriz!
 (Gemi demir alır. Çapa sesleri)
 OSMAN PAŞA - (Mektuba devam eder.) (...) Necatigil,1995:48-49).

Son bölümde ise gemi mürettebatının ve Japonların olay sonrasını anlatışları arasında geçiş için efekt kullanılır.

(Fırtına dalga sesleri)

OKİ -Oşima adasının belediye başkanı olduğumu söylemiştim. Türk savaş gemisi batmış, deniz biraz durulmuştu. Uzaktan bir vapurun geçtiğini gördük. Olaydan haberi yoktu kaptanın. Telaş içinde el kol sallayarak rotasını değiştirttik. Geldi Boço-Maru vapuruydu .

TEĞMEN İSMAİL EFENDİ - Bay Oki, Olayı kaptana anlattı. Kaptan, fotoğraf memuru Teğmen Haydar'la beni alarak Kobe limanına götürdü.

TEĞMEN HAYDAR - Mızıka şefi Teğmen İsmail ve ben gittik Kobe'ye. Limanda bir Alman gambotu vardı. Alman konsolosu, gambotu hemen Oşima'ya gönderdi..

(Fırtına, dalga sesleri)

İMAM- Din adamı olarak, Oşima'da ağır yaralıların başında kalmıştım. (...) (Necatigil,1995:65*66).

Murat Dalga'nın **Yarına Uyanmak** oyununda da geçmişe götürmeyi amaçlayan, yazarın tabiriyle, hayal âlemine davet eden müzik ve hayal aleminden ayrılan bir müzik kullanılır. Bu süreçte Mustafa Kemal Kurtuluş Savaşı günlerini anımsar.

İnci Adalı'nın **Yüreğimdeki Diken** kitabında iç ve dış mekân bir aradadır. Dış mekân dalga, kuş, su, toprakta yürüme ve karda yürüme sesi kullanılır. İlk bölüm için yükselen ve fona gerileyen su sesi konu değişimini gösterir. Bunun dışındaki kadeh, tabak, masa, sandalye sesleri konuşmayı destekleyip mekânı ön plana çıkaran sesler olarak kullanılır. Geçmişe dönüş anında ise yükselen su sesi başka bir efekte bağlanır.

EFE - SUYUN ÇAĞILTISI VE KONUŞMA SONA DOĞRU FADELENİR) Bir resim sergisinin açılış kokteyline gitmişim.
 EFEKT KALABALIĞIN UĞULTUSU GÜLÜŞMELER HAFİF MÜZİK FONDA."
 (Adalı, 11).

Efektler zamanı belirleyebilir: Oyunlarda diyalogun da yardımıyla verilen bir başka unsur zamandır. Zamanı belirlemek çok fazla efekt kullanılmaması dikkat çekicidir.

Hasan Erkek'in **Bedel** oyununda zamanı belirlemek için horoz ve kuş sesi kullanılmıştır. Zamanı belirleyen bir başka efekt de geçmişe döndüren bir zarfın açılışı, okunan mektup ve ardından gelen ağlama sesidir.

Necatigil'in **Kutularda Sinek** oyununda sabah vakti imgesi diyalogun da yardımıyla verilir. Burada efekt zamanı belli etmek için kullanılır.

Lavaboda su sesleri
BACANAK - (Çekingen) Günaydın enişte! (Necatigil,1997:198).

Hayal Hanım oyunundaysa zamanın ilerlediğini belirtmek için akustik kullanılmıştır.

HACI ABBAS AĞA - (girer.) Vay, biraderler, sefa geldiniz. Ayağınıza zahmet edip teşrif buyurdunuz; ne devlet! Sofra hazır, sizi bekler, buyurun...
(Bir süre sessizlik, akustik değişir.)
HACI ABBAS AĞA - Yemeklerden memnun kaldınız ya?
(Necatigil,1997:324).

Murathan Mungan'ın **Dört Kişilik Bahçe**'sinde oyunlarda pek rastlamadığımız zaman bildirme efekti bu oyunda radyoda gelen anonsla verilir.

EFEKT (ARKA PLANDA BİR RADYOSESİ. KARIŞIK ŞARKILAR. FASILLAR. ARADA DUYULAN SPİKERİN SESİ. "GÜNAYDIN SAAT 6.30." ÇAY BARDAĞINI KARIŞTIRAN KAŞIĞIN SESİ...) (Mungan,1997:50).

Efektler olayı, hareketi ve konuşmayı destekleyebilir: Oyunlarda efekte yüklenen en yaygın görevlerden biri konuşmayı ve hareketi destekleme görevidir. Hasan Erkek'in **Hayatın Çiçekleri** oyununda efektin böyle bir işlevi vardır.

EFEKT: DUVARA ÇİVİ ÇAKMA

ALTAN - İşte oldu. Bu çivi sağlam tutar... Nasıl, Bu tablo uydu mu buraya Ayşenur? (Erkek,2003:183).

Bedel oyununda işlenen cinayetler sonrasında durumu belli eden ve konuşmaları destekleyen kadın ağlamaları efekt olarak kullanılmıştır.

Hasan Erkek'in **Gençlik Irmağı** oyununda Çetin Bey ve Haydar arasında geçen sert konuşma itişme kakışma ve ayak sesleriyle desteklenir.

Çetin - Ne diyorsun sen ya!... (KESİP ATAR) Adamın asabını bozma!..

Çekil yolumdan!!!...

EFEKT: İTİŞME KAKIŞMA, HIZLA UZAKLAŞAN AYAK SESLERİ (Erkek, 2003:65).

Nazlı Eray'ın **Firavun'un Piramidi** oyununda konuşmayı desteklemek için kırbaç sesi kullanılır.

BAŞKÖLE - Nedir bu mırıltılar ulan? Yıkarım hepinizi alimallah.(Kırbaç şaklar.)

İLKAY: Ay yandım! Sırtım, sırtım!" (Eray,1996:16)

Necatigil'e ait olan **Kadın ve Kedi**'de Birinci Adam'la İkinci Adam'ın konuşmasına ara sıra daktilo tıkırtısı, adım ve somya gıcirtısı sesi böler. Somya gıcirtısı konuşmayı geliştirme işlevinde kullanılmıştır.

BİRİNCİ ADAM - (...) Ama neden ayaktasınız hâlâ? Otursanıza benim yatağa! Temizdir, çekinmeyin! (Hafif bir somya gıcirtısı) Tamam şimdi konuşabiliriz (Necatigil,1997:11).

Yazarın **Son Tren** oyununda Kadın ve Kocasısı ısrarla çalan kapıyı açmaz. Bu sırada kapının dışındaki durum yavaş konuşmalarla aktarılır. Kız'ın oradan ayrıldığını gösteren ayak sesleriyle bölüm biter. Oyunu bitiren efektse ona ad veren, son trenin sesidir. Ses konuşmayı desteklemek için kullanılır.

KOCASI - Artık korkma, geçti, dinle bak! (Bir trenin gara girerken çoğalan, durunca kesilen, az sonra hareket edince gitgide uzaklaşan sesi duyulur.)
KADIN - Son tren gitti (Necatigil,1997:80).

Yazarın **Kutularda Sinek** oyununda sahneye yön verecek efekt aynı zamanda konuşmayı destekler.

YAZAR - Siyah kadife perde!
ELEŞTİRMECİ - Siz! Lütfen açar mısınız perdeyi!
BACANAK - (Hemen kalkar.) Hayhay! (Ayak sesleri, raylarda hızla çekilen bir perde tıkırtısı. Şaşırmış) Ne çok göz!
ELEŞTİRMECİ - (Güler.) Evet, döşemeden tavana kadar sıra sıra gözler, yani küçük büyük, kapalı kutular (Necatigil,1997:211).

Efektler atmosfer yaratmakta kullanılabilir: Bir sahne oyununda diyalogla ya da dekorla verilebilecek atmosfer radyo oyununda ses yardımıyla sunulabilir. Bu nedenle bambaşka atmosferleri görürüz oyunlarda.

Hasan Erkek'in **Sevda Pınarı** oyununda efektin işlevlerinden biri atmosfer belirleyiciliktir. Dilek ve Selim'in gittiği kırık kuş sesleriyle anlaşılır. Yazarın **Buluşan Yollar** oyununda vapura bağlı martı ve dalga sesleri atmosferi sunarlar aynı anda. Bu atmosfer oyunda Taner'in iki farklı kızla yaptığı yolculukta kullanılır. Alev, bu sesleri anlamsız bulurken Serpil şiirsel olarak niteler, bu aynı zamanda oyunun kurgusuna destek olan bir efekttir.

Nazlı Eray'ın **Madam Anjel** ve **Kırmızı Bir Mercan** oyunlarında da efekt atmosfer yaratır.

Öğrenci - (...) Ah! İşte şu da bir parti sırasında kristal avizeleri şıkırdatan şen kahkahanız...
(Bir kadın kahkahası duyulur. Keyifli bir gülüş. Kalabalık sesler. Müzik fonda yükselir. Fona geçer.) (Eray,1996:65).

Kırmızı Bir Mercan bir deniz kenarı lokantasında geçer. Mekânı belirleyen sesler dalgalar, neşeli konuşmalar, rakı kadehi tokuşturmaları ve alaturka müziktir sayesinde atmosfer verilir.

Necatigil'in **Artırma Salonunda** oyununda, mekânı imleyen çan sesi yaygın olarak kullanılır. Delikanlı'nın açık artırmada sattığı ümidi alıcılar arasında dalga konusu olur. Bu atmosferi yaratmak için gürültü efekti ve bunu durdurmaya çalışan masaya vurma sesi duyulur.

Yaşar Nabi Nayır'ın **Köy Öğretmeni** , doğa atmosferi yaratan dere, yaprak ve kuş sesleriyle başlar. Konuşma destekleyen bülbül sesi dışında başka efekt yoktur birinci bölümde. İkinci bölüm horoz, tavuk, inek sesleri ve bir laz türküsüyle başlar. Köy kahvesi efekti yaratılmaya çalışılmış ancak bu daha çok diyalogla verilebilmiştir. Bölüm yine kemeçle söylenen türküyle biter.

Efektler geri planı yansıtmakta kullanılabilir: Geri planı yansıtan efektler, mekânın daha iyi anlaşılmasını sağlar. Zaman zaman bu sesler oyuna dair çözümleme yapmamızı olanaklı kılar.

Hasan Erkek'in **Bedel** oyununda ikinci bölüme geçerken kullanılan gar kalabalığı sesi geri planı yansıtmaya işlevindedir. Araba kapısı, uzaklaşan motor sesi de yine geri planı yansıtır.

Nazlı Eray'ın **Gladyatörler Kulisi**'nde efekt kalabalık arenayı hissettirmek için kullanılır. Bu nedenle alkış, gürültü, uğultu ve aslan kükremesi sesleri bir arada kullanılmıştır.

Necatigil'in **Hayal Hanım** oyununda Hacı Abbas Ağa Cevad'a kızını verince düğün kurulur düğün kalabalığı geri planı yansıtacak seslerle verilir.

Aynı yerde uğultu halinde sesler: "Merhaba! Allah ömr ü afiyetinizi daim eyliye! Hatır-ı aliniz nicedir? Nasılsınız?.." Uğultu diner. REMZİ ÇELEBİ il İBRAHİM ÇELEBİ, yavaş sesle konuşurlar (Necatigil,1997:326).

Yazarın **Süslü Karakol Durağı** oyununda üç meslekten kişi anlatılır. Oyunda da onların mesleklerini anımsatan sesler duyulur. Bunlardan ilki dikiş makinesi ve makasla kumaş kesme sesidir. Bir iş hanını mekân seçen oyunda çocuk sesleri geri planı yansıtmakta kullanılır.

ÇOCUKLAR: Ebe, ebe, ebesin!
Halin nedir, nicesin?
Birimizi tutunca
Gözlerini açasın!
(İlk mısranın sözcükleri yankı halinde tekrarlanır, erir.)
HALLAÇ: Yine başladı çocuklar (Necatigil,1997: 339).

Demir dövme sesleri dikiş makinesi sesiyle han dokusu vurgulanır.

Afif Obay'ın **Kefil** oyununda dış mekân doğal seslerle verilerek geri plan aktarılır.

Ağustos böceklerinin uzun aralıklı, keskin ötüşleri dışında derin bir sessizlik. Bu sessizlik içinde tek bir insanın asfalt üzerindeki ayak sesi. Arada bir uzaktan uzağa devriye düdükleri. Ürüyen adam bir ara durur, bir kibrit çakar, sigarasını yakar, sonra düdükten ürkmüş gibi daha hızlı adımlarla yoluna devam eder. Birden sessizlik içinden kısık, fısıltı halinde bir kadın sesi duyulur. (Obay,1960:4).

Murat Dalga'nın **Derna Köylüleri** oyunu daha çok dış mekânda geçer bu nedenle efektler bu yöndedir. Rüzgar, çalı çırpı ve köpek sesi dış mekânı betimler. Buradaki sakinliği atların ayak sesleri bozar. Sonraki bölüme müzikle geçilir ve uğultularla bir köy kalabalığı oluşturulur. Köylülerin itiraz sesleri burada geri planı yaratmakta kullanılır.

EFEKT: (Köylülerin sesleri yavaşça kesilir. Borazan çalınır.)
II.ASKER - (Bağırarak) Anut İmparatoru Rikardo'nun fermanını okuyorum. Sevgili Derna köylüleri ben imparatorunuz Rikardo sizlerle yaşadığınız bölgeyi değiştirmeyi emrediyorum. Bundan sonra Nito dağının eteklerinde yaşamınızı sürdürmenizi emrediyorum.
(...)
EFEKT (Köylü kalabalığının itiraz sesleri) (Dalga,2006:20-21).

Efektler gerginlik yaratmakta kullanılabilir: Gerginlik kimi zaman müzikle kimi zaman ise aniden yükselen seslerle sunulur. BU efektler oyunun dramatik gelişimi için önemlidir.

Hasan Erkek'in **Bedel** oyununda kullanılan hafif koşma ve hızlı ayak sesleri gerginlik durumunu işaret eder. Yazarın **Sevda Pınarı** oyununda gerilim arttığı noktada kapı efekti işlevsel olarak kullanılmıştır.

EFEKT: KAPININ SERT VURULMASI

DİLEK - Kim O? Kimsiniz?

GALİP - (SARHOŞ) Benim ben... Ben Galip... Şerefini iki paralık ettiğin adam. Aç kapıyı.

EFEKT: KAPININ SERT VURULMASI

DİLEK - Neden açacakmışım kapıyı. ne istiyorsunuz? Ne yaptım ben size?

GALİP - Daha ne yapacaksın!.. Rezil ettin beni. Yerin dibine batırdın.

Şerefimi iki paralık ettin. Ben de bunu sana ödetmezsem bütün kasabalı suratıma tükürsün. Aç kapıyı. Yoksa kırarım.

EFEKT: KAPININ VURULMASI ŞİDDETLENİR (Erkek, 2003:144).

Yaşar Nabi'nin **İstifçi** oyununda zil sesi gerginlik yaratma amacıyla da kullanılmıştır. Bu işleviyle diğer oyunlardan ayrılır. Aile istifçilik yapmaktadır ve zil sesi tutuklanma korkusu nedeniyle onları gerer.

SACİDE - Ne oldu, Şefik? Yüzün kül gibi!

ŞEFİK - Felaket...

SACİDE - Ne var?

ZAHİDE - Ne olmuş?

ŞEFİK - Cahid'in söylediğine göre bizim evde öte beri istif edildiğine dair bir ihbar yapılmış...

SACİDE - Ne diyorsun?

(...)

(Zil sesi)

ŞEFİK - Eyvah geldiler... Ne yapalım şimdi... bakın bakalım pencereden kimmiş? (Nayır,1979:188).

Kurtuluş Asıye'yi Öldürmek oyununda da bölüm geçişleri müzikle efektin birleşimiyle yapılır. Efektlerin pek çoğu konuşmayı desteklemek için kullanılır. Oyunda Asıye'nin öldürülmesi gerekliliği sık sık dile getirilir ve silah susturucu sesleri bunu imler, be ses aynı zamanda gerilimi oluşturmakta kullanılır.

EFEKT (Silah şarjörünü çeker)

YASİN - (Şaşıır) Ne kadar güzel bir silah. Simsiyah.

(...)

TARIK - Bu da silahın susturucusu. Ver silahı bana.

YASİN - Al

EFEKT (Tıkırtılar)

TARIK - Bunu da ucuna böyle takacaksın. Ateş ettiğin de hiç ses çıkmayacak (Dalga,2006:48).

Oyunun sonunda bu silah patlayarak can alır.

Ünver Oral'ın **Kapıdaki Adam** oyununda durumun gerginliğini belli eden bir efekt olarak vurgulu müzik kullanılmaktadır. Kadın kendini takip ettiğini düşündüğü adamın çocukları tarafından da görüldüğünü öğrenince bu müzik duyulur. Kadın öldü sandığı kocasını karşısında görünce de aynı müzik kullanılır.

EFEKT (KISA KOŞMA SESİ)(KAPI AÇILMASI)
 ADAM - Tanıyamadın değil mi?
 KADIN - (ŞAŞKIN, KEKELEYEREK) Şey... Tanıdım... Evet, sen!
 EFEKT (MÜZİK VURUR) (Oral,1994:51).

Yazarın **Ben Öldürmedim** oyunu da pek çok oyunda tanık olduğumuz tren efekti yoğunudur; çünkü bu oyun da trende geçer. Trenin yükselen ve alçalan sesi oyunun bölümlemeleri gibidir. Adam ve kadının konuşma konularını değiştirir bu ses. Aynı zamanda gerilim durumunu ifade etmede kullanılır aynı ses.

ADAM "Öldürdün!" diyorlar.
 KADIN - (KORKU İLA ANI OLARAK) TREN GÜRÜLTÜSÜ FONDAN BİRDEN GİRER VE FONA GERİLER.
 ADAM - Yooo, hemen heyecanlanmayın!(GÜLEREK) Korkmayın efendim! (Oral,1994:102).

Yukarıda sıraladığımız bu işlevlerin yanı sıra Nazlı Eray'ın belli oyunlarında görülen müziğin duygu durumunu anlatışı da dikkat çekicidir. **Tablodaki Kadının Düşü, Fotoğraftaki Kişiler Anlatıyor, Antika Aynanın Düşü, Sınırdaki Park, Zambak Büfesi, Kaybettiğim Kız** oyunlarında oyunun başında ve sonunda tekrarlanan müzikler dışında efekt ve ara müzik yoktur. Bunlar da geçiş müziği niteliğinde değildir. Ünlü Klasik müzik parçaları ya da yabancı sözlü popüler şarkılardır.

Zeyyat Selimoğlu'nun **Koca Denizde İki Nokta** oyununda su şıkırtısı ve gemi düdüğü dışında hiç efekt yoktur. Üstelik bunlar da sınırlı sayıda kullanılmıştır.

Behçet Kemal Çağlar'ın **Deniz Abdal** oyununda da efekt önemli bir yer işgal etmez. Konuşmayı destekleyen bir iki ayak sesi, su güğümü, çıtırtı sesi dışında sadece savaş atmosferini gösteren mehter, cenk, gülbank sesi kullanılmıştır.

Behçet Necatigil'in oyunlarındaysa diğer oyunlardan farklı olarak simgesel anlamalar kazanır efektler. Nazlı Eray'ın kısa oyunlarında efekte pek yer vermediği görülüyor. Bunun oyunların gerçeküstü oluşlarıyla ilgili bir durum olduğunu düşünüyoruz. Oyunlarda fazla sesle dinleyiciyi şartlandırmak yerine hayal gücünün sınırları geniş tutulmuş.

Yazarın **Yıldızlar Yoksulların Pırlantalarıdır** oyununda kullanılan tek ses kapı gıcırtısıdır. **Bakır Lamba**'da sadece lamba parlatma hışırtısı kullanılırken **Düş İnsanları: Sen ve Ben**'de telefon açma kapama sesi, Telefon Hatları'nda ise sadece telefon sesi yer alır. **Midas'ın Düşü, Uşağın Düşü** ve **Hızır**'da hiç efekt yoktur.

Yaşar Nabi Nayır'ın oyunları da efekt kullanımı açısından fakirdir. İlk oyun **Görücü**'de komşu kadının ve evin kızının geldiğini belli eden zil sesi dışında hiç efekt yoktur.

Emine Işınsu'nun **Bir Yürek Satıldı** oyunu radyofonik oyun yarışmasında birincilik ödülü almasına karşın bizim evimize geçen kitapta sahnede oynanabilecek halde de olduğundan sağlıklı bir efekt incelemesi yapılamamaktadır. Verilen ses özellikleri, sahne için mi radyo için mi ayırt edilemiyor.

Tevfik Yılmaz'ın **Cihangir Hükümdar** oyununda da hiç efekt yoktur ve oyun pek çok açıdan kusurludur.

Bu bölümde okuduğumuz oyunlarda yer alan, ortak ve farklı işlevlerle kullanılan efektlere değinmeye çalıştık. Oyunlarda en sık kullanılan efektler kapı açma kapama, yemek masası sesleri, tren düdüğü, dalga ve deniz sesleri. Oyunlar arasında kısa skeç ve komediler olmadığından radyo oyunlarının bazılarında görülen komiklik yaratma ya da doğa dışı seslerle şaşırtma işlevleri kullanılmamıştır.

Bazı yazarlar sınırlı sayıda efekt kullanırken bazıları bolca kullanma taraftarıdır. Oyunlarda genellikle doğal efektler tercih edilmiş mekanik sesler yolculuk işaret edilmek istendiğinde kullanılmıştır.

Oyunun konusu ve uzunluğu ne olursa olsun iyi bir efektin, oyunun ve oyuncunun önüne geçmemesi diyalogu ve dramatik etkiyi güçlendirmesi beklenmektedir.

10. RADYO OYUNUNDA DİYALOG

Radyo sadece kulağa hitap ettiği için diyaloglar, çok önemlidir. Murathan Mungan **Dört Kişilik Bahçe**'nin önsözünde buna değinir ve şöyle der.

Radyo oyununda, dinleyicinin kafasında uyandırılmaya çalışılan imgeler ve görüntüler yine sözcüklerin yardımıyla çizilir, yaratılır. Böylelikle KARŞILIKLI KONUŞMAYA, film senaryosundaki ya da romandaki diyalogdan farklı ek yükler biner: Dinleyiciyi bilgilendirme, görüntü çizme, atmosfer yaratma gibi işlevleri de kendiliğinden üstlenir. (Mungan,1997:26).

Murathan Mungan bu işlevlerden söz ederken işlevlerin dilin doğallığı içine sindirilmemesi durumunda yapay bir unsur olarak kalacağını da vurgular. Okunan oyunların pek çoğunda bu işlevlerin kullanıldığı görüldü. Bu işlevlerin bazılarını okunan oyunlardan örneklemeye çalıştık.

Diyaloglar bilgilendirme işlevinde kullanılabilir: Oyunların pek çoğunda rastladığımız bu özellik oyun konusu ya da kişiler hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlar.

BİRİNCİ ADAM - Kaç saattir yürüyoruz öldüm.
İKİNCİ ADAM - Sabahtan beri açız.
BİRİNCİ ADAM - Susuzluk bir yandan.
İKİNCİ ADAM - Bu kırlar biteceğe benzemiyor (Necatigil,1997:135).

ANNE - Ohhh, biraz dinlenelim!
BABA - Biraz olur mu, iyice dinlen!..Kendini fazla yorma... Artık sen iki cansın kadınım!
ANNE - (HEYECANLA) Bak, karnıma nasıl vuruyor! "Yakında ben de sizinle olacağım." diyor (Oral,1994:171).

Diyaloglar zamanı belirleyebilir:

GENERAL: Sayın bayan şampanyanız bitmiş. Doğrusu böyle bir gecede olacak şey değil. İzninizle kadehinizi doldurabilir miyim? (Köksal, 2002:111).

ZEYNEP - Benim için keyfinizi bozmayın. ne güzel konuşuyorduk. Hem baksana, Efe henüz içkisini bile bitirmedi. Ona karşı ayıp olmaz mı?
ESRA - Haklısın.
ZEYNEP - Size iyi eğlenceler. İyi akşamlar.
ESRA - İyi akşamlar (Adalı, 1996:16).

I.KADIN - (LEYLÂ, yaşlıdır):İşte yine gece oldu. Her akşam yaptığım gibi uyumadan önce bir limonlu ıhlamur koyuyorum kendime ve ocağı kapatıyorum (Eray,1996:132).

Diyaloglar mekânı belirler: Oyunun konusu, oyunun geçtiği yeri belirtmeyi gerektirdiğinde diyaloglar bu işlevi üstlenebilir.

MUAVİN - (Bağırır) Antalya yolcusu kalmasın.
ERDEM - Ver anne elini öpeyim.
ANNE - Gerek yok oğlum. Gel, ben seni öpeyim.
MUAVİN -(Bağırır) Antalya yolcusu kalmasın.
AYLA - Lütfen ağabey. Beni de yanına al. (Dalga,2006:124)

1. Serseri - Allah rızası için bizi de beraber alın.
2. Serseri - Ya hu hanidir Allah rızası için deyip duruyoruz, dilenci ettiniz bizi be, gemi misiniz nesiniz?
1. Serseri - Saatlerdir oturuyoruz burada böyle denizin köşesinde, bağdaşımızı kurup oturmuşuz, siz boyuna geçip geçip ötemizden.. Hay Allah işinizi rast getire... (Selimoğlu,1973:105).

Diyaloglar durumu belirler: Tiyatroda oyuncunun davranışlarıyla belli edebileceği bir durumun sözlü ifade edilmesini sağlarlar:

KAMURAN:Yoruldu. Hepimiz bağırarak ona. Zavallı Rüknettin.
ALİYE: Uyudu, Rüknettin uyudu. Horlamaya başladı (Eray, 1996:11).

MÜDÜR - Aman, İzzet Efendi, ne oluyorsun canım? Ayıp yahu! herkes bize bakıyor. Hay Allah , ne yapsak ki Cemil Bey?
CEMİL BEY - Gitsek iyi olacak galiba.
ERO BEY - (Canı sıkılmış) Yahu, ne güzel demleniyorduk. Ne de sulu gözüksün, be İzzet efendi!(...) (Necatigil,1997:98-99).

Diyaloglar atmosferi belirler:

SERPİL - Güneş sürpriz yaptı bugün, bize gülümsedi.
TANER - Doğru, kışa girerken böyle bir havayla karşılaşmak olsa olsa güneşin sürprizi olur (Erkek,2003:228).

ERKEK - (İç monolog) Karşımdaki peronda bir tren duruyor. çok yavaş girdi gara. Lambaları sönmük ve boş bir tren. Ve demin öteki perondan, bir başkası kalktı. Bütün ışıkları yanmıştı, doluydu, ağır ağır uzaklaştı (Necatigil,1997:399).

Diyaloglar aksesuar/nesneleri belirler: Sahne tiyatrosunda oyuncunun nesneyi sözle ifade etme gereği yoktur; ancak radyo oyununun anlaşılması için aksesuar ya da nesne diyalogla belirtilmelidir.

KADIN - Güzeel!.. Bakın!

ADAM - (GÜLEREK)Oooo, tabanca!.. Fakat biliyor musunuz korkmadığım şeylerin başında tabanca gelir. Tabancayı tutan insan önemlidir (Oral,1994:96).

TALİA - Bu mantoyu da bırakacağım. Bu evin yeni bir anısını taşımak istemiyorum sırtımda. Geldiğim gibi gitmek istiyorum. Bu yepyeni mantoyu şu eski sedef kakma sandalyenin üzerine koyuyorum (Mungan,1997:57).

İyi bir radyo oyunu diyalogunda cümleler kısa, açık ve ilk duyuşta anlaşılır olmalıdır. Oyunların büyük çoğunluğunda bu kurala uyulmuş, en uzun konuşmalar anlatıcılı oyunlarda görülür ve anlatıcıya ait olan konuşmalardır. Oyun tekniği açısından hatalı olarak nitelediğimiz **Cihangir Hükümdar**'da spikerin konuşmaları çok uzun tarih dersi verir gibi yazılmıştır.

Radyo oyunu diyaloglarında “ve” “ki” gibi bağlaçlardan kaçınmak diyalogu uzatma riskini azaltır. Bu bağlaçlara yer verilse de genel anlamda oyunlarda diyaloglar kısa tutulmaya çalışılmış.

İyi bir oyunda karakterlerin, yaş, çevre ve düzeye uygun konuşması beklenir. Radyo oyununun konusu çok geniş olduğu için seçilen kişilerin de konuya ve karakterlerine uygun konuşması beklenir. Bu basamakta da yazarların başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Ancak Behçet Necatigil, Murathan Mungan, Nazlı Eray, Emine Işınso, Behçet Kemal Çağlar gibi yazarlar dili daha edebî kullanırken Tefik Yılmaz, Murat Dalga, Kemal Tözem gibi yazarların dil konusunda daha alt düzeyde kaldığı söylenebilir.

SONUÇ

6 Mayıs 1927'de İstanbul'da "Allo Allo, muhterem samiin..." diye başlayan radyo serüveni, seksen üç yıldır kesintisiz devam etmekte. Radyo yayına başladığı ilk günden beri siyasetin ve toplumun aynası olma özelliğini yitirmedi. Atatürk'ün işaret ettiği gibi güçlü bir propaganda aracı olarak o günden bugüne kullanıldı. Radyo, her zaman toplumsal olayların ve iktidar çatışmalarının ortasında kaldı. İki darbe, iki darbe girişimi, sansür, özerlik ve özelleşme gibi derin süreçlerden geçerek günümüze dek ulaşabildi.

Radyo tarihi incelenirken yayınlarının devlet tekelinde olmasının, yayın politikalarını fazlasıyla etkilediğini, sansürün her alanda kendini gösterdiğini, radyo bünyesinde özel sansür kurulları oluşturulduğunu gördük. İktidar isteklerine göre yayın akışlarının kesildiği, hatta özel spikerler seçildiği saptadık. Bu süreçten, radyo oyunlarının da etkilendiğini pek çok oyunun sansür kurullarınca yayın ilkelerine aykırı bulunduğu tespit ettik.

Tezin ikinci bölümünde İstanbul ve Ankara radyoları dökümlerine yer verdik. Bu listelerde ihtilafı pek çok yanı belirledik. Oyunların bazen listeye tekrar alındığı, süreler arasında farklılık olduğu, oyunların kategorisinin, arşive hangi tarihte alındığının ya da ne zaman oynandığının belli olmadığı görüldü. Kimi oyunlarda diskoteğe giriş tarihi belirlense de bu genele yayılan bir alışkanlık olmadığı için yıllara göre oyun sayısının belirlenememesi, çok ciddi bir sorun olarak çalışmamızda bazı sonuçlara erişmemizi engelledi.

Oyunların incelemesine geçildiğinde, basılı oyunların tezde incelenmesi planlanan oyun sayısından daha az olduğu, basılı oyunların da kitapçıların raflarında yer almadığı tespit edildi. Bu radyo oyunlarının dinleyici, okur, yayıncı ve hatta yazarlar tarafından bile edebî bir tür olarak algılanmadığını göstermektedir. Yalnızca Behçet Necatigil, radyo

oyununun niteliklerine ve tarihsel gelişimine dair yazılar yazmış, radyo oyunlarını kitap olarak bastırma çabası içine girmiştir. 2003 yılında Yapı Kredi Yayınları tarafından toplanan oyunları basılmıştır; ancak bu kitabın baskısını bulmak bile oldukça zordur.

TRT arşivlerinin zengin ancak karmaşık yapısı, radyo oyun metinlerinin gelişigüzel saklanması ya da hiç saklanmaması, oyunların basılı olarak yayınlanmaması, bu türün tek sürdürücüsü olan devlet kurumunun dahi radyo oyununu yeterince ciddiye almadığını düşündürür. Arşivlere radyo oyunu yazarı olarak geçen Sevinç Çokum, Muzaffer İzgü, Güngör Dilmen, Sulhi Dölek, Turan Ofazoğlu, Necati Cumalı gibi tanınmış yazarların eserlerine ulaşamaması büyük bir kayıptır. Hem kurumun metinleri korumak konusundaki tavrı hem de yazarların radyo oyunu türünü yazarlık hayatları için önemsiz görüyor olmaları bu sonuçları doğurmuştur.

Basılı eser olarak en çok Nazlı Eray ve Behçet Necatigil'in oyunlarına ulaşılabilirdi. Nazlı Eray yirmi yedi oyun, Behçet Necatigil de yirmi oyunla bu çalışmaya dahil oldular. Belirlenen oyunlar içerisinde yapılan konu sınıflaması, radyo oyunlarının pek çok konuya değinebildiğini ve bu alanda ufuklarının geniş olduğunu gösterdi. Hem toplumsal içerikli hem bireysel hem de gerçeküstü konular rahatlıkla işlenebiliyor oyunlarda. Konu alanının bu kadar geniş olması oyun kaynaklarını da genişletiyor. Tarihi olaylar, efsaneler, masallar, mitsel hikâyeler, tasavvuf, günlük hayat, siyaset oyunlar için kaynak teşkil ediyor.

Zengin kaynakla beslenmenin de bir sonucu olarak oyunlarda farklı kurgulamalar kullanılmış. Yine de radyonun sese dayanan yanı nedeniyle en çok kullanılan kurgu, kronolojik kurgudur. Tercih edilen ikinci kurguysa geriye dönüşlü kurgudur. Kimi zaman rüyalarla kimi zaman geçiş müziği ve efektlerle kimi zaman da anılarla dönülen geçmiş hayat ve bugüne dönüş kurguyu belirler. Radyo için kullanımı zor olan iki kurgu çeşidi; paralel kurgu ve iç içe kurguya ise çok az rastlanır.

Radyo oyunlarında kaynakların zenginliği mekân kullanımını da genişletmiştir. Uzay, yerin altı, denizin içi, rasathane gibi değişik alanlar oyunlarda kullanılmıştır. Oyunda mekân kullanımında tercih edilmeyen yerler aşırı kalabalık olabilecek (pazar ve otobüs vb.) yerlerdir. Böyle bir mekân anlatılmak istendiğinde arka planda akustik olarak kalabalık gürültüsü kullanılmıştır.

Diyalog da ayırıcı bir etkiye sahip radyo oyunlarında. Sahne oyununda görebileceğimiz uzun tiradlar ya da romanlar da görülebilecek uzun betimlemeler yer almaz bu oyunlarda. Radyo diyalogları kısa ve net olmak zorundadır. Ayrıca oyunda kullanılan nesneler diyalogla bildirilmek durumundadır. Oyunların çoğunda diyalog bu ölçütlere bağlı kalmıştır. Oyunlarda diyalogun bilgilendirme, zamanı, mekânı, durumu, atmosferi, aksesuar ve nesneleri belirleme işlevleriyle kullanıldığı görülmüştür.

Radyo oyunlarını, sahne oyunlarından ayıran en önemli noktalardan biri efekttir. Efekt pek çok işlevle dahil olur metne. Dekorun, mimiğin, giysinin yerini tutan bu gizli güç, oyunlar için büyük bir gerekliliktir. En çok bölüm geçişlerinde, mekân belirlemede, atmosfer yaratmada, oyuncu giriş çıkışını ayarlama da kullanılmaktadır. Efekt, radyo oyununu zenginleştiren, dinleyicinin hayal gücünü kullanarak oyunda etkin olmasını sağlayan önemli bir unsurdur. Hayal gücünü tetikleyen bu yapısı sayesinde imge yaratımında etkilidir. Özellikle Behçet Necatigil'in oyunlarında efekt imge oluşturmak için kullanılmaktadır. En fazla tercih edilen sesler arasında kapı, yemek masası, yürüme, tren, deniz sesleri yer alıyor.

Radyo oyununun sağladığı hayal gücü sayesinde oyunlarda zengin bir kadro görülür. Güncel, tarihi, sıradan pek çok kişi oyunlarda yer alabiliyor. Kişi kullanımında dikkat çeken unsur, belli oyunlarda kişilere ad verilmemesi ve genellemeye gidilmesidir. Bu tür oyunlar genellikle

toplumun büyük kesimine hitap edebilecek oyunlarda ya da felsefi psikolojik göndermeleri olan oyunlarda tercih edilir.

Çalışmamıza konu olan radyo oyunları keşfedilmeyi bekleyen büyük bir kaynaktır. Basılı hale gelmediği ve akıbetinden kimsenin haberdar olmadığı, arşivlerde çürümeye mahkûm edilen oyunlar gün ışığına çıkmayı bekliyor. Metinlere gerekli değerin verilmesi daha edebi ve nitelikli oyunların ortaya çıkmasını, doğal olarak da radyonun gelişimini etkileyecektir.

Şimdi düşle gerçeğin arasında olmak zamanı; çünkü "Işıklar söndü."

KAYNAKÇA

- ADALI, İnci (1996). **Yüreğimdeki Diken**. Ankara: Prospero Yayınları.
- AĞAOĞLU, Adalet (1976). Oyun Yazarının Eğitimi. **Tiyatro Araştırmaları Dergisi Tiyatro Öğretimi Ve Eğitimi Özel Sayısı Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü**, 7, s. 65 – 75.
- AHISKA, Meltem (2005). **Radyonun Sihirli Kapısı: Garbiyatçılık ve Politik Öznellik**. İstanbul: Metis Yayınları.
- AKGÜN, Haluk (1951). Ankara Radyosunun Olgun Temsil San'atkarı Meliha GÖKÇE' yi Seviyor Musunuz ? **Radyo Haftası**, Mayıs, 52, s.22 – 25.
- AKINCI, Fikret (1953). Sahne, Perde ve Radyofonik Temsil Sanatkârı Becerileri. **Radyo Dünyası**, 3, 43, s. 8 –11.
- AKIN, Edip (t.y.). Radyo, Sahne ve Perdemizin Genç Yıldız Muzaffer Aslan. **Radyo Dünyası**, 63, s. 9 – 11, 36.
- AKIN, Edip (t.y.). Tiyatro Müellifi ve Temsil Yayınları Rejisörü Üstat Ekrem Reşit Bey Belçika'ya Davet Edildi. **Radyo Dünyası**, 58, s. 5 – 9.
- AKIN, Edip (1952). Oğuz Bora'yı Ankara Radyosundan Dinliyor Musunuz? **Radyo Dünyası**, Eylül 117, s. 39.
- ALACATLI, Hüseyin (1974). **Behçet Necatigil'in Radyo Oyunları**, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Eğitimi Ana Bilim Dalı Basılmamış Yüksek Lisans Tezi.

ALANKUŞ, Sevda (2003). *Radyo ve Radyoculuk*. İstanbul: IPS İletişim Vakfı Yayınları.

ALPEREN, Altan (1999). Günter Eich'in 'Düşler' Adlı Radyo Oyununun Analizi. *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 19 (3).

AYDAN, Belgin (1954). Radyo Temsilleri Nasıl Verilir? *Radyo Haftası*, 15 Mayıs, XVI, 208, s. 18 – 21.

AYVAZ, Ülkü (1983). Örnek Bir Radyo Oyunu. *Çağdaş Eleştiri*, 2(8), s.50 – 58.

AYVAZ, Ülkü (1986). *Duvardan Gelen Sesler*. İstanbul; Başaran Matbaası.

AZİZ, Aysel (2002). *Radyoda Yayıncılığı*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

BALI, Lemia (1969). *Cem Sultan*. Baha Matbaası.

BALTACIOĞLU, İsmail Hakkı (1944). Radyo Piyesleri. *Yeni Adam*, XII, 465, s.2.

BALTACIOĞLU, İsmail Hakkı (1944). Radyo Piyesi Nasıl Yazılır? *Yeni Adam*, XIII, 472, s. 2.

BALTACIOĞLU, İsmail Hakkı (1944). Radyomuzun Kusurları. *Yeni Adam*, XIII, 476, s. 2.

BALTACIOĞLU, İsmail Hakkı (1944). Radyo Programı. *Yeni Adam*, XIII, 502, s.2.

BARNARD,Stephen(2000). **Studying Radio**. London: Oxford University Press

BAYDAR, Mustafa Çetin (1996). Türkiye Özel Radyoculuğu. **Yeni Türkiye**, 12: 1037 – 1043.

BELGE, Burhan (t.y.). Devlet Radyosunun Millî Kültür Hayatındaki Rolü. **Radyo**, II, 18, s. 1.

BİSALMAN, Kemal (t.y.). Radyofonik Temsillerin Parlak Genç Yıldızı: Neriman Esen. **Radyo Dünyası**, 51, s.2.

BİSALMAN, Kemal (1951). Radyofonik Temsillerin Yıldızı ile Suadiye Plajında Günümüz Nasıl Geçti? **Radyo Dünyası**, Ağustos, Özel Yaz Sayısı, 51, s. 59 – 62.

BİLGİN, Ayhan (1955). Radyodaki Orta Oyunu. **Radyo Haftası**, 28 Mayıs, III, 37 (262) , s.10 – 11.

BİLGİN Ayhan (1954). Cibali Karakolunu Halk Niçin Sevdı ? **Radyo Dünyası**, XVI, 207, s. 18 – 21.

ÇAĞATAY, Tahir (1959). Radyo – Televizyonun İctimai Önemi. **Türk Yurdu**, 90, s. 32.

ÇAĞLAR, Behçet Kemal (1985). **Malazgirt Zaferi'nden İstanbul'un Fethine**. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

ÇALIKOĞLU, Ziya (1950). Her Hafta Radyo Skeçlerinde Zevkle Dinlediğimiz, Kıymetli Sahne Sanatkârlarımız Aliye Rona. **Radyo Dünyası**, Ağustos, 8, s. 20 – 24.

ÇALIŞLAR, Aziz (1993). **Tiyatronun ABC'si**. İstanbul: Sinaul Yayınları.

ÇANKAYA, Özden (1997). **Dünden Bugüne Radyo Televizyon Türkiye'de Radyo-Televizyonun Gelişim Üreci**. İstanbul: Beta Yayınları.

ÇANKAYA, Özden (1996). Radyoculuk. **Yeni Türkiye**, 12, s. 1031 – 1036.

ÇANKAYA, Özden (1997). Radyo Oyunu ya da Düşler Dünyası. **İletişim Broadcast Aylık Radyo Tv ve Sinema Teknolojisi Dergisi**, Kasım, s.7.

ÇORBACIOĞLU, Fazıl Hayati (1964). **Radyo Tiyatrosu ve Piyes (Radyofonik Piyes Yazma Tekniği, Bir Konuyu Mikrofonla Uyarlama, Guguklu Saat, Radyofonik Komedi)**. İstanbul: Mikrofon Yayınları.

ÇOBANOĞLU, Fazıl Hayati (1966). Radyo Tiyatrosu Gelişmelidir. **Varlık**, Temmuz, 674.

DALGA, Murat (2006). **Toplu Radyo Oyunları**. İzmir: Altı Nokta Basım ve Dağıtım.

DELİDENİZ, İbrahim (t.y.). Provalar: Bir de Aktör Ağzından Dinleyelim. **Radyo Dünyası**, 15, s. 11, 24.

DEMİRİZ, Ümit Halil (t.y.). Bir Radyofonik Piyes Nasıl Yazılır? **Radyo Dünyası**, 87, s.11,16.

DEVİRİM, Hakkı (t.y.). Radyofonik temsillerin genç yıldızı; Sevim Akad Neler Anlatıyor ? **Radyo Dünyası**, 61, s.14 – 18.

DRAKAKİS, John (1981). **British Radio Drama**. Chambridge University Press.

Drama Phone Radyo Oyunu ve Radyo Kùltürü Kış Seçkisi (2009).
İstanbul: Sistem Yayınları.

DURU, Orhan (1982).Türkiye’de İlk Radyo Yayını ile İlgili Bir Belge.
Milliyet Sanat, Şubat, XXVI, 42, s. 1.

DURUEL, Nursel (2004). Çok Sevilen Az Bilinen Bir Edebi Tür: Radyo Oyunu. **Kitaplık**,70, s. 55 - 58.

EFE, Fehim (1993). **Dram Sanatı, Gösterge Bilimsel Bir Yaklaşım**.
İstanbul: YKY Yaşayan Drama Tiyatro Yapıtları Dizisi,1993.

EĞRİ, Lajos (1993). **Piyes Yazma Sanatı**. (Çev: Suat TAŞER), İzmir:
İleri Kitabevi.

ERASLAN, Zafer Nuri (1979). **TRT Kurumu Radyo Oyunu Üzerine Bir Araştırma**. Ankara: TRT Yayınları.

ERAY, Nazlı (1996). **Kuş Kafesindeki Tenor**. İstanbul: Can Yayınları.

ERKEK, Hasan (2003). **Radyo Oyunları**. Eskişehir: TC Anadolu Üniversitesi Yayınları: No 1441.

EVREN, Ergun (1994). **Susmak Tüm Zamanı En Sana**. Ankara: Prospero Yayınları.

EVREN, Ergun (2001). **Merhaba Burası Türkiye’nin Sesi Radyosu**.
Ankara: Kùltür Bakanlığı Yayınları.

GAYE, Michel Andrew POPPERWELL (1998). **Radyo Dersleri**. (Çev: Tuğrul ERYILMAZ) İstanbul.

GÖRÜN, Nurten (1976). Radyo Mecmuasından Öğrendiklerimiz **Yayıncılık ve Haberleşme**, Haziran, 15: 15 -17.

GREEDNFIELD, Thomas Allen(1989). **Radio A Referance Guide**. London: Greenwood Press.

GÜLİZAR, Jülide (2008). **Burası Türkiye Radyoları**. Ankara: Sinemis Yayınları.

GÜRCAN, Tarık (1952). Radyofonik Temsillere Dair Bir Anket. **Radyo Dünyası**, Ağustos, 112: 14 – 15, 38.

GÜNGÖR, Rıdvan (1967). “Radyo Dili” **Türk Dili**, 85, s. ?

Güzel Yazılar – Kısa Oyunlar (1996). Ankara: Türk Yayınları.

HEKİMOĞLU, Erol (1951). Radyoda Temsil. **Radyo Dünyası**, 36, s. 28 – 29.

HEKİMOĞLU, Erol (1953). Radyoda Temsil. **Radyo Dünyası**, 143, s. 8 – 11.

IŞIK, Sadettin (t.y.). İstanbul Radyosunun Temsil San’atkarı Rauf Ulukut’un San’at Aşkı. **Radyo Dünyası**, 56. s. 18 – 21 ve 35.

İLKİN, Nedim Veysel (1945). Radyo’nun Biz Kazandırdığı Kıymetler. **Radyo**, Mart, IV, 39, s. 1.

JAUVET, Lewis (1967). **Sahneye Koyma.** (Çev: Suat TAŞER) Ankara: Bilgi Yayınları.

KABALAK, Beldan (1976). **Bir Lisans Tezi, Nasıl Reddedildi?** Ankara: Kalite Matbaası.

KALIPÇI, Ali (1976). Radyo Oyunlarında Efekt, Efekt Uzmanı Ve Müziğin Önemi. **Yayıncılık ve Haberleşme Dergisi**, 12, s.16 -18.

KAPTAN, Ali (2002). **1927'den Günümüze Anılarla Radyo Televizyon.** İstanbul: Ege Basım.

KARADAĞ, Nurhan (1976). Radyo Tiyatrosu Eğitimi **Tiyatro Araştırmaları Dergisi Tiyatro Öğretimi Ve Eğitimi Özel Sayısı Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü**, 7, s. 163 -173.

KARS, Neşe (1993). Kavram ve İçerik Açısından Radyo Oyunlarının Değerlendirilmesi. **Marmara İletişim Dergisi**, ,2, s. 273 – 301.

KAYMAS, Serhat (1999). **Öykü Anlatan Bir Kitle İletişim Aracı Olan Radyonun Türkiye'deki Değişimi.** Ankara Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü(Basılmamış Yüksek Lisans Tezi).

KİPER, O.H. (1946). Ankara Radyosunda Temsil Nasıl Hazırlanıyor? **Nülüfer**,(11)s. 4 – 5.

KOCABAŞOĞLU, Uygur (1987). **Şirket Telsizinden Devlet Radyosuna,** Ankara, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları.

KÖKSAL, Ülker (1970). **1971 Yılı TRT Radyo Oyunları Ön Plan Taslağı.** Ankara.

KÖKSAL, Ülker (2002). **Toplu Oyunları IV**. İstanbul Mitos Boyut Yayınları.

KÖRÜKÇÜ, Muhtar (1976). Radyo Piyesleri Yazımı. **Yayıncılık Ve Haberleşme**. Ağustos, 17, s. 13, 14.

KURUOĞLU, Huriye (2002). **Radyoda Yayın Yapım ve Türler**. Dokuz Eylül Yayınları.

KÜÇÜK, Selahattin (2007). **Radyodaki Büyülü Ses**. İstanbul: Güner Yayınları.

MANYAS, Nezih (1943). Radyofonik Piyesler Nasıl Yazılmalı? **Radyo Dünyası**, Mayıs, II, 18, s. 16, 21.

MANYAS, Nezih (1943). Radyofonik Drama. **Radyo Dergisi**, Temmuz, s. 20.

MANYAS, Nezih (1944). **Yedi Radyofonik Piyes**. İstanbul: Tülin Kitabevi Neşriyatı.

MAYADAĞ, Hüseyin (1952). Sahne ve perdede olduğu gibi İstanbul Radyosundaki temsillerde de çok takdir edilen Nedvet Muhfi ve kızı Jeyan Mahfi Ayrıl'ı dinlediniz mi? **Radyo Haftası**, 87, s. 22 – 26.

MENEMENCİOĞLU, Nermin (1946). Radyo Edebiyatı. **Türk Edebiyatı**, 4(197).

MUNGAN, Murathan (1997). **Dört Kişilik Bahçe**. İstanbul: Metis Yayınları.

MÜNİR, Hikmet(t.y.). Mikrofondan Mektup; Bir Radyo Temsilinin Eseri. **Radyo Haftası**, 43, s. 18 – 20, 45.

MÜNİR, Hikmet (1950). “Mikrofondan Mektup / Temsillerin Bülbülü” **Radyo Haftası**, II,17,s.17, 41.

NABİ, Yaşar (1979). **Radyofonik Öyküler - Öyküler**. İstanbul: Varlık Yayınları.

NABİ Yaşar (1939). Radyo ve Propaganda. **Varlık** 8,148,s. 106 –107.

NALÇA, Kıvanç (2009). **1924 Dünya Tarihinin İlk Radyo Oyunları**. İstanbul: Sistem Yayıncılık.

NECATİGİL, Behçet (1995). **Ertuğrul Faciası**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

NECATİGİL, Behçet (1997). **Radyo Oyunları**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

NECATİGİL, Behçet (2006). **Düzyazılar I**. Bütün Eserleri 5, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

NECATİGİL, Behçet (2006). **Düzyazılar II**. Bütün Eserleri 5, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

NUTKU, Özdemir (1965). **Oyun Yazarı**. İstanbul: İzlem Yayınları.

NUTKU, Özdemir (1972). **Dünya Tiyatrosu Tarihi I**. Ankara: Ankara Üniversitesi D T C F Yayınları.

OBAY, Afif (1960). **Kefil**. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.

OĞAN, M. Raif (1950). Münasebetsiz Bir Radyo Temsili. **Sebilürreşad**, III, 73,s.355 – 356.

OĞUZ, Halit (1946). Radyo Çocuk Klübü ve Ayşe Abla. **Nilüfer**, 16,s.4.

OKÇU, Emine Işinsu (1967). **Bir Yürek Satıldı**. İstanbul: Yağmur Yayınları.

OKTAY, Hasan (1954). Temsil Kolu San'atkarlarıyla Bir Saat Süren Tatlı Bir Sohbet. **Radyo Haftası** Nisan, XVI, 205,s. 26 – 27.

OLGUN, Aydın (1976). Uluslararası Programda Radyo ve Televizyon. **Yayincılık ve Haberleşme**, Nisan, 13,s. 32.

ORAL, Fuat Süreyya (1970). **Radyo Piyesi Nasıl Yazılır**. Ankara.

ORAL, Ünver (1994). **Barış Korkusu**. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

ÖNGÖREN, Mahmut T. (1982). Radyoyu Öldürmeyelim. **Milliyet Sanat**, Şubat, XXVI, 42,s. 2 – 5.

ÖNGÖREN, Mahmut T. (1975). Spikerlik. **Milliyet Sanat**, Ekim, VI,184,s. 27.

ÖNGÖREN, Mahmut (1975). Elektronik Tiyatro. **Milliyet Sanat**, Eylül, 48,s. 27.

ÖZAKMAN, Turgut (1969). **D T C F Tiyatro Kürsüsü Radyo Oyun Yazarlığı Ders Notları**. Ankara.

ÖZAKMAN, Turgut (2004). **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**. Ankara: Bilgi Yayınevi.

ÖZAKYÜN, Kaya (1978). **Radyo Programı Metin Yazarlığı**. Ankara:

A.İ.T.İ.A Gazetecilik ve Halkla İlişkiler Y.O. Yayınları.

ÖZGÜ, Melahat (1975). Radyofonik Oyunlarda Dramaturginin Önemi.
TRT Yayıncılık Dergisi, 4.

ÖZKAN, Özcan (1991). **Behçet Necatigil ve Radyo Oyunları**. Ankara:
DTCF(Basılmamış Lisans Tezi).

RİZİ, Edvin (1976). Radyo Yayınlarının Doğuşu. **Yayıncılık ve
Haberleşme**, Eylül, 18,s. 18.

SARIDAL, Sanih (1946). **Kadife Terlikler**. Ankara.

SELİMOĞLU, Zeyyat (1973). **Koca Denizde İki Nokta**. İstanbul: Remzi
Kitabevi.

SERTBARUT(2005a). **Un Kokusu**. Ankara: Basılmamış Radyo Oyunu.

SERTBARUT(2005b). **Uzun Dalga 171 KHz**. Ankara: Basılmamış Radyo
Oyunu.

SERTBARUT(2009). **Radyo Oyunu Yazmak**. Ankara: Radyo Oyunu
Konulu Basılmamış Röportaj.

SEYİTOĞLU, Bilge (1984). Behçet Necatigil'in Üç Turunçları Adlı
Oyununda Halk Edebiyatı Unsurları. **Mehmet Kaplan'a Armağan**,
İstanbul: Dergâh Yayınları.

SEZGİN, Selim (1955). Ankara Radyosundaki Temsiller. **Radyo Haftası**,
Şubat, 24,s. 14 – 15 ve 30.

TEKİNALP, Şermin (2003). **Camera Obscura'dan Synoptican'a Radyo ve**

Televizyon. İstanbul: Der Yayınları.

TÖR, Vedat Nedim (1945). Radyonun Büyüsü. **Radyo**, I, 4,s.15.

TÖZEM, Kemal (1941). **Düvenler Döverken.** Devlet Matbaası.

TÖZEM, Kemal (1943). Rektörün Odacısı. **Radyo**, Ağustos,, II, 21: 11.

TÖZEM, Kemal(t.y.). İstanbul Şehir Tiyatrosu Ankara Radyosunda
Radyo Dünyası, 88: 6 – 7.

TÖZEM, Kemal, (t.y.). Radyo Temsil Kolunun Sahne Temsilleri
Münasebetiyle. **Radyo Dünyası**, 54,s. 12–15.

TÖZEM, Kemal (1943). Efekt. **Radyo**, Eylül, II, 22,s. 8.

TÖZEM Kemal (1941). Radyofonik Tiyatro. **Radyo**, Kasım, 1,s. 23.

TÖZEM, Kemal (1941). Merak Edilmeyecek Şeyler Değil Ki. **Radyo**,
Kasım, 1,s. 2.

TÖZEM, Kemal (1941 – 1942). Temsil Kolunun Sihirli Kapısı Radyofonik
Türk Tiyatronun Tarihçesi. **Radyo**, 1941 / 1942,s. 14.

TÖZEM, Kemal, (t.y.). İmtihandan Sahneler. **Radyo Haftası**, 23,s. 8, 16.

TÖZEM, Kemal, (t.y.). Efekt. **Radyo Dünyası**, 22,s. 8 – 9.

TÖZEM, Kemal (1944). Alkışa Hasret. **Radyo**, Nisan, III, 29,s. 12.

TRT, (1971). **Radyo Oyun Yazarları İçin Kısa Bilgiler.** Ankara: TRT
Basılı Yayınlar Müdürlüğü Yayınları: 24.

TUĞRUL, Şaika Günsel (1995). **Kompartman**. Ankara: Prospero Yayınları.

TÜKEL, Zeki (1950). Radyo Başında Zevkle Dinlediğimiz İstanbul Radyosunun Temsillerinin İçyüzü. **Radyo Dünyası**, Temmuz, 8,s. 11 – 14.

TÜKEL, Zeki,(t.y.). Radyofonik Temsillerin Muvaffak San'atkarı, Mualla Bayraktar'da Bu San'at Aşkı Nasıl Doğdu ? **Radyo Haftası**, V, 57,s. 5 – 9 ve 43.

TÜRKER, Rasih, (t.y.). İstanbul Radyosunun Teknik Asistanı Hakkı Devrim'in Radyofonik Temsillerdeki Mühim Rolü. **Radyo Dünyası**, 57: 19 – 21.

ULUKUT, Rauf (1950). Şaka Derken Radyo Temsilleri Nasıl Hazırlanıyor? **Radyo Haftası**, Ekim,II, 20,s. 16 -17 ve 43.

ULUKUT, Rauf (1950). Şaka Derken Piyesleri Plaklara Nasıl Dolduruyoruz? **Radyo Haftası**,Ekim, II, 21,s. 20 – 21.

ULUKUT, Rauf (1950). Şaka Derken... Biz... Radyoda Temsil Verenler. **Radyo Haftası**, Ekim, 23,s.16 -17 ve 46.

ULUKUT, Rauf (1950). Şaka Derken Radyofonik Temsiller Muharriiri. **Radyo Haftası**, Kasım, III, 27,s.18 -19 ve 43.

ULUKUT, Rauf (1950). Radyofonik Piyesler Nasıl Kaleme Alınır? **Radyo Haftası**, Aralık, III, 32,s. 16 – 17.

ULUKUT, Rauf (1950). Radyofonik Temsil Heveskarlara Cahil Bir Piyes

Muharriri. **Radyo Haftası**, Aralık, III, 30,s. 20 -21 ve 44.

ULUKUT, Rauf (1951). Muammer Karaca Dalga'yı Dinletecek. **Radyo Haftası**, Ocak, 35,s.11,15.

ULUKUT, Rauf (1951). Radyofonik Temsillerde Bizi Tir Tir Titreten Heyecan. **Radyo Haftası**, Şubat,39,s. 34 -35, 46.

WADE, David(1981). "British Radio Drama Since 1960 " **British Radio Drama**. Chambridge University Press.

WEYRAUCH, Wolfgang (1965). (Çev: S.Türkis Noyan),Radyofonik Oyun Üzerine Konuşma. **Ekinler**, Şubat, s.125 -133.

WİLOY, Pete (1994). **The Radio Handbook**. Routledge.

YAZGAN, Teoman (2006). **Önce Radyo Vardı**. İstanbul: Tekin Yayınevi.

YENER, Faruk (1976). Neredeydiler, Nereye Geldiler? **Milliyet Sanat**,VIII, 175,s. 30.

YENER, Faruk (1975). Eğri Oturalım. **Milliyet Sanat**, Ağustos, VI,14,.s. 27.

YENER, Faruk (1975). Televizyonun Tükenişi – Radyonun Yücelişi **Milliyet Sanat**, Eylül, VI, 180,s. 27.

YENER, Faruk (1982). Ektiğimizi Biçiyoruz: Radyomuzda ve Televizyonumuzda Müzik. **Milliyet Sanat**, Şubat, 26, 42, s. 6 – 7.

YESARİ, Arif (t.y.) Radyofonik Temsil Sırasında Mikrofon Şakaları.

Radyo Dünyası, 45,s 31 – 33.

YESARİ, Arif (1951). Herkesin Merak Ettiği Radyofonik Temsiller Nasıl Yapılıyor ? ***Resimli Radyo Dünyası***, Mart, 40,s. 17 – 21.

YILMAZ, Coşkun (1996). Radyonun Yeniden Keşfi. ***Yeni Türkiye***, 12, s.1044 –1052.

YILMAZ, Tefik (1962). ***Cihangir Hükümdar***. İzmir: Bilgi Matbaası.

YÜKSEL, Ayşegül (1995). ***Yapısalcılık ve Bir Uygulama***, M. Cevdet Anday Tiyatrosu. Ankara: Gündoğan Yayınları.