

PAPER DETAILS

TITLE: BILGE KARASU'NUN "SEVILMEK" ADLI RADYO OYUNUNDA OYUN DILI

AUTHORS: Kadir YÜKSEL

PAGES: 40-44

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/738150>

BİLGE KARASU’NUN “SEVİLMEK” ADLI RADYO OYUNUNDA OYUN DİLİ

Kadir Yüksel *

Özet

Yazının kendine özgü adlarından Bilge Karasu, kendi yazın evreni içerisinde türler arası geçişleri ustalıkla kullanmış bir yazardır. Farklı türlerde denemeler yapmıştır. Bunlardan biri de dramatik yazın alanında değerlendirilen radyo oyunudur. Türlerarasılık, deneysel biçim, imge yüklü kapalı anlatım, dilin özenli, işlenmiş, çalışılmış, matematiksel yapısı radyo oyununda da kendisini gösterir.

Bilge Karasu’nun “üç ses için radyo oyunu” alt başlığını kullandığı Sevmek, tür olarak radyo oyununun bütün teknik özelliklerini barındırır. İnsan sesinin özelliklerinden yararlanarak karakterleri çizilir oyunun. İç aksiyona dayalı, psikolojik derinlikli bir yapısı vardır. Ses özelliklerinin kullanımı oyunun kurgusunu da, oyun dilini de boyutlandırır. Radyo oyunundan tiyatro sahnesine taşınan oyun günümüzde oyun diline ilişkin özgün bir yapı sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bilge Karasu, “Sevmek”, Radyo Oyunu, Oyun Dili.

BİLGE KARASU’S “BEING LOVED” RADIO PLAY GAME LANGUAGE

Abstract

Bilge Karasu, who is unique in the names of our writers, is a writer who skillfully used transitions between species in his own literary universes. He experimented with different species. One of them is a radio game rated dramatically in the literary. The intertextuality, the experimental style, the closed expression with image, the diligent, the processed, the worked, the mathematical structure also manifests itself in the radio game.

Using Bilge Karasu’s “radio play for three sounds” subtitle, “Being Loved” has all the technical features of radio play as a genre. Draw characters using the characteristics of human voice. It has a psychological deep structure based on internal action. The use of sound features will also scale the game fiction and game language. The game, which is carried from the radio play to the theater scene, presents an original structure related to the language of the game today.

Keywords: Bilge Karasu, “Being Loved”, Radio Game, Game Language.

Giriş: Yazın Evreni

Bilge Karasu yazınımızın kendine özgü yazarlarından biridir. Öykülerle, romanlarla, denemelerle kurduğu edebiyat adası sıra dışının, deneysellüğün, farklı bir kurmacanın, felsefi derinliğin, üst düzeyde bir dil anlayışının coğrafyası gibidir. Bu yazıda “üç ses için radyo oyunu” olarak adlandırdığı “Sevmek” oyununu ele alacağız ve oyun dili kapsamında dil kullanımını inceleyeceğiz.

Kendini kolay ele vermeyen, kapalı, çok katmanlı metinler üretir, okuyucusundan da yoğun bir okuma emeği ister, Bilge Karasu. Hiçbir ürünle çoğaltmacılığın, tekrarın sığ alanına düşürmez kendini. Masalların büyülü dünyasında gezindiği de olur, resim sanatının simgesel olanaklarını yazıda denediği de... Çağrışımsal, yoğun bir anlam arayışı içerisindedir.

Yazarlık serüveni boyunca imgesel yapıdan yana olmuştur. İmgeler yardımıyla düşüncelerini, duygularını kurgular. İmge, bir metnin başı ya da sonu değil, metnin bütünüdür ve sonsuz bir kaynaktır. Amacı, pek çok şeyin kavranıp yorumlanabileceği, çok katmanlı okumalara açık bir imge yaratmak ve bu imgenin etrafındaki bütün fazlalıkları temizleyerek öze ulaşmak isteğidir. Bunu yaparken de alabildiğine yenilikçi ve arayışçıdır (Tosun, 2013: 181).

Bilge Karasu'nun yazınsal dünyasının “türlerarası” olduğunu söyleyebiliriz. Öyküden romana, denemeden masala, felsefeden resim yazılarına... Yazdıklarını bilinen tür isimleriyle adlandırmayacaktır. Kimi kez “metinler” diyecek, kimi kez kendine özgü isimler vermeye çalışacaktır; “göz yazıları” gibi. Cem İleri, Bilge Karasu Okuması alt başlığını verdiği incelemesinde türlerarasılık için şunları söylüyor:

Karasu öncelikle türlerarası bir yazının peşinde, ama bunu farklı türleri yan yana getirerek, aynı kitapta toplayarak, izleksel bir bütünlük içinde toparlayarak değil, parçaların her birinin, her farklı yerleştirmede başka türlü, başka bir türün bağlamı içinde okunabileceği bir yazı geliştirerek yapmak istiyor” (İleri, 2007: 244).

Bu durum Bilge Karasu'yu modernden postmoderne gidip gelen bir yapıya ulaştıracaktır.

Denediği türlerin arasında dramatik türler de vardır; radyo oyunları yazar. Ama bu oyunların başlığına “ses için yazılmış” metinler diyecektir.

1. Üç Ses İçin Radyo Oyunu - Sevmek

1.1. Oyunun Olay Dizisi,Kurgusu

Üç ses için radyo oyunu olan Sevmek, olaya dayanmayan ama iç hesaplaşmaların derinlikli olarak yaşandığı kısa bir oyun. Sinan ve Esin yeni evli bir çifttir. Sinan'ın eski arkadaşı Ercan iki yıla yakın bir aradan sonra Sinan'ı görmek için evli çifti ziyarete gelir. Sinan ve Ercan akşam yemeğinden sonra tiyatroya gideceklerdir. İki erkeğin aralarındaki eskiye dayanan ilişki arkadaşlıktan ötedir, oyunun satır aralarındaki çağrışımlardan Ercan'ın eski erkek sevgili olduğu anlaşılabacaktır. Esin akşam yemeği için sofrayı hazırlamaktadır, tedirgin olduğu, huzursuzluğu sözlerinden anlaşıldığı gibi parantez içlerindeki efekt direktiflerinden de anlaşılır. Önce misafire soğuk ve ters davranır. Ercan bu soğukluğu ve tersliği şakaya vuracak, önceleri üstünde durmuyormuş gibi yapacaktır. Sinan'ın gelen misafire iyi davranması Esin'i kuşkulandıracaktır. Misafir ile evin kadını arasında örtük bir çekişme başlayacaktır. Kadın kocasını etkisi altında tutmaya çalışırken, misafir de Sinan'ı yeniden elde edebilmenin yolunu arar gibidir. İnsanların duygularının, isteklerinin değişmesi üzerine konuşurlar. Bu değişim her iki erkeği de zorlamakta, bir şeye bağımlı kılmaktadır. Eşiyle misafir arasındaki örtük çatışmayı anlatan Sinan her ikisini de incitmekten kaçınarak kendini ve evliliğini koruma telaşına düşer. Esin yeni bir koz ileri sürecek ve erkek kardeşinden söz edecektir. Sinan'la kendisini erkek kardeşinin tanıştırdığını, erkek kardeşinin de Ercan'a, yani misafire çok benzediğini söyleyecektir. Böyle bir ilişkiden habersiz olan Ercan'la Sinan arasında bir soğukluk yaşanmaya başlar. Tiyatroya gitmekten vazgeçerler. Denge bozulmuş, kadının sevgisi öne geçmiştir. Ercan, Sinan'ı ve yer minderinde kocasının dizi dibinde oturmayı isteyen Esin'i baş başa bırakarak evden ayrılacaktır. Ercan da evde kalanlar da son sözleriyle derin bir hesaplaşmanın içine çekileceklerdir. Oyun Esin'in kocasına sofraya oturmayı önermesiyle son bulur, kadın oyun boyunca bilerek sofrayı kurmayı geciktirmiştir, sevdiği kişiyi yeniden elde edince sofrayı da hazırdır artık.

Oyun klasik bir kurguyu içerir. Giriş bölümünde evli çifti tanırız, hemen arkasından banyodan elinde havluyla çıkan misafir gelir.

İlk çatışma kadının misafire banyoda çok uzun kaldığını söylemesiyle başlar. Ardından iki erkek arasındaki ilişki, arkadaşlıklarındaki sevgili olma hali hissettirilecektir. Çatışma üç kişi arasında değişik boyutlarda ilerler. Kadınla koca arasında, kadınla misafir arasında ve iki erkek arasında, dış aksiyondan çok, söze, iç aksiyona dayalı, derinlikli bir çatışma yaşanır. Ana çatışma ise sevmek ve sevilme arasında. Sevenin sahiplenmesi, sevilenin buna karşı kuracağı denge. Kadının oynadığı son koz, erkek kardeşini ortaya atması doruk noktası olacaktır. İki erkek arasında başlayan soğukluk misafirin yenik düşmesi ve evden ayrılmasıyla son bulacaktır.

1.2. Sesin Dilde ve Karakterde Yansıması

Oyunun titizlikle örülmüş dil yapısı daha en başında, oyunun alt başlığında ve kişilerin adlarında, ses özelliklerinde kendini göstermeye başlar. Oyunun alt başlığı “üç ses için” tanımlaması getirir ve farklı ses özellikleriyle örülen bir atmosferin içine çeker. Evin erkeği Sinan “Tenor”, kadın, Esin “Alto”, misafir, Ercan “Bas” olarak tanımlanacaktır. Ses özellikleri oyun karakterlerinin kişilik yapılarıyla titizlikle buluşturulur.

Oyunun ‘sevilen’ kişisi Sinan en “yüksek” erkek sesi olan tenor olarak tanımlanır. Etkileyici, kendisine çeken, güçlü sestir tenor, oyunda iki cins tarafından da “sevilen” kişidir, sesi doğaldır, baskın olmak gibi bir çabası hiç olmaz, aksine denge sağlamak ister.

Alto ise “kalın” kadın sesidir. Sevgisiyle baskın olmaya çalışan, sevilen kişiyi etki alanından çıkarmak istemeyen, sürekli kalın tonda kendini hissettiren Esin’in sesidir.

Bas ise en “kalın” erkek sesidir, nadir bulunan, özellikli bir ses yapısıdır. Etki alanı kurmak isteyen, baskın olup elde etmek isteyen, kendisinden emin olsa da yalnızlığıyla ayrık kalamayan, sevgisini kalın tonda söyleyen misafirin, Ercan’ın sesi.

Ad seçiminde de dilin, hece ve harf uyumunun (aynı zamanda oyunsu yapısının) korunduğu görülecektir. ‘Sevilen’ ve ‘değişen’ kişinin adı olan Sinan, seven ve değişmekte zorlanan kişilerin adlarındaki heceleri, harf uyumunu adında barındırır: E-Sin... ve Erc-an... ‘Seven’ kadının ve erkeğin adları aynı harfle, E harfiyle başlanmaktadır. E harfi ‘seven’deki sesli harftir, ‘sevil-

mek’ sözcüğünün de baskın sesidir.

2. Sevilme Oyununun Radyo

Oyunu Özellikleri

2.1. Özgün Bir Radyo Oyunu

Oyunun konuşma örgüsüne geçmeden önce efektlerinin kullanımına da dikkat çekmek gerekiyor. Efekt kullanımının özellikle radyo oyunlarında en önemli sessel anlatım araçlarından biri olduğunu, oyunun imaj yaratarak dinleyicinin imgeleminde istenen atmosferi kurduğunu söyler, Turgut Özakman (1998: 232). Efektlerin oyunda ayrı bir çağrışım zenginliği sağladığını söylemeliyiz öncelikle. Daha oyunun başında yazılan efekt neredeyse bütün atmosferi verecek, oyun boyunca yaşanacak derinlikli çatışmalara, iç aksiyonlara perde aralayacak, oyunun kurgu bütünlüğüne yayılacaktır. Masanın üzerine bırakılan tabak, çatalın sertçe bırakılması, sinirli, tez canlı gidiş gelişler, öfke sezilen iç çekişler oyunun ilk kriz noktalarıdır.

Sinan, hemen yakında, içini çeker, gırtlığını temizler; yutkunma sesi. Yaklaşan bardak çingiltıları, tabak, çatal, bıçak sesleri. Bunlar masanın üzerine sertçe bırakılmaktadır. Mikrofona yaklaşan kadın adımları gene uzaklaşır; sinirli, tez canlı bir gidiş gelişle birlikte, sertçe düzenlenen sofranın takımı. Sinan gene içini çeker; bu kez, biraz öfke de sezilir bu iç çekişte (Karasu, 1999: 201).

Bir takım efektler ise ayrıntıcı kalmaktadır bir radyo oyunu için. Bazı noktalarda betimlemeler, sahne direktifi ya da radyo efekti olma özelliğini aşan ayrıntılarla örülecektir. Ama duygular ve iç aksiyon için oyuncuya yardımcı olabilecek ipuçları içerdiği söylenebilir.

“Dingin bir söyleyişle; alaylı değil, ama duygulu da değil; belki biraz soğukça”

“Öfkelenmiş bir çocukla konuşur gibi”

“Çatışmağa kararlı, dingin.”

“Sözü kesercesine ama çok dingin, ağır”

“Uzaktan, dingin, handiyse merak ederek.”

“En rahat sesiyle. Ancak, belki, biraz gereksiz bir hızla”

“Tamamıyla duygusuz, dümdüz söylenmiş bu sözlerden sonra ansızın yumuşaklık, tatlılıkla” Alıntılardan da anlaşılacağı gibi Bilge Karasu duygu değişimlerini, birbirine zıt gibi görünen duyguları aynı anda sese yansıtmayı istemektedir. Bu da ses özelliklerindeki ezgiyi çoğalt-

mak, sesin kullanımını farklı denemelerle sınamak, duyguları sorgulayabilmek, çağrışım zenginliğini arttırabilmek için bilinçli bir seçim olarak dikkate alınmalıdır. 'Dingin'lik vurgusu da önemlidir. Dinginlik hali bütün oyuna yayılmıştır. Çatışmanın doruk noktasına ulaştığı yerde bile konuşma örgüsündeki dinginliğin yitip gitmesini istemez Bilge Karasu. Sevmek ve sevmek fiillerinin dinginlikle bir bağı olduğunu düşündürür.

Radyo oyunu en içsel duyumuza, işitmeye yaslanır.

Radyo oyunu üç tuğlası – insan sesi, müzik, efekt – ile dinleyiciye ulaşır. Yapısı nedeniyle yaslandığı tek duyu, bütün öbür duyuların yerine geçer. (...) Radyo oyunu dinlerken nesneleri görür, tat ve kokularını alır, onlara dokunuruz adeta. (Ayvaz, 1986: 72).

Ülkü Ayvaz'ın belirlemesi Bilge Karasu'nun neden özellikle ses için metin oluşturduğunu da açıklamaktadır. Denemek istediği, dilin ses özelliğini öne çıkarmaktır. Okunması sağlansa bile sessel yapı oyun dili içinde kendini koruyacaktır. Radyo oyununun ayırt edici en önemli özelliği hayal gücünde ortaya çıkar. İşitme duyusuyla birlikte hayal gücünün de canlanması istenir. Hayal gücünün canlanması dilin ezgisel yanının bildirimsel etkisini sağlayacaktır. Radyo oyunu bu özelliğiyle çağrışımlara ardına dek kapı aralayacaktır. Çağrışım zenginliği dilin imgesel gücünü de harekete geçirecek ve dinleyiciyi tüketen olmaktan çıkarıp üretken kılacaktır (Ayvaz, 1986: 106). Diyalog örgüsündeki hem gündelik olabilen hem de şiirselliğe yaslanan söyleyiş çağrışımsal anlamı daha da görünür kılar.

Radyo oyununun sese dayalı olduğu düşünüldüğünde ezgisel uyumun, ses özelliklerinin çok işlevsel olarak kullanıldığı da söylenebilir.

Sinan: Üçümüz de, sımsıkı kapalı odalardan Çıkıp kurtulmanın düşünüyorduk belki de...

Ercan: Ölümüne koşar gibi azgın...

Esin: Saygısız...

Sinan: Uykunun yırtıldığı alaca karanlıkta İnsanın insanı öldürebileceği noktada

Ercan: Öldürmeden, anlaşmadan...

Esin: Konuştuk durduk, vaktimizi Öldürmek ister gibi.

(Çok yumuşak)

Gidin artık. (Karasu, 1999: 226).

2.2. Radyo Oyunundan Sahneye

Radyo oyunu olarak yazılmış olan oyun 2000 yılında Aksanat Prodüksiyon Tiyatrosu'nda Işıl Kasapoğlu'nun rejisiyle sahneye taşınır. Oyunda Tilbe Saran, Cüneyt Türel, Köksal Engür rol alır. Ayşegül Yüksel ve Sevda Şener oyuna ilişkin çok olumlu birer yazı yayımlarlar. Titiz çalışılmış oyunun ustalıklı oynanışını överler (Şener, 2005: 110). Esen Çamurdan ise olumsuz bir bakışla ele alır oyunu. Bu tür metinlerin alışlagelmiş tiyatro yapısına sığamayacak, o kalıplarla aktarılamayacak şeyler anlattığını, hak ettikleri biçimde sahneye taşıyabilmek için yeni biçim, yeni dil arayışlarına girmenin kaçınılmaz olduğunu söyler (Çamurdan, 2000: 47).

Çamurdan'ın sahnelenmesini olumsuzlamasına karşın yeni biçim ve dil arayışını gerekli görmesi oyuna bakacağımız nokta için önemli. Öncelikle Bilge Karasu'nun metni bir sahne metni değil, radyo oyunu metni. Üstelik radyo oyunu metni olarak da deneyselliğe yakın bir yazınsallığa sahip. Buna karşın yeni biçimler için oyun dili olarak yeni bir dil ortaya attığını söyleyebiliriz.

3. Sevmek Oyununda Oyun Dili

3.1. Dili Kullanışı

Bilge Karasu, bütün yapıtlarında titiz bir dil, ses ve görüntü ustası gibi çalışır. Bir kuyumcu işçiliğiyle oluşturur kullandığı dili. Dengeli olması için çaba harcanan, sürekli yeniden üretilen, ölçülmüş biçilmiş, hesaplanmış bir dil. Dilin matematiğini, kurgusunu metnin ve kişilerinin özellikleriyle buluşturmak ister. Ses özellikleri sadece radyo oyunları için geçerli değildir. Bütün yazı evreninde dilin ezgisel yanı ağır basacaktır. Örneğin sözcüklerin eklerinde kullandığı "ğ" eskilerden gelen ama zamanla unutulmuş bir kullanımdır; kurmağa, yapmağa, anlatmağa, paylaşmağa gibi... Bu kullanım, sesin olanaklarını ve metnin ritim yapısını zorlayacaktır. Nurdan Gürbilek, Karasu'nun dil anlayışını şöyle özetliyor:

İşlenmiş, üzerinde çok çalışılmış, oynanmış bir dil. Ritim düşünülerek, ses düşünülerek, görsellik düşünülerek kurulmuş, kurgulanmış, kusursuz olması istenmiş bir dil. Bu kusursuzluk

isteğinde bir haz arayışı, bir süsleme çabası görülebilir (Gürbilek, 1995: 81).

Dildeki bu özene, matematiğe rağmen Karasu'nun metinlerinin iğreti durmayan, sahici, akıcı metinler olduklarını söyler, Gürbilek, aynı yazısında. Kıyıda köşede kalmış sözcükleri, yeni yeni kullanılan sözcüklerle buluşturmasına, hatta yetmediği yerde kendine özgü sözcükler üretmesine karşın sahiciliği kaybolmayacaktır. Bu nokta ilgi çekicidir. Radyo oyununda da aynı dil matematiğini, dil titizliğini görebiliriz. Aynı şekilde, muştulamak, musiki gibi az kullanılan sözcükler, yitik, dingin, ürkek gibi yeni yeni kullanılan sözcüklerle uyum içinde olur. Var olan sözcükler yetersiz kaldığında ise çingiltı, devim gibi Karasu'ya özgü sözcükler yerini alacaktır. Bütün bu sözcük kullanımlarının dengesi, ses-sel uyumu çok önemlidir. O ezgisel yapı dilin iğreti durmasına, sahiciliğin bozulmasına izin vermez. Konuşma örgüsünün akıcılığı bozulmaz.

3.2. Oyun Dili Açısından

Martin Esslin, Dram Sanatının Alanı'nda dramatik metinlerde dilin kullanım özelliklerinden söz eder. İlk özellik dilin sözlük anlamının dışında çağrışımsal özelliğinin olmasıdır. Dramatik metinler sadece sözlük anlamıyla yetinemezler. Dil, diyalog yapısının her bir biriminden aksiyona dayalı, devingen anlam katmanları oluşturacaktır.

Sözcük anlamının ardından, aksiyonu sağlayan anlam, daha sonra da psikolojik, sosyolojik ve kültürel yönden çağrıştırdıklarıyla göndergesel anlamlar gelecektir. İkinci özellik; oyun dilinin aynı zamanda karaktere yükledikleri ayrı bir yapısı vardır. Karakterin aksiyonunu sağladığı gibi, onun özelliklerini de oluşturacaktır. Örneğin İbsen'in Nora oyununda hamala verilen bahşiş Nora'nın müsrif bir kadın olduğunu gösterdiği gibi, başka bilgileri de içerir; toplumsal konumu, kendini kanıtlama gereksinimi gibi... (Esslin, 1996: 67).

Oyun dilinin sessel özelliklerinden de söz eder. Oyuncu için dilin ses yapısı önemlidir. Tonlamalarla, vurgularla, volümlerle oluşan konuşma, dilin anlamlarını açığa çıkaracaktır (Esslin, 1996: 71).

Bilge Karasu'nun Sevmek adlı radyo oyunu bir dramatik metnin içermesi gereken bütün dilsel yapıları içermektedir. Sözcüklerin anlam

katmanları oyunun iç aksiyonunu ateşleyip sürdürecektir. Kapalı bir metin olmasına karşın çağrışım zenginliğiyle seçilen sözcükler art anlamları, metnin sosyolojik, psikolojik, kültürel yapısını içinde barındırır. Karakterlerin özellikleri diyalog düzenine yansımıştır. Eksiltmeli bir anlatım seçilmiş olsa da karakterin yapısını sözcüklerin çağrışımlarıyla çıkarabiliriz.

Örneğin oyunun iki erkek karakterinin konuşması, bir yandan değişmeyi içerirken, bir yandan sevginin değişmekle olan bağına ortaya atacaktır. Seçilen sözcüklerin, kısa, eksiltmeli, tekrarlı söyleyişi art anlamın da sorgulanmasını sağlayacak, iki erkeğin geçmişte sevgili oldukları sezdirilecektir. Ayrıca bu diyalog iki erkeğin karakteristik özelliklerinin de belirleyicisi gibidir: sevilen, özlenen ama değişen kişi ile, değişmeyen ama istenmeyen kişi.

Ercan (Kitaptan Okur Gibi):

"Bir gün gelir, sevdiklerini
Sevmeyebilirsin artık..."

Sinan: Derdin, biliyorum.

Ercan: Derdim... "Kendini

Yalana kul etmek neye?" derdim...

Sinan: Sevginin ölümlü olduğuna beni de
İnandırmak isterdin her zaman.

"Boşlukları, yolun engebelerini
aşabilecek

Bir sevgi olamaz mı?" derdim ben de
Sana... Demeyeceğim artık.

Ercan: Ölümler dirilmez. Anlamışsın.
Sevindim.

Sinan: Neye geldin öyleyse?

Ercan: Seni hâlâ sevdiğim için!

Sinan: Sevmeyebildin de...

Ben de... Seni seviyorum...

(Durarak... Üzerine basa basa.)

Hâlâ...

Ercan (İlk olarak, biraz sinirlenir gibi):

Hâlâ, ha?... Ürkmen neden o halde?

Sinan (Çok dingin):

Ürken eden yok... Olsa da

Bir ürkeklik... Ne çıkar? (Karasu, 1999:

209).

Aynı şekilde evin kadını Esin, sofrayı kurmayı değişik bahanelerle durmadan geciktirecektir. Sofra kurmayı istemez aslında. Ya da gelen arkadaşın sofrada olmasını istemez demek daha doğru. Çünkü oyunun sonunda, gelen misafir gittikten sonra, kocasını, yani sevdiği kişiyi,

sofra hazır diyerek sofraya davet edecektir. Aşağıdaki diyalog hem kadının geciktirmesini açık etmektedir, hem de gelen misafire karşı kadının tedirginliğini, gerilimini yansıtmaktadır. Aynı zamanda evli çiftin durumunu, kadının kişilik özelliklerini çağrışımlar yoluyla seyirciye sezdirir.

Esin: Ben geldim diye sustunuz sanmıştım.
Yanılmışım.
(Susar. Duraksayarak.)
Et pişmedi. Tavayı ateşten indirdim
çünkü.

İçiyordunuz. Keyif tamam olsun dedim.
Çok mu acıktınız yoksa?

Ercan (Alaycı gibi):
Yooooo...

Sinan (Kendi sözlerini hatırlatır gibi):
Sen dedindi... Tiyatroya...

Esin: Geç kalmazsınız. Erken daha.
Tavayı indirdim de...
Yemek kitabını karıştırdım durdum.

Ercan (Gene alaycı):
Bir şey buldunuz mu bari?

Esin: Kuzum, takılıp durmasanız a bana!

Ercan (Uzata uzata):
Estağfurullah! Yeni evlenmiş
kadınlar
Yeni yemekler ararlar genellikle
Yepyeni yemek kitaplarında...
Örselenmemiş, gıcır gıcır kitaplardır
Onlar... (Karasu, 1999: 207).

Martin Esslin'in söz ettiği ses özelliklerinin de yukarıdaki tonlamalarda, vurgulamalarda etkili olacağı görülebilir. Ayrıca karakterlerin ses özellikleri de bu tür diyaloglarda titizlikle kullanılmıştır. Ses kullanımında oyuncunun arayışları, duyguların ayrıntılarını açığa çıkarmaktaki farklılıklar dilin yapısını daha bir öne çıkarır. Seslendirme için değişik olanaklara kapı aralar. Yukarıdaki alıntılardan da kolaylıkla görüleceği gibi üç noktalarla eksiltelen, çağrışımlarla asıl anlamın dışında göndermeler yapan, şiirsel bir söyleme yaslanan, parantez içi direktifleriyle duygu özellikleri arayan bir oyun dili kullanılır. Murat Tuncay, oyun diline ilişkin tartışmaları ele aldığı yapıtında "yazı dili" ile "konuşma dili" arasındaki farka dikkat çeker. Pek çok oyun yazarı konuşma dilinin sahne için daha önce-

likli olduğunu söyler. Yaşamın dilinin sahnede olması gerektiğini savunur. Yazı dilinin de oyun dili olarak kullanılabileceğini, hatta şiirin diline yaklaşılması gerektiğini savunan oyun yazarları da vardır. Oyun dilinin özelliklerine değinen Tuncay, sahnenin yaşamın dilini korumasının önemli olduğunu ama buna karşın çok daha yoğun anlatım özelliklerini de barındırmasının gerekliliğini söyler. Az sözle çok şey anlatabilmenin, çatışmayı en güçlü şekilde ortaya koyabilmenin, gereksiz sözlerden kurtulup sınırlı süre içerisinde beklenen işlevi yerine getirebilmenin, aksiyonu ilerletebilmenin yolu yoğunluğu olan bir dil kullanımıdır, ama yaşamın dili de unutulmamalıdır (Tuncay, 2004: 61).

Bilge Karasu, dil anlayışıyla, yazı dilinden oyun diline ulaşmaya çalışanlara yakın duracaktır. Dili yazı dili olmasına karşın akıcıdır, yaşamın dilinden uzak değildir. Nurdan Gürbilek'in sözünü ettiği gibi dilin yoğun kullanımı, farklı sözcük seçimleri, öz Türkçeci yaklaşım Karasu'nun dilinde akıcılığı bozmayacak, iğreti durmayacaktır. Radyo oyununda da aynı akıcılığı, ritmi korur, yazı dilini yaşamın diliyle buluşturur.

Esin (İğneleyici. Ercan'a dönerek):
Merak edecektik neredeyse. ,
Nerelerde Kaldınız?
(Gene ev kadını. Görevli sesiyle.)
Yemeği getireydim mi?

Sinan: Hazır mı?

Esin: Siz hazır olun da...
Eti bekletecek değilim tabii.
Şimdi koyacağım tavaya.

Ercan (Gülen bir sesle):
Ben de deliğe düşmediğimi
Muştulamaya geliyordum. Oysa
Çok daha önemli sorunlar varmış
Çözülecek.

(Bütün inceliğiyle. Şakayı bırakarak.)
Siz ne dersiniz o olur. Oturun!
Oturalım.
Kalkın! Kalkalım... Hay Allah!
Havluyu da getirmişim...
Dövmeye kalkmayın beni sakın...
Şimdi gider, yerine bırakırım.
(Karasu, 1999: 203).

Sonuç

Bütün yapıtlarında dili büyük bir özenle, matematiksel bir düzenle, yoğun bir anlatımla, kusursuzluğa varan bir biçimde kullanır Bilge Karasu. Yazı evrenini, deneysel olana, denenmemiş olana, türlerarası geçişlere, yeni metin oluşumlarına açık olarak oluşturmuştur. Metinler arası denemelerinden biri de öncelikle sese dayandığı radyo oyunlarıdır. Az yazdığı bu türün içinde Sevilmek oyunu öne çıkmaktadır. Sevilmek oyunu dilin kullanımı açısından Bilge Karasu metinlerinin bütün özelliklerini barındırmaktadır. Sözcük seçiminden, eklerin kullanımına, eksiltmeli anlatımdan, anlam katmanları oluşturmaya, çağrışım zenginliğine kadar...

Oyun dili açısından düşündüğümüzde ise Bilge Karasu'nun dil kullanımı özgün bir yerde durmaktadır. Çünkü oyun dilinin gereksindiği özellikleri karşıladığı gibi şiire yaslamaktan çekinmediği edebi dilini de en yoğun biçimiyle korumaktadır. Sözlük anlamlarının dışında çağrışımlarıyla, göstergeleriyle, mekânından atmosferine kadar oyunu her yönüyle kuşatacaktır. Karakterlere yüklediği psikolojik, sosyolojik derinlik onları canlı kılar. Yaşamın dilini unutmadan yoğun bir anlatımı sağlamakta güçlük çekmez. Ses ve ezgisel özellikleriyle oyuncunun kendi olanaklarını zorlamasını gerektirir. Oyun dili olarak Bilge Karasu'nun dili, günümüzün dil savrukluğunda dramatik yazın için önemli bir kılavuzdur.

KAYNAKÇA;

- Ayvaz, Ülkü (1986). Duvardan Gelen Sesler. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Esslin, Martin (1996). Dram Sanatının Alanı. (Çev. Özdemir Nutku). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Gürbilek, Nurdan (1995). Yer değiştiren Gölge. İstanbul: Metis Yayınları.
- İleri, Cem (2007). Yazının da Yırtıldığı Yer, Bir Bilge Karasu Okuması. İstanbul: Metis Yayınları.
- Karasu, Bilge (1999). Lağımlararası ya da Be-yoğlu. İstanbul: Metis Yayınları.
- Özakman, Turgut (1998). Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği. Ankara: Bilgi Yayınları.

Şener, Sevda (2005). İzleri Kaldı. İstanbul: Dünya Kitap.

Tosun, Necip (2013). Öykümüzün Kırk Kapısı. Ankara: Hece Yayınları.

Tuncay, Murat (2004). Musahipzade Celal Tiyatrosu'nda Osmanlı Tavrı. İstanbul: Boğaziçi Üni. Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

Çamurdan, Esen (2000). İki Radyo Oyunu. Elde edilme tarihi: 07.06.2017, <http://www.esencamurdan.com/makale-detay/%C4%B0ki-radyo-oyunu/47>