T.C.
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

TURGUT ÖZAKMAN'IN OYUN YAZARLIĞI

Murat ÇAĞLAR

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Bedri AYDOĞAN

DOKTORA TEZİ

Adana, 2010

ÖZET

TURGUT ÖZAKMAN'IN OYUN YAZARLIĞI

Murat ÇAĞLAR

Doktora Tezi, Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı
Danışman: Yrd. Doç. Dr. Bedri AYDOĞAN
Mayıs 2010, x + 780 sayfa

1950 kuşağı Türk oyun yazarlarından Turgut Özakman'ın oyunlarının ve oyun yazarlığının incelendiği bu çalışma Giriş ve Sonuç bölümleri hariç üç bölümden oluşmaktadır.

Giriş bölümünde çalışmanın amacı, kapsamı ve yöntemi hakkında bilgiler verilmiştir. Birinci bölüm Turgut Özakman'ın yaşam öyküsü, eserlerinin ve aldığı ödüllerin bütünlüklü listesini, yazarın tiyatro ve oyun yazarlığı hakkındaki görüşlerini içerir.

İkinci bölümde yazarın beşi kısa oyun olmak üzere yayımlanmış yirmi oyunu incelenmiştir. Her bir oyunun olaylar dizisinin de yer aldığı bu bölümde inceleme "Kurgu ve İleti", "Oyun Kişileri ve Kişileştirme", "Zaman ve Mekân", "Biçem ve Dil" başlıkları altında yapılmıştır.

Üçüncü bölüm bir önceki bölümde her biri tek tek ele alınan oyunların "İçerik", "Kurgu", "Kişileştirme", "Söyleşim düzeni ve dil", "Mizah, "Eleştirel Yaklaşım", "Şarkı ve Dans" başlıkları altında karşılaştırmalı ve bütünlüklü değerlendirmelerinden oluşur.

Sonuç bölümü ise çalışmanın son bölümüdür; gerçekleştirilen araştırma ve incelemenin genel bir değerlendirmesini içerir.

Çalışmanın ekler bölümünde ise oyunlarda görülen adlandırmaların, deyimlerin, söz oyunlarının, benzetmelerin listesi ve oyunların sahnelenişlerine ilişkin bir tablo sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Türk Tiyatrosu, Tiyatro, Oyun, Turgut Özakman, Dramaturgi, Türk Edebiyatı, Şarkı, Dans, Mizah, Oyun Yazarı, Oyun Yazarlığı, Dramatik Yapı, Kişileştirme, Dil, Eleştiri.

ABSTRACT

TURGUT ÖZAKMAN'S PLAY WRITING

Murat ÇAĞLAR

Ph. D. Thesis, Turkish Language and Literature Department
Supervisor: Asst. Prof. Dr. Bedri AYDOĞAN
May 2010, x + 780 pages

This study, in which it has been analized the plays and play writing of Turgut Özakman who is from 1950 generation Turkish Play Writers, consists of three chapters excluding its Introduction and Conclusion chapters.

In its introduction chapter, it has been offered information about the study's purpose, scope and method. The first chapter consists of Turgut Özakman's biography, complete list of his Works and reward which he gained, and his opinion about theatre and play writing.

In the second chapter it has been analysed author's twenty plays which have been published, of which five are short plays. In this chapter in which also appear the plays' plot, the examination has been made under the titles of "Structure and Message", "Characters and Characterization", "Time and Environment", "Style and Language".

The third chapter constitutes complete and comparative evaluating of each one of plays analysed individualy in previous chapter under the titles "Content", "Structure", "Characterization", "Dialog Order and Language", "Humour", "Critical Approach", "Song and Dance".

The conclude chapter is the final chapter of the study, which consist of general concluding of the research and of the analyses carried out.

In the study's additions chapter, it has been offered separately lists of the namings, the idioms, the saying games, the likenings which can be seen in the plays, and a table related the performings of plays.

Keywords: Turkish Theatre, Theatre, Play, Turgut Özakman, Dramaturgi, Turkish Literature, Song, Dance, Humour, Play Writer, Play Writing, Dramatic Structure, Characterisation, Language, Criticism.

ÖNSÖZ

Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosu, Batı etkisinde gelişen Türk tiyatrosu için üçüncü ve son evreyi oluşturmaktadır. Tanzimat dönemiyle ilk önemli aşamasını yaşayan Batılılaşma süreci Meşrutiyet dönemiyle güç ve boyut kazanmış, Cumhuriyet dönemiyle olgunluk aşamasına varmıştır. Bugün yabancı dillere çevrilen yerli oyunlarımız dünyanın pek çok yerinde, yazarlarını ve modern Türk tiyatrosunu başarı ile temsil etmektedirler. Bunda, Cumhuriyet döneminde yaratılan özgün eserlerin ve bu eserlerin yeni kuşaklar üzerindeki olumlu etkisinin payı büyüktür ve yadsınamaz.

Günümüz Türk tiyatrosundan söz ederken evrensel nitelikte pek çok eserin varlığını anmak artık bir görev hâlini almıştır. Zamana ve mekâna bağlı kalmadan yaşayabilen bu eserler, modern Türk tiyatrosu çerçevesinde ulaşılan başarının kanıtları arasında sayılmalıdırlar. Özellikle 1960 sonrasında kaleme alınan eserlerde çeşitli biçim arayışlarının yer almasını, hem Batı dünyasının uygulamalarını yakından takip etmenin, hem de yerel dinamiklerden hareket etmenin, bu konuda evrensel bir sorumluluk yüklenmiş olmanın getirdiği olumlu sonuçlar arasında görmek gerekir. Burada bu çabayı gösteren pek çok yazarımızın adını sayabiliriz: Haldun Taner, Turgut Özakman, Güngör Dilmen, Oktay Arayıcı, Vasıf Öngören, Murathan Mungan, Aziz Nesin bu bağlamda anılabilecek yazarlar arasında ilk sıralarda yer alırlar. Yarattıkları eserlerle bir değer olabilmeyi başarmış bu usta yazarlarımızın her biri, özellikle sağladıkları katkı bakımından Türk tiyatrosu içinde önemli bir yere sahiptirler.

Kişisel tavrıyla, tutumuyla bir değer olmayı başarabilmiş yazarlarımızın her biri, gerek söylemiyle, gerekse kullandığı teknikler bakımından incelenmeye değerdir. Her bir yazarımızın, onu farklı kılan özellikleri bakımından incelenmesi, özgünlüğünün ortaya konması aynı zamanda Türk tiyatrosunu oluşturan yapı taşlarının niteliklerinin saptanması anlamına geleceğinden son derece önemlidir.

Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunun önemli yazarlarından biri olan Turgut Özakman, geleneksel Türk tiyatrosunun anlatım inceliklerini modern tiyatro anlayışıyla buluşturması bakımından dikkat çeker. Popüler olanla geleneksel olanı, ulusal olanla

evrensel olanı bir potada eritme başarısı yazarın Türk tiyatrosuna katkı sağlama yolunda nasıl bir tutum benimsediğinin göstergesi sayılmalıdır.

Turgut Özakman, altmış yılı aşan yazarlık yaşamı boyunca ağırlıklı olarak oyun yazarlığı alanında çalışmalar yapmış; bu çalışmalarıyla hemen her kesimin takdirini toplamış bir yazardır. 1951 yılında sahnelenen ilk oyunu **Pembe Evin Kaderi** ile çok genç bir yazar olarak dikkatleri üzerine çekmiştir. Art arda yazdığı oyunlarla her seferinde yeni bir başarıya imza atan Özakman, özellikle ikinci döneminde kaleme aldığı oyunlarıyla bu alandaki ustalığını kanıtlamıştır.

Bu çalışma her ne kadar Özakman'ın oyun yazarlığı üzerine detaylı ve kapsamlı bir çalışma olma özelliğini taşısa da Özakman'ın yazarlık serüvenini bütünüyle ortaya koymaktan uzaktır. Bunun için, yazarın yazarlık yaşamının ikinci döneminin de ayrı bir çalışmayla ortaya konulması gerekmektedir. **Diriliş-Çanakkale 1915, Şu Çılgın Türkler, Cumhuriyet** üçlemesinin belgesel roman bağlamında ayrıntılı bir incelemeye tabi tutulması belgesel roman için olduğu kadar Özakman'ın yazarlık yaşamının bir bütün olarak ortaya konması açısından da önemlidir. Bu çalışmanın, Özakman'ın romancılığını ele alacak incelemeciler için teşvik edici olmasını dilerim.

Bu tezin ortaya çıkması sürecinin başındaki teşvik ve destekleri dolayısıyla değerli hocalarım Prof. Dr. Mine Mengi'ye, Prof. Dr. Mehmet Özmen'e, Prof. Dr. Deniz Abik'e teşekkürü borç bilirim. Tezin oluşumu aşamasında önemli yardımlarını gördüğüm sayın danışmanım Yrd. Doç. Dr. Bedri Aydoğan'a, değerli hocalarım Prof. Dr. Mustafa Apaydın'a, Yrd. Doç. Dr. Mustafa Günay'a; zor zamanlarımda yanımda olmayı görev bilen değerli dostum Yrd. Doç. Dr. Muzaffer Sümbül'e, özverisiyle beni güçlendiren eşim Arzu Çağlar'a ve oğlum Can Çağlar'a ayrı ayrı teşekkür etmek isterim.

Bu çalışma FEF2008D21 proje numarasıyla Ç.Ü. Bilimsel Araştırma Projeleri Birimince desteklenmiştir.

Murat ÇAĞLAR

Adana, 2010

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **İ**

ABSTRACT ..... **İİİ**

ÖNSÖZ ..... **V**

KISALTMALAR LİSTESİ ..... **İX**

EKLER LİSTESİ ..... **X**

GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

TURGUT ÖZAKMAN'IN YAŞAMI, ESERLERİ, ÖDÜLLERİ, TİYATRO VE OYUN YAZARLIĞI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ **6**

1.1. Turgut Özakman'ın Yaşamı 6

1.2. Eserleri 81

1.3. Aldığı Ödül ve Unvanlar 96

1.4. Tiyatro ve Oyun Yazarlığı Hakkındaki Görüşleri 97

İKİNCİ BÖLÜM

TURGUT ÖZAKMAN'IN OYUN YAZARLIĞI **114**

2.1. Birinci Evre: Benzetmeci Oyunlar 114

2.1.1. Pembe Evin Kaderi 115

2.1.2. Güneşte On Kişi 136

2.1.3. Duvarların Ötesi 155

2.1.4. Kanaviçe 171

2.1.5. Ocak 193

2.1.6. Paramparça 216

2.1.7. Kısa Oyunlar 232

2.1.7.1. Hastane 232

2.1.7.2. Karagöz'ün Dönüşü 238

2.1.7.3. Kardeş Payı 248

2.1.7.4. Darılmaca Yok 251

2.1.7.5. Berberde 259

2.2. İkinci Evre: Göstermeci Oyunlar 264

2.2.1. Sarıpınar 1914 265

2.2.2. Fehim Paşa Konağı 304
2.2.3. Resimli Osmanlı Tarihi 329
2.2.4. Bir Şehnaz Oyun 364
2.2.5. Töre 403
2.2.6. Delioğlan 427
2.2.7. Çocuk Oyunu: Ak Masal Kara Masal 459
2.2.8. Gençlik Oyunları 478
2.2.8.1. Ah Şu Gençler 478
2.2.8.2. Ben, Mimar Sinan 505

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TURGUT ÖZAKMAN OYUNLARININ GÖRÜNÜMLERİ 514

3.1. Turgut Özakman Oyunlarının İçeriği 514
3.2. Turgut Özakman Oyunlarında Kurgu 525
3.3. Turgut Özakman Oyunlarında Kişileştirme 537
3.4. Turgut Özakman Oyunlarında Söyleşim Düzeni ve Dil 553
3.5. Turgut Özakman Oyunlarında Mizah 564
3.6. Turgut Özakman Oyunlarında Eleştirel Yaklaşım 579
3.7. Turgut Özakman Oyunlarında Şarkı ve Dans 586

SONUÇ 596

KAYNAKÇA 617

EKLER 628

ÖZ GEÇMİŞ 780

KISALTMALAR LİSTESİ

AMKM : Ak Masal Kara Masal
AŞG : Ah Şu Gençler
B : Berberde
bk. : Bakınız
BMS : Ben Mimar Sinan
BO2 : Bütün Oyunları 2
BO3 : Bütün Oyunları 3
BO4 : Bütün Oyunları 4
BO5 : Bütün Oyunları 5
BO6 : Bütün Oyunları 6
BŞO : Bir Şehnaz Oyun
Çev. : Çeviren
D : Delioğlan
DÖ : Duvarların Ötesi
DY : Darılmaca Yok
FPK : Fehim Paşa Konağı
GOK : Güneşte On Kişi
H : Hastane
K : Kanaviçe
KD : Karagöz'ün Dönüşü
KP : Kardeş Payı
O : Ocak
P : Paramparça
PEK : Pembe Evin Kaderi
ROT : Resimli Osmanlı Tarihi
S. : Sayı
s. : Sayfa
S1914 : Sarıpınar 1914
T : Töre
Yay. : Yayınları

EKLER LİSTESİ

EK 1: Hitaplar, Adlandırmalar

EK 2: Benzetmeler, İlişkilendirmeler, Koşutluklar

EK 3: Söz Oyunları, Mantık Oyunları, Çarpıcı İfadeler

EK 4: Deyimler, Atasözleri

EK 5: Oyunlarının Sahnelenişleri

GİRİŞ

Turgut Özakman'ın oyun yazarlığını ayrıntılı bir şekilde ele alan bu çalışma giriş ve sonuç bölümleri hariç üç bölümden oluşur. Birinci bölümde yazarın yaşam öyküsü, eserleri, aldığı ödüller ve unvanlar, oyun yazarlığı ve tiyatro hakkındaki görüşleri yer almaktadır. Yazarın yaşam öyküsünde yazarlık yaşamı üzerinde durulmuş, ulaşılan yazılı kaynaklar çerçevesinde ayrıntılı bir yaşam öyküsü çıkarılmaya çalışılmıştır. Yazarın eserlerinin yer aldığı bölüm, bu konudaki bilgileri eksiksiz bir şekilde sunma gayretiyle hazırlanmış; aynı alanda çalışacak araştırmacılar için yardımcı olabilecek her tür bilgiye yer vererek düzenlenmiştir. Yazarın 2005–2010 yılları arasında aldığı ödül ve ünvanların çokluğu bu alandaki bilgilerin listelenmesi ihtiyacını doğurmuştur. Oyun yazarlığı ve tiyatro alanındaki görüşleri ise bütünüyle yazılı kaynaklarda yer alan beyanlarından oluşmaktadır. Yazarın tiyatro ve oyun yazarlığına ilişkin muhtelif konulardaki beyanları bir araya getirilerek bu konuda bütünlüklü bir metnin ortaya çıkmasına gayret edilmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümü, yazarın bugüne kadar basılmış oyunlarının ayrı ayrı incelenmesinden oluşur. Bu incelemede her bir oyun hakkında kısa bilgi, oyunun olaylar dizisi, kurgu ve iletisi, oyun kişileri ve kişileştirmesi, zaman ve mekân kullanımı, biçem ve dil özellikleri üzerinde durulmuştur. Bu bölüm boyunca oyunlar arasında koşutluk kurmaktan mümkün olduğunca kaçınılmış, her bir oyunun bir diğerinden bağımsız değerlendirilmesi ilkesiyle hareket edilmiştir. Bu değerlendirmede izlenen yöntem, oyunun temel özelliklerini ortaya koyma amacının ürünüdür. Her bir oyunun olaylar dizisinine ayrıntılı bir şekilde yer verilmesi ise herhangi bir okuyucunun oyunları okumadan da çalışmadan yararlanabilmesini temin amacını güder.

Oyunların incelenmesinde benimsenen yöntemin doğurduğu sorunlar, her bir değerlendirme alanında daraltmaya gidilerek aşılmaya çalışılmıştır. Örneğin Kurgu ve İleti başlığı gerçekte diğer alanları da kapsayacak geniş bir değerlendirme alanıdır. Bu da o alanda söz söylerken diğer alanların sınırından içeri girme sonucunu doğurabilecek bir durumdur. Bu sakıncanın ortadan kaldırılması amacıyla kurguda yalnızca oyunun esasını ortaya koyan hikâye düzenlemesine yer verilmiş; ileti ise oyunun bütününden ortaya çıkan tematik yaklaşımı ortaya koyacak şekilde ifade edilmiştir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme başlığı altında oluşturulan bölüm, oyun kişilerini tanıtmanın yanında bu kişilerin nasıl bir yöntemle var edildiklerini de ortaya koyma amacını taşır. Nitekim, yazarın ele aldığı konuya yaklaşımıyla kişileştirme yöntemi arasında sıkı bir bağıntı olduğu gerçeği, oyunlarını ele alırken kişileştirme yöntemi üzerinde durmanın ne kadar gerekli ve yerinde olduğunu kanıtlayacak kadar nettir.

Zaman ve Mekân başlığıyla oluşturulan bölümde ise yazarın zaman ve mekân tasarımı düzerinde durulmuştur. Her iki unsur da bir oyunun ne kadar başarıyla kurgulandığını ortaya koyacak temel veriler arasındadır. Nitekim, yazarın bu alanda da özgün düzenlemelere gitmiş olması çalışmanın bulguları arasındadır.

Biçem ve Dil başlığı altında oluşturulan değerlendirme bölümünde biçem başlığıyla yetinilmemiş olması, Özakman'a özgü bir gereksinimden kaynaklanmıştır. Pek çok eleştirmen tarafından bir dil ustası kabul edilen yazarın oyunlarını incelerken dile özel bir atıfta bulunmamak olmazdı. Biçem değerlendirmesi her ne kadar dil değerlendirmesini içerse de dile özel bir vurgu yapma gereksinimi dolayısıyla böyle bir başlık benimsenmiştir. Biçem sorununu ele alırken incelemenin diğer bölümlerinde yer almayan bütün ayırıcı özelliklere değenilmeye çalışılmıştır. Bu alanda kimi zaman yöntem üzerinde durulduğunu belirtmek isterim. Yöntem başlığı altında ayrı bir bölüm açılmaması, bu iki alanın yakınlığı dolayısıylaortaya çıkacak olası sorunları baştan önleme kaygısının sonucudur.

Çalışmanın üçüncü bölümü, yazarın oyunlarının çeşitli başlıklar altında karşılaştırmalı, sınıflamalı değerlendirmesini içerir. Bu genel değerlendirmede içerik, kurgu, kişileştirme, söyleşim düzeni ve dil kullanımı gibi her yazar için söz konusu olan genel başlıkların yanı sıra mizah, eleştirel yaklaşım, şarkı ve dans gibi Özakman'a özgü alanlara da yer verilmiştir. Bu bölüm belli bir oranda ikinci bölümde bahsi geçen konuların tekrarıdır. Ancak ikinci bölüm kaleme alınırken karşılaştırmalar yaparak ilerlenmesi kimi sakıncalar doğuracağından bu ihtiyacı karşılamak üzere ayrı bir bölüme ihtiyaç duyulmuş; belli bir oranda tekrara düşme tehlikesi göğüslenmeye çalışılmıştır. Tekrarmış gibi algılanabilecek bölümler, aynı hususa ikinci kez atıf yapıyor olmanın sonucudur. Fakat bu bölümde elde edilen sonuçlar, Özakman oyunlarının yapı taşlarını bütünlüklü olarak görme adına son derece yararlı olmuştur.

Oyunların dil açısından incelenmesinde incelemeciye kaynaklık eden veriler, birer ek olarak çalışmanın sonunda sunulmuştur. Bu verilerin okuyucu tarafından görülmesinin algıyı ve değerlendirmeyi kolaylaştıracağı; çalışmanın metin bölümünde ortaya çıkacak örnekleme yoğunluğunu da azaltacağı düşünülmüştür.

Ekler bölümünde Özakman'ın oyunlarının sahnelenişlerine ilişkin tama yakın bir liste de sunulmuştur. Böyle bir listenin tam olma iddiasında olması, ülkemizde pek çok özel ve amatör tiyatronun varlığı göz önünde bulundurulduğunda ortaya çıkar ki, neredeyse imkânsızdır. Oyunların ne kadar çok sahnelendiği, ne derece beğenildiklerinin kanıtı kabul edilmiş; bu konudaki bilgiler, okuyucuda da bir kanaat oluştursun diye çalışmanın ekinde sunulmuştur.

Özakman'ın oyun yazarlığının ayırıcı özelliklerini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada yazarın yalnızca yayımlanan oyunlarına yer verilmiştir. Yazarın bütün oyunlarının sağlığında, yazarının denetimi altında basılması (bazı oyunlarının basılmayarak tarihe bırakılması), değerlerdirmede yalnızca bu oyunlarını dikkate almanın doğru olacağını düşünmemize neden olmuştur. Nitekim, çalışma yazarın gelişim çizgisini ortaya koymaktan çok, yazarlığıyla Türk tiyatrosuna nasıl bir miras bıraktığını ortaya koyacak şekilde düzenlenmiştir. Bununla birlikte, yazarın yayımlanmış oyunları arasında da iki oyun inceleme dışında tutulmuştur: Bunlar **Üç Destan** ve **Şu Çılgın Türkler** adlı oyunlardır. Dramatik anlatı niteliğindeki bu iki oyun seyirlik olmaktan uzak iki çalışmadır. Önsözlerinde de belirtildiği gibi okullar için yazılmışlardır. Gerek bu iki oyunla, gerekse yayımlanmamış oyunlarıyla ilgili bilgilere yazarın yaşam öyküsünün sunulduğu bölümünde kısaca da olsa yer verilmiştir.

Özakman'ın oyun yazarlığı, Prof. Dr. Ayşegül Yüksel'in sınıflaması benimsenerek iki dönemde ele alınmıştır. Bu ayrım oyunlara ilişkin temel iki özelliği ortaya koymakla birlikte net bir ayrımı ifade etmez. Yazarın birinci dönemini yalnızca benzetmeci oyunlar tanımlamasıyla sınıflandırmak kimi bakımlardan yetersiz kalmaktadır. Öyleki, yazar bu döneminde **Karagöz'ün Dönüşü**, **Kanaviçe, Darılmaca Yok** gibi kimi oyunlarıyla bu anlayıştan uzaklaşır. Ayrıca her ne kadar inceleme kapsamında yer almamış olsa da **Komşularımız**, **Ulusal Kolej Disiplin Kurulu** gibi kimi oyunlarının da benzetmeci anlayışın dışında kaldığı bilinmektedir. Mevcut durum göz önünde bulundurulduğunda yazarın bu döneminin arayış dönemi olarak da adlandırılabileceği

açıktır. Yazarın ilk oyunlarıyla başlayan bu dönem, aynı zamanda bir çıraklık ve kalfalık aşamasını da ifade eder. Nitekim, yazarın ilk iki oyununun acemilik döneminin kusurlarını taşıdığı bu çalışma sırasında da ortaya çıkmıştır. Göstermeci oyunlar dönemi olarak adlandırılan ikinci dönem ise, aynı zamanda yazarın ustalık dönemini ifade eder. Yazarın bu dönem çalışmalarıyla kendine özgü bir oyun dili yakalamış olduğu açıktır.

Özakman, her biri birer deneme niteliğinde kimi kısa oyunlar da kaleme almıştır. Onun bu özelliği, arayış içinde bir yazar olmasının göstergeleri arasında sayılmalıdır. Nitekim, yazarın bu beş oyununun her birinde çeşitli bakımlardan denemelere girişmiş olduğu çalışmamızın bulguları arasındadır.

Turgut Özakman'ın Oyun Yazarlığı başlıklı bu çalışmada, temelde yazarın gelişimini ortaya koyma amacı güdülmediğinden, incelemeye tâbi tutulan oyunların Bilgi Yayınevince yayımlanan son baskıları esas alınmıştır. Bunda, yazarın geleceğe miras bıraktığı eserleri inceliyor olma bilincinin de payı vardır. Bu bilincin bir gereği olarak, oyunların baskıları arasındaki -**Güneşte On Kişi** özelinde dikkat çeken- kimi farklılıklara değinilmemiştir.

Oyunların incelenmesi sırasında kimi uzun alıntılara başvurulmuş olması, okuyucunun dikkatini çekecektir. 50–60 satırı bulan bu alıntılara, konuya ilişkin bütünlüklü bir örnek oluşturmaları dolayısıyla gereksinim duyulmuştur. Nitekim ister uzun, ister kısa olsun yapılan alıntılar gereksinim duyulan örnek bölümden ibarettir.

Oynanması için yazılan bu eserlerin yazı/yazım bakımından incelemeye tâbi tutulması yersiz olacağından, inceleme sırasında yazıya/yazıma ilişkin herhangi bir değerlendirme yapılmamıştır.

Oyunlardan yapılan alıntıların özel bir yöntemle gösterilmiş olduğu da okuyucunun dikkatini çekecektir. Benimsenen özel kodlama yöntemi, oyunun ve yayımı sırasında içinde yer aldığı cildin adlarının kısaltmalarından, ayrıca alıntılanan bölümün yer aldığı sayfa numarasından oluşmaktadır. Kodlamada yalnızca oyunun adının baş harfleriyle yetinilmemiş olması, -tiyatro oyunlarına özgü bir durum olan- birkaç oyunun bir arada yayımlanması uygulamasından kaynaklanmaktadır.

Turgut Özakman'ın oyun yazarlığıyla ilgili olarak iki yüksek lisans tezi bulunmaktadır. Ancak bu iki çalışma da bir monografi niteliği taşımaz. 1987 yılında, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü bünyesinde hazırlanan ilk çalışma, B. Cü-

neyt Tezcan imzasını ve **Turgut Özakman'ın Göstermeci Oyunlarında Yapı Özellikleri** başlığını taşımaktadır. Bu çalışmada yazarın **Sarıpınar 1914**, **Fehim Paşa Konağı** ve **Resimli Osmanlı Tarihi** adlı oyunları ele alınmıştır. Oyunların yapısalcı bir çözümlemeye tâbi tutulduğu çalışma, yazarın göstermeci oyunlar döneminin ilk üç eserini derinlikli bir çözümlemeyle ortaya koyması bakımından önemlidir.

1989 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Tiyatro Anabilim Dalında hazırlanan ikinci çalışma, Dalya Altuğ tarafından hazırlanmış olan **Turgut Özakman Tiyatrosunda Mizah ve Eleştirel Yaklaşım** başlıklı çalışmadır. Yazarın oyunlarını neredeyse bütünüyle içerse de, bu çalışma da yazarın oyunlarını tek bir bakımdan incelemiş olması dolayısıyla monografi niteliği taşımaz.

Turgut Özakman'ın oyun yazarlığına ilişkin makale niteliğinde iki çalışma bulunmaktadır: Bunların ilki Prof. Dr. Sevda Şener imzasını taşıyan "Turgut Özakman'ın Oyun Yazarlığı" başlıklı makale, ikincisi ise Prof. Dr. Ayşegül Yüksel imzasını taşıyan "Turgut Özakman'ın Oyun Yazarlığının Gelişim Aşamaları" başlıklı makaledir. Bu çalışmada her iki çalışmadan da sıklıkla yararlanılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

TURGUT ÖZAKMAN'IN YAŞAMI, ESERLERİ, ÖDÜLLERİ, TİYATRO VE OYUN YAZARLIĞI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ

1.1. Turgut Özakman'ın Yaşamı

Turgut Özakman, 1 Eylül 1930'da, Ankara'da doğmuştur. Üç çocuklu bir ailenin en büyük çocuğudur[1]. Babası Rumeli asıllı Hikmet Bey, annesi ise İstanbul Bakırköylü Münevver Hanım'dır[2].

Doğduğu ev, babasının, üvey babası ile birlikte işletmekte olduğu Cumhuriyet Tiyatrosuna bitişik bir evdir.

> Babam Hikmet –Özakman- ile üveybabası, 1925'den 1933'e kadar bu tiyatro ile yanındaki yazlık gazinonun işletmeciliğini yapmışlar. Otello Kamil Othello'yu ya da Fantoma Memduh Makber'i oynamadan önce Bulgar Senkolar akrobasi, Genç Nuri ile karısı İclal hanım duetto yapar, Komik Zati'nin karısı Nevzat hanım kanto söylermiş. (Özakman, 1981a, 673–674)

Baba Hikmet Bey'in tiyatro anlayışı genç cumhuriyetin başkenti Ankara'ya uygun düşmez olunca, babaannenin ölümüyle birlikte, "neleri varsa paraya çevirip" büyük bir aile hâlinde İstanbul'a taşınırlar. Yeni evleri Çengelköy'de bir yalıdır. Baba Hikmet Bey, İstanbul'da nasıl bir iş tutacakları konusunda babasıyla anlaşmazlığa düşünce aile dağılır. Yeni semtleri Beşiktaş olur. Evi geçindirme konusunda tek başına hareket etmek durumunda kalan Hikmet Bey, giriştiği işlerde başarılı olamayınca eldeki

---

[1] Turgut Özakman'ın küçüğü Serpil, onun küçüğü de Güner'dir. (Özakman, 1981a, 676)

[2] [Özakman anlatıyor:] "Anne tarafım Bakırköylü, babam tarafı ise iki kuşak öncesinden Bulgar göçmeni. Babam 1927'de Bent deresi'nde Ankara'nın ilk tiyatro binasında Cumhuriyet Gazinosu'nu açmış." (Süsoy, 30 Ağustos 2005)

hazır para da tükenir. Bunun üzerine Hikmet Bey karısını ve çocuklarını yanına alarak karısı Münevver hanımın "memleketine", Bakırköy'e sığınır. (Özakman, 1981a, 674)

Özakman'ın anne tarafı "Nuri paşalar" diye bilinen zengin ve köklü bir Osmanlı ailesidir. Damat Hikmet Bey'e "baruthane"de bir iş bulunur. Bakırköylü bu büyük aile de iyi durumda değildir aslında. Cumhuriyet'le birlikte paşalık bitmiş, gelir kaynaklarından mahrum kalan aile taşınmazlarını satıp taşınırlarını rehine vererek yaşar olmuştur. İlk anılarının bu yıllara ait olduğunu dile getiren Yazarın, bu yılların derinden etkisi altında kaldığını anlatan şu satırları önemlidir:

> Bu üç katlı, odaları tıklım tıklım eşya, dolapları tıka basa ıvır-zıvırla dolu, kadife perdeli, bol aynalı, avizeli, sarnıçlı, kuyulu, bahçesi çardaklı evde doyasıya mutlu oldum. Her şey oyun, herkes oyuncu gibiydi. B. Anneannem –aklı başında ve babam gececi ise-, tanıdığı sultanzadeleri taklit eder, renkli sürgün öyküleri anlatırdı. A. Annem –galiba kimseyle paylaşamadığı acılarını bastırmak için- arada bir, Peruz hanım gibi giyinir, başına tüyler takar, şarkı söylerdi. Ama anneannemin kızkardeşi ile kocası geldiler mi, roller değişirdi: B. anneannem, konuşmasına Mesnevi'den beyitler sıkıştırır, anneannem başını örter ve susardı. Çünkü "Enişte Bey", sert bir çerkes, bağışlamaz bir dindardı. Eğlence günah, gülmek ayıptı. Ailenin, artık en yaşlı erkeği olmasına karşın, kadınların har vurup harman savurduğu malvarlığı ile ilgilenmezdi. Titizlenen karısına "Karışma!" dermiş, "Para suyunu çekince, yüce Tanrı'ya dönerler." Büyük anneannem, babamı da karıştırmazdı bu işlere. Ama faizci Emine hanım parasını istemeğe gelince burnu kızarır, elleri titrer ve aklı başından giderdi. O zaman, çoktaaaaan satmış olduğu dükkanlardan, evlerden kira toplamağa çıkar, gözlerinde derin bir şaşkınlıkla da geri dönerdi. (Özakman, 1981a, 674–675)

Özakman'ın çocukluk yıllarında anneannenin mukallit yanı ile annesi Münevver hanımın hikâyeciliğinin önemli bir yeri vardır. Sanatçı bir aileden gelen Münevver Hanım'ın ve ailesinin Özakman'ın yaşantısındaki yerini Işık Kansu (2002, 249-250) şu sözlerle dile getirir:

> Anne Münevver Hanım, kendini bildi bileli Bakırköylü. Babası ressam Settar Bey. Cumhuriyetin ilanından sonra bir süre Sağlık Bakanlığı'nda Özel kalem Müdürlüğü yapmış. Ufak tefek, esmer, çok şirin anneanne Meliha Hanım, çarşaf giymediği için sokağa çıkmazmış. Dans dersi almış bir Ermeni madamdan. Büyük teyze Aliye Hanım da hangi aleti eline verseniz çalıyor, öyle yetenekli. […]
>
> Anne de sanata düşkün. Öyküler yazıyor. Çocukları Turgut, Güner ve Serpil'i, kış geceleri okuduğu romanlarla büyütmedi mi hem? 'Sefiller'in sayfalarını çeviren hayali bugün gibi. Bir öyküsünün Yedi Gün mecmuasında yayımlandığındaki sevinci de…

Uzun kış gecelerini renklendiren şeylerden biri annesinin okuduğu romanlar olur. Yaz gecelerinin vazgeçilmez eğlenceleri ise gazinolar ve -özellikle de- bu gazinolarda tiyatro temsilleri veren usta oyuncuların gösterileridir.

> Yaz gelince yaşama sevinci evlerden sokağa, bahçelere, denize taşardı. Enişte Bey, eski mabeyncilerden Müştak bey, komşumuz Saraylı Dilrüba hanım yılbaşı eğlencelerine, cumhuriyet balolarına diş gıcırdatırlarken o yaz Bakırköy'de deniz hamamı (plaj) açılınca, donup kaldılar. Kayıklara da yeni adlar takılıyordu: Karyoka, Ramona, Kukaraça… Gazinolar geç saatlere kadar dolup taşardı. Naşit, "Miltiyadi Bahçesinde", Dümbüllü "bakır Sinemasında", Burhanettin bey ve karısı "Galib bey gazinosunda" temsil verirlerdi. Bu temsilleri kaçamak seyretmenin yüz yolunu öğrenmiştik. Mısır Tarlası'na da cambazlar gelirdi. İbişle arkadaşlarının çıkardığı oyunlara bayılırdık. (Özakman, 1981a, 675)

Yan yana getirilmiş dört beş masadan ibaret sahnelerde oynanan iki üç kişilik oyunlardır bunlar. Naşit Bey'in temsil ettiği geleneksel halk tiyatrosu örneklerini de, Burhanettin Tepsi ve eşi Seniye Hanım'ın temsil ettiği "sanat tiyatrosu" çalışmalarını da buralarda izlemek mümkün olabilmektedir (Kansu, 2002, 251).

Anneannenin mukallitliği, annenin hikâyeciliği yaz aylarında tanık olduğu usta oyuncuların gösterileriyle birleşince ortaya çıkan tiyatro ortamı, çok geçmeden küçük

Özakman üzerinde etkisini göstermeye başlar. Genç heveskâr, satılan eşyalar yüzünden boşalan ilk iki odadan birinde arkadaşları için oyunlar hazırlamaktadır. "Arkadaşlarımın yarısı seyirciydi, yarısı oyuncu" diyerek anlatacaktır o günleri. Hazırladığı oyunların kaynağı da bellidir: Afacan ve Çocuk Sesi dergilerinde okuduğu öyküler, annesinin anlattığı masallar, büyükannesinin muziplikleri, babasının tiyatro işlettiği yıllardan aktardığı oyunlar (Özakman, 1981a, 676).

Özakman ilkokula 1936'da Bakırköy Taş Mektep'te başlar. Hayatına giren ilk iyi öğretmenle orada karşılaşacaktır. Işık Kansu (2002, 250) bu öğretmeni şu sözlerle anlatıyor:

> Lamı cimi yok, ilkokul öğretmeni Şükran Hoca'ya resmen âşıktı. Anne, abla, öğretmen karışımı bir şeydi. Öğrencilerinden biri hastalanmaya görsün, Şükran Hanım, mutlaka evine ziyarete giderdi. Anlayacağınız, tarihin dehlizlerinde kalmış öğretmen tipi…

Yazarın mutlu bir çocukluk geçirmiş olduğunun emareleriyle doludur Bakırköy yılları. Fakat uzun sürmez. Servetini paraya çevirerek yaşamakta olan anne tarafının her geçen gün biraz daha yoksullaşması, Baba Hikmet Bey'i zorunlu bir arayışa iter. Bakırköy fabrikasının faaliyeti I. Dünya Savaşının başlamasıyla en aza indirilmiştir zaten; biraz da bu yüzden olsa gerek, Baba Hikmet Bey II. Dünya Savaşı'nın başlamasının hemen ardından tayinini Kırıkkale'ye ister. (Özakman, 1981a, 676; Kansu, 2002, 252)

> Bir akşam babam, "Kırıkkale'ye naklimi istedim" dedi. "Dört lira daha fazla alacağım." Herkes taş kesildi Benim içime işleyen, ayrılık değildi. Alişan beyin oğlu şişman Erdoğan haftada bir lira harclık alırdı, annesinin "Memooo!" diye çağırdığı Mehmet de. Bacak kadar çocukların dört haftalık harclığı tutarında bir para için göç yoluna düşüyorduk. Sanırım, çocukluğum o gün sona erdi. (Özakman, 1981a, 676)

Savaş yılları bütün memleket için olduğu gibi aile için de yoksulluk yıllarıdır. Özakman ilkokul 5. sınıfı Kırıkkale'de okumak durumunda kalır. Tiyatro orada da hayatına girecektir.

> Bir gece sinemada A.N. Sekizinci'nin Hisse-yi Şayia adlı oyunu oynandı. Oynayanların, öğretmenler ve işçiler olduğunu san-

> maktayım. Bu benim, baştan sona, dışarı atılmak korkusu olmadan seyrettiğim ilk oyundur. Çok heyecanlandığımı anımsıyorum.
>
> [...]
>
> Savaşın dalgaları gitgide büyüyerek Kırıkkale'ye kadar ulaştı. Fırının önünde kuyruklar oluştu. Şekerin kilosu 5 liraya çıktı. Ayakkabılarımızın altına, çabuk eskimesinler diye, kabara çaktırmağa başladık. Akşam sofrasında günlük konuşmaların yerini anılar aldı: Babam, dedesinin Rumeli'de kalan geniş çiftliğini anlatır, annem büyükbabasının köşkündeki hizmetçilerden, kalfadan, arabacıdan söz ederdi. Yoksullaşan soframızın tatlısı, bu masallardı. Sonra babam bir türlü içinden çıkamadığı hesaplara oturur, annem çorablarımızı yamardı. (Özakman, 1981a, 676)

Kırıkkale'de geçen sıkıntılı yılların ardından ortaokulda okumak üzere Ankara'ya, "Kıymet hala"sının yanına gönderilir Özakman. Genç cumhuriyetin genç okullarından birine, Kurtuluş'ta bulunan Birinci Ortaokul'a (şimdiki Kurtuluş İlköğretim Okulu) kaydedilecektir[1]. Yeni takım elbisesiyle ayakkabısı Sümerbank'tan alınır (Kansu, 2002, 253). Roman kiralama tutkusu Maden Tetkik Arama Enstitüsünde çalışan eniştesi Seyfi Esencan sayesinde bu yıllarda başlayacaktır.

> Büyük halamın kocası, tam bir Ankara bürokratıydı. Hergün gömlek değiştirir, traş olur, çantasını alır, sekizde evden çıkar, akşam altıda, barut gibi dönerdi. Gömleğini asar, ev pantalonunu giyer, ayakkabılarını kalıba koyardı. Bir zaman sonra, anladım ki, milyonluk belgelere imza atan eniştemin de bir takım giysisi, bir çift ayakkabısı, benden fazla olarak üç gömleği vardır. Rakısını yudumladıkça gevşer, neşelenir, politikacıları anlatırdı. İki görevim vardı: Biri, okul dönüşü, sıraya ya da kavgaya girerek ekmek almak. İkincisi, babamın ezilmişliğini yaşamamak için deli gibi ders çalışmaktı. "İftihar listesine" geçtiğim gün eniştem, ödül olarak bir kağıt elli kuruş verdi. Doğru, kiralık roman veren kitapçıya koştum. Bir romanın üç

[1] Henüz karma eğitimin başlamadığı yıllar. (Önal, 9 Haziran 2008)

> günlük kirası 5 kuruştu. Bu tutkum bürokrat eniştemin canını sıktı ama halam, suyuna giderek yatıştırdı. Ara sıra da roman kiralayayım diye para verdi. (Özakman, 1981a, 676–677)

Özakman'ın roman kiralama tutkusu, daha sonraki yıllarda harçlıklarını biriktirerek kitap satın alma tutkusuna dönüşür. İlk ilgi alanı, iki günlük harçlığını bir araya getirerek alabildiği "Milli Eğitim Klasikleri" olur. Fakat bunun için lise yıllarında evinin bulunduğu Cebeci semtinden Sıhhiye'de bulunan okuluna yayan gitmesi gerekecektir (Kansu, 2002, 254).

Ankara'daki öğrencilik hayatının ilk iki yılını halasının yanında, anne ve babasından ayrı yaşar genç Özakman. Anne ve babasına kavuşması ancak savaş bitince, babasının tayini Kayaş'taki Gaz Maske Fabrikasına çıkınca mümkün olur. Özakman ortaokul son sınıftadır (Kansu, 2002, 253). Yeni evleri Hamamönü'nde eski bir Ankara evidir artık. Genç Özakman gözlerini bozma pahasına ders çalışmakta, kitap okumaktadır. Yazar bu durumu anılarında şu şekilde dile getirir (Özakman, 1981a, 677):

> Hamamönünde, eski bir Ankara evine taşındık. Ev sahibi, yangın çıkar diye evine elektrik almamıştı. Elektriksiz evlerin ayda bir litre gazyağı hakkı vardı. Babam, ustaydı artık, bir karpit lambası yaptı. Lambanın keskin ışığında okur, yazar, düş kurardım. Gözlerim bozuldu. Utana sıkıla gözlük takdım. Yararını da gördüm. Matematik öğretmenimiz Nuri bey "Uygar adam, gözlüklü olur." der, gözlüklüleri kayırırdı. En uygarımız oydu. On numara gözlük camı kullanırdı.

Uyumlu bir anne babanın çocuğudur Özakman. Çocukluk yılları, o sayede kazanılan huzur ortamında geçer. "Anne ile babanın tartıştıklarına bile tanık olunmazdı evde. Anneleri kırk yılda bir alınır, azıcık küserdi de, üç kardeşe eğlence çıkardı. Anne ile baba arasında aracı olurlar, küslük bir, haydi bilemedin iki saat sonra tarihe intikal ederdi." (Kansu, 2002, 250) Yaşanan bu sıkıntılı yılların olumlu yanları da vardır elbet. Çocukluk yıllarını değerlendiren Özakman bu olumlulukların altını özenle çizer (Kansu, 2002, 247):

> [Özakman anlatıyor:] "Hayatla mücadele etmeyi, hatta çabucak yenilmemeyi öğrendik. Uzun vadede iyimser olmanın hiç kimseye zararı yoktur. Bir sürü sıkıntılarımız oldu, çocukluğumuz,

> gençliğimiz açıkçası yoksulluk içinde geçti ama, bundan ötürü de kendimizi örselenmiş hissetmedik. Ailenin iyimser tavrı nedeniyle sorunların üstesinden gelmeyi bilebildik…"

Özakman'ın çocukluğuna, yetiştiriliş şekline baktığımızda güngörmüş bir ailenin ve genç cumhuriyetin idealist öğretmenlerinin izlerini görmek mümkündür. İnanç dolu bir kuşağın ferdidir Özakman. Böylesi bir ortamda kazanılan düşünme biçimini, ahlakı ve özgüveni yazarın kişiliğini oluşturan temel değerler arasında saymak gerekir.

Genç Özakman için lise yıllarının ayrı bir önemi vardır. Hem değerli bir öğretmen kadrosuyla, hem de tiyatroyla tanışacaktır yeni kurulan Ankara Erkek Lisesinde[1]. "Dil ustası Nurullah Ataç Fransızca öğretmeni. Fevziye Abdullah Tansel yazın, Fethi Yücel de matematik öğretmenleri. Hani, o yılların ünlü klasik çevirilerine imza atan, Pascal'ı Türkçeye kazandıran Fethi Yücel…" (Kansu, 2002, 253) Cevdet Kudret Solok'u, Emin Oktay'ı, Hayrünnisa Köni'yi de bu listeye eklemek gerekir (Özakman 1981a, 677). Yakın arkadaşları arasında ise Atilâ Sav, Yılmaz Renda ve Can Yücel bulunuyor. Öğlenleri, zengin fakir hep birlikte Kızılay'ın gönderdiği yemeklerin yendiği yıllar (Sösoy, 30 Ağustos 2005).

Özakman'ın nezdinde Fevziye Tansel'in ayrı bir yeri vardır. "Yazmanın önemli bir iş, ciddi bir uğraşı olduğunu ondan öğrendim." diyecektir yıllar sonra. (1981a, 677) Fevziye Tansel'in genç yazar Turgut Özakman'ı yüreklendiren tutumunu Ergun Sav (1998, 67) şu sözlerle anlatıyor:

> Ankara Atatürk Lisesi'nin Edebiyat Öğretmeni Fevziye Abdullah Tansel. Kara kuru, enerjik, sert bir hoca. Notu kıt ki nasıl? Çok iyi öğretir ama, herkesin yüreği ağzında. Çaktırır mı, çaktırır! Hani o "Sıfırcı"lardan.
>
> […]
>
> Fevziye Hanım meslek hayatında bir tek öğrenciye "10" vermiş. Büyük istisna! Zirve!. Efsane gibi anlatılırdı bu. Kim bu edebi-

[1] Şimdiki Ankara Atatürk Lisesi. Karma eğitimin henüz başlamadığı yıllar (Önal, 9 Haziran 2008).

> yat dehası? Fevziye Hanım'a bile çift rakım yazdıran kişi? Tahmin ettiniz herhalde: Turgut Özakman.

Özakman'ın lise yıllarında yeniden tiyatroyla karşılaşması, 1944 yılında, Moliere'in **Kibarlık Budalası** adlı oyununu sahneleyen Devlet Konservatuvarı sayesinde olur. 1936 yılında kurulan Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü ilk mezunlarıyla kurduğu Tatbikat Sahnesinde başkentliler için yerli ve yabancı klasikleri oynar olmuştur.

> O yıl, Devlet Konservatuarını bitiren sanatçılar Halkevi sahnesinde, Carl Ebert'in yönettiği Kibarlık Budalası'nı sergilediler. İlk kez bir başyapıt, üstün bir oynanış görüyordum. Bu oyunu 1945 ve 1946'da Yanlışlıklar Komedyası, Kahvehane, Bizim Şehir, Faust, Müfettiş ve anasının Kuzusu izledi. Genellikle Halkevi kitaplığında ders çalışırdık. Birkaç kez, gizlice, provaları izledim. Bu ne büyülü ve ne çetin bir sanattı. Cesaretim kırıldı. (Özakman, 1981a, 677)

Aileye de yayılan bir ilgidir genç Özakman'ın tiyatroya olan ilgisi. Arkadaşları da tiyatro sever arkadaşlardır üstelik.

> Anton Çehov'un yaşamına ilişkin kitabı o dönemde okudu. Etkilemiş, yüreğinden vurmuştu o yaşamöyküsü. Aile de düşkündü tiyatroya. Tiyatro ile ilgili ne varsa, oradaydılar. Oyun, konferans… Ulus gazetesinde eski Yunan tiyatrosuna ilişkin Tenis Kulübü'nde bir konuşma olacağını duymuşlardı da, gecenin kör karanlığında yayan gitmiş dinlemişlerdi. Tatbikat sahnesi'nin oyunları da başlamıştı. Ankara Halkevi'ndeki oyunlar Türk Ocağı binasında sahnelenirdi. Giriş 20-25 kuruştu. Arkadaşları ile kapıdakilerle, dekorla ilgilenenlerle tanışmıştı. Elektrik işlerine bakan Kemal Ağabey ise, ne yapar eder onları sokardı içeriye. (Işık, 2002, 255)

Yazarın ilk sahneye çıkışı da bu yıllarda gerçekleşir. Görev aldığı ilk oyun, 1945 yılında Ankara Erkek Lisesi (bugünkü Atatürk Lisesi) öğrencilerince sahnelenen ve Oktay Verel yönetiminde hazırlanan Maetherlinck'in **Evin İçi** adlı oyunu olur. Bu ilk adımı 1946'da, Ankara İncesu ve Sakarya Halkodaları'ndaki amatör tiyatro çalışmaları

izler. Genç Özakman'ın rejisörlüğe soyunduğu, çok yoğun geçen bir çalışma dönemidir bu (Özakman, 1989).

Özakman, ilk oyununu ve ilk öykülerini 1946 yılında kaleme alır. Lisede, Felsefe dersinde işlenen determinizm konusu ilk oyunu **Masum Katiller**'in[1] ilham kaynağı olur.

> Felsefe dersinde determinizm işleniyordu. İlgisini çekmişti bu düşünce tarzı. Her şeyin başında doğa yasaları vardı. Çözümlendikçe, tanıdıkça, insanlık o yasalara egemen olmaya çalışıyor ve böyle böyle özgürlüğüne kavuşuyordu. Determinizm gerekircilikse eğer, lisede 'Masum Katiller' oyununu yazmak gerekiyordu. Oturdu, yazdı. Oyundakilerin bir bölümü katildi, ama kendi sorumluluklarının dışında, toplumdan, doğadan gelen etkilerle bu noktaya sürüklenmişlerdi. (Kansu, 2002, 255)

Masum Katiller, 16 Mayıs 1946 tarihinde, okul yönetiminin izni ve bizzat Özakman'ın rejisiyle Ankara Erkek Lisesi (Atatürk Lisesi) öğrencilerince Ankara Halkevinde sahnelenir. Dönemin Halkevi Başkanı Ragıp Tüzün yalnız sahneyi vermekle kalmamış, gençleri desteklemek adına oyunun dekor giderlerini de üstlenmiştir (Özakman, 1981a, 678).

> Masum Katiller, daha önce nice usta işi oyunlar seyrettiğim Ankara Halkevi sahnesinde oynandı. […] Oyun bitti. Alkışlar bitmiyordu. Bir el beni çekti mi, itti mi, kendimi sahnede buldum. Yüzüme seyircilerin sıcak soluğu çarptı. Gözlerim kamaştı. Dizlerim titriyordu. Perde kapandı. Bir kazadan sağ-salim kurtulmuş gibi kucaklaştık. (Özakman, 1981a, 678)

Özakman, aynı yıl Mezunlar Derneğinin açtığı 1. Edebiyat yarışmasında **Bir Bayram Sabahı** adlı öyküsüyle birinci olur.[2] Okulun duvar gazetesini çıkaranlar ara-

---

[1] Metni günümüze ulaşmamış olan bu oyunun **Duvarların Ötesi** adlı oyununun "ilk basamağı" olduğunu söylüyor Özakman (1981a, 679).

[2] Yazar bu öyküsünün **Pembe Evin Kaderi** adlı oyununun "bir çeşit sinopsisi" olduğunu söylüyor (Özakman, 1981a, 678).

sındadır[1]. **Bir Bayram Sabahı**'nın ardından başka bir öyküyle Ulus gazetesinin kapısını çalar. **Lades** adlı öyküsü, 4 Aralık 1946'da, Özakman henüz bir lise üçüncü sınıf öğrencisiyken bu gazetede yayımlanır. Ulus gazetesinin ve gazetenin yöneticisi Cemal Sağlam'ın, yazarın hayatında önemli bir yeri vardır.

> Hiç hazırlıklı olmadığım bir sabah, Ulus'ta öykümü gördüm […]. Uçarak okula geldim. Beklediğim tezahüratı görmedim ama sevincim büyüdükçe büyüyordu. O akşam Cemal Sağlam'a damladım. Yeni öyküler isteyecek sanıyordum. Oysa, birkaç kısa soruyla beni tanımağa çalıştıktan sonra "Sanatçı olmak istiyorsan gazete öykücülüğüne özenme…" dedi. 260 kuruş telif ücreti ödedi ve savdı beni başından. (Özakman, 1981a, 678)

Bu telif ücreti, Özakman'ın yazarlık hayatının ilk telif ücretidir. "Bitmez tükenmez bir para gibi gelir" Özakman'a (Önal, 9 Haziran 2008).

Masum Katiller, 6 Nisan 1947'de, Ankara Halkevi sahnesinde bir kez daha oynanır. İncesu Halk Odası yararına bilet de satılmıştır bu kez. Beklenmese de, bir lise öğrencisinin yazıp yönettiği ve lise öğrencisi bir grup gencin oynadığı bu oyun için salon "tıklım tıklım" dolar. Yazar ve oyunu hakkındaki ilk eleştiri de bu vesileyle 24 Haziran 1947 tarihinde Bayrak gazetesinde yayımlanır. Ayhan Hünalp tarafından kaleme alınmış olan bu yazıyı, daha sonraki yıllarda "pek dostça bir eleştiri" olarak değerlendirir Özakman (1981a, 679).

1947 yılı yazı, aynı zamanda Özakman'ın Ankara Erkek Lisesi'nden mezun olduğu tarihtir. Özakman o yazı İncesu Halk Odasında tiyatro çalışmaları yaparak geçirir. O yıllardaki tiyatro yapma koşullarını anılarında şu şekilde değerlendirecektir (Özakman, 1981a, 679):

> Odanın bulunduğu tepenin eteğinde kurduğumuz kerpiç sahnede, cumartesi geceleri, halkevi oyunları oynardık. Arada bir de,

---

Mezunlar Derneğince 1947'de açılan II. Edebiyat Yarışması'nda da birinci olur Özakman. Anılarında "Ödül olarak verilen kitapları gözüm gibi saklarım." diyor (Özakman, 1981a, 678).

[1] Söz konusu duvar gazetesini çıkaranlar arasında Atilâ Sav, İlhami Soysal, Fehmi Özçelik, Aydın Aytaç ve Erdoğan Üniver de bulunmaktadır (Özakman, 1981a, 678).

> Kemal İkibudak'ın öğrettiği kalıblarla doğmaca oyunlar. Seyircilerimiz, tepeden aşağı doğru sereserpe oturur, söz atar, oyuna karışırlardı.

Çoğu arkadaşı gibi Hukuk Fakültesine kayıt olan Özakman, tiyatro çalışmalarını 1947–1948 sezonunda, Anadolu Oymağı Derneğinde sürdürür. **Masum Katiller** bu dernek bünyesinde de sahnelenir ve burada bulunan gençler Turgut Özakman yönetiminde hazırladıkları diğer oyunlarla, 1947–1948 sezonunda Afyon, Kütahya, Eskişehir, Sivrihisar, Seyidgazi gibi civar il ve ilçelere turne düzenlerler (Özakman, 1989).

1948 yılı Haziranında, Anadolu Oymağı Derneğinden dokuz-on genç arkadaş Kurtuluş Savaşı'nın yapıldığı yerleri incelemek, savaşla ilgili anıları toplamak üzere Polatlı'dan Afyon'a yürürler. Özakman da bu gençler arasındadır.[1]

> Polatlı'dan Dumlupınar-Zafer Tepe'ye kadar yürüyecek, Sakarya siperlerinden aldığımız toprağı Zafer Tepe'deki anıtın toprağına katacaktık.
>
> 19 Ağustos 1948 günü Ankara'dan Polatlı'ya trenle gittik. Polatlı'dan Zafer Tepe 'ye kadar on gün yayan yürüdük.
>
> [….]
>
> Geçtiğimiz yerler, savaşların olduğu, Yunan işgali görmüş, işgal ve zafer günlerini yaşamış yerlerdi. Savaşa katılmış, tanık olmuş insanlarımız sağdı. Onları dinleye dinleye yürüdük.
>
> Yol boyunca not aldım.
>
> Milli Mücadele ile ilgili anıları toplamam böyle başladı. (Özakman, 2005, 7–8)

Bu gezinin Özakman'ın yazarlık yaşamında son derece önemli bir yeri vardır. 1990'lı yılların ikinci yarısından başlayarak kaleme alacağı Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet konulu çalışmalarının hepsinin başlangıç noktasını bu gezi oluşturur.

---

[1] Özakman, 2005 yılında yayımlayacağı **Şu Çılgın Türkler** adlı belgesel romanına ilişkin ilk notları bu gezi sırasında tuttuğunu çeşitli vesilelerle dile getirmiştir. Bu konudaki bütünlüklü açıklaması adı geçen romanın önsözünde yer almaktadır (Özakman, 2005, 7–8).

Bir yıl sonra aynı geziye bu kez tek başına katılır Özakman. Fakat beklenmedik bir gelişme olur ve genç yazar dönüşte, tren yolculuğunda üşüterek zatülcenbe yakalanır (Kansu, 2002, 256). Bu yüzden bir yıl yatakta yatmak zorunda kalacaktır. Genç bir tiyatro âşığıdır ve hasta yatağında "oyalanmak için" oyun yazmayı seçer. Daha sonraki yıllarda bu süreci "Arkadaşlar[la] okur, eğlenirdik." diyerek anlatacaktır (Özakman, 1981a, 679).

Söz konusu olan **Pembe Evin Kaderi** adlı oyundur ve Özakman'ı hasta yatağında ziyarete gelen arkadaşlarından biri olan Münir Yazıcı, bir fırsatını bularak, hiç kimseye haber vermeden, dönemin Devlet Tiyatrosu Müdürü Muhsin Ertuğrul'a Özakman'ın "bir oyun yazdığını" ve "[kendisine] okumak istediğini" söyler. Bu çocukça destek hiç umulmadık bir şekilde gelişecek, sonuçlanacak ve Turgut Özakman henüz Hukuk Fakültesi ikinci sınıf öğrencisiyken yazdığı oyunuyla Devlet Tiyatrosunda oyunu sahnelenen en genç yazar unvanını kazanacaktır. Işık Kansu (2002, 256-260) bu süreci şu sözlerle anlatıyor:

> Hukuk 2. sınıfta zatülcenp oldu. Uzun hastalık ve yangılarda insan kendini ya müziğe verir, ya kitaba. Turgut da, oyun yazıyor. Adı 'Pembe Evin Kaderi.' 2. perdeyi tamamlamış, var olsunlar kendisini hiç yalnız bırakmayan arkadaşlarına okuyor. En yakın dostu Münir Yazıcı –o Münir Yazıcı ki, yıllar, yıllar sonra Turgut Özakman Devlet tiyatroları Genel Müdürü olduğunda, sahnelenen her oyunu tek izleyen Milletvekiliydi- bir gün geldi, "Kızma ama, ben bir delilik yaptım" dedi. "Ne yaptın, hayrola?" Muhsin Ertuğrul'a çıkmış demiş ki, "Benim bir arkadaşım var, Turgut Özakman, bir oyun yazdı. Size okumak istiyor."
>
> Haydaaaa!
>
> Muhsin Ertuğrul, "Peki, Lütfi Ay'a okusun" karşılığını verince de üstelememiş mi bir de, "Hayır efendim, doğrudan size okumak istiyor" diye. Muhsin Bey de, "Perşembe gelsin" dememiş mi! Üf ki, ne üf… Günlerden Cuma. 6 gün var yani randevuya. Felaket.

> Üçüncü perde o hafta tamamlandı ya, gel bir de yazana sor. O ünlü Perşembe geldi çattı. Kış günü, ne palto var, ne pardösü. Münir, pardösüsünü verdi, dışarıda bekleyecek.
>
> Kapıyı tıklattı, içeri girdi. Muhsin Ertuğrul Orhan Burian ile konuşuyor, ayakta. "Hoş geldin çocuğum", "Hoş bulduk efendim" fazlı bitti. Hastalıktan açılıyor konu. Muhsin Bey de geçirmiş zatülcenp. "Şu ilacı aldım, sen ne alıyorsun" filan… Beklenen an geldi:
>
> "Oku çocuğum bakalım."
>
> Okuma başladı, ama pek kulak veren yok gibi. Aralarında konuşuyorlar. Baştan savıyorlar kaygısı. Ama, o da ne, Muhsin Bey sustu bir ara, "Dur, dur bakalım!" dedi, "baştan al şu bölümü." Aldı. Birinci perde bitti. Muhsin Ertuğrul, "Gelecek Perşembe Küçük tiyatro'da ol" dedi sadece. Birinci perdeyi okuyabildi ya, o yetti zaten. Onun ötesinde ne umuda, ne de hayale gerek var.

Süreç çabucak işler; oyununu Muhsin Ertuğrul'a okuma şansı elde eden Özakman, Ertuğrul'un isteği üzerine aynı şeyi bir de edebi heyet önünde yapar ve oyun Devlet Tiyatrosu repertuarına kabul edilir[1]. Özakman, oyununun kabul edildiğini Muhsin Ertuğrul tarafından evlerine gönderilen özel bir ulaktan öğrenir.

> R. [Remzi] Oğuz Arık –başkan-, Prof. İrfan Şahinbaş, Prof. Bedrettin Tuncel ve Muhsin bey büyükçe bir masanın çevresinde oturuyorlardı. Muhsin bey "Boyundan büyük işlere kalkışan delikanlı, işte bu!" dedi. Gülüyordu. Yanına oturttu. "Haydi paşacığım…" dedi, "Dinliyoruz."
>
> Okudum. Güle eğlene dinlediler. Bitti. Ne yapmam gerektiğini kestiremiyordum. R.O. Arık "Teşekkür ederiz çocuğum, gidebi-

[1] Önünde oyununu okuduğu kurulu şu sözlerle değerlendiriyor Özakman: "Yıllar sonra ben o edebi kurulda raportör olarak da çalıştım, üye oldum. Edebi heyet üyeleri genellikle bir heykel gibi dururlar. Bir şey belli etmemeye çalışırlar. "Genç bir yazar geldi, şuna biraz destek verelim" demezler. Öyle olmadı. Birbirlerine hoşlandıkları izlenimini veren gülücükler atıyorlardı. Büyük bir talih." (Kansu, 2002, 259-260)

> lirsin." dedi. Babam, annem, arkadaşlarım evde, üzerime saldırdılar. Olup-biteni, tadını çıkara çıkara anlattım. Gece yarısına doğru şu sonuca vardık: Bu değerdeki insanların oyununu dinlemesi, yeterli bir ödüldü benim için. Fazlasını beklemek, akılsızlık olurdu. Kapı çalındı. Eli fenerli, üniformalı bir adam beni arıyordu. Babam telaşlandı, "Yok" dedi.
>
> "Ama burada oturuyor değil mi?"
>
> Babam sonuca katlanarak boynunu büktü: "Evet." adam bir zarf bıraktı, çıktı gitti. Kimse zarfı açamıyordu. Münir, cesaretini toplayıp zarfı açtı, soluğumuzu kesmiş bekliyorduk. O dik sesiyle öyle bir nara attı ki camlar zangırdadı. Muhsin Ertuğrul "Pembe Evin Kaderi" adlı oyunumun kabul edildiğini, hemen oynanacağını, oyunu daktilo ettirmem için sabah tiyatroda bulunmamı." istiyordu. Yazı, şöyle bitiyordu: "İyi uykular dilerim Turgut paşacığım."
>
> Sabaha kadar uyumadık. (Özakman, 1981a, 680-681)

Pembe Evin Kaderi 6 Mart 1951 tarihinde, Devlet Tiyatrosunca Haydar Ozansoy yönetiminde Küçük Tiyatroda sahnelenir ve bu ilk gösterim umulmadık bir yönüyle tarihe geçer:

> Prömiyer. Birinci perdeyi annesi, babası, kardeşleri ile birlikte locada izledi. Arada, yer gösterenlerden biri geldi. Edebi kurul üyeleri önde oturuyorlar, bir kişilik yer bırakmışlar, piyesin yaratıcısı, yazarı Turgut Özakman'a. oyun bitince Ragıp Haykır öne çıktı, elinden tutup sahneye çıkarttı. Bugünkü gibi ilaçlar yok, doktor, "Ne yersen ye, ancak böyle atlatırsın hastalığı" demiş; kruvaze ceket dar geliyor, önü iliklenmiyor. Ne yapacak? Ellerini göğsünde kavuşturarak izleyicileri selamlamak en iyisi… Prof. Kenan Akyüz'ün yazısı çıkmıştı ilk oyundan sonra, "Sahneye ilk defa edepli bir yazar çıktı" diye. (Kansu, 2002, 261)

Oyunun sahnelenmesine ilişkin İstiklal Gökçer imzalı ilk eleştiri yazısı, 9 Mart 1951 tarihinde Hürses gazetesinde yayımlanır. Özakman'ın oyununu, "toplum dertlerini" konu edinmesi dolayısıyla "bir an" için Cevat Fehmi Başkut'un eserleriyle karşılaş-

tırdığını söyleyen Gökçer (9 Mart 1951, 4), ulaştığı sonucu şu şekilde dile getirir: "Paydos, Küçük Şehir… gerçekleri elde edememiş, tuluattan ayrılamamış olduğu hâlde "Pembe Evin Kaderi" tuluattan ayrılabilmiş gerçek sanata doğru başını kaldırmıştır."

Önemli bir övgü cümlesidir bu. Modern anlayışta eserler verecek yeni bir oyun yazarını müjdeler gibidir. Oyun hakkında basında çıkan diğer eleştiri yazıları da ağırlıklı olarak övgü ve beğeni ifade eden yazılar olur. Hepsi de oyunun en başarılı yanının dili olduğu konusunda görüş birliği içerisindedir. Karakterlerin canlılığı ise üzerinde durulan bir diğer hususdur. (Gökçer, 9 Mart 1951, 4; Taşer, 1 Mayıs 1951, 2; Akyüz, Mayıs 1951, 18; Reşit, 1 Mart 1952, 22) Oyuna ait tek olumsuz görüş Lütfi Ay (3 Mart 1951, 4) tarafından dile getirilir:

> PEMBE EVİN KADERİ'nde kusur olarak gösterebileceğimiz şeyler de var elbette. Bellibaşlılarına işaret etmiş olmak için hayli soğuk nüktelere, hatta tekerlemelere, bazı lüzumsuz uzunluklara ve tekrarlara yer verilmiş olduğunu, ermeni fotoğrafçısının hayli yadırgandığını söylemeliyim. Belli ki genç müellif, sırf taklitli konuşma ile bir güldürme unsuru daha temin etmek için, Hamparsun efendi'ye şahısları arasında yer vermiş. Daha ilk eserinde, bizim müelliflerimizin cankurtaran simidi gibi daima sarıldıkları, bu çok kullanılmış malzemeye iltifat etmemesini elbette tercih ederdik.

Pembe Evin Kaderi'nin sahnelenişinin ardından Nisan 1951 tarihli Hisar dergisinde Özakman'la yapılmış bir söyleşi yer alır. Bu söyleşide, "'Pembe Evin Kaderi' ile istediğiniz gibi bir eser verebildiniz mi? Objektif olarak eserinizin tenkidini yapabilir misiniz?" şeklindeki soruyu şu sözlerle yanıtlar Özakman: "Hayır! İstemek ve yapmak çok başka şeylerdir. Fikir uçarken kalem emekler.. Kafadan kâğıda intikal esnasında, fikrim ve kalemim aynı tempoyu tuttukları gün belki bir şeyler yapabileceğim. (Ö., O. F., Nisan 1951, 11)[1] Bu sözler ufku geniş ve mütevazı yazar adayının işaretlerini vermektedir. Nitekim Özakman'ın bu iki özelliğini ömrü boyunca kaybetmemiş olduğunu görmek mümkündür.

---

[1] Söyleşiyi yapan kişinin adı dergide bu şekilde yer almaktadır. Yazarın adını gösteren bu ibare çalışmanın Kaynakça bölümünde de değiştirilmeden kullanılmıştır.

1951 yılı Mart ayı, aynı zamanda Özakman öykülerinin Hisar dergisinde yayımlanmaya başladığı tarihtir[1]. Mart 1951'de dergide yer alan ilk öykü **Bir Gülüş** adını taşımaktadır. Bu tarihten başlayarak Şubat 1955 tarihine kadar bu dergide tam 11 öyküsü yayımlanır.[2] Dönemin öykü anlayışının izlerini taşıyan, yalınlık ve güçlü dil kullanımı bakımından dikkat çeken kısa öykülerdir bunlar.

Pembe Evin Kaderi'nin Ankara'da sahnelenişinin ardından, dönemin Milli Eğitim Bakanı ile anlaşmazlığa düşen Muhsin Ertuğrul, Devlet Tiyatrosu müdürlüğünden ayrılarak İstanbul'a yerleşir. Muhsin Ertuğrul'un İstanbul Şehir Tiyatroları genel sanat yönetmenliğini üstlenmesiyle birlikte **Pembe Evin Kaderi**, Ocak 1952'de, İstanbul Şehir Tiyatrolarında seyirci karşısına çıkar. Oyunun yönetmeni ise İbrahim Agâh'tır. Fakat oyun Ankara'da yakaladığı başarıyı İstanbul'da yakalayamaz. Eleştirmenlerden övgü yerine yergi alır. Özakman (1981a, 682) bu durumu anılarında şu sözlerle değerlendiriyor:

> Bir iki sanatçı dışında, diyebilirim ki bütün kadro "tuluat" yapıyordu. Oyun uzadıkça uzadı. Bitmeden kalkanlar oldu. İstanbullu eleştiriciler, Ankara meslektaşları gibi cömert de çıkmadı. Hele bazıları, oyun yazdığıma kızmış gibiydiler. Bir eleştiriciden destek gördüm. Tunç Yalman. Beş yıl sonra, Güneşte on Kişi'yi yolladım Şehir Tiyatrosuna. Geri çevirdiler. Bir daha Şehir Tiyatrosuna oyun yollamadım.

1977 yılında katıldığı bir açık oturumda ise ilk oyunuyla ilgili deneyimini bir başka yönden ortaya koyar (Açık Oturum, Ekim 1977, 306–307):

---

[1] Hisar dergisi Özakman'ın uzun süre yazı verdiği tek dergidir. Dergide yazarın, öykülerinin yanı sıra, "Gençlere Mektuplar", "Geleceğe Mektuplar" üst başlığı altında yayımladığı yazıları, Almanya izlenimlerini aktaran bir yazı ve radyo dili üzerine iki yazısı bulunmaktadır. Hisar Dergisi üzerine kapsamlı bir incelemesi bulunan Öztürk Emiroğlu (2007, 111), Özakman'ı Hisar yazarları arasında "topluluğun oluşumunda yer almamış, derginin kuruluşunda ve idaresinde görev almamış ama, sanat anlayışı bakımından Hisarcılarla ortak hareket eden yazı ve şiirleriyle katkı sağlamak isteyen"ler olarak tanımladığı kişiler arasında anıyor.

[2] Öykülerin ve 1. dipnotta bahsi geçen düz yazıların yayımlanış tarihleri çalışmanın ilgili bölümünde sırayla verilmiştir.

> Pembe Evin Kaderi ilk kez 26 yıl önce oynanmıştı. Bugün rahatça söyleyebilirim ama o zamanlarda söyleyemezdim: Tiyatronun "t"sini bilmiyordum. Tiyatro dili konusunda da bir bilgim yoktu, dil konusunda da. Kısacası, sezgiyle, içgüdüyle, el yordamıyla bir oyun yazmıştım. […]
>
> O zamanlarda tiyatro, yalnızca birtakım eleştirmenler için değil, kimi tiyatro adamları için de bir yazın türüydü. Öyle görülüyordu. Nitekim, Pembe Evin Kaderi'ni sahneye koyan rahmetli İbrahim Agâh, (o vakitlerde Şehir Tiyatrolarının bir özelliği vardı, yazarların provalarda bulunması yasaktı, yazardan yalıtılmış bir tiyatro sanatı oluşmaktaydı) "Keşke vakit olsaydı da birlikte çalışsaydık. Oyunun sonuna doru Büyük Baba'ya bir tirat koyardık, akılda kalacak birkaç cümle söylerdi. Hayran Bey'le kız'ın ilişkilerini daha şairane yazabilirdik." demişti.
>
> Benim tiyatro anlayışıma ters geliyordu bunlar.
>
> […]
>
> Bu eleştiri, övgü, yergi ve öğütlerden sonra, tiyatro dilinin yazın dilinden başka bir şey olduğunu sezinleyip, konuyu araştırmaya giriştim. Ama 1951 yılında tiyatroyla ilgili basılı kitap sayısı 21 tane. Bana yol gösterecek herhangi bir kaynak yoktu. Gene 1950'lerde, anımsarsınız sanıyorum, özleşme ırmağını tersine akıtmaya çalışan bir garip çaba başlamıştı, dil sorunu pek kargaşalık içindeydi. Belli bir dil bilincine, benim kuşağım için söylüyorum, varamamıştık. Tiyatro dili konusunda yaptığım araştırmalardan sonra, 1955 yılına değin bir daha kalemi elime alma yürekliliğini gösteremedim.

Özakman, 1952 yılında Hukuk Fakültesini bitirir. Avukatlık stajını yarıda bırakarak askere gider. Askerlik görevini yedek subay olarak yerine getirir (Hisar, Eylül 1966, 20). Askerlik dönüşünde ise -avukatlık stajına devam ederken- beklenmedik bir gelişme olur ve oyun yazarlığını sürdürmesi için Muhsin Ertuğrul'dan ikinci büyük desteği alır.

> 1954 yılı Kasım ayı olmalı. Büyük Tiyatro gişesinden bilet alıyordum, bir sıcak el kulağımdan yakaladı: "Gel bakayım be-

> nimle." Döndüm, Muhsin beydi. Yeniden dönmüştü Devlet Tiyatrosuna. Beni odasına götürdü. Konuşmamız beş dakika ya sürdü ya sürmedi: "Şimdi", dedi, "doğru eve gideceksin. Senden hemen bir oyun istiyorum. Perşembe günü edebi kurulu toplayacağım."
>
> Sıhhıye'de, Serçe sokakta oturuyorduk. Tezcanlılığımdan taksiye bindim. İki yüz metre sonra da evin önünde indim. Gülle gibi girdim eve: "Muhsin bey geri dönmüş. Benden bir oyun istiyor!" O akşam babamla ilk kez birlikte içtik. (Özakman, 1981a, 682)

1951 yılında görevden ayrılışının ardından yeniden Devlet Tiyatrosu Müdürü olan Muhsin Ertuğrul'un bu teşviki, Turgut Özakman'a **Güneşte On Kişi** adlı oyununu yazdırır. Hem de bir hafta gibi çok kısa bir sürede. O sıralarda gazetecilik yapan bir grup arkadaşından esinlenmiştir Özakman[1]. Oyununu Devlet Tiyatrosu Edebi Heyetine sunması ise tam bir macera olur:

> Perşembe günü oyun bitti. Evde duramadım. Bir terzi arkadaşım vardı, gözlerinde hâlâ Tuna'nın ışıltıları yanıp sönen bir göçmen, sözü de bol. Ona gittim. Dosyam kucağımda, oturdum, zamanın dolmasını bekliyorum. Kocakafa Ertuğrul geldi; Polatlı'dan Afyon'a yürüyen çılgınlardan biri. Bir bakanlıkta işi varmış, ayakkabısını verecek bir dost arıyor. Ayağındakiler, ağzı açık kalmış timsah leşi gibi. Benimkiler, zar zor uydu. Giydi, gidiyor, "Aman," dedim, "beşte tiyatroda olmam gerek."
>
> "Merak etme, tam dörtte buradayım."
>
> Koştu. Saat dört oldu, yok. Dört buçuk, yok. Beş oldu, yok. Terzinin ayakkabısı büyük geldi, çırağınınki küçük. Bir müşteri

[1] Oyun kişilerinin esin kaynaklarını şu sözlerle anlatıyor yazar: "Nezih Bayman adındaki bir arkadaşım baskı sayısı düşük, günlük bir gazete çıkarırdı (İnkılap). Bir çok gazeteci, mesleğin abecesini o adsız-sansız, yoksul gazetede sökmüşlerdir. Akşamları uğrar, canlı sohbete katılırdım. Güneşte On Kişi adlı oyunumdaki gazete patronu Ragıp, biraz Nezih, biraz da Cemal Sağlam'dır. Foto Suat ise, bir trafik kazasında yitirdiğimiz delişmen Necati Andiç'tir. Oyundaki Kenan'ın babası, G.S. Bakımevi dizgicisi Hakkı Usta ile gözümüzün önünde çürüyüp biten İlhan Paniç'ten bir şeyler taşır." (Özakman, 1981a, 683)

> girmez mi o arada içeri? Tiril tiril giyinmiş, rugan papuçlu, ipek çorablı, pek havalı bir adam. Boyu da boyuma denk. Terzi arkadaş zıpladı: "Seni tanrı mı gönderdi Nuri bey? Nedenini sorma, bir saat için papuçlarını vereceksin!" Nuri bey, kuduz köpek görmüş ev kedisi gibi baktı. Çare yok, zora başvuracağız. Terzi, adamcağızı kafa kola aldı birden, ben ayaklarına kaldırdım, çırak kapıyı tuttu. Ama sanatla, sanatçı duyarlığı ile zerre kadar ilgisi olmayan Nuri bey çırpındı, silkelendi, kurtuldu elimizden, dükkanın arkasındaki bölmeye kaçtı. Kapısını da kilitledi. Sonradan öğrendim: İki çorabının da topuğu yırtıkmış biçarenin. Kocakafa Ertuğrul (Bıyıkhan. TRT'den emekli oldu. Şimdi yoksullar için mezartaşı yapıyor mermerden, zenginler için şömine.) beş buçuğa doğru salına salına geldi. Öfkeme de pek şaştı. Dükkandan fırladım. edebi kurul bekliyordu. Kurulu küçümser gibi gecikmem hepsinin canını sıkmıştı. Bir şeyler geveledim. İşe yaramadı. "Şimdi durumu kurtarırım…" diye düşündüm, başladım canlı canlı okumaya. Birinci tablonun sonunda sesim çıkmaz oldu: Tablonun son sayfaları yoktu. Bir kaç tümce uydurarak gelecek tablo ile bağlantı kurmağa çalıştım. İkinci tabloyu okumağa başladım. Yine birkaç sayfa eksikti. Sonunda kafama dank etti. Oyunu, telaşla döke saça gelmişim. Diyebilirim ki o gün oyunu okumadım "tuluat" yaptım. Oyun, bana karşın kabul edildi. (Özakman, 1981a, 683-684)

Oyun her ne kadar kabul edilmiş olsa da sahnelenmesi sorun olur. Konservatuvarda aldıkları batılı eğitim dolayısıyla yerli oyun sahnelemekten kaçınan genç rejisörler, Edebi Heyetçe kabul edilmiş ve repertuara alınmış olan bu oyunu da, tıpkı diğer yerli oyunlar gibi, sahnelemek istemezler.

> İlk turda da bir yerli oyun sahnelemiş olan Sn. Mahir Canova, Güneşte On Kişi'yi sahneye koymak istemedi. Küçük Tiyatro açılana kadar ancak bir kez bir yerli oyun -A.K. Tecer'in Yazılan Bozulmaz'ını- oynamış olan sanatçılar oyunlarımızı yeteriz, hünersiz buluyorlardı; biraz da çekiniyorlardı yerli oyunları sahnelemekten, oynamaktan. Çoğu sahnede bir türk gibi otur-

> mayı, konuşmayı, durmayı, selamlaşmayı, susmayı öğrenmemişti. (Özakman, 1981a, 684)

Nihat Aybars yönetiminde hazırlanan **Güneşte On Kişi,** 25 Ocak 1955'te Küçük Tiyatro'da sahnelenir[1]. Kurgulamaya, kişileştirmeye ilişkin kimi hatalarından söz edilse de, bu oyun da eleştirmenlerce beğeniyle karşılanır. Övülen yanı ise oyunun dili olur. Dönemin önemli tiyatro adamlarından Suat Taşer, Cumhuriyet gazetesinde yayımlanan yazısında (7 Şubat 1955, 2), oyunun kurgusuna dair pek çok eleştiri yöneltse de Turgut Özakman'ı bir "dialog ustası" olarak ilan etmekten geri durmaz. Ergun Sav (Mart 1955, 10) ve Zihni Hazinedaroğlu (Mart 1955, 72) ise bu ikinci profesyonel çalışmasıyla "şimdiden ustalaşmış bir yazar" olarak değerlendirirler Özakman'ı.

Eleştiriler arasında en dikkat çekici olanı Nurullah Ataç'ınki olur. Ataç, her ne kadar oyuna dair eleştiriler getirip beğenmediğini ifade etse de, Özakman'ı daha iyi eserler kaleme alacak, gelecek vaad eden bir yazar olarak nitelemekten geri durmaz (Ataç, 22 Mart 1955, 1):

> Hayır beğendim diyemiyeceğim bu oyuna. Beğenmedim de diyemiyeceğim. Doğrusu bir saygı duydum. Bay Turgut Özakman bayağı bir karı-koca hikâyesi, aldatılmış sevgili hikâyesi almamış ele. Gitmemiş öyle şeylere. Bir soru var oyununda. Günümüz şairlerinin, hikâyecilerinin boyuna parmak bastıkları köy sorusu, açlık-tokluk sorusu, kamuyu okutup yazdırma sorusu filân değil, onlardan çok üstün, çok önemli bir konuya dokunmuş. "Bu ülkede düşünce kahramanı yok, toplumumuz yetiştiremiyor onu. Bir düşünceye bağlanıp o uğurda sıkıntıyı da göze alacak bir kişi yetişmiyor aramızdan. Böyle bir dilek hemen alayla, türlü engellerle karşılanıyor" diyor.
>
> [….]

---

[1] 1955 yılı aynı zamanda **Güneşte On Kişi**'nin ilk basımının yılıdır. Anadolu Yayınevi imzasını taşıyan, oyunun ilk gösterimine yetiştirilmiş dost işi, özel bir basımdır bu. Oyundaki babacan patrona modellik eden Nezih Bayman'ın jestini şu sözlerle dile getiriyor Özakman (1981a, 684): "Nezih oyunu bastırıp ilk geceye yetiştirdi. Kitapların tümünü de bana aktarıp kırk para almadı. Babacan bir patrona modellik etmek, çocuğa pahalıya mal olmuştu."

> Beğendim [?] Bay Turgut Özakman'ın oyununu ama sevdim, bende umutlar uyandırdı. Yazan bir acemilik çağı geçirecek belki daha da iyi acemi olması. Dilerim, bir gün yazacağı oyunların kişilerini de, olaylarını da içinde duysun, uydurmaktan tıkıştırmalar aramaktan kurtulsun. İyi bir yol tuttuğunu sanıyorum, bırakmasın o yolu, bu toplumda görmek istediği kahramanı kendinde yetiştirsin. Bunun içindir ki sıkışmış olmama aldırmadan o oyunu görmüş olmama seviniyorum, yazarına "İyi etmişsiniz bunu yazmakla, yarın daha iyilerini yazacaksınız" diyorum.

Dönemin en önemli edebiyat otoritesinden bu sözleri duymak her yazara kısmet olacak bir talih değildir. Özakman böylelikle **Güneşte On Kişi** için en büyük ödülünü almış olur.

Güneşte On Kişi'nin sahnelenmesinin ardından Özakman, tiyatro kulislerinden tanıdığı Sevim San'la evlenerek, tiyatro öğrenimi görmek üzere, 1955 yılı Nisan ayında Bonn'a gider. Bu girişiminde de Muhsin Ertuğrul'un payı vardır. Ancak Almanya'da kaleme aldığı yeni oyunu Devlet Tiyatrosu Edebi Heyetince kabul edilmez.

> Köln Üniversitesi Tiyatro Bilimi Enstitüsüne bin güçlükle konuk öğrenci olarak gidiyor, almanca öğrenmeğe çabalıyor, mutfakta –yalnız mutfağı donatabilmiştik- oyun yazmağa savaşıyordum. Burs işi gerçekleşmiyordu bir türlü. Sahici Oyun'u bitirdim ve yolladım. Sn. L. Ay "oyunun ittifakla reddedildiğini" yazıyor […]. Bana resmi bir yanıt verilmedi. O kış Muhsin bey Bonn'a geldi. İki günümüzü birlikte geçirdik. Sahici Oyun'dan ne o söz etti, ne ben. İlk olarak başarısızlığa uğruyordum. Ama edebi kurul, benim için o kadar saygıdeğer bir örgüt, o kadar şaşmaz bir topluluktu ki, kararı içime sindirdim. (Özakman, 1981a, 684)

Özakman'ın sözünü ettiği oyun, daha sonra yapılan küçük değişikliklerle **Ocak** adını almış ve bugüne kadar pek çok kez sahnelenmiş olan oyunudur.

Almanya deneyimi, Özakman'ın **Masum Katiller** adlı oyununu yeniden ele alarak **Duvarların Ötesi** adlı oyununu yazmasına da vesile olur.

> Stern dergisinin iç kapağında bir haber yayınlandı; çat-pat Almancamla söktüm: İki deli İtalyan, bir hastaneden kaçıp ir ilkokulu basarlar. Öğretmenlerin ve öğrencilerin yaşamlarına karşılık, bol şarab ve salam isterler. Kasabalılar da, ne yapsınlar, deliler ne isterlerse yerine getirirler. Durum bana çok ilginç geldi. Masum Katillller'de bir arap filmi gibi işlediğim için beni rahatsız eden tema, ikidebir başkaldırıyordu: Suç olgusunda, toplumun ve doğanın (kalıtımın) rolü. Hukuk Fakültesinin ikinci sınıfında iken, yaptığımız iddialı bir münazarada, idam cezasının yanlışlığını savunan ekipin başkanlığını yapmış, bir çok kaynağa başvurmuştum. Durumun ateşlemesiyle Duvarların Ötesi'ni yazmağa başladım. (Özakman, 1981a, 684–685)

Yazar oyununun yazımına Almanya'da başlar ama tamamlaması mümkün olmaz. Özakman çifti, bir yılı biraz aşan sıkıntılı bir sürecin ardından, Sevim hanımın hamileliği üzerine, 1956 yılı sonlarına doğru yurda dönmeyi tercih eder. Özakman, Muhsin Ertuğrul'un isteğiyle edebi kurul lektörü (dramaturg) olarak Devlet Tiyatrosu çatısı altında çalışmaya başlayacaktır.

> Yerli oyunların –bugünki terimiyle- dramaturgluğunu yapıyor, kurul toplantılarına katılıyor, provaları izliyordum. Kurul üyelerinin hepsi edebiyatçıydı. Bir oyunun değerini, edebiyat açısından tartıyorlardı. Tiyatronun, bambaşka bir anlatım türü olduğunu düşünmüyorlardı. Başka bir deyişle, bir satranç karşılaşmasına hakemlik yapan briç ustalarına benziyorlardı. Bir yolunu, yordamını bulup bu ters anlayışı yumuşatmayı başaramadım. (Özakman, 1981a, 685)

1956 yılı 9–10 Eylülünde dünyaya gelen ikizleri Can ve Kerem, Özakman'a yeni bir oyun için ilham kaynağı olur. Yazar **Tufan** adlı oyununu kaleme alır.

> Belki o gece, belki ertesi gün baba olacaktım. Ve bu çocuklar da bir gün benim gibi –mahcubeyetle- kendi kendilerine soracaklardı: Çocuklarımız için nasıl bir dünya hazırladık?
>
> Üç milyar insan elele vererek öyle bir dünya hazırlamışız ki çocukların "ağlıyarak doğmaları" üzerine yapılan alelâde nükteler günden güne bir seviye ve mâna kazanıyor. Tarih günümüzün

> manzarasını çizmekte güçlük çekmiyecektir. Elinde muhtelif devirlerden kalma bir sürü karanlık ve kirli malzeme var. Fakat hiçbir devirde bu kadarı bir araya gelmemişti. Sibirya'dan dönen Alman esirlerini gördüm. Gözlerindeki korkunç boşluk, çağımızın çok kısa ve sarih bir tarihi idi. İnsan tarihin hiçbir çağında bu derece eşyanın merkezi olmamış bu derece de inkâr edilmemiştir. Bunun sebeplerini –çocuklarımdan af diler gibi- izah etmek ihtiyacını hissettim (Özakman, Ocak 1957, 26)

Fakat, **Tufan**'ın Devlet Tiyatrosu Edebi Heyetince kabulü ve sahnelenişi, yazılışındaki gibi sevgi dolu bir ortamda gerçekleşmez. Yazarını Devlet Tiyatrosundaki görevinden ayrılmaya kadar götüren sıkıntılı bir süreç olur.

> Duvarların Ötesi'ni bir yana bıraktım, Tufan'ı yazmağa verdim kendimi. Bittiği gün de, yakın dostlara okudum. Muhsin bey de duymuştu. "tiyatro yazarları, meraklı terzi gibi, diktiği elbiseyi canlı insana giydirmeden edemez… Edebi kurula bir sokalım da oku." dedi. Tufan'ı, tortusu dibe çökmeden, edebi kurula okudum. Hoşgörülü üyeler oyunu kabul ettiler. Sonra, düşünmüşler taşınmışlar, pişman olmuşlar. Kimse benimle açıkça, tokça konuşmadı. Anlatmak uzun sürer, alaturka dolaplar döndürülmeğe başlandı. Muhsin Ertuğrul ve çevresine karşı olanlar bu olayı, fırsat bildiler. Tiyatro fokurdamağa başladı. Sonucu şöyle özetleyebilirim: Tufan, en sonunda, Devlet tiyatrosunda Muhsin beye karşın oynandı. Oysa Muhsin bey, Andre Obey'in Nuh adlı, oyununu anımsatarak Tufan'ı durdurmağa çalışanları şu nükte ile susturmuştu: "Canım, o oyunu Obey yazmış, bu oyunu bu bey." Bir yazara verilebilecek en ağır ceza, oyununu seyircisiz kalana kadar afişte tutmaktır. Muhsin bey, Tufan'ı bu cezaya çarptırdı. (Özakman, 1981a, 685–686)

Saim Alpago yönetiminde Devlet Tiyatrosunca sahnelenen **Tufan,** 29 Ocak 1957 tarihinde seyirci karşısına çıkar[1]. Sevda Şener (2007, 39) metni yayımlanmamış olan oyunun öyküsünü şu şekilde özetliyor:

> Tufan'da aynı temanın fantastik bir ortama taşındığı görülür. Üçüncü Dünya Savaşı hazırlıklarına bakıp büyük bir tufan olacağını kestiren Nuh, işe yarar araç, formül, bitki ve hayvanlarla birlikte kusursuz kırk kişiyi kurtararak, tufandan sonra hileye, düzene, içkiye, kumara yer vermeyen mükemmel bir toplum kurmayı tasarlar. Ne var ki, gemiye kaçak olarak binen iki yolcu bu ideal toplumu tehdit eden zaafları içeri sokmayı başarmıştır. Nuh'un *sevgi dolu, hür menfaatsiz bir cemiyet* ülküsü gerçekleşemez. Yenilgiden, kusurluyu bünyesine kabul eden toplum kadar, buna tepki göstermemiş olan Nuh da sorumludur.

Yazarın bu yeni oyunu öncekiler gibi övgüyle karşılanmaz. Özdemir Nutku, Pazar Postası'nda yayımladığı bir yazısında (17 Şubat 1957, 8) karşılaştığı oyun dolayısıyla düş kırıklığı içinde olduğunu ifade eder.

> Kendisine güvenle baktığımız bir yerli yazarımız var. Tiyatro tekniğini kaleminde eritmiş. Tiyatroyla yakından ilgili ve sahneyi kendisine dert edinmiş. Bu yıl sunacağı oyunu ve konusunu duyduktan sonra büyük bir umutla bekledik son oyununu. Derin bir anlamla bir eşime erişmiş bir oyun muhakkak çok başarılı olacaktı. Bir de Turgut Özakmanın katıksız yeni yönünü düşününce "Tufan"ın şimdiyedek yazılmamış bir oyun olduğunu sandık. Hepimiz iyi niyetle perdenin açılmasını bekledik. Birinci perdenin sonunda sevindik. Ancak oyun bittiği zaman bozulmuş ve üzülmüş salonu terk ettik. Bu değin çabuk üzüldük diyorum, çünkü Özakmanın değerini sezen bir topluluktuk. Onun bir takım hilelerle özden uzaklaştığını görmüş, biçim üzerindeki gereksiz gayretlerini ancak bir seyirci avı olarak betimlemiştik.

---

[1] Özakman'ın yayımlanmamış oyunlarından biri **Tufan**'dır. "Can ve Kerem'in sevgili annelerine…" ithaf edilmiştir (Özakman, Ocak 1957, 26).

> [….]
>
> Çok iyi başlamış kötü bitirmiş. Henideyse, oyun aceleye gelmiş diyesiniz geliyor. Özakman sanki yemek yer gibi oturmuş ve kalkmış, oyun da bitmiş.

Tufan tam 74 kez sahnelenir. Seyirci sıraları hiç boş kalmaz. Özakman, bu başarıda "oyunun yetersizliğini örtmeyi görev bilen" Saim Alpago'nun ve oyunda görev alan oyuncuların payı olduğunu anılarında özellikle belirtir. Fakat oyunun sahneleniş sürecinde yaşanan olumsuzluklar, "yetersiz oyununu" ne yapıp edip sahneletmeyi başardığı yönündeki dedikodular Özakman'ı görevinden ayrılmaya kadar götürür. Yazar, 15 Temmuz 1957'de Devlet Tiyatrosundaki görevinden ayrılmak zorunda kalır. (Özakman, 1981a, 686) Aynı yıl **Güneşte On Kişi** adlı oyunu İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosunca (Nutku, 1969, 252), **Duvarların Ötesi** ise Devlet Tiyatrosunca (Özakman, 1981a, 686) reddedilir[1].

Devlet Tiyatrosundaki görevinden ayrılışının ardından bir süre avukatlık yapan Özakman, "bir haciz işlemi sırasında" bu işi yapamayacağını anlayarak "memurluğa döner" (Özakman, 1981a, 688). 1958 yılında ise Basın Yayın ve Turizm Bakanlığı'na bağlı Basın Yayın Genel Müdürlüğü İç Basın Şubesi'nde çalışmaya başlayacaktır. Burada kurumun ilk arşiv çalışmalarını başlatır (Özakman, 1989).

Aynı yıl Kenneth Macgowan'ın katılımıyla, Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Enstitüsünde düzenlenen "oyun yazarlığı seminerleri"ne katılanlar arasında Turgut Özakman da vardır[2]. Güçlü bir oyun yazarı kuşağının yetişmesinde önemli yeri olan

---

[1] Oyunlarının reddedilişini "kulis faaliyetleriyle" açıklar Özakman. Nesin Vakfı için kaleme aldığı anılarında şu sözlerle dile getirir görüşünü (Özakman, 1981a, 682): "Öğreniyordum: Tiyatroda yalnız sahnenin değil, -o derin, karışık, çapraşık- kulisin de yasaları vardır. Oyun yazmağa ara verdim. Sahne yasalarını öğrenmek için ustaların yapıtlarını incelemeğe koyuldum. Kulis yasalarını, yaşadıkça kavrayacaktım. Bugün de kavrayabilmiş değilim."

[2] Bu seminere katılan diğer yazarlar soyadı sırasıyla şöyledir: Çetin Altan, Metin And, Orhan Asena, Cahit Atay, S. Batur, Ziya Demirel, S. Engin, Refik Erduran, M. İ. Garan, Nazım Kurşunlu, Aziz Nesin, Turgut Özakman, Haldun Taner, Suat Taşer, Sevda Şener, H. Uran. Bugünkü Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümünün tohumlarının atıldığı yıllara ait önemli bir etkinliktir bu.

bu seminer üç ay sürmüş; Özakman'ın bilinçlenmesinde olduğu kadar, yüreklenmesinde de etkili olmuştur. Devlet Tiyatrosu tarafından reddedilen **Duvarların Ötesi** adlı oyununun bu seminer sırasında Kenneth Macgowan tarafından başarılı bulunması Özakman'ın yazarlık yaşamında son derece önemlidir. Yazar bu hususu anılarında şu sözlerle dile getirir (Özakman, 1981a, 686):

> Duvarların Ötesi, bu seminerde tartışılan, irdelenen oyunlardan biridir. Oyunun, Devlet tiyatrosuna ters ya da eksik gelen yanlarını öğrenmeğe çabalıyordum. K. Macgowan, birgün karısıyla birlikte kaldığı otele –Modern Palas- beni ve karımı çaya çağırdı. Belki başka yazarları da çağırmıştır. D. Tiyatrosunun, oyunu neden kabul etmediğine şaştığını belirtti, beni yüreklendirdi, üstelik oyunun dekorunun bir de planını yaptı. Bu planı saygı ile saklamaktayım. Yönetimi konusunda bazı öğütlerde bulundu. Bir yabancı dramaturgun, bir "tiyatro yazarlığı" kitabı yazarının bana, Devlet Tiyatrosu edebi kurulundan daha içtenlikle sahip çıkması, inanılmasını diliyorum, içimi kavurdu.

Bu seminerin düzenlendiği yılı "tiyatro yazarlarının, edebiyatçılara ve çevirmenlere karşı kendilerini savundukları yıldır" diyerek tanımlıyor Özakman (1981a, 686). Altmışlı yıllara damgasını vuracak olan yeni bir oyun yazarı kuşağı yetişmektedir. Bu süreçte yukarıda sözü edilen "oyun yazarlığı seminerleri"nin de payı olduğu rahatlıkla düşünülebilir.

1958 yılında Devlet Tiyatrosu Genel Müdürü değişmiş, Muhsin Ertuğrul'un yerine Cüneyt Gökçer getirilmiştir. Bu değişiklik, Özakman'ın **Duvarların Ötesi** adlı oyununun Devlet Tiyatrosu bünyesinde sahnelenmesi sonucunu doğurur.

> C. Gökçer, D. Ötesi'ni edebi kurula soktu. Kurul, bu kez oyunu kabul etti. Çalışma yöntemini, ölçütlerini yakından izlemiş olduğum edebi kurula karşı saygım kalmamıştı ama kararı, oyunum oynanacağı için sevinçle karşıladım. (Özakman, 1981a, 687)

Duvarların Ötesi 25 Kasım 1958'de, Ziya Demirel yönetiminde Küçük Tiyatro'da sahnelenir. Ve ilk geceden başlayarak büyük bir başarı elde eder. "Çok az rastlanır bir ilk gece yaşandı" diyor Özakman (1981a, 687) bu günü değerlendirirken. Basında da

yankı bulan, büyük bir başarıdır bu. Oyunu dolayısıyla Devlet Tiyatrosu dergisine yazdığı yazıda "tiyatronun, tiyatronun dışında öğrenilemeyeceğini" dile getiren Özakman, oyununu, "tükenmiyecek bir minnet borcunun ilk taksidi" olduğunu belirterek "Devlet tiyatrosunun sanatkârlarına, idarecilerine ve işçilerine" ithaf eder (Özakman, Aralık 1958, 27). Oyunun sahnelenmesinin ardından yayımlanan eleştiri yazılarında en büyük övgü Metin And'dan (9 Aralık 1958, 2) gelir:

> En aşağısından yüzyıllık bir aşama olan Turgut Özakman'ın eserini bu sütunlara şimdiye kadar tanıdığım en önemli Türk oyunu diye buyur edeceğim. Eserin bu önemi sağlam bir tiyatro anlayışından geliyor. Oyun yazarlarının eserlerini ve görüşlerini anlatmak için Devlet Tiyatrosu Dergisine çiziştirdikleri satırlara pek kulak asmayın derim, ama Turgut Özakman'ın sekiz yılda dördüncü oyunuyla geçirdiği denemeden sonra aynı dergide vardığı "Tiyatro tiyatronun dışında öğrenilemez" sonucu, "Duvarların Ötesi"ni görenlerin gözünü açacak bir uyarlama, başka tiyatro yazarlarımıza da sınanmış bir öğüt değeri taşıyor.

Oyunda yer alan karakterlerin insancıllığını, sahneden seyir yerine yansıyan bir "insan sıcağı" olarak niteleyen Metin And, oyunu Türk tiyatrosu için "yüzyıllık bir aşama" olarak değerlendirir (9 Aralık 1958, 4). Yıl 1958'dir ve Metin And "yüzyıllık bir aşama" derken Şinasi'nin **Şair Evlenmesi** adlı oyununun yazışı ardından geçen süreyi kastetmektedir.

Ancak oyun, aldığı pek çok kutlamanın ardından, sahnelenişinin kırkıncı gününde çalıntı olduğu imalarıyla karşılaşacak; Özakman bu haksız suçlama için kendini savunmak zorunda kalacaktır. Oyunun çalıntı olduğu iması, ilk kez 5 Ocak 1959 tarihinde Lütfi Ay imzasıyla Cumhuriyet gazetesinde yayımlanan bir eleştiri yazısında yer alır. Lütfi Ay yazısında **Duvarların Ötesi**'nin **Ümitsiz Saatler** (The Desperate Hours) adlı bir Amerikan oyununa[1] benzerliğinden söz etmekte, "fikri, dramatik situation'u ile

[1] The Desperate Hours, Joseph Hayes tarafından 1953'te roman, 1954'te oyun olarak kaleme alınmış, 1955'te ise William Wyler yönetmenliğinde sinemaya aktarılmış ve büyük hâsılat başarısı elde etmiş, tanınmış bir eserdir. Roman, 1957 yılında Günseli Arda çevirisiyle, Türkiye Yayınevi tarafından Türkçe olarak da yayımlanmıştır.

bir yabancı eseri bu derece yakından örnek almış bir başka telif piyesi hatırlamıyorum" diyerek iki oyun arasındaki tek farkın **Duvarların Ötesi**'nde yer alan "acı, tatlı nükteler" olduğunu iddia etmektedir.

> Duvarların Ötesinin Ümitsiz Saatlerden tek farkı, bellibaşlı kişilerin; yani mahkûmların konuşmalarına yazarın serpiştirdiği acı, tatlı nüktedir. Ümitsiz Saatlerde baştan sona kadar merakla, heyecanla, korkuyla durumun nasıl çözüleceğini beklediğimiz halde Duvarların Ötesinde, daha ilk perdenin sonunda, dramatik ilgiyi kaybediyoruz. Çünkü yazar, bu ilgiyi uyanık tutmak için hiçbir gayrete lüzum görmemiştir. Bütün bir zabıta kuvvetine adeta meydan okuyan bu mahkûmları yakalamak, hiç değilse teslim olmıya zorlamak için dışarıdakilere hiçbir hareket, hiçbir teşebbüs yaptırmamıştır. Bu yüzden merak ve heyecan duymayı unutarak yazarın verdiği ile yetiniyor, yani kişilerin haline, (öylesine bir durum içinde savurdukları) nüktelere ve hazırcevaplıklarına gülüyoruz. Nasıl gülmeyelim ki mahkûmların: "Kızı delik deşik ederiz." tehdidi üzerine dışarıdakiler bir dediklerini iki etmiyorlar. Aşağıya bir seslendiler mi, pencereden sarkıttıkları ipe bağladıkları bir sepetle, ne isterlerse gönderiyorlar: Pirzolasından kuşkonmazına, şarabından likörüne, kundurasından şapkasına kadar her çeşit yiyecek, içecek ve giyecek..
>
> Seyirciyi güldürmek de bir meziyettir, diyeceksiniz. Elbette, zaten yazarın maksadı da bu.. Piyesi için yazdığı yazıda ciddi ciddi, suçluluğun bir anomali olduğundan, ceza yolile değil, deliler için artık kabul edildiği gibi, tedavi yolile giderilmesini gerektiğinden söz etmesine, ilhamının 500 yıllık kaynağı olarak da Villon'un Asılmışların Baladı'nı göstermesine bakmayın siz. Tufan yazarı bir piyesi seyirciye beğendirmenin uzun zaman afişte tutturmanın ancak güldürmekle mümkün olduğunu artık anlamıştır. Ama sosyal tarafı, fikir tarafı olmıyan piyes yazmayı da kendisine yakıştıramadığı için öylesine bir konuyu böylesine işlemediği, bir taşla iki kuş vurmayı, tercih ettiği anlaşılıyor. (Ay, 5 Ocak 1959, 2)

Düzeltme talebi için Cumhuriyet gazetesi genel yayın yönetmeni Cevat Fehmi Başkut'un kapısını çalan Özakman, beklediği desteği göremez ve Başkut'un yönlendirmesi üzerine, savcılık kanalıyla düzeltme yapmak zorunda kalır (Özakman, 1981a, 687). 16 Ocak 1959 tarihli Cumhuriyet gazetesinde yayımlanan düzeltme yazısında, Lûtfi Ay'ın yazısını ayrıntılı bir şekilde değerlendirir ve yazarı "mesleğini şahsi politikasına" alet etmekle, bilimsel eleştiri yönteminin olmazsa olmazları arasında saydığı "objektiflikten" ve "haysiyetten" uzak olmakla suçlar (Özakman, 16 Ocak 1959, 2). Özakman'ın, Lûtfi Ay'ın eleştirisindeki tutumunu açıklamak adına düzeltme yazısında şahsi konulara değinmesi, Lütfi Ay'ın 24 Ocak 1959 tarihli Cumhuriyet gazetesinde ikinci bir yazı yayımlamasına neden olur. Ay bu yazısında, oyuna yönelttiği eleştirilerin arkasında durmak yerine Özakman'ın sözünü ettiği şahsi konuların yanlışlığı, gerçeğin başka olduğu iddiasıyla dile getirmeyi tercih eder (Ay, 24 Ocak 1959, 6). Böylelikle oyun merkezli tartışma zemininden bir kez daha uzaklaşılmış olur. Yeditepe dergisinde yayımlanan ve **Duvarların Ötesi** ile **Ümitsiz Saatler** arasındaki temel farklılıkları ortaya koyan bir yazısıyla tartışmaya son noktayı Bahri Savcı koyar (Özakman, 1981a, 687).

Özakman kendi oyunu ile **Ümitsiz Saatler** arasındaki farkı şu sözlerle dile getirmektedir (1981a, 687):

> Ümitsiz Saatler, suçlulara karşı toplumu savunur. Kısacası, Duvarların Ötesi'nin savunduğu, ya da düşünülmesini istediğinin tam tersini. Duvarların Ötesi'nde ben, kendimce, suçluyu oluşturanın ya doğa ya toplum olduğunu belirtmeğe çabalıyordum.

Duvarların Ötesi, Devlet Tiyatrosundaki sahnelenişinin hemen ardından Mart 1959'da Haldun Dormen yönetiminde, Dormen Tiyatrosunca İstanbul'da sahnelenmiştir. Yerli oyun sahnelemek istemeyen özel tiyatroların döneme hâkimiyeti düşünüldüğünde bu gelişmenin özel bir başarı niteliği taşıdığı açıktır.

> Duvarların Ötesi, 1959 yılı Martında İstanbul'da Küçük Sahne'de de oynandı. Bu sonucu Refik Erduran'ın çabası ile Haldun Dormen'in anlayışına borçluyum. Bir özel tiyatro, çok uzun yıllardır ilk kez bir yerli oyun oynuyordu. Bu bir dönüm noktasıdır. (Özakman, 1981a, 688)

Duvarların Ötesi aynı yıl içinde Ahmet Evintan yönetiminde Adana Belediyesi Şehir Tiyatrosunca da sahnelenir ve yazarı, Sinema-Tiyatro Derneğince "yılın en iyi Türk oyun yazarı" seçilir (Sinema Tiyatro, 1 Eylül 1959, 13).

Duvarların Ötesi'nin başarısıyla geçen 1959 yılı, aynı zamanda Özakman'ın iki kısa oyuna imza attığı yıl olur: **Hastane** ve **Karagöz'ün Dönüşü**. **Hastane,** 18 Mayıs 1959'da, Güner Sümer yönetiminde, Sahne Z tarafından Ankara'da; **Karagöz'ün Dönüşü** ise 1959 yılı yaz aylarında, Avni Dilligil yönetiminde, İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosunca, İstanbul'da sahnelenir. Aziz Nesin, 27 Kasım 1959 tarihinde Akşam gazetesinde yayımlanan bir yazısında, **Karagöz'ün Dönüşü**'nü gözden kaçan "büyük bir başarı" olarak değerlendirir (Nesin, 27 Kasım 1959, 2).

1960 yılı, Özakman'ın, yıllar sonra yeniden, kendi oyununu yönetme girişiminde bulunduğu bir yıl olur. Turgut Özakman yönetiminde, Eskişehir İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi öğrencilerinin kurduğu Akademi Tiyatrosunca hazırlanan **Duvarların Ötesi,** 9 Nisan 1960 tarihinde seyirci karşısına çıkar.

Özakman, 27 Mayıs 1960 askeri müdahalesinin ardından Basın Yayın Genel Müdürlüğü İç Basın Şubesi müdür vekilliğine getirilir. Bu dönemde kendisinden askeri müdahaleyi destekleyen bir oyun yazması istenir. Özakman "27 Mayıs hareketini desteklediği halde, buyrukla oyun yazmak gücüne gittiğinden" böyle bir oyun yazmak yerine, "hareketin" yeni bir yaşam tarzı anlamına geldiğini, bu nedenle desteklenmesi gerektiğini ima eden **Kanaviçe**'yi yazar. Ancak, henüz bu yeni oyunu sahnelenmeden, Eylül 1960'ta, Basın Ateşe vekili olarak Bonn'a gönderilecektir (Özakman, 1981a, 688).

Kanaviçe 1 Ekim 1960'ta, Ziya Demirel yönetiminde, Devlet Tiyatrosunca Ankara'da sahnelenir. "Dar görüşlülüğü, bağnazlığı yermek için" yazılmış bir oyundur **Kanaviçe** (Özakman, Ekim 1963, 3). Özakman (Ekim 1960, 20), 1960 askeri müdahalesinin ardından yaşanan sosyal dönüşümü destekler bir tavır içinde olduğunu, oyunun broşüründe şu sözlerle açıklar:

> Sanatın beslemediği bir "sosyal değişme" hızını koruyamaz; bir gün gelir durur. Sanatın mayalamadığı her "yeni bir gün gelir eskir.

> Türkiye bir büyük ve önemli dönüm noktasında. İyiye, güzel'e, doğruya kavuşma çabası içindeyiz. Bir çiçek savaşı bu. Bu savaş, sanatçıların emeğini, duygularını, alınterlerini bekliyor. Bu "sosyal değişme" karşısında sanatçının tarafsız kalması kabil değildir.

Oyun beğeniyle karşılanır. Özdemir Nutku, 4 Ekim 1960'ta Öncü gazetesinde yayımlanan bir yazısında, yazarın "giriştiği yeniliklere" özellikle değinerek oyunu "seviyeli bir yerli komedya" olarak tanımlar.

O sırada Basın Ateşe vekili olarak Bonn'da bulunan yazar, **Kanaviçe**'nin ilk sahnelenişini göremez. Bu süreci anılarında şu şekilde anlatmaktadır (Özakman, 1981a, 688):

> Karagöz'ün Dönüşü gibi Kaneviçe'yi de izleyemedim. Nedeni ilginçtir; bir sürü kurullar kurulmuştu. Bir kurul da "resmi ilanlar" sorununu çözmekle görevlendirildi. Apdi İpekçi ile bir öneri hazırladık: Resmi ilanlar ya yalnız Resmi Gazetede yayımlanmalı ya da resmi ilan yayınından gelen gelirin bir bölümü basın derneklerine, sendikalarına aktarılmalı. Öneriyi, adalet Bakanlığında toplanan kurula sundum. Bir hafta içinde kendimi, Bonn'da Basın Ataşe vekili olarak buldum.

Bonn'daki görevinde de amirleriyle "fikir ayrılıkları"na düşen Özakman, bir yıl sonra geri çağırılarak Ankara Radyosu Söz ve Temsil Yayımları Şefliği görevine atanır. Bir kez daha sürülmüş olmaktadır böylelikle. Fakat kendisine radyoculuğun (ileriki yıllarda da televizyonculuğun) kapılarını açan bu ikinci sürgün için yıllar sonra memnuniyetini belirtecektir[1]. Sürgünle gelen bu yeni görevindeki şansını "tiyatro ile ilişki kurma olanağını elde ettim. TRT Genel Müdür Yardımcısı olarak 1970 yılına kadar, tiyatro ile bu ilişkimi sürdürdüm," diyerek ifade eder (Tükel, Mayıs 1983, 14).

---

[1] Özakman bu hususu 16 Ocak 2008 tarihinde CNN Türk'te yayınlanan 5N1K programında dile getirmiştir.

Yazarın **Ocak** adlı oyunu[1], Devlet Tiyatrosunca Ergin Orbey yönetiminde hazırlanarak 2 Şubat 1962 tarihinde Bursa'da, 17 Mart 1962 tarihinde de Ankara'da sahnelenir. Büyük beğeni ve takdir toplar[2].

Özdemir Nutku'nun Öncü gazetesinde yayımlanan bir yazısı (29 Mart 1962, 4) yazarın başarısını nesnel ölçütlerle ortaya koyması bakımından önemlidir:

> Şu son yıllarda gelişmesini dikkatle izlediğim bir oyun yazarımız var. Gittikçe kusurlarından kurtulmaya başlıyan derlenen, toparlanan bir yazar bu. 1950 yılından bu yana belki bir düzine oyun yazmış olan bu yazarın, özellikle şu son iki yıl içinde kendi içinde bir savaşta olduğunu sezersiniz oyunlarından. Turgut Özakman'ın geçen yıl kazaya uğrayan Kanaviçe adlı oyunundan sonra, onun yeni bir yola yönelmek üzere olduğunu belirtmiştim. Ocak oyunu yanılmadığımı ispat etti.
>
> [….]
>
> Özakman'ın geliştirdiği yanları şöylece bir iki noktada toplayabiliriz; yazarlık hayatının başından beri kıvrak bir konuşma düzeninde başarı gösteren yazarın karakter yapısını daha sağlamlaştırdığını görüyoruz bu kez. Oyunu içindeki karşıt güçleri ve renkleri daha dengeli ve bilinçli olarak kullanmaya başladığı da izlenen başka bir gelişimi. Önceleri iyi bir su üstü yüzücüsü olan Özakman'ın daha derinlere dalmak için bir çabada olduğu da gözümüzden kaçmıyor.

Güneşte On Kişi, 1962 yılında Milli Eğitim Bakanlığınca yayımlanır. 1962 yılı, Özakman için, 50 yıl sürecek eğitmenlik görevinin de başlangıç tarihidir. Yazar, Ankara Radyosunda açılan prodüktörlük kursunda radyo yazarlığı dersini vermekle görev-

---

[1] Ocak yazarın Almanya'da bulunduğu yıllarda yazdığı **Sahici Oyun** adlı oyununun "bir iki yeri" düzeltilerek ve adı değiştirilerek elde edilmiş yeni halidir. (Özakman, 1981a, 688)

[2] Aynı yıl Kasım ayında da, İstanbul'da Cahitler Tiyatrosu tarafından sahnelenen bu oyun tıpkı **Duvarların Ötesi** gibi çok kısa sürede pek çok topluluk tarafından sahnelenmiş olmasıyla ve bugüne kadar ülkemizin pek çok büyük şehrinde defalarca oynanmış olmasıyla dikkat çekmektedir.

lendirilir. Radyo oyun yazarlığı hakkındaki notları, TRT Kurumu tarafından, çoğaltılarak kullanılmaya başlanacaktır (Özakman, 1998, 7).

1962 yılı, aynı zamanda, Turgut Özakman'ın hayatında önemli bir yer edinecek olan bir düşünce paylaşımı grubunun (kendi deyimleriyle "arkadaş grubu"nun), Cumhuriyet Bebeleri'nin oluştuğu yıldır. Belli aralıklarla toplanıp "ülkenin nereye gittiği" üzerine tartışan bir grup arkadaştır Cumhuriyet Bebeleri. Başlangıçta grubun içinde Ayhan Çilingiroğlu, Özer Derbil, Turgut Özakman, Hakkı Oranç, Attila Karaosmanoğlu, Atila Sav, Demir Demirgil, Mustafa Parlar, Siyavuş Erdölen, Dursun Aydın, Atila Sönmez, Güney Gönenç, Nazif Tepedelenlioğlu gibi isimler vardır. Daha sonra onların arasına Rafet Erim, Hikmet Çetin, Tahsin Saraç, Tahsin Özer, Tulgar Can, Çetin Ziylan, Ulman Ölçer gibi isimler de katılır. Bir "Babayasa"[1] etrafında toplanılmıştır. İlk gelenin başkan olduğu toplantılar zaman içinde giderek seyrekleşse de sürmekte, Cumhuriyet Bebeleri hâlen varlığını korumaktadır (Sav, 1998).

Ocak'ın basımı, ilk sahnelenişi ardından yaklaşık bir yıl geçtikten sonra gerçekleşir[2].

---

[1] Cumhuriyet Bebeleri'nin nasıl bir "arkadaş grubu olduğunu anlamak için "babayasa"larına bakmanın yararlı olacağı kanaatindeyim:

CUMHHURİYET BEBELERİ'NİN "BABAYASA"SI

Madde 1- Her toplantıya ilk gelen başkanlık eder.

Madde 2- Toplantılarda yemek içmek serbesttir.

Madde 3- Yalnız arif olan Cumhuriyet Bebeleri toplantılara katılabilir.

Madde 4- Cumhuriyet Babaları toplantılara ancak müşahit olarak kabul edilebilirler.

Madde 5- Toplantılarda hiç kimse, bir başkasına "Bey" diye hitap edemez.

Madde 6- Toplantı, Cumhuriyet Bebeleri'nden durumu en uygun görülenin temin edeceği yerde yapılır.

Madde 7- Bir sonraki toplantının düzenleyicisi tespit edilir. Toplantının günü düzenleyici tarafından kararlaştırılır.

Madde 8-Bebeler yeme-içme giderini karşılamak üzere avans olarak her ayın ilk toplantısında Kâhya Bebeye yirmi beşer lira verirler. (Sav, 1998, 11)

[2] Oyun Ankara'da, Dernek Yayınları tarafından yayımlanmıştır.

Paramparça, 1 Ekim 1963'te, Devlet Tiyatrosunca Muazzez Kurtoğlu yönetiminde Ankara'da sahnelenir. Cinsellik konusunu ele alışı ve psikolojiye yönelmesi bakımından dikkat çeker. Kimi eleştirmenlerden olumsuz eleştiri alsa da, duyarlılıkla yaklaşıp oyunun değerini ortaya koymaya çalışan kişi Özdemir Nutku olur. Nutku, sırrını çabuk ele vermeyen bir oyun olarak değerlendirir **Paramparça**'yı (3 Kasım 1963, 2):

> Turgut Özakman'ın son oyununu bir üçüncü kez okudum. Okudukça açıldı önümde oyun, serpildi. Önceden yüzeyde kabul ettiğim noktalar kazandılar derinliklerini. Yazarın bu oyunuyla temelini sağlamlaştırdığını, ilk başlarda yaptığı laf ebeliğini bırakıp oyunlarının iç akımlarına daha bir önem verdiğini anladım. Yine canlı konuşmalar, ama bunlar salt konuşma değil, bir yandan iç dünyasını da yansıtıyor oyun kişilerinin. Özakman'ın iki yıl önce "Ocak"la sağladığı bütünlüğü "Paramparça" ile sürdürdüğünü izledim.
>
> Yiğitçe bir çıkış yapıyor yazar, hem de bizde kolayca ucuzlayacak bir konuda ucuzlamadan…

Özakman, 1964 yılından 1978 yılına kadar, yazdığı hiçbir oyunu Devlet Tiyatrolarına vermez (Özçelik, 1 Temmuz 1987, 51). Oyunlarının özel tiyatrolarca oynandığı yıllar başlar böylelikle.

Müzikli oyunların yaygınlık kazandığı bir dönemdir 1960'lı yıllar. Özakman da uyar bu eğilime. 1964 yılı, yazarın **Bulvar** adlı oyununun biri İstanbul'da, biri Eskişehir'de iki farklı topluluk tarafından aynı günlerde sahnelendiği yıl olur. Oyun, 9 Nisan 1964'te İstanbul'da, Dormen Tiyatrosu tarafından, Haldun Dormen yönetiminde, müzikal olarak; 18 Nisan 1964'te ise Eskişehir'de, Eskişehir Belediye Tiyatrosu tarafından, Ergin Orbey Yönetiminde, müziksiz olarak sahnelenir[1]. Özakman oyunun yazılış sürecini şu sözlerle anlatıyor (1981a, 689):

---

[1] Oyun Eskişehir Belediye Tiyatrosunun ilk oyunudur. Oyunun ilk gösterimi tiyatronun açılışı vesilesiyle düzenlenen törende gerçekleşmiştir (Elmalıoğlu, 2006, 47).

> Besteci Bülent Arel Ankara radyosuna girmişti. Birlikte bir müzikli oyun yazmağa karar verdik. Gündüz, iş için kavga eder, geceleri oyunu oluşturmak için sarmaş dolaş olurduk.

"Turgut Özakman, **Bulvar** adlı oyununda gençliğin taşkın hareketlerinden dolayı aileleri sorumlu tutar ve çocukları ile yeterince ilgilenmemelerini, onlara sevgi ve dostluk verememelerini eleştirir." (Şener, 1993, 159) Özakman'ın basılmamış oyunlarından biri olan **Bulvar**'ı Ayşegül Yüksel (1997, 98) şu sözlerle değerlendirmektedir:

> Uvertür ve final şarkıları dışında oniki şarkının yer aldığı oyun, sekiz tablodan oluşmakta ve Özakman'ın, Duvarların Ötesi, Paramparça, Ocak gibi dramatik yoğunluğu olan oyunlarının tam tersine, gevşek dokulu bir yazı biçimine geçtiğini, oyunlarını 'perde' boyutunda değil, Kanaviçe'de olduğu gibi, birbirine eklemlenmiş 'episodlar' boyutunda biçimlendirmeyi yeğlediğini göstermektedir. Söz güldürüsünün ağırlık kazandığı, bu yer yer hüzünlü oyunda Özakman, kişilerini de "tipleme" yoluyla biçimlendirir.

Dormen Tiyatrosu tarafından 1964–65 sezonunda da sürdürülen oyun, sahnelenme sayısındaki başarıya rağmen eleştirmenlerin beğenisini kazanamaz. Nitekim Özakman da yıllar sonra Tahir Özçelik tarafından sorulan "Geriye doğru bakınca, 'Yazmasaydım…' dediğiniz oyunlarınız var mı?" sorusuna, "'Bulvar' adlı oyunumun müzikli biçimini yazmamış olmayı tercih ederdim," şeklinde cevap verecektir (Özçelik, 1 Temmuz 1987, 51). S. Günay Akarsu tarafından (15 Haziran 1964, 18) dile getirilen şu eleştiriler de oyunun yarattığı yankıyı günümüze taşıması bakımından önemlidir:

> Turgut Özakman'ın şimdiye değin yazdığı oyunların en kötüsü olsa gerek "Bulvar". Gerçi öbür oyunları da aradığımız, istediğimiz özellikleri taşımıyordu, hemen hemen hepsi ordan buradan aktarılmış, iğreti, bize seslenmeyen oyunlardı. Ama içlerinde bize yakın kişiler, bizimkileri andıran sorunlar vardı hiç değilse. Bu kez Özakman Türkiye'den kopmak, bize yaklaşmamak için ayrı bir çaba göstermiş sanki. Yurdumuzun bin bir derdi, bin bir sorunu dururken, meşin ceketlilerin sözüm ona bunalmalarını sahneye çıkarmak en hafif deyimle sorumsuzluktur. Üstelik, "Bulvar"da neden bunaldıkları bir türlü açıklana-

> mayan serseriler başka bir ülkede de yaşamamaktadırlar. Bunlar Amerika'da, Avrupa'da varolduklarını bildiğimiz şımarık deri ceketliler de değildir. Kişilikleri, görüşleri, dertleri anlatılamayan, bir kalabalık tutarsız davranışlarla doldurur sahneyi. Neye karşı çıktıları, , neden bu duruma düştükleri, ne istedikleri bilinmez. Ödevleri garip davranışlarla, seyirciyi şaşırtmak, bu şaşkınlıktan yararlanıp oyunu beğendirmektir. Bu beğeniyi sağlamak için ne denli ucuzluklara düşmez ki Özakman. Bütün ucuz espriler ardarda sıralanır sahnede. Bu arada bütünden ayrı kalıp sırıtan yerli bir öğe de (yerli filmciliğimizin taşlanması) damdan düşer gibi fırlatılır seyircinin önüne.
>
> [….]
>
> Bu garip oyunun Eskişehir Tiyatrosunda oynanması da ayrı bir konudur. Bir bölge tiyatrosu, en azından bir Anadolu tiyatrosu olması gereken Eskişehir Tiyatrosunda, oynanacak başka oyun mu bulunamazdı aceb? Böyle yerli oyun seçmektense, bize yakın, halkımıza seslenen çeviri bir oyun seçilebilirdi hiç olmazsa.

Yazarın **Duvarların Ötesi** adlı oyunu, 1964 yılında, Orhan Elmas yönetiminde sinemaya uyarlanır. Filmin senaryosu, Turgut Özakman'ın yanında Vedat Türkali ve Orhan Elmas imzalarını da taşımaktadır. Erol Taş bu filmdeki rolüyle büyük bir çıkış yapar. Özakman, aynı yıl Orhan Kemal ve Halit Refiğ ile birlikte **Gurbet Kuşları** adlı filmin senaryosunu yazar. Çok sonraları bu çalışmayı **Ocak** adlı oyunuyla Orhan Kemal'in **Gurbet Kuşları** adlı romanının "paçal edilmiş hali" olarak değerlendirecektir (Özakman, 1981a, 689). 1. Altın Portakal Film Festivali'nde en iyi film ödülünü kazanan **Gurbet Kuşları**, hem Halit Refiğ filmleri arasında, hem de Türk sinema tarihinde önemli bir yere sahiptir.

1964 yılı, Özakman'ın gençlere ve gençliğe özel bir ilgi duymakta olduğunun görünürlük kazandığı yıl olarak da değerlendirilmelidir. 1964 yılı Nisan ayı, yazarın gençlere yönelik özel yazılar yazmaya ve bunları Hisar dergisinde **Gençlere Mektuplar** üst başlığı altında yayımlamaya başladığı tarihtir. Düzenli olmasa da sanat, kültür, tarih

bilinci, ahlak, dil, tiyatro, hoşgörü vb. konularda art arda sekiz yazı yayımlar Özakman. Bu yazılar 1966 yılının Eylül ayına kadar sürer.[1]

Turgut Özakman 1964 yılı Mayıs ayında, henüz yeni kurulmuş bulunan Türkiye Radyo Televizyon Kurumunda Merkez Program Dairesi Başkanlığına atanır.

4 Ağustos 1964 tarihinde katıldığı 1. Sahne ve Müzik Danışma Kurulu toplantısı ise yazarın hayatında önemli bir dönüm noktası olur. Bu kurulda oyun yazarları adına dile getirdiği görüşleri yüzünden Devlet Tiyatrosu sözcüsü Ziya Demirel tarafından "nankörlükle" suçlanacak; o dönem Devlet Tiyatrosu yönetiminde bulunan Cüneyt Gökçer ve çevresiyle de arası açılacaktır. "Bu sorunun, kişisel sorunum olmadığını anlatmayı beceremedim. Kimse de anlamaya çalışmadı," der o günleri değerlendirirken (Özakman, 1981a, 689). O güne kadar neredeyse her oyunu Devlet Tiyatrosunda oynanmış olan Özakman için Devlet Tiyatrosunu protesto yılları böylelikle başlar. Kurultayda dile getirdiği ve dönemin Devlet Tiyatrosu yöneticileriyle arasının açılmasına neden olan görüşlerini anılarında şu şekilde dile getiriyor yazar (Özakman, 1981a, 689):

> Kimi zaman bilgisizliğim, deney eksikliğim, kimi zaman da koşulların itmesi ya da acele etmem yüzünden oyunlarım, türlü eksiklikler taşır. Savunma güdüsüne kapılmamağa çalışarak bir şey açıklamak istiyorum: Ben, en talihli tiyatro yazarlarından biriyim. Yöneticilerden, yönetmenlerden, sanatçılardan çok destek gördüm. Yine de diyorum ki, eksikliklerim, salt yetersizliğimden kaynaklanmıyordu. Tiyatro yaşamımızın da bir eksikliği vardır: Yazarı, tiyatronun yetiştirdiği; tiyatroyu, yazarın ulusallaştırdığı gerçeğini sık sık gözden kaçırması. Yazar – tiyatro ilişkisini karakucak yöntemlerden kurtarıp belli bir düzeyde sistemleştirmeliyiz.

Kanaviçe 1965 yılında, Batı Alman Radyo Televizyon Kurumu (WDR) Baden Radyosu yapımı olarak radyo oyunu hâline getirilir. **Duvarların Ötesi** ise aynı yıl Ankara'da Bilgi Yayınevi tarafından yayımlanır.

---

[1] Yazıların dökümü, çalışmanın "Turgut Özakman'ın Eserleri" bölümünde, "Süreli Yayınlarda Yer Alan Yazıları" başlıklı listede yer almaktadır.

1965 yılı, Özakman'ın kuruluşundan beri yakın ilgi gösterdiği, kendisinin pek çok oyununu sahnelemiş bulunan Eskişehir Belediye Tiyatrosunun bir yıl daha yaşamasında önemli işlev yüklendiği bir yıl olur. Eskişehirli gençlerin büyük gayretlerle kurulmasına ön ayak oldukları Eskişehir Belediye Tiyatrosu, kuruluşunun henüz birinci yılında kapanma tehlikesiyle karşılaşmıştır. Belediye Meclisi, yıllık bütçe görüşmesinde, tiyatronun bir önceki yıl 350.000 TL olan bütçesini 1 Liraya indirerek çalışmasına son verme eğilimindedir. Tiyatronun genel sanat yönetmeni Ergin Orbey, TRT Merkez Program Daire Başkanı Turgut Özakman'ı arayarak yardım ister. "Radyonun tek ses alma aygıtını sırtlayıp" Eskişehir'e giden Özakman, belediye başkanıyla yaptığı mülakat sayesinde tiyatroyu bir süre için kapatılmaktan kurtarır. Yazar bu süreci şu sözlerle dile getiriyor (Özakman, 1981a, 689–690):

> Başkan Sabahattin Günday'a başvurarak, İstanbul'dan sonra ilk kez bir tiyatro açmış olan Eskişehir Belediyesinin sanata yaklaşımını kamuoyuna yansıtmak istediğimi söyledim. Başkan, telaşlandı. Akşam, oturumu, "tiyatronun önemine de değinen" genel bir konuşma ile açtı. Ankara radyosunun mikrofonunu gören parti sözcüleri, sözbirliği ile "tiyatronun çok yüce bir sanat olduğunu" belirttiler; ödenek, 350.000 TL. olarak geçti.

1966 yılı Özakman'ın, biri **Kardeş Payı** adlı kısa oyunu olmak üzere üç oyun kaleme aldığı yıl olur. Diğer iki oyunsa **Ulusal Kolej Disiplin Kurulu** ve **Komşularımız** adlı oyunlardır[1].

Bulvar'ın ardından gelen ve konu itibariyle gençleri ele alan **Ulusal Kolej Disiplin Kurulu,** Başkent Tiyatrosunca Fikret Tartan yönetiminde sahnelenir. 9 Kasım 1966 tarihinde ilk gösterimini gerçekleştiren oyun sezon boyunca sürer ve 50 defadan fazla seyirci karşısına çıkar. Bir seks partisine katılmış olan kolejli gençlerin okulun disiplin kurulunda yargılanışını konu edinen oyun, temelde öğretmenleri ve eğitim sistemini yargılamaya yönelmektedir (And, 1983, 559). Ayşegül Yüksel (1997, 98–99) metni bugüne kadar yayımlanmamış olan bu oyun hakkında şu bilgileri veriyor:

---

[1] **Kardeş Payı**, Türk Dili Dergisi'nin 1 Aralık 1966 tarihli sayısında yayımlanmış (205-206); diğer iki oyunsa yayımlanmamıştır.

> Bir sonraki oyun olan ulusal Kolej Disiplin Kurulu (1966) yine gençler üstünedir. Bir ortaöğretim kurumunun disiplin kurulu toplantısında sorgulanan gençlerle öğretmenler arasındaki konuşmalardan oluşan oyunda öğrencilerin ve öğretmenlerin yaklaşımları arasındaki çelişkiler vurgulanarak, aile ve eğitmenlerin eğitim anlayışının yüzeyselliği, gençlerle büyükler arasında gerçek anlamda bir sevgi ve iletişim ortamı kurulamayışının çarpık sonuçları sergilenir. Özakman, yeni yetişmekte olan kuşağın düşünme ve davranış biçimlerini dile getirirken, temel sorumluluğun, gençleri anlamaya ve doğru çizgide yönlendirmeye çalışmayan, dahası, gençlere örnek olabilecek düşünme ve davranış biçimleri sergileyemeyen büyüklerde olduğunu göstermektedir.

Oyun eğitim sorunlarını ele almaktadır ve kimi özellikleri beğeni toplasa da kısalığı ve anlatıya dayalı oluşuyla eleştiri alır. ([Sav], Ocak 1967, 16; Ses, 17 Aralık 1966, 23; Nutku, 6 Aralık 1966, 19)[1] Özdemir Nutku'nun Meydan gazetesinde yayımladığı değerlendirmesi diğer değerlendirmeleri de kapsar nitelikte olması bakımından önemlidir (6 Aralık 1966, 19):

> Özakman, program dergisinde, haklı olarak, toplumumuz içinde olan önemli değişimlere değinirken çoğunluğun sorunları ya umursamadığını ya da bu sorunlara kızarak baktığını belirtiyor. Gerçekten de böyle Umursamazlık ve kayıtsızlık çok toplumumuzda. Çoğu sorunları yüzeyde alma hastalığından kurtulamadık! Ama bu "yüzeyle yetinme" hastalığından herkesten önce yazarların kurtulması gerekmez mi?
>
> Özakman bu oyunda da kendi terimlemesi ile "çağdaşlama" sorunu, yâni eski ve yeni kuşaklar arasında açılan uçurumları ortaya çıkartan politik, ekonomik toplumsal şartların günden güne bir değişim göstermesi bu değişimlerle bir türlü yerine otura-

[1] Ömer Atila Sav süreli yayınlarda yer alan tiyatro eleştirilerinde kimi zaman Ömer Atila Sav, kimi zaman Atila Sav, kimi zamansa Ömer Atila imzalarını kullanmıştır. Çalışmada bir karışıklığa meydan vermemek için kaynakça belirtirken her seferinde [Sav] şeklinde yazılacaktır.

> mayan, bir türlü kökünü bulamayan davranışlar vardı. Ve Özakman bu önemli, bu üzerine iyice eğilmeği gerektiren sorunu bir saat on dakikanın içinde hap yapıp seyircilere vermek istiyordu. Yazar ortaya koyduğu sorunu orasından burasından çekiştirerek veriyordu seyirciye.

Özakman, 1966 yılında hassas olduğu bir konuda, dil konusunda Necmettin Hacıeminoğlu ile polemiğe girer. Necmettin Hacıeminoğlu, Kasım 1966 tarihinde Hisar dergisinde yayımladığı **Radyonun Dili Üzerine** başlıklı yazısında, TRT yayımlarının dilini eleştirmekte ve yayımlarda dilciler tarafından önerilen yeni sözcüklerin kullanılmasını yanlış bulduğunu dile getirmektedir (Hacıeminoğlu, Kasım 1966, 14–15). Hisar dergisi yazarları arasında yer alan ve TRT Merkez Program Daire Başkanlığı görevcini yürüten Özakman, derginin Aralık 1966 tarihli sayısında yayımlanan bir yazıyla Hacıeminoğlu'na cevap verir (Özakman, Aralık 1966, 6–7). Bu yazısında "bir 'Vahdet-i anasır' dilinden bir 'ulusal' dile geçişin" kolay olmadığı, yaşanan sorunların bu sancılı dönemden kaynaklandığını dile getiren Özakman, Hacıeminoğlu'nun en temel iddiası olan anlaşılmazlık sorununa, kamuoyu araştırmalarında elde edilen ve Hacıeminoğlu'nun iddialarını desteklemeyen kimi sonuçlarla karşılık verir. Anlaşılırlık sorununun yalnızca dille ilgili bir konu olmadığını, ele alınan konu, programın seslenileceği izleyici grubunun programa uygunluğu gibi hususların da belirleyici etkenler olduğunu dile getiren Özakman, yazısını anlamak için izleyicilerin de çaba sarf etmesi gerektiği, bunun sonuçlarının da çabucak alınamayacağını dile getirerek bitirmektedir. Fakat konu bu yazıyla kapanmaz. Hacıeminoğlu'nun **Gene Radyonun Dili Üzerine** başlıklı bir yazıyla eleştirilerinde ısrarcı olması üzerine Özakman, **Sözü Ayağa Düşürmeden** başlığıyla, bu yazıyla aynı tarihte, aynı dergide yayımlanacak şekilde bir yazı kaleme alarak tartışmayı kendi açısından sonlandırır (Hacıeminoğlu, Ocak 1967, 12-15; Özakman, Ocak 1967, 15). Tartışma, Ömer Atila Sav'ın her iki tarafa da hak veren, dilin değişkenliğine vurgu yapan, aynı derginin bir sonraki sayısında yayımlanan yazısıyla (Şubat 1967, 14-15) son bulacaktır.

Turgut Özakman'ın **Komşularımız** adlı oyunu, Ankara Küçük Komedi Tiyatrosunca Ziya Demirel yönetiminde hazırlanarak 12 Ocak 1967 tarihinde seyirciye sunulur. **Komşularımız**'da seyirci, "düğüne gidiş, kızlarına görücü geliş, buzdolabı almaya karar veriş, yaz tatili yolculuğu, konuklardan kaçış gibi kısa bölüntülerde", orta hâlli bir

ailenin "üzüntülerine, dertlerine, sevinçlerine güleç bir yüzle" ortak edilir (And, 1983, 547–548). Ayşegül Yüksel (1997, 104) metni bugüne kadar yayımlanmamış olan bu oyun hakkında şu bilgileri veriyor:

> Komşularımız, Ana-Baba, Oğul ve Kız'dan oluşan dar gelirli bir memur ailesinin gündelik yaşamından sıradan sahneler sunan, alçak gönüllü bir oyundur. Özakman, birbirine gevşekçe bağlanmış çok sayıda tablodan oluşan oyunda gündelik konuşma Türkçesi'nin içerdiği güldürü olanaklarını, ulaşılması zor bir söyleşim ustalığıyla değerlendirir. Sürekli bir olaylar dizisine yaslanmayan ve bir anlamda, başladığı gibi biten bu oyunda canlandırılan tipler öylesine büyük bir gözlem gücüyle çizilmiştir ki, seyirci çoğu kez oyunda kendi aile yaşantısından yansımalar bulur.

Oyun, yazarın daha önceki yıllarda radyoda yayımladığı bir "dizi drama"nın çeşitlemesi olduğu izlenimini uyandırır. Nitekim Özdemir Nutku 22 Şubat 1967 tarihli Cumhuriyet gazetesinde yer alan değerlendirmesinde "İlk bakışta sahne üzerine çıkarılmış bir "Uğurlugil Ailesi" ile karşılaştığını sanabilir insan," diyerek benzerliği dile getirmektedir. Yazar kendisiyle daha sonraki yıllarda yapılan bir söyleşide ([Sav], 28 Mayıs 1968, 12) bu oyunu iyi bir Türk oyunu yazma gayretinin ürünlerinden biri olarak değerlendirecektir. Oyun, eleştirmenlerce beğeniyle karşılansa da, mizaha verdiği ağırlık dolayısıyla eleştiri alır. (Nutku, 22 Şubat 1967, 4; Ses, 11 Mart 1967, 26; [Sav], 17 Ocak 1967, 12) Ömer Atila Sav'ın şu değerlendirmesi oyuna yöneltilen eleştirileri özetler niteliktedir (17 Ocak 1967, 12):

> Tiyatroya gitmekten amacımız gülmek mi? Öyleyse buyurun doya doya gülün. Hem de yabancı yazarlardan ödünç alınmış durum ve davranış komiği veya sığ nüktelere değil, kendi yaşantınıza diyor sanki, o kadar rahat espri yapıyor ki Özakman, bunun için durumlar hazırlamıya ayaklar getirmiye bile zorlamıyor kendini. Ard arda sıralıyor nüktelerini. Seyirci istediğini, beğensin, duyabildiği kadarına gülsün. Bu dramın zararına bir tutum. Fakat dediğimiz gibi onun dramatik açıdan yapmak istediği bir şey yoktur. Sadece bir kısım görüşlerini Anlatıcı'nın ağzından söyliyerek oyununun kendi dram anlayışına da uygun

> olmadığını belirtiyor. Onun "matrak" gibi gözüken esprilerinde aslında oldukça derin gerçeklerimiz yatmaktadır. Bu bakımdan yaptığının usta işi., iyi bir mizah olduğunu kabul ediyor, saygı duyuyoruz.

1964–1978 yılları arası, yazarın oyunlarını Devlet Tiyatrosuna vermeme kararlılığında olduğu, bunun doğal bir sonucu olarak da özel tiyatrolara yöneldiği, onlar için oyun yazdığı bir dönemdir. Yazarın, özellikle bu yıllarda, seyircisini daha çok güldürmeye ve gençlerin sorunlarını ele almaya yönelmiş olması dikkat çekicidir.

Turgut Özakman, ikiz çocukları Can ve Kerem'in annesi Sevim hanımdan ayrılarak 1967 yılında Ayla Gökçekoğlu ile evlenir. Aynı yıl –vekâleten- TRT Haber ve Program Genel Müdür Yardımcısı olur. 1970 yılında TRT'den ayrılışına kadar geçen bu dönemin kendisi açısından önemini, daha sonraki yıllarda şu sözlerle anlatacaktır (Özakman, 1981a, 690):

> Yazarlığın verdiği mutluluğu yayıncılıkta aradım. Buldum da. Ulusal ve çağdaş yayıncılığı kurmak, geliştirmek, olumsuz davranışlara ve ilkel düşüncelere karşı savunmak, diyebilirim ki, 24 saatimizi alıyordu. Karımın anlayışlı tutumunu unutamam. Ama 1969 yılı Mayısında işbaşına gelen yeni TRT Yönetim Kurulu çoğunluğu ile anlaşmazlığa düştük. Yeni Yönetim Kurulunun yayın sorunlarını ele alışında, gerçek yayıncıları şaşırtan, korkutan derin bir bilgisizlik vardı. Anlaşmazlığa düşen üst yöneticilerin büyük çoğunluğu, yayının yozlaştırılması ve "özerkliği meşrulaştıran tarafsızlığın" zedelenmesi pahasına, yeni Yönetim Kurulu ile uzlaşmayı doğru buldular. Ben, 1970 yılı başında TRT'den ayrıldım. Kısa bir süre sonra da TRT, yeni Yönetim Kurulunun kolları arasında özerkliğini yitirdi.

Bu süre zarfında (1967–69 yılları arasında), Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Kürsüsünde de görev alır Özakman. 1968 yılında kızı Elif dünyaya gelir.

Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanının sahneye uygulanması niteliğinde bir çalışma olan **Sarıpınar 1914**[1], 1967–1968 sezonunda öncelikle Gülriz Sururi Engin Cezzar Topluluğu'nca sezon programına alınsa da[2] proje gerçekleşmeyince, 16 Şubat 1968 tarihinde bir Ankara Sanat Tiyatrosu yapımı olarak Ergin Orbey yönetiminde seyirci karşısına çıkar. Büyük beğeni ve takdir kazanan oyun, 1967–68 sezonu sonunda Ankara Sanatseverler Kulübü'nce yılın en iyi oyunu; yazarı Özakman da en iyi oyun yazarı seçilir (Varlık, 1 Haziran 1968, 2). **Sarıpınar 1914** yazarın göstermeci tarzda verdiği ilk güçlü eseridir. Nisan 1968 tarihli Hisar dergisinde yayımlanan yazısında Ömer Atilâ [Sav] **Sarıpınar 1914**'ün başarısını şu sözlerle değerlendirir (17):

> Türk sahne geleneğinin daha çok "göstermeci tiyatro" niteliğinde olduğu çokça söylendi. Bu yolda daha önce deneme yapan yazarlarımız da oldu. Fakat bence bu alanda belki de en verimli çalışmayı yapmak ve başarılı sonucu almak Özakman'ın payına düştü. Olaylar dizisinin dramatik gelişim yerine, anlatımcı (öyküsel-episodic) bir gelişimle verilmesi; seyirciyi olayların içine alıp, yaşatma yerine, ona bir öykünün anlatılması, oyun kişilerinin kullanılışı, çizilişi, özellikle bu kişilerden, birinin oyunu taşıyan, anlatan ve birden çok kişiyi oynayan görevlerini de yüklenmesi bu yönelişi belirliyor. Buna dekor, kostüm ve aksesuvar gibi tâli unsurların kullanılışında da izlenim yaratmaktan çok, anlatımı kolaylaştırmak özelliğini de ekliyebiliriz.

Her ne kadar 1914'te Osmanlı sınırları içindeki unutulmuş bir kasabadan söz etse de, oyunun yazıldığı zamana göndermelerde bulunduğu gözlerden kaçmaz. Nitekim Ömer Atila [Sav] 9 Nisan 1968 tarihli Meydan gazetesinde yayımladığı bir yazısında, yazarın, oyununun "olaylar dizisini Güntekin'den ödünç al[dığını]; onu kendi sanatçı

---

[1] Bu oyun uzun yıllar bir uygulama olarak kabul edilip çift imzalı olarak değerlendirilse de, oyuna kaynaklık eden romanla oyun arasındaki farklılıklar ve uygulamadaki başarı, oyunun çoğu zaman yalnızca Turgut Özakman imzasıyla anılmasına neden olabilmiştir. Nitekim artık hemen her seferinde yalnızca Turgut Özakman imzasıyla değerlendirilmekte ve anılmaktadır.

[2] Haberi 15 Ekim 1967 tarihli Varlık dergisinde yer almış; gerçekleştirilememiş bir projedir (Varlık, 15 Ekim 1967, 2).

kişiliğinin süzgecinden geçir[diğini]" ifade ederek ulaştığı sonucu şu sözlerle ortaya koyar (11):

> Bu sunuşta hiç şüphesiz 1968 Türkiye'sine çizilen paralel de var. Yani Özakman'ın ilgisi tarihî bir oyuna dönük değildir. O, yirminci yüzyılın ikinci yarısında Türkiye'de yaşıyan bir yazar olduğunu bir an unutmadan çalışıyor.

Türk bürokrasi geleneğini analiz eder bir yapıda kurgulanan **Sarıpınar 1914**'ün başarısında yazarın bürokrasi deneyiminin payını görmemek olmaz. Nitekim 1956 yılında Devlet Tiyatrosu dramaturgluğu göreviyle başlayan ve oyunun sahnelendiği yıl itibariyle TRT Genel Müdür Yardımcılığı görevine kadar süren devlet memuriyeti deneyimine işaret eden yazar, oyunu yazışını anılarında şu cümleyle değerlendirir: "Sarıpınar – 1914'ü, ben yazmayacaktım da kim yazacaktı?" (Özakman, 1981a, 688).

15 Şubat 1968 tarihli Varlık dergisinde (2), Ankara Küçük Komedi Tiyatrosu üçüncü tur oyunları arasında Özakman'ın **Kuşlu Sokak** adlı oyununun provalarına başlanmış olduğu haberi yer alsa da bu oyunun seyircisine ulaşmış olduğuna ilişkin bir bilgi bulunmamaktadır.

Sarıpınar 1914'le aynı günlerde provaları yapılan **Paramparça,** Haldun Dormen'in yönettiği bir Dormen Tiyatrosu oyunu olarak 27 Şubat 1968 tarihinde seyirci karşısına çıkar.

1969 yılında iki kısa oyun yazar Özakman: **Darılmaca Yok** ve **Berberde. Darılmaca Yok** Temmuz 1969'da Türk Dili Dergisi Türk Kısa Oyunları Özel Sayısı'nda (533-538); **Berberde** ise yine Türk Dili Dergisi'nin 1 Ekim 1973 tarihli sayısında (26-32) yayımlanır.

Yazarın TRT Merkez Program Daire Başkanı iken kaleme aldığı **Radyo Notları** adlı kitabı, TRT Merkez Program Dairesi Başkanlığı tarafından 1969 yılında 'hizmete özel' kapsamında; **Bizi Dinler misiniz?** adlı kitabı ise yine aynı yıl Türk Dil Kurumunca "radyo konuşmaları dizisi" kapsamında yayımlanmıştır.

Siyasal iktidar tarafından görevlendirilen yeni yönetim kuruluyla anlaşamayacağını anlayan Özakman, 1970 yılı başlarında Türkiye Radyo Televizyon Kurumu Genel Müdür Yardımcılığı görevinden istifa ederek TRT'den ayrılır (Özakman, 1981a, 690). Ankara'da bir reklâmcılık ve film yapımcılığı şirketi kurarak bir süre devlet kad-

rolarında görev almaktan uzak duracaktır. Bu şirket aynı zamanda bir seslendirme (dublaj) şirketidir. Ergun Sav **Cumhuriyet Bebeleri** adlı kitabında Özakman'ın o günlerini şu sözlerle anlatıyor (1998, 63):

> Turgut, TRT Genel Müdür Yardımcılığından istifa etmişti. Mithatpaşa ile Meşrutiyet Caddelerinin köşesinde […] bir apartmanın lüks ve geniş bir dairesini kiralamış, işyeri kurmuş. Güzel bir ses kayıt stüdyosu. Mükemmel eşyalar. Sekreter, yardımcılar. Stüdyo, arı kovanı gibi çalışıyor. Reklamcılık ve film prodüksiyonu yapılıyor. Devlet Tiyatrosu sanatçıları dolup dolup seslendirme yapıyorlar.

Reklâmcılık ve film yapımcılığı işine girdiği bu dönem, Özakman için aynı zamanda sinemaya yönelme dönemidir. Yazar, 1971 yılında Atila Eldem yönetiminde Küçük Komedi Tiyatrosunca sahnelenen **Babamla Birlikte – 71**[1] adlı oyununun ardından uzunca bir süre oyun yazmaya ara verecek; sinemayla, -elbet- daha çok senaryo yazarlığıyla meşgul olacaktır.

Bu dönem çalışmalarının en popüler olanı Keloğlan serisidir. Bu serinin ilk filmi olan **Keloğlan** 1 Aralık 1971 yılında gösterime girer. Suavi Sualp'le birlikte çalışılmış bir senaryodur **Keloğlan**[2]. Yönetmenliğini Süreyya Duru üstlenir. Serinin ikinci filmi olan **Keloğlan Aramızda,** Keloğlan'ı 1970'li yıllara getiren fantastik bir çalışmadır. Sırrı Gültekin tarafından yönetilen ve 1 Mart 1972 tarihinde gösterime giren bu filmi **Keloğlan'la Cankız** adlı çalışma izler. Serinin üçüncü filmi **Keloğlan'la Cankız'ın** yönetmeni Metin Erksan, gösterime giriş tarihi ise 1 Mart 1973'tür. Senaryosu Turgut Özakman'a ait olan bir diğer Keloğlan filmi, Nuri O. Ergün tarafından filme alınan ve 1975 yılında gösterime giren **Keloğlan İz Peşinde**'dir.

---

[1] Topluluğun adı 29 Ocak 1972 tarihli Ses dergisinde Ankara Turne Tiyatrosu olarak geçiyor. Birkaç kısa haber dışında basında yankı bulmuş bir oyun değil.

[2] Bu filmin senaryosu için pek çok kaynakta yalnızca Suavi Süalp adı geçtiği halde 4 Aralık 1971 tarihli Ses dergisinde Suavi Süalp'in yanı sıra Turgut Özakman'ın da adı geçmektedir. Filmin dil, kurgu, kişileştirme gibi özellikleri göz önünde bulundurulduğunda çok belirgin bir Turgut Özakman izi görülür. Senaryoya ağırlıklı olarak Turgut Özakman'ın emeğinin geçtiği kanaatini taşıyorum.

Özakman'ın radyoculuk yıllarında kaleme aldığı Keloğlan skeçlerinin ardından gelen çalışmalardır bunlar. Büyük beğeni ve popülerlik kazanmıştır[1].

Özakman'ın senaryosunu kaleme almanın yanında yapımcılığını da üstlendiği **Tuzsuz Deli Bekir** adlı film, Yılmaz Atadeniz tarafından yönetilir ve 1 Mayıs 1972'de gösterime girer. Bunu Mehmet Önder'in aynı adlı eserinden uyarlanan **Mevlana** adlı çalışma izler. Filmin senaryosunu Ergin Orbey'le birlikte kaleme alır Özakman. Atıf Yılmaz tarafından yönetilen film 1973 yılında gösterime girer.

Yazar 1973–74 yıllarında Ankara Üniversitesi Basın-Yayın Yüksekokulunda yazarlık dersleri verir.

1974 yılı, Özakman için, Refik Halit Karay'ın aynı adlı eserinden uygulanan **Yatık Emine** adlı filmin senaryo çalışmasını yaptığı yıl olur. Filmin yönetmeni Ömer Kavur'la birlikte çalışılmış bir senaryodur bu. Film 1 Eylül 1974'te gösterime girer. Bu filmi 1975 yılında gösterime giren **Turhanoğlu** adlı çalışma takip eder. Yılmaz Atadeniz tarafından yönetilen filmin senaryosu Turgut Özakman imzasını taşımaktadır.

Özakman 1976 yılında, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Kürsüsünde öğretim görevlisi olarak çalışmaya başlar. Bu görevi, 1978 yılı sonbaharında Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümüne geçinceye kadar sürdürür. Onu İzmir'e gönderense aynı yılın Haziran ayı başında üstlendiği Devlet Tiyatroları Genel Müdür Yardımcılığı görevi olur. Özakman'ın 29 Mayıs 1978 tarihinde genel müdürlük görevini üstelenen Ergin Orbey'le birlikte çalışması yalnızca dört ay sürmüştür. Sağlık sorunlarına neden olan bu dönemi şu sözlerle anlatıyor Özakman (1981a, 690–691):

> Bana, 1950 yılında, edebi kurula, Pembe Evin kaderi'ni okuduğum eski genel müdürlük odasını ayırmışlar. Odaya, içim ürpererek girdim. Muhsin Ertuğrul'un, Cüneyd Gökçer'in oturduğu koltuğa, günlerce oturamadım. Ne olursa olsun, ikisinin de üzerimde büyük hakkı vardır, yadsıyamam. Yedi oyunumu, canla

[1] Öyleki bu serinin ardından senaryosu Suavi Sualp ve Rüştü Asyalı'ya ait bir başka Keloğlan filmi daha hazırlanır: **Ben Bir Garip Keloğlanım**. Süreyya Duru tarafından çekilen bu film 1976 yılında gösterime girmiştir.

> başla oynamış Devlet Tiyatrosu ailesine borcumu ödemek için kolları sıvadım. Gelgelelim yüreğim bu hızlı, yoğun çalışmaya dayanamadı. İki kez hastaneye kaldırmak zorunda kaldılar beni.

Devlet Tiyatrosundaki görevinden ayrılışının ardından 1978 yılı sonbaharında İzmir'e yerleşen ve Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü öğretim elemanı kadrosuna katılan Özakman, bu dönemde kendini yeniden oyun yazmaya verir. Bu yılların ürünü olan **Fehim Paşa Konağı**'yla 1979 yılında Türkiye İş Bankasınca düzenlenen oyun yazma yarışmasına katılır ve büyük ödülü kazanır. Daha sonraki yıllarda bu gelişmeyi "yeniden doğmuş gibi oldum" diyerek ifade edecektir (Özakman, 1981a, 691).

Fehim Paşa Konağı'nın ilk kez yayımlanması da 1980 yılında Türkiye İş Bankası eliyle gerçekleşir.

Fehim Paşa Konağı, 1980–1981 tiyatro sezonunda, önce Ankara'da, Erkan Yücel yönetiminde Ankara Halk Tiyatrosu tarafından sahnelenir[1]. Fakat bu gelişme, bir süre, yazarla topluluk arasında anlaşmazlık çıktığı haberleri ile gölgelenecektir. Topluluk, her ne kadar bir görüşme yapmış olsa da, oyunu yazarından izin almadan sahnelemiştir. Anlaşmazlık çok geçmeden -biraz da oyunun başarılı olması sayesinde- çözümlenir. Aynı tarihlerde oyunun İstanbul'da da sahnelenmekte olduğu haberi gelir. Oyunu İstanbul'da sahneleyen topluluk ise Aksaray Köşebaşı Tiyatrosu adı altında çalışan Altan Erbulak ve arkadaşlarıdır. Oyunun yönetmeni Altan Erbulak'tır. Özakman, iki yorum arasındaki temel farklığı kendisiyle yapılan bir röportajda -"Oyunu nasıl buldunuz?" sorusunu cevaplarken- şu şekilde dile getirir (Tükel, Şubat 1981, 33):

> [Altan Erbulak ve arkadaşlarının yorumu için] Çok eğlendim. Oyunu değişik almışlar. Oyunu tam bir orta oyunu töresine göre oynuyorlar. Bir çoğu son orta oyuncular, son tuluatçılar diyeyim, öyle bir kadro. Müziğe çok ağrlık vermişler. Ankara; içeriğini ve mesajını vurgularken, İstanbul teatral olanakları daha

---

[1] Yazarın oyununu Devlet Tiyatroları Başdramaturgunun isteği üzerine, İzmir Devlet Tiyatrosunda sahnelenmesi için Devlet Tiyatrolarına da vermiş olduğu; ancak Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğünün oyunu 1983 yılı Mart ayına kadar Edebi Heyete sevk etmemiş olduğu bilinmektedir (Özçelik, 1 Temmuz 1987, 51).

> çok kullanmış.. Ciddi fark bu. Açık kalplilikle şunu söylemeliyim: İkisini de yan yana koyunca, ikisinden de çok memnun kaldım şimdi…

Özakman, **Fehim Paşa Konağı** adlı oyunu dolayısıyla 1981 yılında iki ödül birden alır. Bunlardan biri Sanat Kurumu Ödülü, diğeri ise Avni Dilligil Ödülü'dür.

1981 yılında Ege Üniversitesi'ndeki görevinden ayrılan Özakman, aynı yıl dramatik yazarlık dersleri vermek üzere Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Kürsüsünde yeniden öğretim görevlisi olarak çalışmaya başlar. Bu defa görevini kesintisiz olarak, emekli oluncaya kadar sürdürecektir.

Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Kürsüsündeki ilk girişimlerinden biri, Gökhan Akçura ile birlikte Türk tiyatro tarihini öğrenciler için oyunlaştırmak olur. Oyunun adı **Yaşasın Tiyatro** yahut **Türk Tiyatro Tarihi** olarak düşünülür. Oyunu ders kapsamında Ergin Orbey çalışacaktır. Ancak proje hayata geçirilemez. (Tükel, Ekim 1982, 60)

Duvarların Ötesi, 1981 yılında, Ayten Kuyulu yönetiminde, Sidney'de İngilizce olarak; aynı yıl yazdığı **Masal Var Masalcık Var**[1] adlı çocuk oyunu ise Rüştü Asyalı yönetiminde, Pamukbank Çocuk Tiyatrosunca Ankara'da sahnelenir.

Özakman, yazımına 1970'li yıllarda başladığı **Resimli Osmanlı Tarihi**'ni 1982 yılında bitirir (Sav, 1998, 63). Oyun, aynı yıl Ergin Orbey yönetiminde Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından hazırlanarak 20 Ekim'de seyirci karşısına çıkarılır ve yazarına İsmet Küntay ödülünü getirir.

Resimli Osmanlı Tarihi, tarihin akışının değiştirilebilirliği üzerine bir tersinlemedir. Sahnelenişi 12 Eylül 1980 Askeri Darbesinin kasvetli ortamına, 1982 Anayasası'nın referanduma sunulduğu günlere denk gelir. Hazırlayanlar tarafından "olmazsa olmaz" olarak sunulan, karşıtlarınca da çok büyük bir geriye gidiş olarak değerlendirilen yeni anayasanın rahatlıkla tartışılamadığı günlerdir. Özakman'sa genel geçerin dışında, bambaşka bir yaklaşım koyar ortaya: Anayasalar değişmekte ama insanlık yasaları değişmemektedir; dolayısıyla anayasanın değişmesi her şey demek değildir.

---

[1] Bu oyun daha sonra **Ak Masal Kara Masal** adıyla yayımlanmış olduğundan çalışmamızda bu adla yer almaktadır.

Oyun hem kimsenin konuşmaya cesaret edemediği bir dönemde sahnelenmesiyle, hem de dönemin muhalif kalem erbabının, anayasanın değişmesiyle her şeyin değişeceği (kötüye gideceği) yönündeki yaygın kanaatini paylaşmamasıyla dikkat çeker.

Gerek konuyu ele alış şekli, gerekse getirdiği yorumla eleştirmenlerin de dikkatini çeker oyun, övgüyle karşılanır. Ayşegül Yüksel, Bilim ve Sanat Dergisi'nde yayımladığı yazısında (Aralık 1982, 47) yazarın **Sarıpınar 1914**'le başlayan **Fehim Paşa Konağı**'yla süren 'yeni biçeminin' **Resimli Osmanlı Tarihi**'yle 'pekiştiği' tespitini yapacaktır. Ancak yazar, aynı yazısında oyunun güldürü dozuna ilişkin kuşkularını dile getirmekten geri durmaz (49):

> Ancak, öykünün gelişimi içinde açıklamaya çalıştığım güldürü boyutlarının üst üste yığılmasıyla sürekli bir kahkaha seline tutulan seyirciye bu bağlamda uzun boylu düşünme fırsatı bırakılmadığı görülmektedir. Özellikle, Vakıf'ın karısına duyduğu cinsel özlemden kaynaklanan güldürünün git gide yoğunlaşması, yazarın tek kaygısının seyirciyi güldürmek olduğu izlenimine bile yol açabilmektedir. (Özakman'ın zekice buluşları ve yazar kişi ustalığıyla ürettiği güldürü amacını aşıyor mu?)

1982 yılı Özakman'ın aynı zamanda iki sinema filminin senaryosuna imza attığı yıl olur: **Kanije Kalesi** ve **Son Akın**. İki çalışma da aynı yıl Yılmaz Atadeniz yönetiminde filme alınarak gösterime girer.

Ah Şu Gençler, 1983 yılında, Rüştü Asyalı yönetiminde, Pamukbank Gençlik Tiyatrosu tarafından hazırlanarak seyirciye sunulur. Bir skeçler bütünü olarak görülebilecek oyunda birinci perde gençlerin büyüklere yönelttiği eleştirilerden, ikinci perde ise gençlerin kendilerine yönelttikleri eleştirilerden oluşmaktadır. Ele aldığı konuları işleyişiyle büyük beğeni toplayan ve gençlik oyunu alanında bir büyük boşluğu dolduran bu oyun Türk Tiyatrosu için bir "fenomen" niteliğindedir. Atalay Yörükoğlunun oyunun broşürü için bir psikolog gözüyle kaleme aldığı yazı (1985), oyunun hedef seyirci bakımından önemini dile getirdiği gibi, neden bunca beğenildiğinin de ipuçlarını verir:

> Ah şu Gençler! 'Gençlik sorunlarını irdeleyen' müzikal bir oyun. Gençlik sorunlarına, öğüt vermeden, tepeden bakıp yargılamadan gülmece havasında yaklaşıyor. Konu gençlik ama oyunda taşlanmadık kimse kalmamış. Gençler, analar, babalar,

> öğretmenler, yönetenler, psikologlar, hekimler sırasıyla paylarını alıyorlar bu taşlanmalardan, ince alay ve yergiden. Hangi yaştan hangi kesimden olursanız olun sıra size de geliyor. İğnelenirken gülmeden edemiyorsunuz.
>
> [….]
>
> Bu Gençlik yılında "Ah Şu Gençler" oyunu tüm Türkiye'de sergilenmesi gereken bir oyun. Tüm liselerde gençlerce oy[…]nanmalı ki genç yaşlı bir arada izlesin, birlikte gülsün, birlikte düşünsün,. Çünkü bu oyun herkesi ortak bir konuda özeleştiriye çağırıyor. Bu bakımdan, gençlerle erişkinleri yakınlaştırıp kaynaştırmakta yüzlerce konferanstan, açık oturumdan daha etkili olabilir.

1983 yılının bir diğer önemli olayı, Turgut Özakman'ın Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğüne atanmasıdır. Cüneyt Gökçer yaklaşık 23 yıl sürdürdüğü genel müdürlük görevinden 1983 yılı başında alınmış; görevin bir süre vekâletle yürütülmesinin ardından Turgut Özakman, Bakanlar Kurulunun Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğüne atamayı düzenleyen 1310 sayılı kanunda değişikliğe giden 17 Mart 1983 tarihli kararnamesiyle, kurum dışından bir tiyatrocu olarak bu göreve getirilmiştir[1].

Yasada değişiklik yapılarak gerçekleştirilen bu görevlendirme, göreve atanmasında herhangi bir kişi ya da çevrenin etkili olup olmadığı sorusunu getirir akıllara.

---

[1] Atamanın hemen ardandan Milliyet Sanat dergisinde yer alan bir haber (1 Nisan 1983, 56), konunun ayrıntısını şu şekilde rapor ediyor: "Cüneyt Gökçer'in görevden alınması üzerine boşalan Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü'ne tiyatro yazarı ve Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Enstitüsü öğretim görevlisi Turgut Özakman getirildi. / Bugüne değin Devlet Tiyatroları Kuruluşu Hakkında Kanun'un 1310 sayılı kanunla değişik 4. maddesinin gerektirdiği birçok nitelikle birlikte "sahnede başarılarıyla temayüz etmiş olmak" koşuluna uygun olarak, bu göreve atamalar yapılıyordu. Bir tiyatro yazarı olan Özakman'ın bu göreve getirilebilmesi için 17 Mart 1983 tarihli Bakanlar Kurulu kararıyla madde değiştirildi ve kanuna bir ek madde konulması kararlaştırıldı. Yeni maddeye göre, 'Devlet Tiyatroları Genel Müdürü, Kültür ve Turizm Bakanı'nın teklifi üzerine, yüksek öğretim kurumlarından birinden mezun, sahne hayatında başarılarıyla tanınmış, özel ve kamu kuruluşlarında en az 15 yıl hizmet görmüş sanatçılarla, tiyatro yazarları, eleştirmenleri, temayüz etmiş tiyatro yöneticileri ve üniversitelerde tiyatro sanatı dalında öğretim üyeliği ve yardımcılığı yapanlar arasından' seçilecektir."

Kendisiyle yapılan bir söyleşide konuyla ilgili bir soruyu şu şekilde yanıtlar Özakman (Tükel, Mayıs 1983, 15):

> "Dil ve tarih Coğrafya Fakültesi'nde öğrencilerimi geleceğe hazırlarken, Devletin kendini bilen ve kudretli eli uzandı, beni aldı ve bu hizmet yerine oturttu. Bu atamayı hazırlayan ve yapan yüksek makam sahiplerinden hiçbirini daha önce tanımak şerefine nail olmuş değilim. İnsanları kulissiz ve iltimassız değerlendiren bu devlet bir nimettir. Şimdi bana düşen bu önemli ve duyarlı devlet sanat kurumunun gerektiği gibi görev yapmasını sağlamaktır."

Aynı söyleşide (Tükel, Mayıs 1983, 14), Devlet Tiyatroları Genel Müdürü olmasının ardından ilk yaptığı işin, bir genelge yayınlayarak Devlet Tiyatrolarına hizmeti geçmiş olanları saygıyla anmak ve bu tiyatroya hizmet vermiş genel müdürlerin resimlerini genel müdürlük odasına asmak olduğunu da açıklar. Vefa duygusunun bir sonucu gibidir bu uygulama. Göreve geldiğinde edindiği ilk izlenimse, kurumun çalışmalarını bir kurallar ve ilkeler bütününe bağlamanın gerektiği yönünde olur (Tükel, Mayıs 1983, 14–15).

Özakman, Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü görevini 12 Ocak 1987 tarihine kadar yürütür. Yaklaşık dört yıl süren genel müdürlüğü döneminde tiyatro belgeliğini, çocuk ve gençlik tiyatrosu birimini kurar. Hizmet içi eğitime verdiği önemin bir sonucu olarak hizmet içi eğitim yayınlarını başlatır. Tiyatro üzerine kaleme alınmış önemli araştırmaları, makaleleri bastırıp sanatçılara ve ilgilenenlere dağıtılmasını sağlar. Yeni sezon oyunlarının bir önceki sezonun sonunda açıklanması ve açıklanan bu repertuara mümkün olduğunca uyulması uygulamasını hayata geçirir. İstanbul Venüs Sinemasını Taksim Sahnesi adıyla yeniden hizmete sokup Konya, Bolu, Çorum, Kahramanmaraş, İzmir Karşıyaka Devlet Tiyatroları binalarını, Bursa Feraizcizade Oda Tiyatrosunu ve bir süredir kapalı tutulan Ankara Oda Tiyatrosunu hizmete açar. Kurumun içe dönük yapısını değiştirerek dışa açılması için tedbirler alır. Daha önceki dönemde Devlet Tiyatrosundan ayrılmış sanatçıların büyük bölümü Özakman'ın döneminde kuruma geri dönmüştür. Ankara Devlet Tiyatrosu Müdürlüğü'nün kurulması da Özakman'ın genel müdürlüğü döneminde gerçekleştirilir. Özakman'ın önem verdiği bir diğer husus da repertuarda yerli oyunlara ağırlık vermek olur. Sahnelenen oyunlar arasında yerli oyun-

ların oranını % 60'ların üzerine çıkarır. Bu tutumunun nedenlerini şu sözlerle açıklar (Temur, Şubat 1984, 79):

> Milli tiyatronun özünü, milli repertuar oluşturur. Yani Türk tiyatro yazarlarının bugüne kadar yazdığı oyunlar ve bundan sonra yazacakları oyunlar milli tiyatroyu oluşturacaktır. Devlet tiyatrosunun temel görevi milli repertuarın oluşması için her türlü tedbiri almak, zenginleşmesini sağlamak ve bu repertuardan seçilecek örnekleri en iyi şekilde temsil etmektir. Bugün Türkiye'de oyunculuk, sahneye koyuculuk ve yazarlık aynı seviyededir. Birinin önde olduğunu iddia etmek kanımca doğru değil. Şimdi dava, tiyatro san'atını oluşturan bu üç temel ögenin elbirliği içinde tiyatroyu daha iyi seviyeye getirmesine çalışmaktır. Devlet Tiyatroları Cumhuriyetin 60. yılı dolayısıyla Türk Tiyatro edebiyatının ulaştığı seviyeyi sergilemekle bu konuda verimli, yol gösterici ve olumlu bir tartışma ortamını da açmak istemiştir.

Görevden ayrılışının ardından Özakman'ın genel müdürlüğü dönemini değerlendiren Ayşegül Yüksel (15 Ocak 1987, 13–14) uygulamaları, başarılanları ve başarılamayanları şu sözlerle kayıt altına alacaktır:

> Özakman, döneminde, genellikle içe dönük bir kurum niteliği taşıyan Devlet Tiyatroları'nda belli bir oranda dışa açılma gerçekleştirilmiştir. Devlet Tiyatroları oyun dağarının saptanması üstüne tiyatro adamlarının düşünceleri yazılı olarak sorulmuş, anket yoluyla seyircinin eğilimleri de saptanmıştır. Yine Özakman döneminde, bir sonraki mevsimin oyunları Devlet tiyatroları tarihinde ilk kez yaz başında açıklanmış ve çoğunlukla da bu açıklamaya uyulmuştur. Özakman döneminde, daha önce Devlet Tiyatroları'ndan ayrılmış ya da ayrılmak zorunda bırakılmış kimi sanatçılar yuvaya dönmüşlerdir. Devlet Tiyatroları'na emeği geçmiş sanatçılar için törenler, tiyatro konularında çeşitli söyleşiler düzenlenmiştir. Özakman Gençlik Yılı'nda Devlet tiyatroları Gençlik tiyatrosu biriminin de kurulmasına öncülük etmiştir.
>
> […]

> Sanatçılarını yalnız Devlet Konservatuvarı'nı bitirenlerden değil, tiyatro eğitimi veren başka kurumlarda yetişmiş gençler arasından sınavla seçen Gençlik Tiyatrosu Müdürlüğü yoluyla çocuk ve gençlik oyunlarının daha özenli, daha nitelikli yapımlarla gerçekleştirilmesi sağlanmıştır.
>
> [….]
>
> Özakman döneminin bir başka başarılı eylemi de "oda tiyatrosu" anlayışının yetkin bir biçimde sürdürülmüş olmasıdır. Son birkaç yılın en iyi oyunculuğun sergilendiği yapımları ya "İlk Evlilik", "İyi Geceler Anne", "Hüzzam", gibi Oda Tiyatrosu oyunlarında ya da "Öyle Bir Sevgi ki" gibi daha büyük sahnelerde de oynanabilen iki kişilik oyunlarda gerçekleştirilmiştir.

Ayşegül Yüksel, yazısında Özakman'ın genel müdürlüğü dönemindeki siyasi koşullara da dikkat çeker. 12 Eylül Askeri Rejiminin sürdüğü bir dönemde genel müdürlük görevine getirilen Özakman'ın, Kasım 1983 seçimlerinin ardından, yeni bir iktidarla çalışmak durumunda kalması da üzerinde durulması gereken önemli bir sorun niteliğindedir.

> Özakman döneminin altıncı ayında devlet yönetimi de el değiştirmiş, işbaşına içinde "dört eğilimi" de barındıran ANAP Hükümeti geçmiştir. Böylece Özakman göreve başladığı zaman karşı karşıya olduğu koşullardan başka koşullara da uymak zorunda kalmıştır. Artık Özakman'a Devlet Tiyatroları'nda "sonu mutlu biten" oyunlar sergilemesini sağlamak görevi de verilmiştir. Özakman bir dolu açmazdan kurtulma yolunu, ağırlığı nitelikli ya da niteliksiz yerli oyunlara vermekte, böylece yerli yazarların kendi oyunlarını Devlet tiyatroları'nda çok ve sık oynatma isteğini de yerine getirmekte bulmuştur.
>
> [….]
>
> Ve Turgut Özakman, Devlet Tiyatroları'nın, bu iki politikası doğrultusunda yıllardır yaşamakta olduğu sorunun bedelini de kimseyi "mutlu" edemeyerek ödemiştir. (Yüksel, 15 Ocak 1987, 14)

Özakman'ın Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü döneminde gerçekleştirdiği en dikkat çekici uygulamalarından biri ise gazete ve dergilere ilan vererek Türk Tiyatrosunda önemsediği bir aksaklığa çözüm bulmaya, yeni oyun yazımını teşvik etmeye çalışmasıdır. İlan metni, Özakman'ın yeni oyun yazarları yetiştirilmesi sorununa bakışını ortaya koyması açısından önemlidir:

> Genç Yazarlar!..
>
> -Oyun yazıyor musunuz? Yazıyorsanız, iç rahatlığı ile yollayın. Oyununuz, Gerekli düzeyde ve nitelikte ise sevinçle sahneleriz. Usta yazarlarımızın her yeni oyunu gibi, her yeni yazarın ustalığı da Türk tiyatrosunun yarını adına Devlet tiyatroları ailesini mutlu eder.
>
> -Oyununuz, gerekli düzeyde ve nitelikte değilse nedenlerini birlikte araştırırız. Dramaturglarımızla tanışır, konuşur, görüşür, tartışırsınız. Tiyatro bilginizi sınar, genişletir, zenginleştirirsiniz.
>
> -İsterseniz Ankara'da "dramatik yazarlık" kursu da açabiliriz. Sözün özü, sevgili genç yazarlar, sizleri, Türk Tiyatrosuna kazanmak istiyoruz. Sabırla, anlayışla, ciddilikle… Sizler de bizim kadar kararlıysanız, işbirliği yapalım.
>
> -1985 yılı Gençlik Yılıdır!..
>
> Sevgilerle
>
> DEVLET TİYATROLARI
>
> GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
>
> Yazışma adresimiz: Küçük Tiyatro, Dramaturgi Bürosu, Ulus-Ankara. (Devlet Tiyatroları, Haziran 1984, 83)

Özakman'ın Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü dönemini, istifasının hemen ardından değerlendiren yazılardan birinin sahibi de Tahir Özçelik'tir. Özçelik 15 Ocak 1987 tarihinde Milliyet Sanat Dergisi'nde yayımlanan yazısında bu dönemin olumlu yanlarını ironik bir dille anlatır (Özçelik, 15 Ocak 1987, 14–15):

Evet, sonunda, Devlet Tiyatroları Genel müdürü Turgut Özakman görevinden istifa etti. Böylece, bizim gibi on milyonlarca vatandaş da rahat bir nefes aldı!

Zira ki Bay Özakman, 1984'ün ilk aylarında daha bu göreve atanır atanmaz, eski köye yeni âdetler getirmeye kalkışmış, oyun yazarı olduğunu bakmadan Devlet Tiyatroları'na çağdaş nitelikli, dinamik bir sanat kurumu kimliği kazandırmayı kafasına koymuştu.

Örnekse, Varlık Yıllığı 1985'te bir yılın özetini çıkarırken, Devlet Tiyatroları konusunda Hayati Asılyazıcı şunları söylüyordu:

"1984–85 dönemi için bütün oyunların yaz aylarında açıklanması ve kurumun oyun dağarı ve çalışma düzeni açısından yeni bir aşamadır. Devlet tiyatroları Genel Müdürü Turgut Özakman'ın planlı çalışma dönemini başlattığını vurgulamak istiyorum. Türk tiyatro tarihinde planlamayı ve oyun dağarını dengeleyip yaygın bir tiyatro programını uygulayabilmiş tiyatro yönetmenini ilk kez görüyoruz."

İşte bu zat, oyun dağarını provaların başlamasından 3,5 ay önce açıklamakla, yönetmenleri, sahne ve giysi tasarımcılarını 2,5 ay önceden belirlemekle yetinmeyip, provaları da alışılagelmiş zamandan iki hafta önce başlatmakla sanatçıların ve teknik personelin keyfine limon sıkmıştır.

Bu zat ayağının tozuyla, başında bulunduğu kurumun kulisine barış ve uyum getirmek için çaba göstermekle kalmamış, durup dururken çalışma disiplini uygulamasına da önem vermiştir.

Bu zat Devlet tiyatroları'nın daha verimli olması ve çalışmalarından daha geniş kitlelerin yararlanabilmesi için yeni sahneleri hizmete sokarak sahne sayısını 19'a, koltuk sayısını 8 binin üzerine çıkarmış, 67 ilin kasaba ve köylerine düzenlenen turnelerle, devletin parasını çarçur etmiştir.

Bu zat, iki buçuk yılı aşkın genel müdürlüğü sırasında bir tiyatro belgeliği birimi, bir çocuk ve gençlik tiyatrosu birimi kur-

> muş, sahnelenen Türk yapıtlarının oranını yüzde 60'ın üzerine çıkartarak yazar arkadaşlarını dehşetli kayırma oyuna gitmiştir.
>
> […]
>
> Bu zat, çoktan görevden alınmalıydı!
>
> Zira bu zat, onu yakından tanıyanların belirttiğine göre, iyi bir oyun yazarı, kafa yapısı "sağlıklı" bir insan, ama "gergedanlaşma"sını bilmeyen bir bürokrattır.

Derginin aynı sayısında yayımlanan yazısında Ayşegül Yüksel (15 Ocak 1987, 15) Özakman'ın Genel Müdürlüğü dönemini daha eleştirel bir tutum içinde değerlendirir:

> Sonuç olarak Özakman yönetimindeki Devlet Tiyatroları sayısı ne yazık ki "on"u geçmeyen özenli yapımlar dışında ne "üst düzeyde tiyatro" isteyen seyirciyi, ne hükümeti, ne yerli yazarları, ne de kurumdaki sanatçıları yeterince mutlu edebilmiştir. Bizim için önemli olan kurumun iç ilişkileri ya da devletle olan ilişkileri değil, sahnede yansıyan tiyatro düzeyidir. Yetersizliği yıllardır tartışılmakta olan bu düzeyin Özakman döneminde "yükselişe" geçmemiş olması, Devlet tiyatroları'nın büyük kentlerde "düzeyli tiyatro" yaparken, aynı anda Anadolu'ya tiyatro hizmeti götürme zorunluluğunun yarattığı nitelik-nicelik çatışmasından ve Özakman'ın çeşitli güçleri dengede tutma adına gerek oyun gerekse oyuncu ve yönetmen seçiminde Devlet tiyatroları adına "kendi özlediklerine" değil, "uygun görüleceğini düşündüklerine" öncelik tanımış olmasıyla açıklanabilir.

Özakman, Devlet Tiyatroları repertuvarı için yeni oyunlar bulmaya, her vesileyle dile getirdiği tiyatrocu-yazar iletişimsizliği sorununu çözmeye çalışsa da kendi oyunu **Bir Şehnaz Oyun**'u sahnelenmesi için bu tiyatroya vermez. Yerine Enka Holding'in düzenlediği oyun yazma yarışmasına katılmayı tercih eder. Yarışma sonucu Eylül 1984'te açıklanır. Birinciliğin Ülkü Ayvaz'ın **Yeniden Yaratma** adlı oyununa

verildiği yarışmada Özakman, **Bir Şehnaz Oyun**'la ikincilik ödülünü alır[1]. Oyun, ödülün açıklanmasının hemen ardından Ergin Orbey yönetiminde Ankara Sanat Tiyatrosunca sahnelenir. Göstermeci tarzda yazılmış olması dolayısıyla eleştirmenlerce yazarın daha önceki göstermeci oyunlarıyla karşılaştırılan **Bir Şehnaz Oyun** öncekiler kadar övgü almaz. Ayşegül Yüksel, oyunun sahnelenmesi dolayısıyla 9 Ocak 1985 tarihli Cumhuriyet gazetesinde (5), "Çok eğlendiren, ama aynı oranda düşündürmeyen Bir Şehnaz Oyun" başlıklı bir yazı yayımlayacaktır:

> "Bir Şehnaz Oyun" çok eğlendiren, az düşündüren bir oyun. Düşündürücü özelliklerin, sahnede yer alan yoğun güldürü ortamı içinde geri düzeye atılmış olması, yazarın bilinçli olarak yaptığı bir seçimden mi, yoksa oyun metni oluşturulurken eğlendirici ve düşündürücü öğeler arasında yapısal bir denge kurmada bir takım zorlukların aşılamayışından mı kaynaklanıyor, anlamak zor.

15 Ocak 1985 tarihli Milliyet Sanat dergisinde (42) yayımlanan yazısında Atilâ Sav da aynı görüşü dile getirir:

> Belki "Şehnaz Oyun" daha öncekilere göre içerik ve öz bakımından biraz daha hafif. Ama kurgusu ve dokusu için söylenecek söz yok.

1985 yılında Özakman'ın yeni bir oyunu seyirci karşısına çıkar: **Töre**. Oyun, Ocak 1985'te, Tolga Aşkıner yönetiminde, Nisa Serezli Tolga Aşkıner Tiyatrosunca Kadıköy Halk Eğitim Merkezinde sahnelenir. Bir sonraki sezonda da devam eder.

Töre, Özakman'ın ifadesiyle "kadını yüceltmek, kan davasını aşağılamak için yazılmış" bir oyundur (Özakman, 1989). Ayşegül Yüksel (1997, 113) bu oyunu Özakman'ın iki ayrı döneminin özelliklerini birleştiren "ilginç bir deneme" olarak nitelendirir. Oyunun belirleyici unsurlarını ise, aynı yazısında "bir yandan ilk dönemin, duygusal yoğunluğa dayalı 'gerçekçi' oyunculuk biçemini gerektiren dramatik duyarlık,

---

[1] Yarışma seçici kurulu: Metin And, Özdemir Nutku, Zeki Ömer Defne, Mehmet Kaplan, Yıldız Kenter. (Hürriyet Gösteri, Ekim 1984, 57)

öte yandan ikinci dönemin ‘gülünçlü-fantezi’ boyutunda yansıyan ‘oyunsu’ yaklaşım” diyerek ifade eder.

Özakman, 12 Ocak 1987 tarihinde Devlet Tiyatroları Genel müdürlüğü görevinden istifa eder. Nokta dergisinde yer alan bir yazıdan (11 Ocak 1987, 12–14), Özakman’ın istifasında dönemin Kültür ve Turizm Bakanı Mesut Yılmaz’ın siyasi tutumunun ve Özakman’ın Genel Müdürlüğü aleyhine yürütülen kulis çalışmalarının etkili olduğu anlaşılmaktadır.

Özakman’ın Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü görevinden istifa edişinin ardından kaleme aldığı oyunlardan biri Devekuşu Kabare Tiyatrosu için yazılmış olan **Deliler**, diğeri ise bir gençlik oyunu olan **Ben Mimar Sinan**’dır.

Bir ısmarlama oyun olan **Deliler,** 6 Ağustos 1987 tarihinde, Zeki Alaysa yönetiminde Devekuşu Kabare Tiyatrosunca sahnelenir. Oyun deliler ve delilik üzerine bir tür çeşitlemedir. Devekuşu Kabare Tiyatrosunun iki asal oyuncusu Zeki Alasya ve Metin Akpınar düşünülerek; onların zaman içinde, kendi deneyimleriyle geliştirdikleri tarzda yazılmış episodlardan oluşmaktadır.

Ben Mimar Sinan’ın sahnelenmesi ise, UNESCO tarafından Mimar Sinan Yılı ilan edilen 1988 yılının 13 Kasımında gerçekleşir. Oyun Kerim Afşar yönetiminde, Özakman’ın genel müdürlüğü döneminde kurulmuş olan Devlet Tiyatrosu Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu birimince sahnelenir. Genç seyircilere Mimar Sinan’ın sanat anlayışını anlatmak, bu sanat anlayışının arka planındaki düşünüş biçimini göstermek amacıyla yazılmış, anlatıya dayalı, tek perdelik kısa bir oyundur.

Özakman, **Ben Mimar Sinan**’ın ardından oyun yazmaya uzunca bir süre ara verir. Fakat onun oyun yazmaya ara verdiği yıllar, oyunlarının yeniden yeniden sahnelendiği yıllar olacaktır[1].

---

[1] Öyleki yeni yazarların yetişmiyor olması anlamına gelen bu gelişmeden rahatsız olur hale gelecektir Özakman. Bu rahatsızlığını dile getirmekten de geri durmaz. Son Sahne dergisinin Haziran-Temmuz 2003 tarihli sayısında yer alan bir yazısında konuyu şu sözlerle değerlendirir (32): “[…] bizim oyunlarımızı ısıtıp ısıtıp, temcit pilavı gibi koyacaklarına, taze kan, taze bir nefes gelse olağanüstü olur. […] Biz artık, arada bir, hatır için oyunu oynanacak yazarlar sınıfıyız. Bu böyle! Doğrusu bu!”

1988 yılında Radyo Televizyon Yüksek Kurulu üyeliğine seçilen Özakman, bu kuruldaki toplantılardan birinde, kendisinin kurtuluş savaşı konusundaki çalışmalarını, o konuda bir roman yazma hazırlığı içinde olduğunu bilen Televizyon Daire Başkanı Serpil Akıllıoğlu'nun reddedemeyeceği bir önerisiyle karşılaşır. Roman olarak tasarladığı konuyu televizyon dizi draması olarak yazması istenmektedir kendisinden. Öneriyi kabul eder.

Aldığı görevi, yoğun bir çalışmayla, makul bir sürede yerine getirerek Kurtuluş adlı televizyon dizisinin senaryosunu 1989 yılında, 20 bölüm hâlinde Türkiye Radyo Televizyon Kurumuna teslim eder. Fakat 20 bölüm olarak yazılan dizi drama 6 bölüm hâlinde çekilecektir. İçine sinmeyen bu uygulamayı daha sonraki yıllarda şu sözlerle değerlendirir:

> TRT Yönetim Kurulu bütçe sorunlarını ileri sürerek, önce 90 dakikalık bir film olarak çekilmesini istedi, sonra üç bölüme çıktılar. Sonunda Genel Müdür Kerim A. Erdem, Yönetim Kurulu Üyesi Gültekin Samancı ve Yönetmen Ziya Öztan'ın çabalarıyla altı bölüm olmasına rıza gösterdiler. (Özakman, 2005, 10)
>
> Yazılan senaryonun üçte birinden yararlanılabilmiş, birçok ayrıntıya yer verilememiştir.

Dizinin yönetmenliğini Ziya Öztan üstlenir[1]. Çalışma, Özakman'ın ifadesiyle (2005, 10) "temiz bir film" olur. Uzunca bir sürede, yoğun bir emekle çekilen dizi 22 Mart 1994 tarihinde TRT 1 televizyonunda yayımlanmaya başlar. Beğeni ve takdirle karşılanır. Daha önce yapılmış benzeri bir çalışma olmadığından büyük bir açığı kapatmıştır. Kurumun gururlandığı bir çalışma olarak TRT televizyonlarında her vesileyle defalarca yayımlanır, yayımlanacak gibi de görünmektedir.

---

[1] Müziklerini Muammer Sun'un hazırladığı geniş oyuncu kadrolu bu dizide -elbet ağırlık profesyonel oyunculardaolmakla birlikte- oyuncu olsun olmasın pek çok tanınmış sima irili ufaklı rollerde görev alır. Kurtuluş, yapımında görev alan herkesin gururla andıkları bir çalışma olur. Çalışmanın oyuncu kadrosundan bazı isimler şu şekilde sıralanabilir: Rutkay Aziz (Mustafa Kemal), Savaş Dinçel (İsmet), Macide Tanır (Zübeyde Hanım), Tamer Levent, Timur Selçuk, Aşkın Nur Yengi…

Kurtuluş dizisinin çekiminin sürdüğü yıllarda başka gelişmeler de olur. Özakman 1990 yılında Radyo Televizyon Yüksek Kurulu Başkan Yardımcılığı'na seçilir[1]. Aynı yılın başlarında **Bir Şehnaz Oyun** adlı oyunu, **Gözeller ve Mırşepler[2]** (Güzeller ve Zaptiyeler) adıyla, Yücel Erten yönetiminde, Taşkent Devlet Tiyatrosunca Özbekçe olarak sahnelenir. 1990 yılının bir diğer önemli olayı da **Ah Şu Gençler**'in Viyana TÜ Tiyatrosunca A. G. Aleksanyan yönetiminde Türkçe olarak sahnelenmesidir.

Yazarın toplu oyunlarının basılması süreci ise 1991 yılı Ekim ayında, ilk olarak **Ah Şu Gençler**, **Töre** ve **Ocak** adlı oyunlarının Toplu Oyunları 1 başlığı altında Mitos Boyut Yayınevince yayımlanmasıyla gerçekleşir. İkinci kitap ise 1992 yılı Haziranına kalır. Toplu Oyunları 2 başlığı altında yayımlanan ikinci kitapta yazarın **Sarıpınar 1914**, **Fehim Paşa Konağı**, **Resimli Osmanlı Tarihi**, **Bir Şehnaz Oyun** adlı oyunları bulunmaktadır[3].

Özakman 1993 yılında ilk romanı **Korkma İnsancık Korkma[4]** ile okuyucu karşısına çıkar. Roman, Özakman'ın yazarlık serüveninde önemli bir kırılma noktasıdır. Bu tarihten itibaren oyun yazarlığının yerini romancılık alacak, Özakman bir romancı ve tarihçi olarak belleklerde yer etmeye başlayacaktır. 60'lı yaşlarındadır ve usta olduğu bir alanı terk edip acemi olduğu bir alana geçiş yapmaktadır. Kendisiyle yapılan bir söyleşide (Aliye, 2001, 131) bu gelişmeyi şu sözlerle değerlendirir:

> "Ama insan kendini tekrar edeceği tehlikesini gördüğünde o işi bırakmalı. Ben öyle yaptım, romana döndüm. Hep o rekoru ega-

---

[1] Özakman 1994 yılında Radyo Televizyon Yüksek Kurulu üyeliği görevinden ayrılmıştır.

[2] Oyunun Özbekçe çevirisini Miad Hakimov yapmıştır.

[3] Dizinin üçüncü kitabı 1999 yılında aynı yayınevi tarafından yayımlanan Toplu oyunları 3 başlıklı cilt olur. Bu ciltte kısa oyunlarını (**Hastane**, **Karagöz'ün Dönüşü**, **Kardeş Payı**, **Darılmaca Yok**, **Berberde**), gençlik oyunlarından birini (**Ben Mimar Sinan**) ve tek çocuk oyunu olan **Ak Masal Kara Masal**'ı toplar yazar. 1999 Kasımında yayımlanan Toplu Oyunları 4 başlıklı dördüncü ciltte **Pembe Evin Kaderi** ve **Güneşte On Kişi**; 2000 yılı Mayısında yayımlanan Toplu Oyunları 5 başlıklı beşinci ciltte ise **Duvarların Ötesi**, **Kanaviçe**, **Paramparça** adlı oyunları yer alır. Daha sonraki yıllarda yeni baskıları da yapılır sözü edilen çalışmaların. Ayrıntılı bilgi, çalışmanın Turgut Özakman'ın Eserleri bölümünde Oyunları başlığı altında verilmiştir.

[4] Bilgi Yayınevi.

> le etmek için piste çıkılmaz. Demek yeni bir şey istiyor. Romana döndüm ben de. Acemi olduğum için hoşuma gitti bu iş. Acemi olmanın ayrı bir tadı var. Bir ressam 'Sağ elim öldü, yaşasın sol elim' diyor. O laf çok hoşuma gidiyor. […]"

Korkma İnsancık Korkma, anı roman üslubunda kaleme alınmış bir eserdir. Romanda, çocukluğunu İstanbul Bakırköy'de bir konakta geçirmiş olan roman kahramanının Tiya Eleni adında Rum bir kadının elinde, sevgi ortamında büyüyüşü anlatılır. Yazarın çocukluğunu İstanbul Bakırköy'de geçirmiş olması dolayısıyla, ilk akla gelen sorulardan biri olan romanın otobiyografik bir yanı olup olmadığı sorusunu şu sözlerle yanıtlar Özakman:

> Yaşanan değil, kurmaca bir öyküdür. Ama çoook uzun bir sürede içimde gelip oluştu. Bu yüzden gerçek gibi oldu. İlk romanım. Sizi bilmem ama ben o aşka vurgunum! (Uçar, 28 Kasım 2005)

Her ne kadar bir ilk roman olsa da, **Korkma İnsancık Korkma**'nın yazarlığının 47. yılında usta bir yazarın elinden çıkma usta işi bir eser olduğu eleştirmenlerce de kabul edilir. Roman özellikle dili ve anlatımındaki yalınlık bakımından övgü toplar.

> Özakman'ın, bütün oyunlarında gözlemlenen bir dizi özelliği romanlarına da taşımış olduğu görülebiliyor. Nedir bunlar: 1. Hiç aksamayan, çok sağlam bir kurgulama; 2. Okuru kamçılayan, kurguyla at başı götürülen merak duygusu; 3. Bütün bunların örtüştüğü aynı bir doku içinde birbirine ilmeklenmiş dil bilinci ve beğenisi.
>
> [….]
>
> Turgut Özakman'ın romanlarındaki dil tadı, pek çok kimsenin ilgisini çekmeyebilir, bu kişiler, söz konusu beğeniyi yansıtan pek çok romancı bulunduğunu örnekleyerek Özakman'daki tadın ayrıksı biryan taşımayacağını savlayabilir… Ama Özakman, dil tadını oyunlarına taşıyabilmiş az sayıdaki oyun yazarımız arasındadır bana göre… Bu yanı görüldüğünde onun, romanlarına taşıdığı dil bilincinin kaynağına inilebilir böylece. (Aslankara, Eylül 2001, 90)

1994 yılında Radyo Televizyon Yüksek Kurulu üyeliğinden ayrılan yazar, ağırlığı Atatürk ve Kurtuluş Savaşı konulu çalışmalara vererek yoğun bir çalışma temposuna girer. Bu dönemin ilk ürünü, 1995 Nisanında yayımlanan **Dr. Rıza Nur Dosyası** olur. Kurtuluş Savaşı yıllarının tartışmalı ismi Rıza Nur'un tarih çalışmaları üzerine, tezlerini onun verdiği bilgilerden yararlanarak çürüten bir çalışmadır bu. Yazar, Bilgi Yayınevinden yayımlanan bu kitabında nasıl bir yöntem izlediğini kendisiyle yapılan bir söyleşide şu sözlerle açıklar:

> Rıza Nur'un anılarından özellikle resmi tarihe karşı alternatif bir modern tarih çıkarmaya çalışan bazı genç yazarlar var. Bunlar daha ziyade magazin yazarları. Onların çok kullandıkları bir kaynaktır Rıza Nur. Rıza Nur'u okuduktan sonra ben bir şey katmadım; Rıza Nur, ne söylüyorsa ne iddia ediyorsa, bir süre sonra bir başka sayfada onun tam tersini söylüyor zaten. Rıza Nur'un karşısına Rıza Nur'u çıkartarak Rıza Nur meselesini galiba kapattığımı sanıyorum. Şimdi galiba Rıza Nur'a başvuran pek olmuyor. Olursa herhalde kendilerine bazıları o çalışmayı hatırlatırlar. (Aliye, 2001, 115)

Dr. Rıza Nur Dosyası'nı 1997 yılında yayımlanan **Vahidettin, Mustafa Kemal ve Milli Mücadele Yalanlar, Yanlışlar, Yutturmacalar** adlı çalışması izler. Büyük beğeni ve takdir toplayan çalışma, 1997 yılı Aralık ayında Sedat Simavi Sosyal Araştırmalar Ödülü'nü; 1998 yılı Haziranında da Yunus Nadi Sosyal Bilimler Ödülü'nü alır.

Alternatif tarih adı altında kaleme alınan pek çok çalışmanın yanlışlarını belgelerle dile getirme esası üzerine kurulu bir kitaptır bu. "Resmi tarih ve alternatif tarih gibi iki tarihin yan yana yürümesi"nin ülkemize "pahalıya mal olacağı" kanaatini taşıyan yazar, bu tip çalışmaların yanlışlarını düzeltme konusunda devlet kurumlarından herhangi bir çıkış göremeyince kaleme aldığı bu çalışmada amacının, "doğruyu isteyenlere yardımcı olmak, yanlış inandırılmışlara da gerçek tarihi ortaya koymak, irdeleyerek doğruyu bulmalarını sağlamak" olduğunu dile getirmektedir (Aliye, 2001, 113–114). Zeynep Aliye'nin (2001, 113) eserin dil ve üslubuna ilişkin tespitleri, Özakman'ın yazarlık serüvenini ortaya koyması bakımından önemlidir:

> Yüzlerce yerli ve yabancı kaynağa dayanarak gerçekleri açıklayan Turgut Özakman, bunu yaparken kalemini bir araştırmanın sevimsiz soğuk havasına asla sokmadan, canlı, akıcı dilinin, bilinen kıvrak üslubunun da yardımı ile kuru, yorucu ve ayrıntılı bilgileri bile keyifle okunacak biçimde sunuyor. Öğretmenden öğrenciye, tarihçiden yakın tarihimizi daha iyi öğrenmek isteyene, yarını görmek, sağlıklı bir gelecek kurmak isteyen herkese gerçek bir başvuru kaynağı oluşturabilecek bu yapıtta okur, zaman zaman acı bir şekilde gülerken, zaman zaman da yaratılmak istenen sahte tarihi, kurgulanan senaryoyu görüp acı duyuyor. Ülkesinin ve geleceğinin ne kadar da kendi çabasına bağlı olduğunu anladığında ise iyice şaşırıyor, belki umutsuzluğa da düşüyor…

Özakman'ın yaklaşık elli yıllık yazarlık deneyimi, belgelere ve tartışmalara dayalı bir çalışmada da kendini göstermiş; son derece hacimli bir eser olan bu çalışma, içeriğinin yanı sıra kolay okunurluğu ve anlaşılırlığı bakımından da dikkatleri üzerine çekmiştir. Yazarı, 28 Eylül 1998 tarihinde, "üstün hizmetleri dolayısıyla", Anadolu Üniversitesi'nce "fahri doktor" unvanıyla ödüllendirilir.

Kurtuluş adlı televizyon dizisinin devamı olarak düşünülen ve senaryosu Turgut Özakman tarafından kaleme alınan **Cumhuriyet,** önce sinema filmi olarak hazırlanır ve 28 Ekim 1998 tarihinde, pek çok sinemada birden gösterime girer. **Kurtuluş** dizisinin devamı niteliğindeki bu çalışmanın yönetmeni de Ziya Öztan'dır. Asal oyuncu kadrosu ise büyük bir çoğunlukla **Kurtuluş**'takinin aynıdır. Çalışmanın televizyon dizisi olarak hazırlanmış şekli ise, TRT televizyonları tarafından 1999 yılında yayınlanmıştır.

Özakman'ın "yaklaşık elli yıllık yazarlık ve otuz beş yıllık eğitmenlik deneyimi" birikimiyle kaleme aldığı **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği** adlı kitabı, Kasım 1998'de Bilgi Yayınevince yayımlanır. Oyun yazarlığı için yeteneğin gerekli olduğuna, ancak bilgi ve görgüyle geliştirilmesi gerektiğine inanan yazarın oyun ve senaryo yazımında genç yazar adaylarına yardımcı olmak için kaleme aldığı bir çalışmadır bu. Kitabından elde etmeyi umduğu yararı, çalışmanın giriş bölümünde, "mütevazı yazarlara da ihtiyaç var" diyerek dile getiren yazar (Özakman, 1998, 9), bu kitabı kaleme alırken izlediği yöntemi şu sözlerle açıklar (10):

> Kitapta, genel olarak geçerli ve yaygın kurallar dikkate alınmış, basitten karmaşığa doğru bir yol izlenmiş, yazar adayının öğrenmesi gerekli terimlere ve adlara adım adım yer verilmiş, kuramsal ayrıntılardan kaçınılmış, önemli bilgiler her gerektiğinde tekrar edilmiş, birçok örnek verilmiş, kavramların değişik karşılıkları da belirtilmiştir. Bazı bilgiler diyalog yoluyla açıklanmıştır. Ekler bölümünde, okunması gerekli ve yararlı kitaplar ile 100 oyun ve senaryonun adı da bulunmaktadır.

Özakman, 1999 yılında iki yeni kitap yayımlar. Bunlardan biri, 1946 yılında Tercüme Dergisi Şiir Özel Sayısı'nda yayımlanan şiirlerin yeniden düzenlenmesiyle oluşturulan **Unutulmaz Şiirler** adlı çalışmadır. Yazar bu çalışmanın yayımlanış serüvenini kitabının önsözünde şu sözlerle dile getirir (Unutulmaz Şiirler, 1999, 12):

> Bir gün öğrencilerime Annabel Lee şiirinden söz ettim. Anladım ki çoğunun bu dünyanın en güzel aşk şiirinden haberi yok! İçim burkuldu. Annabel Lee şiirini bilmeden gençlik dönemi kapatılabilir mi?
>
> O duygu ile sevgili Ahmet Küflü'ye koştum. Özel Sayı'da yalnız şiirler değil, şiirle ilgili birçok düzyazı da yer almaktadır. Hiç olmazsa şiirlerin yeniden yayımlanmasını önerdim. Duraksamadan kabul etti.

Kitaba kaynaklık eden Tercüme Dergisi Şiir Özel Sayısı'nda şiirlerin yanı sıra şiirle ilgili kimi düz yazılar da bulunmaktadır[1]. Özakman, kitabının önsözünde, şairler bakımından derginin sınırları içinde kalındığını, ancak dergide var olan kimi şairlerin dergide yer almayan kimi şiirlerinin de çalışmaya eklenmiş olduğunu; ayrıca şairler hakkında verilen bilgilerde de güncellemelere gidildiğini açıklar (Unutulmaz Şiirler, 1999, 12).

---

[1] Orhan Veli, Melih Cevdet Anday, Sabri Esat Siyavuşgil, Sabahattin Eyuboğlu, Azra Erhat, Yaşar Nabi Nayır, Cahit Sıtkı Tarancı, Selahattin Batu, Necati Cumalı gibi pek çok dil ustasının çevirilerinin bulunduğu özel sayının içinde daha sonraki yıllarda şiir meraklılarının dillerinden düşürmeyecekleri şiirler bulunmaktadır. (bk. Tercüme Dergisi Şiir Özel Sayısı, 19 Mart 1946)

Yazarın 1999'da yayımlanan ikinci kitabı, **Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet Kronolojisi** adlı çalışmadır. Bilgi Yayınevince yayımlanan kitapta, 1881-1938 yılları arasındaki dönemin Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet'le ilgili önemli olaylarına yer verilmektedir. Özakman bu çalışma için "esas olarak, daha önce yayımlanmış kronolojilerden yararlandığını" dile getiriyor (Özakman, 2008, 7). Kitapta, pek çok kronolojide yer alan ortak bilgilerin yanı sıra kimi yorumlara, uyarılara, ayrıntılara, dönemle ilgili gösterge oluşturabilecek kimi yan olaylara da yer verildiği görülmektedir. Daha çok gençlerin yararlanması için hazırlanıldığı kanaatini uyandıran çalışmanın nitelikleri konusunda şu hususları not düşüyor Özakman (2008c, 7):

> Bu kitapçık, kuru bir tarih çizelgesi olarak da okunabilir; sıfırdan başlayarak, bin türlü iç ve dış engeli, oyunu, tuzağı, yoksunluğu ve yoksulluğu adım adım aşıp zafere ulaşan; aydınlanmayı yani aklın ve vicdanın özgürlüğünü sağlayan, yalnız maddi kalkınmayı değil, sanat, kültür, hukuk vb. alanlarda da kalkınmayı amaçlayan, 18 yılda başarılmış benzersiz bir mücadelenin, devrimlerin ve kalkınma çabalarının satırbaşlarından oluşan heyecanlı bir roman gibi de.

1999 yılı, Özakman'ın, Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet ile ilgili araştırma ve senaryoları nedeniyle, Atatürkçü Düşünce Derneğince "yılın Atatürkçüsü" seçilen on kişi arasında yer almasının yanı sıra bir tiyatrocu olarak ödüllendirildiği yıl olur. Yazar, 9 Kasım 1999 tarihinde tiyatro sanatına katkılarından dolayı değer görüldüğü Cumhurbaşkanlığı Kültür ve Sanat Büyük Ödülü'nü alır. Özakman yalnızca bir oyun yazarı olarak değil, bir eğitmen, bir yönetici olarak verdiği hizmetler dolayısıyla da ödüllendirilmiş olmaktadır böylelikle.

Özakman'ın ikinci romanı **Romantika**, Ocak 2000'de yayımlanır. Arka kapaktaki tanıtım yazısında "Şaşırtıcı bir aşkın öyküsü", "bir aşk güzellemesi" olarak sunulur roman (Özakman, 2000). Sadık Aslankara ise (Eylül 2001, 94), Özakman'ın roman yazarlığını değerlendirdiği bir yazısında, bir "aşk ve tutku romanı" olarak değerlendirdiği romanın "[yazarın] bu alanda görmezden gelinecek bir yazar olmadığını da kanıtladığını" dile getirir (Aslankara, Eylül 2001, 90).

2001 yılı, iki şehir tiyatrosunun yıllar sonra yeniden açılırken açılış oyunu olarak bir Turgut Özakman oyununu tercih ettiği yıl olur. Eskişehir Büyükşehir Belediyesi

Şehir Tiyatrosu, 27 Mart 2001'de, Ergin Orbey yönetiminde **Bir Şehnaz Oyun**'u; Adana Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu, 16 Ekim 2001'de, Taner Barlas yönetiminde **Resimli Osmanlı Tarihi'**ni sahneleyerek yıllar sonra yeniden faaliyete geçer. Yeniden kuruluşunun ardından sahne sayısını artırmaya çalışan Eskişehir Büyükşehir Belediyesi ise 9 Nisan 2002'de açtığı ikinci tiyatro salonuna Turgut Özakman Sahnesi adını vererek bir ilke imza atar[1].

Özakman'ın **Fehim Paşa Konağı** adlı oyunu, Kültür Bakanlığı'nca yürütülen ve edebi eserlerimizin dışa açılmasını hedefleyen bir proje kapsamında, Refik Erduran tarafından İngilizce'ye çevrilir ve 2002 yılında, **Fehim Pasha's Mansion** adıyla, bakanlık yayınları kapsamında yayımlanır.

2002 yılında şaşırtıcı bir romana daha imza atar Özakman: **19 Mayıs 1999 Atatürk Yeniden Samsun'da**. Romanın birinci cildi Ekim 2002'de, ikinci cildi ise Mart 2003'te Bilgi Yayınevince yayımlanır. Roman Atatürk'ün yıllar sonra yeniden (19 Mayıs 1999'da) -tıpkı 19 Mayıs 1919'da olduğu gibi- Samsun'a çıkışı üzerine bir fantezi denemesidir. 19 Mayıs 1999'da Atatürk'ün Samsun'a çıkışı törenleri sırasında "bembeyaz bir motor" sahile yanaşır ve içinden Atatürk'e benzeyen biri, yanında kim olduğu anlaşılamayan birileriyle karaya ayak basar. Gelen kişinin kimliği kaldığı otelin fişini Mustafa Kemal Atatürk diye imzalayınca anlaşılır. Herkesi şaşkınlık içinde bırakan bu gelişme giderek yeni olaylara neden olur ve roman, Atatürk'ün 29 Mayıs 1999'da televizyonda bir konuşma yapıp yeniden "sonsuzluğa dönmesiyle" son bulur. Arada gerçekleşen olaylarsa Atatürk'ün 1999 yılındaki 10 günlük tanıklıklarından, izlenimlerinden oluşmaktadır. Romanın bitimindeki televizyon konuşması ise ülkenin içinde bulunduğu mevcut duruma Atatürk'ün dilinden getirilmiş ağır bir eleştiri niteliğindedir (Özakman, 2002; Özakman, 2003).

2002 yılı 29 Ekim kutlamaları çerçevesinde yazarın **Üç Destan** isimli "müzikli anlatı"sı, Muammer Sun'un bestesi eşliğinde, Bülent Arın'ın rejisiyle ve Rengim Gökmen'in orkestra yönetiminde, İzmir Devlet Senfoni Orkestrası ve İzmir Devlet Tiyatro-

[1] Bu girişimi Eskişehir Şehir Tiyatrosunun, ilk kuruluşunda kendisine büyük destek sağlayan Özakman'a vefa borcunu ödemesi olarak da değerlendirmek mümkündür. Nitekim o günleri yaşayan tiyatro gönüllülerinden biri olan Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen Şehir Tiyatrolarının yeniden kuruluşu sırasında da, bu binanın açılışı sırasında da belediye başkanıdır.

su sanatçılarınca İzmir'de, Spor Salonunda ücretsiz olarak seyirciye sunulur[1]. Genelkurmay Başkanlığı, Ege Ordu Komutanlığı, İzmir Valiliği, İzmir Büyükşehir Belediye Başkanlığı, Ege Üniversitesi, Maltepe Askeri Lisesi, İzmir Devlet Tiyatrosu ve İzmir Filarmoni Derneğinin işbirliği ile gerçekleştirilen, 100 kişilik orkestra, 100 kişilik koro ve 50 kişilik bir dramatizasyon ekibinin görev aldığı büyük bir projedir bu (Atilla, 29 Ekim 2002). Çanakkale Savaşı'nı, Sakarya Savaşı'nı ve Büyük Taarruz'u art arda anlatan eserin yazılış sürecini kitabının önsözünde şu sözlerle dile getiriyor Özakman (2008b, 7):

> Herkesin hayranlıkla gezdiği Anıt-Kabir Atatürk Müzesinin gerçekleştirilmesinde Eski Güzel Sanatlar Genel Müdürü Mehmet Özel'in büyük emeği vardır. Çanakkale Savaşı, Sakarya Savaşı ve Büyük Taarruz'la ilgili üç büyük panorama da onun önerisi ve çabasıyla hazırlanmıştır.
>
> Panoramaların açıklamalar eşliğinde izlenmesi için savaşlar hakkında bilgi verici kısa ses programları yapılması uygun görüldü. Metinleri ben yazdım, Muammer Sun besteledi, Cumhurbaşkanlığı Senfoni orkestrası yorumladı, Gülgûn Kutlu, Rüştü Asyalı ve Erol Kardeseci seslendirdi. Efektleri Yalçın Tuğsavul yaptı.
>
> Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası Şefi sevgili Rengin Gökmen üçünün birden bir müzikli anlatı halinde dinleyicilere sunulmasına önayak oldu, sonunda başardı.
>
> Üç Destan böyle doğdu.

Özakman'ın 1969 yılında yazdığı hâlde sahnelenmemiş olan kısa oyunu **Darılmaca Yok**, Aziz Nesin'in **Yaşasın Kavuniçi** adlı oyunuyla birlikte, bir gençlik tiyatrosu projesi olarak, Bakırköy Belediye Tiyatrolarınca, Fidan Tek Yönetiminde, 2003 yılında sahnelenir.

---

[1] Eser daha sonra da Cumhurbaşkanlığı Senfoni Orkestrası tarafından Ankara'da sunulmuştur. (Özakman, 2008, 8)

Yazar aynı yılın Ekim ayında, Edebiyatçılar Derneği tarafından, "Türk tiyatrosuna ve edebiyatına 50 yılı aşkın emeği ve katkıları nedeniyle", "2003 Onur Ödülü" ile ödüllendirilir.

Özakman'ın son dönem oyunlarından **Delioğlan** müzikali, 24 Şubat 2004 tarihinde, Yücel Erten yönetiminde, İzmir Devlet Opera ve Balesi'nce sahnelenir. İzmir Operası'nın kuruluşunun 20. yılı anısına, İzmir Büyükşehir Belediye Başkanı Ahmet Piriştina tarafından ısmarlanmış bir eserdir **Delioğlan**. İlk gösterimi de onun katılımıyla gerçekleşir (Şen, 22 Ekim 2004)**.**

2005 yılı, o yılın Nisan ayında Bilgi Yayınevince yayımlanan **Şu Çılgın Türkler**[1] adlı belgesel romanı dolayısıyla Özakman için önemli bir yıl olur. Kurtuluş Savaşını konu edinen bu romanla beklenmedik bir başarı elde edilmiş, okuyucunun ilgisi karşısında yayınevi –kitabın yayımlanmasının ardından iki ay geçmeden- sürekli artan talebi karşılayabilmek için üç matbaa ile daha anlaşma yapmak durumunda kalmıştır (Latif; Demirkazan, 12 Şubat 2007). Bir yılı aşkın zaman boyunca çok satanlar listesinin birinci sırasından inmeyen roman, bu satırların yazıldığı tarih itibariyle 374. baskıya ulaşarak Türk Edebiyatında kırılması zor bir rekora imza atar. Yazar romanının çok satmasının nedenleriyle ilgili düşüncesini şu sözlerle açıklar (Akşam, 10 Ağustos 2005):

> -[Şu Çılgın Türkler] Neden bu kadar çok satıyor?
>
> -Nedenini bilmiyorum. Rekora gidiyoruz. Böyle bir satış rakamına ulaşacağını tahmin etmiyordum. Böyle bir tahminde bulunmak hayal olurdu. Beş korsan baskısı var ama hiçbir etsini görmedik. Çünkü analar babalar bu kitabı çocuklarına hediye etmek için alıyor. Alırken de 'Orijinalini alalım' diyor. Aslı varken korsanını almıyorlar. Kırık bir duruşumuz var dünya karşısında. Bu kitabın bu kadar satılmasının nedeni halkın geçmişe vefa duygusudur. Kitap, Kurtuluş Savaşı'ndan sonra inciti-

[1] Yazar gördüğü ilgi üzerine romanında değerlendiremediği tarihsel malzemeyi Hürriyet gazetesinde yayımlanacak yazılarında değerlendirme yolunu seçse de proje uzun sürmez; 17 Ekim 2005 tarihinden itibaren haftada bir pazartesi günleri birkaç yazı yayımlanır ve yazı dizisi dizi kısa bir süre sonra sona erer.

> len yaralanan Türk halkının yarasına merhem oldu. Türk insanını üzerindeki ölü toprağını reddettiği için ilgi uyandırıyor.

1948 yılında dokuz arkadaşıyla birlikte çıktığı Polatlı - Dumlupınar Zafer Tepe yürüyüşüyle başlayan bir sürecin, yaklaşık elli yıllık bir emeğin ürünüdür **Şu Çılgın Türkler**. Yazarın milli mücadele ile ilgili anıları, bilgi ve belgeleri toplamaya başlaması 1948 yılında gerçekleştirilen bu yürüyüşle başlar. O günlerden romanın yazılışına kadar geçen süre boyunca eline geçen her türlü bilgi, belge, harita, resim ve yazılı anıyı toplayan Özakman, gençler için kaleme almış olduğunu her fırsatta dile getirdiği romanının yazılış süreci ve kimi nitelikleriyle ilgili olarak şu hususları kayıt altına almıştır (Özakman, 2005, 7–10):

> Yaklaştıkça büyüyen, bir macera romanından daha heyecan verici olan Milli Mücadele'yi, gençler için roman olarak yazmayı, bu uzun ve yoğun emeği böyle değerlendirmeyi düşündüm. Birkaç roman kişisinin çevresinde dönerek değil, bütünüyle, her cephesiyle anlatmak istedim. Bunu yapabilmek için bu tür anlatımlarda kullanılan zincirleme ve paralel kurgu modelinden yararlandım.
>
> Okurlar bu büyük konuyu, sade ve meraklı bir roman gibi yorulmadan okusunlar istedim.
>
> [….]
>
> Şu Çılgın Türkler, belgelere dayalı, gerçek olgu ve olayların romanıdır. Belgeler, mektuplar, anılar, makaleler, bilgiler, raporlar, haberler, gerçeğe bağlı kalınarak öyküleştirilmiştir. Genel olarak bütün kişiler gerçektir. O zamanlar soyadı yoktu. Ben bu önemli insanların bilinmesi için soyadlarını da kullandım.
>
> Havayı yansıtmak, ayrıntıları belirtmek ve konuyu yürütmek için Nesrin, Yzb. Faruk, Dr. Hasan, Gazi Çavuş, saatçi Ali Efendi, Panayot gibi birkaç hayali kişiye yer verdim. Olaylar tarih sırasıyla anlatılmış, gün içindeki olaylar da sabahtan geceye doğru sıralanmıştır.

> Şu Çılgın Türkler, elbette bir tarih kitabı değildir. Bununla birlikte o dönemi ve özellikle de insanlarımızı anlatan belli başlı tarihi ve askeri olayları ihmal etmedim.

Özakman, çocukluğunu Atatürk döneminde yaşamış bir yazardır. Bakırköy'de Atatürk'ü görmüş olmasını "talih" olarak değerlendirir. Ailesi işgal yılları İstanbulunu yaşamış, "kurtuluş"un ne anlama geldiğini bilen kişilerden, öğretmenleri ise Kurtuluş Savaşı'na katılıp dövüşmüş gazilerden oluşmaktadır (Saygı; Tabak, 13 Eylül 2008). Daha ilk gençlik yıllarından başlayarak Atatürk ve Kurtuluş Savaşı ile ilgilenmesini, konunun vefalı bir takipçisi olmasını bu özelliklerinde aramak gerekir.

Şu Çılgın Türkler yayımlandığı andan itibaren toplumda büyük yankı uyandırmış bir eserdir. Bu gelişmede eserin Kurtuluş Savaşı konusunda kaleme alınmış ilk belgesel roman olmasının da büyük payı vardır. Okurlar Özakman'ın kaleme aldığı **Şu Çılgın Türkler** sayesinde hem "doğru", hem de "çok kolay anlaşılır" bir tarih bilgisiyle karşılaşırlar.

Şu Çılgın Türkler'in başarısı, Turgut Özakman'ın kısa sürede daha çok kişi tarafından tanınmasına; Kurtuluş Savaşı ve Atatürk'e ilişkin bilgi açlığı içerisindeki kişi, kurum, kuruluş ve kitle örgütlerince aranan adam olmasına neden olur. Yazar, doldurduğu büyük boşluk dolayısıyla pek çok üniversite tarafından "fahri doktor" unvanıyla yahut "topluma katkı ödülü", "üstün hizmet ödülü" gibi ödüllerle taçlandırılır[1]. Çalışmanın ardından gelen diğer ödüller şu şekildedir: "Türk diline, kültürüne ve Atatürkçü düşünceye katkıları" dolayısıyla Başbakanlık Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu tarafından bir "onurluk" ve "teşekkür belgesi" (18 Ekim 2005); 12. Truva Kültür Sanat Ödülleri kapsamında Atatürkçülük Ödülü (Aralık 2005); Türk Sanayici ve İşadamları Vakfı (TÜTAV) tarafından "yılın yazarı" (Mart 2006); İncirli Lions Klübü tarafından "2005–2006 Atatürkçü Düşünceye Hizmet Ödülü" (Nisan 2006); Milliyet gazetesi Baba Beni Okula Gönder kampanyası ile Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi Fair Play Konseyi'nin Toplumsal Fair Play Ödülleri kapsamında İletişim Dalı ödülü (Nisan 2006); Marmara Bölgesine yayın yapan Radyo Barış dinleyicilerinin oylarıyla Toplumsal Barı-

[1] Fahri doktoraların ve ödüllerin listesi çalışmanın "Aldığı Ödül ve Unvanlar" başlıklı bölümünde yer almaktadır.

şa Katkı Ödülü (Haziran 2006); Ordu Belediyesi'nce "fahri hemşehrilik beratı" (Aralık 2006).

Özakman, **Şu Çılgın Türkler**'in gördüğü ilgi dolayısıyla Türkiye'nin en çok okunan yazarları arasında yerini alır. Bu romanın ardından gerçekleştirdiği söyleşilerin, konferansların; katıldığı panel ve açık oturumların sayısını bilmek neredeyse imkânsızdır. Nisan 2006'daki İzmir gezisinde Özakman'ı izleyen gazeteci Nedim Atilla'nın verdiği şu bilgiler, kendisine gösterilen ilginin boyutunu ortaya koyması bakımından önemli bir belge niteliğindedir (Atilla, 30 Nisan 2006):

> TAKEV'den Maltepe Askeri Lisesi'ne, Ege Üniversitesi'ndeki fahri doktoralıktan Rotary ve Rotaractların konukluğuna, Akhisar'dan Salihli'ye, Selçuk'a varıncaya kadar hemen her yerde büyük bir ilgi ile karşılanan Turgut Özakman'la bir günü de bendeniz paylaştım. Türkiye'nin en çok okunan yazarı olduğunu, yayımcısı Ahmet Küflü'yü vergi rekortmeni yapışını hiç mi hiç önemsemiyor. Antik çağ felsefesinden beri olan 'övgüye aldırış etme, işine bak' sözünün eri bir şekilde inandığı her şeyi söylüyor… Özakman, dile kolay 10 güne 30'dan fazla konuşma sığdırdı… Hareket etmesi pek kolay değil yaşı gereği, klimaya dayanamıyor ama onu kimse durdurabilir mi, konuştukça açılıyor, açıldıkça konuşuyor… Sağlık koşulları gereği artık uçağa da binemiyor ama şimdiden Temmuz ayına kadar tüm günleri dolu… Parlak bir kuyruklu yıldız gibi sürdürüyor yaşamını. Maşallah!

Şu Çılgın Türkler basıldığı tarihten itibaren giderek artan oranda sözü edilen, tartışılan, üzerinden nemalanılan bir eser olmuştur. Ulusalcı duyarlılığın yükseliş gösterdiği yıllardır ve **Şu Çılgın Türkler** adeta ulusalcıların bayrağı olur. Giderek bir belgesel roman olmanın ötesinde anlamlar taşımaya başlar. Bu durum gazetelere yansıyacaktır:

> Antalya'da İlknur Yalçın ile Selim Havadar'ın düğününde Atatürkçü Düşünce Derneği Antalya Şubesi tarafından başlatılan bir kampanyayla para ve altın yerine kitap takıldı. Dernek Başkanı Mustafa Durna da genç çifte takı yerine, Turgut

> Özakman'ın 'Şu Çılgın Türkler' kitabını hediye etti. 20 kitap hediye edilen çifte hiç takı takılmadı. (Altınay, 18 Eylül 2005)

Roman bu yanıyla, kimi zaman aynı siyasal görüşü paylaşmayanların hedef tahtasına da dönüşür. Bu kesimin güçlü figürlerinden biri olan Engin Ardıç'ın Akşam gazetesinde yayımlanan yazıları bu tepkiyi örneklemesi bakımından özel bir öneme sahiptir.

> Acaba 'kara kaplıda', yani Turgut Özakman'ın 'Şu Çılgın Türkler' kitabında var mıdır? Duyduğuma göre bu kitap sıtmaya, mayasıla, saçkırana ve belgevşekliğine de iyi geliyormuş. Yemeklerden sonra bir bardak suyla birlikte üç sayfa okuyacaksın, görmemişe dönüyor, top gibi kalkıyorsun. (Ardıç, 1 Kasım 2005)

Şu Çılgın Türkler'in basıldığı yılın Kasım ayında Sanat Kurumu Onur Ödülü'nü de alır Özakman. Romanın satış başarısı, yayıncısı Ahmet Küflü'nün de 2006 yılında Ankara vergi rekortmeni olması sonucunu doğurur. "Çılgın Türk" sözü dillere pelesenk olmuştur. Bilgi Yayınevi gittikçe büyüyen ilgi karşısında **Şu Çılgın Türkler** için patent başvurusunda bulunmak durumunda kalır.

Yazarı tarafından koral bir anlatı hâline getirilen **Şu Çılgın Türkler,** 13 Mart 2006 tarihinde, Atatürk'ün Harp Okuluna girişinin 107. yıldönümü dolayısıyla, Hacettepe Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü öğrencilerinin ve Devlet Tiyatrosu sanatçılarının katılımıyla, Kara Harp Okulu öğrencileri tarafından Rüştü Asyalı rejisiyle sahnelenir. Oyun Mayıs 2006'da İstanbul Kuleli, Bursa Işıklar ve İzmir Maltepe Askeri Lisesi öğrencilerince de sahnelenir. "Dramatik anlatı" niteliğindeki oyunun metni, daha geniş kitlelere ulaşabilmesi için Ekim 2006'da Bilgi Yayınevince yayımlanır.

Şu Çılgın Türkler romanı, Mart 2006'da CD ve DVD'ye aktarılarak (13 VCD, 7 DVD) 580 dakikalık "sesli kitap" olarak piyasaya sunulur.

Şu Çılgın Türkler'in yankılarının sürdüğü 2006 yılı, Turgut Özakman için tiyatroculuğunun da ödüllendirildiği bir yıl olur. Yazar, "yaşamı boyunca tiyatro dalında başarılı çizgisini sürdürmüş ya da tiyatro sanatına katkıda bulunmuş kişi" tanımlamasıy-

la Yapı Kredi Sigorta Afife Jale Ödülleri kapsamında Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü'yle ödüllendirilir.

Bu ödülü 7 Mayıs 2007 tarihinde Sadri Alışık Onur Ödülü takip eder. Ardından 26 Eylül 2007'de, 26 Eylül 1932'de gerçekleştirilen ilk Dil Kurultayı'nın 75. yılı anısına Dil Derneğince Ankara'da düzenlenen Dil Bayramı Şöleni'nde onur ödülü verilenler arasında yer alır.

Çanakkale-Kurtuluş-Cumhuriyet üçlemesinin ikinci kitabı olan ancak birinciden önce yazılan ve yayımlanan **Şu Çılgın Türkler**'in ardından üçlemenin birinci kitabı **Diriliş-Çanakkale 1915**, Mart 2008'de yine Bilgi Yayınevince yayımlanır. Bu roman da kısa sürede **Şu Çılgın Türkler**'in başarısına yakın bir başarı elde ederek 100. baskıya ulaşır. Bu eser de –tıpkı **Şu Çılgın Türkler** gibi- hem kitap, hem okuyucu dünyasında büyük bir boşluğu doldurmuştur. Özakman (2008a, 7), romanın yazılış sürecine ilişkin şu bilgileri veriyor:

> 1948'den beri yakın tarihimiz, özellikle Milli Mücadele hakkında anı, belge, bilgi toplamaktaydım. Milli Mücadele'yi yazmak için birçok hazırlık da yapmıştım.
>
> Ama tarih sırasına uyarak önce Çanakkale'yi yazıp bitirmeliyim diye düşündüm. Çünkü Çanakkale bir dirilişti, Türkün geri dönüşüydü, Milli Mücadele'nin ve Cumhuriyet'in habercisi, taç kapısı, arifesiydi, 'yeni Türkiye'nin önsözü'ydü.
>
> Hazır olduğumu sanarak başladım. Epeyce de yazdım ama sürdüremedim. Hazırlığımın yeterli olmadığını anladım. Kendimi o siperlerde yatmış, o ateş altında kalmış, yüzüme kan sıçramış gibi hissetmiyor, Çanakkale'yi yaşamıyordum.
>
> Bu büyük olayın hakkını verecek bir hazırlık gerekti. Çanakkale'yi yazmayı erteledim, hatta bıraktım.
>
> Milli Mücadele'yi yazmaya hazırdım. Bu konudaki neredeyse 50 yıllık birikimim beni 'yaz!' diye zorlayıp duruyordu zaten. Onu her aşamasıyla yaşamaktaydım. Bu nedenle önce Şu Çılgın Türkler'i yazdım.
>
> Sevgili okurlarımdan gelen cesaret verici dilekler, içimde yeniden Çanakkale'yi yazmak isteğini parlattı. Yakın tarihimizi,

> Çanakkale, Milli Mücadele ve Cumhuriyet'ten oluşan bu üçleme olarak yazmak hevesi uyandırdı.
>
> Bu üçlemeyi yazmayı hem günümüze, hem geleceğimize karşı bir görev, bir borç olarak benimsedim.

Diriliş-Çanakkale 1915 de tıpkı **Şu Çılgın Türkler** gibi kapsamlı belge desteğiyle kaleme alınmış bir eserdir. Yazarın bu çalışmasında da dil yine yalın ve etkileyicidir. Sadık Aslankara (14 Ağustos 2008, 20), Cumhuriyet Dergi'de yayımladığı bir eleştiri yazısında, "belgelerin birebir eşliğinde, ama 'Arzu ile Kamber' kolaylığında su gibi okunan bir kitap" diye nitelendirdiği roman için şu değerlendirmelerde bulunuyor:

> Bunu yaparken Özakman, bir yazar olarak iki anlatı düzlemi kuruyor yapıtında. İlk düzlemde tarihsel bilgi-veriyi temele alarak sıkı biçimde bunu örgülerken öykülemeyi örtük tutuyor. İkinci düzlemde ise bu kez tarihsel bilgi temelli veriyi geri çekip öykülemeyi eklemliyor ana omurgaya.
>
> Bu çerçevede halk tipi romancılığın ya da bir açıdan Reşat Nuri romancılığının ardılı konumunda, halka dönük tutumla verilmiyor *Diriliş*'i.

2008 yılı, Özakman'ın **Töre** adlı oyununun dans tiyatrosu gösterisi olarak sunulmasına tanıklık edilmesi bakımından önemlidir. Uygulama, 29 Mayıs 2008 tarihinde, Samsun Opera ve Balesi Birim Dans Tiyatrosunca İhsan Bengier yönetiminde gerçekleştirilir.

Aynı yıl, yazarın **Üç Destan** adlı müzikal anlatısı ile **Delioğlan** adlı müzikali, Bütün Oyunları 2 başlığı altında Bilgi Yayınevince yayımlanır.

Aya Suziki İshihara tarafından Japonca'ya çevrilen **Şu Çılgın Türkler,** 2008'de Japonya'da San-Ichi Yayınevince basılarak satışa sunulur. Kitabın Avrupa'da satışa sunulacak olan İngilizce çevirisi ise Bilgi Yayınevi bünyesinde hazırlanmaktadır (Anadolu Ajansı, 11 Mart 2009).

Özakman Aralık 2008'de, Kasım 2008'de gösterime giren **Mustafa** adlı, Can Dündar imzalı belgesel için uzun bir değerlendirme yazısı kaleme alarak önemli bir eleştiri olayına imza atar. Filmdeki tarihsel yanlışlar üzerine kapsamlı bir değerlendirme olan **"Mustafa" Filmi Hakkında** adlı kitabı, Aralık 2008'de Bilgi Yayınevince basıla-

rak ilgililere ücretsiz dağıtılır[1]. Aynı yazı **Turgut Özakman'ın Kaleminden Mustafa** başlığıyla, 9 Aralık 2008 tarihinden başlayarak 12 bölümlük bir yazı dizisi şeklinde, Cumhuriyet gazetesinde de yayımlanmıştır (Özakman, 2009a ve 9–20 Aralık 2008).

Can Dündar'ın **Mustafa** adlı filminin Atatürk konusunda duyarlı kitlelerde yarattığı rahatsızlık, Özakman'a Atatürk konusunda bir film senaryosu ısmarlanması sonucunu da doğurur. Özakman aday yapımcı firmanın önerisi üzerine 2009 yılında **Dersimiz: Atatürk** adlı film senaryosunu kaleme alır. Hamdi Alkan yönetmenliğinde hazırlanan filmin ilk gösterim tarihi 19 Mart 2010 olacaktır.

Özakman, 2009 yılında **Diriliş-Çanakkale 1915**'in ardından üçlemenin üçüncü kitabı olan **Cumhuriyet**'i yazar. Romanın birinci cildi, 29 Ekim 2009'da yine Bilgi Yayınevince yayımlanır. Büyük Zafer'den (28 Eylül 1922'den) cumhuriyetin ilanına (29 Ekim 1923'e) kadarki dönemi, cumhuriyetin kuruluş sancılarını içermektedir. Özakman, kitabının önsözünde (2009b, 7), ele aldığı dönem için "Ders ve ibret verici, uyarıcı bir dönem. Bu dönemi bilmeden sonraki olayları doğru değerlendirmek zor olur," diyor. İkinci cildin cumhuriyetin kuruluşundan Atatürk'ün ölümüne kadarki dönemi kapsayacağı yine kitabın önsözünde dile getirilmektedir. Kitabının ikinci cildinde ele alacağı dönem için şu değerlendirmeyi yapıyor Özakman (2009b, 9): "Neyimiz varsa bu döneme borçluyuz. Birçok yurtseverlik, özveri, toplumsal kahramanlık destanı ve hainlik olaylarıyla dolu olağanüstü bir dönem bu." Üçlemenin ilk iki romanında olduğu gibi **Cumhuriyet**'te de hedef okuyucu kitlesi yine gençlerdir. Özakman, genç kuşakları eğitmenin, onları zararlı fikirlerden uzak tutmanın gerekliliğini bu roman vesilesiyle de dile getirir.

Özakman'ın yazarlık yaşamını iki döneme ayırmak gerekiyor. Birinci dönem açıktır ki oyunlardan ve senaryolardan, kısaca söylersek dramatik yazarlık alanında verilen ürünlerden oluşuyor. İkinci dönemde ise yazarın romana, giderek tarihe ve tarihsel romana yöneldiğini görüyoruz. Her iki dönemin ortak özelliği titiz bir işçilik ve iyi, anlaşılır eserler ortaya koymadaki gayrettir. Özel bir okuyucu kitlesine yönelmiş bir yazar değildir Özakman. Her eserinde geniş kitlelere yönelmekte olduğu, bunu yaparken

[1] Ücretsiz dağıtılmasını güvence altına almak için olsa gerek, kitabın arka kapağına "Ücretsizdir. Hiçbir şekilde para ile satılmaz," yazılmış olduğunu görüyoruz (Özakman, 2009a).

gençler tarafından da anlaşılmaya özel bir önem verdiği açıktır. 2009 yılında kendisiyle yapılan bir söyleşide meslek yaşamının özetini şu sözlerle dile getirir:

> [Yazarlık yaşamı için] Adım adım, pek kesintiye uğramadan gelişen bir hikâye. Bu hikâyenin özeti çalışmak. Durmadan usanmadan çalışmak. Çalışmaktan sonsuz zevk almak. Sorunuzun yanıtı kısaca böyle. Ailemden, arkadaşlarımdan büyük destek gördüğümü de eklemeliyim. (Arsu, 6 Ocak 2009)

Emekliye ayrıldıktan sonra daha hacimli eserlere yönelmesini ise **Ben Mimar Sinan** adlı oyununda geçen şu sözlerle ilişkilendirmek, sözdeki bakış açısını kendisine rehber aldığını söylemek yanlış olmayacaktır:

> Öğrenim sona erince Yeniçeri Ordusunda istihkâm subayı olarak görevlendirildim. Artık Yeniçeri Ordusuyla birlikte çeşitli savaşlara katılacaktım. Katıldım da. Birçok Doğu ve Batı ülkesine gittim. Gördüğüm her binayı ve harabeyi, bir ders gibi inceledim. Bu arada, savaşın gerektirdiği işler arasında, pratiğimi de ilerletiyordum. Bir gün geldi ki, artık kendimi göstermek için fırsat gözlemeye başladım. Çünkü bilgiyle dolmuştum, taşmak üzereydim. İlk fırsatı, 1534 yılında yakaladım. 44 Yaşındayken. Gençler, dikkatinizi çekerim. Bu, bazı insanlarımızın, neredeyse emekli olmayı düşündükleri bir yaştır. (Özakman, 2008, 143)

1.2. Eserleri

Oyunları:

Oyunun Adı	**İlk Sahnelenme ve Yayımlanış bilgileri**	
Masum Katiller	İlk Sahneleme: Basılış:	16 Mayıs 1946 (Ankara: Ankara Erkek Lisesi öğrencileri) (Basılmadı.)
Pembe Evin Kaderi	İlk Sahneleme: Basılış:	6 Mart 1951 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) Toplu Oyunları 4, Kasım 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 4, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi.

Oyunun Adı	**İlk Sahnelenme ve Yayımlanış bilgileri**	
Güneşte On Kişi	İlk Sahneleme: Basılış:	25 Ocak 1955 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) 1955, Ankara: Anadolu Yayınevi. 1962, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı. Toplu Oyunları 4, Kasım 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 6, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.
Tufan	İlk Sahneleme: Basılış:	29 Ocak 1957 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) (Basılmadı.)
Duvarların Ötesi	İlk Sahneleme: Basılış:	25 Kasım 1958 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) 1965, Ankara: Bilgi Yayınevi. Toplu Oyunları 5, Mayıs 2000, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 6, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.
Hastane (Kısa Oyun)	İlk Sahneleme: Basılış:	18 Mayıs 1959 (Ankara: Sahne Z) 1 Ekim 1973, Türk Dili, 265, 26-32. Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Karagöz'ün Dönüşü (Kısa Oyun)	İlk sahneleme: Basılış:	1959 (İstanbul: İ.Ü. Talebe Birliği Gençlik Ti.) Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Kanaviçe[1]	İlk Sahneleme: Basılış:	1 Ekim 1960 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) Toplu Oyunları 5, Mayıs 2000, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 4, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi.

[1] TRT Kurumu tarafından televizyon draması yapılmıştır. Yönetmen: Ünlen Demiralp.

Oyunun Adı	**İlk Sahnelenme ve Yayımlanış bilgileri**	
Ocak[1]	İlk Sahneleme: Basılış:	2 Şubat 1962 (Bursa: Devlet Tiyatrosu) 1963, Ankara: Dernek Yayınları. Toplu Oyunları 1, Ekim 1991, İstanbul: Boyut. (2. Basım: 1993, 3. Basım: 1999, 4. Basım: 2001) Bütün Oyunları 4, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi.
Paramparça	İlk Sahneleme: Basılış:	1 Ekim 1963 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) Toplu Oyunları 5, Mayıs 2000, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 4, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi.
Bulvar	İlk Sahneleme: Basılış:	9 Nisan 1964 (İstanbul: Dormen Tiyatrosu) (Basılmadı.)
Ulusal Kolej Disiplin Kurulu	İlk Sahneleme: Basılış:	9 Kasım 1966 (Ankara: Başkent Tiyatrosu) (Basılmadı.)
Kardeş Payı (Kısa Oyun)	İlk Sahneleme: Basılış:	(Sahnelenmedi.) 1 Aralık 1966, Türk Dili, 183, 205-206. Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Komşularımız[2]	İlk Sahneleme: Basılış:	12 Ocak 1967 (Ankara: Küçük Komedi Tiyatrosu) (Basılmadı.)
Sarıpınar 1914[3]	İlk Sahneleme: Basılış:	16 Şubat 1968 (Ankara: Ankara Sanat Tiyatrosu) Toplu Oyunları 2, Haziran 1992, İstanbul: Mitos Boyut. (2. Basım: Ocak 1999, 3. Basım: Mayıs 2005) Bütün Oyunları 5, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.

[1] TRT Kurumu tarafından 1973'te ve 1988'de iki defa televizyon draması yapılmıştır.

[2] TRT Kurumu tarafından televizyon draması yapılmıştır.

[3] TRT Kurumu tarafından televizyon draması yapılmıştır. Yönetmen: Çetin Öner.

Oyunun Adı	**İlk Sahnelenme ve Yayımlanış bilgileri**	
Darılmaca Yok (Kısa Oyun)	İlk Sahneleme: Basılış:	2003 (İstanbul: Bakırköy Belediye Tiyatroları) Temmuz 1969, Türk Dili Dergisi Kısa Oyunlar Özel Sayısı, 214, 533-538. Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Berberde[1] (Kısa Oyun)	İlk Sahneleme: Basılış:	(Sahnelenmedi.) 1969, Yeni Türk Tiyatrosu Kısa Oyunlar Antolojisi, 138-141, Ankara: Nokta Yayınları. Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Babamla Birlikte	İlk Sahneleme: Basılış:	1971 (Ankara: Küçük Komedi Tiyatrosu) (Basılmadı.)
Fehim Paşa Konağı	İlk Sahneleme: Basılış:	1980 (Ankara: Ankara Halk Tiyatrosu) 1980, Ankara: İş Bankası Yayınları. Toplu Oyunları 2, Haziran 1992, İstanbul: Mitos Boyut. (2. Basım: Ocak 1999, 3. Basım: Mayıs 2005) "Fehim Pasha's Mansion" adıyla İngilizce olarak, Çeviren: Refik Erduran, 2002, Ankara: Kültür Bakanlığı. Bütün Oyunları 5, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.
Resimli Osmanlı Tarihi	İlk Sahneleme: Basılış:	20 Ekim 1982 (Ankara: Ankara Sanat Tiyatrosu) Toplu Oyunları 2, Haziran 1992, İstanbul: Mitos Boyut. (2. Basım: Ocak 1999, 3. Basım: Mayıs 2005) Bütün Oyunları 5, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.
Ak Masal Kara Masal (Çocuk Oyunu)	İlk Sahneleme: Basılış:	1981 (Ankara: Pamukbank Çocuk Tiyatrosu) Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)

[1] TRT Kurumu tarafından televizyon draması yapılmıştır.

Oyunun Adı	**İlk Sahnelenme ve Yayımlanış bilgileri**	
Ah Şu Gençler (Gençlik Oyunu)	İlk Sahneleme: Basılış:	1983 (Ankara: Pamukbank Gençlik Tiyatrosu) 1990, Ankara: Kültür Bakanlığı. Toplu Oyunları 1, Ekim 1991, İstanbul: Boyut. (2. Basım: 1993, 3. Basım: 1999, 4. Basım: 2001) Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Bir Şehnaz Oyun	İlk Sahneleme: Basılış:	1984 (Ankara: Ankara Sanat Tiyatrosu) Toplu Oyunları 2, Haziran 1992, İstanbul: Mitos Boyut. (2. Basım: Ocak 1999, 3. Basım: Mayıs 2005) Bütün Oyunları 5, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.
Töre[1]	İlk Sahneleme: Basılış:	Ocak 1985 (İstanbul: Nisa Serezli-Tolga Aşkıner Tiyatrosu) Toplu Oyunları 1, Ekim 1991, İstanbul: Boyut. (2. Basım: 1993, 3. Basım: 1999, 4. Basım: 2001) Bütün Oyunları 6, Şubat 2009, Ankara: Bilgi.
Deliler[2]	İlk Sahneleme: Basılış:	6 Ağustos 1987 (İstanbul: Devekuşu Kabare Tiyatrosu) (Basılmadı.)
Ben Mimar Sinan (Gençlik Oyunu)	İlk Sahneleme: Basılış:	13 Ekim 1988 (Ankara: Devlet Tiyatrosu) Toplu Oyunları 3, Şubat 1999, İstanbul: Mitos Boyut. Bütün Oyunları 3, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi. (2. Baskı: Kasım 2009)
Üç Destan (Dramatik Anlatı)	İlk Sahneleme: Basılış:	29 Ekim 2002 (İzmir: İzmir Devlet Senfoni Orkestrası-İzmir Devlet Tiyatrosu) Bütün Oyunları 2, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi Yayınevi.

[1] TRT Kurumu tarafından televizyon draması yapılmış; Samsun Devlet Opera ve Balesi Birim Dans Tiyatrosu tarafından dans tiyatrosu olarak sahnelenmiştir. Oyun, Semih Çelenk tarafından **The Custom** adıyla İngilizce'ye çevrilmiş; Mart-Nisan 2000'de New York Merge Theatre'da sahnelenmiştir.

[2] Yazarı tarafından kısmi değişiklikler yapılarak **Deliler Bayramı** adıyla Devlet Tiyatrolarına sunulan bu oyun, 8 Şubat 2007 tarihinde de Bursa Devlet Tiyatrosunca Tayfun Orhon yönetiminde sahnelenmiştir.

Oyunun Adı	**İlk Sahnelenme ve Yayımlanış bilgileri**	
Delioğlan – Bir Türk Masalı	İlk Sahneleme: Basılış:	24 Şubat 2004 (İzmir: İzmir Devlet Opera ve Balesi) Bütün Oyunları 2, Temmuz 2008, Ankara: Bilgi Yayınevi.
Şu Çılgın Türkler (Dramatik anlatı)	İlk Sahneleme: Basılış:	13 Mart 2006 (Ankara: Kara Harp Okulu) Bütün Oyunları 1, 2006, Ankara: Bilgi Yayınevi. (2. ve 3. Basım: Ekim 2006)

Senaryoları:

Senaryonun adı	**Ortak Senarist**	**Vizyon / Yayın Tarihi**	**Yönetmen**	**Yapımcı Şirket / Yapımcı Şahıs**
Duvarların Ötesi	Vedat Türkali Orhan Elmas	1964	Orhan Elmas	Anıt Film (Tanju Gürsu)
Gurbet Kuşları	Orhan Kemal Halit Refiğ	1964	Halit Refiğ	Recep Ekicigil Işık Toraman
Keloğlan	Suavi Sualp	1971 (1 Aralık)	Süreyya Duru	Hamit Gürsoy
Keloğlan Aramızda	-	1972 (1 Mart)	Sırrı Gültekin	Alfan Ticaret
Tuzsuz Deli Bekir[1]	-	1972 (1 Mayıs)	Yılmaz Atadeniz	Büro Tur - Has Film
Mevlana[2]	Ergin Orbey	1973	Atıf Yılmaz	Dar Film
Keloğlan'la Cankız	-	1973 (1 Mart)	Metin Erksan	Has Film
Yatık Emine	Ömer Kavur	1974 (1 Eylül)	Ömer Kavur	Günaydın Film - Barlık Film

[1] Bu filmin yapımcısı da Turgut Özakman'dır.

[2] Mehmet Önder'in Mevlana adlı eserinden uyarlama.

Senaryonun adı	Ortak Senarist	Vizyon / Yayın Tarihi	Yönetmen	Yapımcı Şirket / Yapımcı Şahıs
Keloğlan İz Peşinde	-	1975	Nuri O. Ergün	Vural Pakel
Turhanoğlu	-	1975	Yılmaz Atadeniz	Kadir Kesemen
Kanije Kalesi	-	1982 (Aralık)	Yılmaz Atadeniz	Dadaş Film (Kadir Kesemen)
Son Akın	-	1982	Yılmaz Atadeniz	Kadir Kesemen
Rıza Beyler[1]	-	1993	?	Turgut Okutman
Kurtuluş[2]	-	1994 (22 Mart)	Ziya Öztan	TRT Kurumu
Cumhuriyet	-	Sinema filmi olarak: 1998 (28 Ekim) Televizyon dizisi olarak: 1999	Ziya Öztan	TRT Kurumu
Dersimiz: Atatürk[3]	-	19 Mart 2010	Hamdi Alkan	MinT Prodüksiyon (Serkan Balbal-Birol Güven)

Romanları:

Romanın adı	Basım Yılı	Yayınevi	Basıldığı Yer	Aynı Yayınevinin Ardıl Basımları
Korkma İnsancık Korkma	1993	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: … / 3. Basım: 1999 / 4. Basım: 2002 / 5. Basım: Mart 2006 / 6. Basım: Kasım 2008

[1] Televizyon dizi draması.

[2] Televizyon dizi draması.

[3] Bu senaryo Bilgi Yayınevi tarafından Mart 2010'da yayımlanmıştır.

Romanın adı	**Basım Yılı**	**Yayınevi**	**Basıldığı Yer**	**Aynı Yayınevinin Ardıl Basımları**
Romantika	Ocak 2000	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: Ekim 2000 / 3. Basım: 2002 / 4. Basım: 2006 / 5. Basım: 2007 / 6. Basım: Ekim 2009
19 Mayıs 1999 Atatürk Yeniden Samsun'da	Birinci Kitap: Ekim 2002 İkinci Kitap: Mart 2003	Bilgi Yayınevi	Ankara	Birinci Kitap: 2. Basım: Ekim 2002 / 3. Basım: Aralık 2002 / 4. Basım: Nisan 2003 / 5. Basım: Mayıs 2003 / 6. Basım: Mayıs 2005 / 7. Basım: Mayıs 2006 / İkinci Kitap: 2. Basım: Nisan 2003 / 3. Basım: Mayıs 2003 / 4. Basım: Ekim 2005 / 5. Basım: Ekim 2006 Tek Kitap: 8. Basım: 2008 / 9. Basım: 2009
Şu Çılgın Türkler[1]	Nisan 2005	Bilgi Yayınevi	Ankara	Aralık 2009 tarihi itibariyle 374 baskı.
Diriliş – Çanakkale 1915[2]	Mart 2008	Bilgi Yayınevi	Ankara	Aralık 2009 tarihi itibariyle 105 baskı.
Cumhuriyet	Birinci Kitap: Ekim 2009	Bilgi Yayınevi	Ankara	Birinci Kitap: Aralık 2009 tarihi itibariyle 63 baskı.

[1] Yaşar Gündem tarafından oyun haline getirilen **Şu Çılgın Türkler**, 2007-2008 tiyatro sezonunda Samsun Sanat Tiyatrosu tarafından aynı kişinin yönetiminde sahnelenmiştir.

[2] Yaşar Gündem tarafından oyun haline getirilen **Diriliş-Çanakkale 1915**, 2009-2010 tiyatro sezonunda Samsun Sanat Tiyatrosu tarafından aynı kişinin yönetiminde sahnelenmiştir.

Mesleki Kitapları:

Kitabın Adı	Basım Yılı	Yayınevi	Basıldığı Yer	Aynı Yayınevinin Ardıl Basımları
Radyo Notları	1969	TRT Merkez Program Daire Başkanlığı	Ankara	-
Bizi Dinler misiniz? (Dil üzerine konuşmalar)	1969	Türk Dil Kurumu	Ankara	-
Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği	Kasım 1998	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: 2001 / 3. Basım: 2004 / 4. Basım: 2007 / 5. Basım: Temmuz 2009

Araştırma-İnceleme Kitapları:

Kitabın Adı	Basım Yılı	Yayınevi	Basıldığı Yer	Aynı Yayınevinin Ardıl Basımları
Dr. Rıza Nur Dosyası	Nisan 1995	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: Şubat 2009
Vahidettin, Mustafa Kemal ve Milli Mücadele	1997	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: 1998 / 3. Basım: 2000 / 4. Basım: 2005 / 5. Basım: 2006 / 6. Basım: Şubat 2007 / 7. Basım: 2009
Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet Kronolojisi	1999	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: Mart 2008 / 3. Basım: Eylül 2009
"Mustafa" Filmi Hakkında	Aralık 2008	Bilgi Yayınevi	Ankara	2. Basım: Ocak 2009 / 3. Basım: Şubat 2009

Derlemeleri:

Kitabın Adı	Basım Yılı	Yayınevi	Basıldığı Yer	Aynı Yayınevinin Ardıl Basımları
Unutulmaz Şiirler[1]	1999 (Temmuz)	Bilgi Yayınevi	Ankara	-

Süreli Yayınlarda Yer Alan Hikâyeleri:

Hikâyenin Adı	Yayım Tarihi	Yayımlandığı Süreli Yayın	Sayı	Sayfa Numarası
Lades	4 Aralık 1946	Ulus	-	4
Bir Gülüş	Mart 1951	Hisar	11	10-11
Çomar	Mayıs 1951	Hisar	13	13, 16
Garip	Ağustos 1951	Hisar	16	10-11, 18
Arkadaş	Haziran 1953	Hisar	38	8-9
Meyhane	Ekim 1953	Hisar	42	5
Ölü	Kasım 1953	Hisar	43	12
Sevgili	Ocak 1954	Hisar	45	12-13
Göl Başı	Ağustos 1954	Hisar	52	10-11
Ziyaretçi	1 Eylül 1954	Türk Dili	36	732-734

[1] Kitap 19 Mart 1946 tarihinde yayımlanan Tercüme Dergisi Şiir Özel Sayısı'nda yer alan çeviri şiirlerden derlenmiştir. Özakman'ın kitaba geçen emeği kitabın iç kapağında "yayıma hazırlayan" olarak nitelendirilmiştir.

Hikâyenin Adı	Yayım Tarihi	Yayımlandığı Süreli Yayın	Sayı	Sayfa Numarası
Sarhoş	1 Ekim 1954	Türk Dili	37	39-40
Karanlık	Ekim 1954	Hisar	54	13-14
Devler	Ocak 1955	Hisar	57	10-11
Kartpostal	Şubat 1955	Hisar	58	9

Süreli Yayınlarda Yer Alan Yazıları:

Yazının başlığı	Yayım tarihi	Yer aldığı süreli yayın	Sayı	Sayfa Numarası
Demek İstiyorum ki…	Şubat 1951	Devlet Tiyatrosu	8	
Yirminci Yüzyıl Mektupları	Şubat 1953	Hisar	34	4
Tiyatro ve Gençlik	Mart 1953	Hisar	35	7
Garcia'ya Mektup	Nisan 1953	Hisar	36	7
Eğitim	Mayıs 1953	Hisar	37	7
Sait Faik İçin	Haziran 1954	Hisar	50	7
Yirminci Yüzyıl mektupları II	Temmuz 1954	Hisar	51	9
Ölüm Üstüne – Dilimiz	Eylül 1954	Hisar	53	7
Bir Film, Bir Sanatkâr, Bir Netice	1 Ocak 1955	Hisar	57	3
Güneşte On Kişi Müellifi ve Tiyatro	5 Şubat 1955	Devlet Tiyatrosu	20	8

Yazının başlığı	**Yayım tarihi**	**Yer aldığı süreli yayın**	**Sayı**	**Sayfa Numarası**
Almanya Notları: Ampitryon 38	Ekim 1955	Hisar	63	6
Tufan	Ocak 1957	Devlet Tiyatrosu	14	
Tiyatro Dili	Nisan 1957	Devlet Tiyatrosu	34	14
Duvarların Ötesi	Aralık 1958	Devlet Tiyatrosu	3	26-27
B. Lûtfi Ay'a açık mektub	16 Ocak 1959	Cumhuriyet	-	2
Telif Eser ve…	15 Mart 1959	Sinema-Tiyatro	1	6
Telif Eser ve… II	20 Nisan 1959	Sinema-Tiyatro	2	4-6, 25
Tiyatro Olayı	Nisan 1960	Türk Yurdu	1 (283)	62
Bir Perde Açıldı	Mayıs 1960	Türk Yurdu	2 (284)	59
Kanaviçe	Ekim 1960	Devlet Tiyatrosu	10	20
Oyun Dili	20 Kasım 1961	Değişim	1	6
Oyun Dili	15 Aralık 1961	Değişim	2	9
Ak Saygılar Sunarım Bay Cevdet Kudret	15 Ocak 1962	Değişim	3	14-15
Paramparça	Ekim 1963	Devlet Tiyatrosu	21	2-3
Tanıdıklar	Şubat 1964	Hisar	2 (77)	9
Doğu Batı	Mart 1964	Hisar	3 (78)	6

Yazının başlığı	**Yayım tarihi**	**Yer aldığı süreli yayın**	**Sayı**	**Sayfa Numarası**
Gençlere Mektup 1: İnkârcılar-Aktarmacılar	Nisan 1964	Hisar	4 (79)	13
Namuslu Tartışma ve Kurtuluş	Mayıs 1964	Hisar	5 (80)	11-12
Gençlere Mektup 2: Tarih Şuuru ve Dil Üstüne	Haziran 1964	Hisar	6 (81)	8-9
Gençlere Mektup 3: Sanatta Moda	Temmuz 1964	Hisar	7 (829	17
Gençlere Mektup 4: Uzmanlığa Saygı	Ağustos 1964	Hisar	8 (83)	8-9
Gençlere Mektup 5: Gene Dil Sorunumuz	Eylül 1964	Hisar	9 (84)	14-16
Müzik ve Sahne Sanalları I inci Danışma Kurulu	Ekim 1964	Türk Dili	157	37-38
Gençlere Mektup 6: Müzik ve Sahne Sanatları Birinci Danışma Kurulu	Ekim 1964	Hisar	10 (85)	4-5
Dış Ülkelerdeki İşçileremize Hitap Eden Radyo Yayınları	1966	İktisat ve İçtimaiyat Enstitüsü	Sosyal Siyaset Konferansları 18. Kitap	
Gençlere Mektup 7: Anadolu Tiyatroları	Mayıs 1966	Hisar	28 (104)	10-11
Yazar ve Tiyatrolar	Temmuz 1966	Türk Dili	178	745-747
Gençlere Mektup 8: Hoşgörme Eksikliği	Eylül 1966	Hisar	33 (108)	7
Radyonun Dili Üzerine	Aralık 1966	Hisar	36 (111)	6-7
Sözü Ayağa Düşürmeden	Ocak 1967	Hisar	37 (112)	15

Yazının başlığı	**Yayım tarihi**	**Yer aldığı süreli yayın**	**Sayı**	**Sayfa Numarası**
Oyun Yazarının Dili	Ekim 1977	Türk Dili	313	304-308
Güneşte On Kişi	Nisan 1978	Devlet Tiyatrosu	68	11-12
Elli Yılın Öyküsü	1981	Nesin Vakfı Yıllığı	-	673-692
Ocak	15 Mayıs 1981	Deney	-	3
Radyo Notları	Temmuz 1982	Yayıncılık ve Haberleşme	88	3-5, 13
Radyo Notları	Ağustos 1982	Yayıncılık ve Haberleşme	89	1-3, 14
Radyo Notları	Eylül 1982	Yayıncılık ve Haberleşme	90	3-4, 13
Radyo Notları	Ekim 1982	Yayıncılık ve Haberleşme	91	1-2, 8
Radyo Notları	Kasım 1982	Yayıncılık ve Haberleşme	92	4-5, 13
Radyo Notları	Aralık 1982	Yayıncılık ve Haberleşme	93	1-2, 11
Radyo Notları	Ocak 1983	Yayıncılık ve Haberleşme	94	3-4, 9
"İnsanın beğendiği bir yapıtı cömertçe övebilmesi tadına doyulmaz bir zevktir"[1]	Şubat 1983	Hürriyet Gösteri	27	41-42

[1] Metin And'la yapılmış söyleşi.

Yazının başlığı	**Yayım tarihi**	**Yer aldığı süreli yayın**	**Sayı**	**Sayfa Numarası**
Radyo Notları	Şubat 1983	Yayıncılık ve Haberleşme	95	1-3, 5
Radyo Notları	Mart 1983	Yayıncılık ve Haberleşme	96	12-13, 21
Resimli Osmanlı Tarihi	1986	DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Brş	-	
Türk Tiyatrosu ve Atatürk	Eylül 1988	Erdem A.K.M. Dergisi	12	1045-1062
Kırk Yılın Kısacık Hesabı	1989–1990	Devlet Tiyatrosu Töre Oyun Broşürü	-	
Yeni Şeyler Söylemek Lazım	Haziran 2003	Son Sahne	2	32
Yazarken Şehitler Omuz Başımdaydı	25 Şubat 2008	Hürriyet	-	14
Kartal Gibi Düşmana Aktılar	26 Şubat 2008	Hürriyet	-	7
Hisar Dönemi	Nisan 2008	Hayal	25	69-73
Turgut Özakman'ın Kaleminden 'Mustafa' -12 Bölüm-	9 Aralık 2008 – 20 Aralık 2008	Cumhuriyet	-	-

Ortak Kitaplarda Yer Alan Yazıları:

Yazının Adı	Yer Aldığı Kitabın Adı	Kitabın Editörü yahut Ortak Yazarı	Yayınevi	Basım Yılı - Sayfa Numarası
Pazartesi Perşembe'nin Dili	Ölümünün 20. Yılında Musahipzade Celal	E.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi – İzmir Devlet Tiyatrosu	E.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi	1980 - (31-34)
Radyo ve Televizyonda Çocuk Tiyatrosu	Çocuk Tiyatrosu	Devlet Tiyatroları	Devlet Tiyatroları	1979 – (35-41)

1.3. Aldığı Ödül ve Unvanlar

Aldığı Ödül yahut Unvan	Veren Kurum yahut Şahıs	Vesile	Tarih
Yılın En İyi Türk Oyun Yazarı	Sinema Tiyatro Derneği	Duvarların Ötesi	1959
Yılın Yazarı	Sanat Sevenler Derneği	Sarıpınar 1914	1968
Büyük Ödül	Türkiye İş Bankası	Fehim Paşa Konağı	1979
Sanat Kurumu Ödülü	Sanat Kurumu	Fehim Paşa Konağı	1981
Avni Dilligil	Dilligil Ailesi	Fehim Paşa Konağı	1981
İsmet Küntay	Küntay Ailesi	Resimli Osmanlı Tarihi	1983
İkincilik derecesi	Enka Holding	Bir Şehnaz Oyun	1984
Sedat Simavi Sosyal Bilimler Ödülü	Türkiye Gazeteciler Cemiyeti	Vahidettin, Mustafa Kemal ve Milli Mücadele	1997
Yunus Nadi Sosyal Bilimler Araştırma Ödülü	Cumhuriyet Gazetesi	Vahidettin, Mustafa Kemal ve Milli Mücadele	1998
Fahri Doktorluk	Anadolu Üniversitesi	"Üstün Hizmetleri"	1998
Yılın Atatürkçüsü	Atatürkçü Düşünce Derneği	"Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet ile ilgili araştırma ve senaryoları"	1999
Cumhurbaşkanlığı Kültür ve Sanat Büyük Ödülü	T.C. Cumhurbaşkanlığı	"Tiyatro sanatına katkılarından dolayı"	1999
Edebiyatçılar Derneği 2003 Onur Ödülü	Edebiyatçılar Derneği	"Türk tiyatrosuna ve edebiyatına 50 yılı aşkın emeği ve katkıları nedeniyle"	2003

Aldığı Ödül yahut Unvan	Veren Kurum yahut Şahıs	Vesile	Tarih
Başbakanlık Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu Ödülü	Başbakanlık Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Kurumu	"Türk diline, kültürüne ve Atatürkçü düşünceye katkıları"	2005
"Topluma Katkı Ödülü"	Isparta Süleyman Demirel Üniversitesi	-	2005
Fahri Doktorluk	Samsun 19 Mayıs Üniversitesi	-	2005
Fahri Doktorluk	Yeditepe Üniversitesi	-	2005
Sanat Kurumu Onur Ödülü	Sanat Kurumu	-	2005
Atatürkçülük Ödülü	Truva Folklor Araştırmaları Derneği	12. Truva Kültür Sanat Ödülleri kapsamında	2005
Ortadoğu Teknik Üniversitesi Üstün Hizmet Ödülü	Ortadoğu Teknik Üniversitesi	-	2006
Yılın Yazarı	Türk Sanayici ve İşadamları Vakfı (TÜTAV)	-	2006
Fahri Doktorluk	Ege Üniversitesi	-	2006
İncirli Lions Klübü 2005–2006 Atatürkçü Düşünceye Hizmet Ödülü	İncirli Lions Klübü	-	2006
"İletişim Dalında Toplumsal Fair Play Ödülü"	Milliyet Gazetesi ve Türkiye Milli Olimpiyat Komitesi Fair Play Konseyi	-	2006
Muhsin Ertuğrul Özel Ödülü	Yapı Kredi Sigorta	Afife Jale Ödülleri kapsamında	2006
Toplumsal Barışa Katkı Ödülü	(Marmara Bölgesi'ne yayın yapan) Radyo Barış	Radyo dinleyicilerinin oylarıyla	2006
Sadri Alışık Tiyatro Ödülü	Alışık Ailesi	-	2007
Dil Derneği Onur Ödülü	Dil Derneği	-	2007

1.4. Tiyatro ve Oyun Yazarlığı Hakkındaki Görüşleri

Turgut Özakman oyun yazarlığıyla ilgili kimi görüşlerini 1957 yılından başlayarak zaman zaman yazıya dökmüş ve her fırsatta savunmuş bir yazardır. Oyun yazarlığı eğitmenliği ve özellikle **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği** adlı kitabı dolayısıyla

diğer oyun yazarlarımızdan belirgin şekilde ayrılır. Yazarın ilk oyunundan başlayarak oyun yazarlığı üzerine düşünmekte olduğu, konuyu ciddiye alarak sürekli bir anlama çabası içine girdiği, bunu da ilgilenenlerle paylaşmaktan kaçınmadığı bilinmektedir. Onun tiyatro ve oyun yazarlığı üzerine görüşleri, oyun yazarlığı boyunca neyi başarmaya çalıştığı, görüşleriyle Türk oyun yazarlığı içinde nerede durduğu konusunda somut ipuçları içermekte olduğundan ayrıca önemlidir.

Özakman'ın oyun yazarlığına ilişkin olarak en çok üzerinde durduğu görüş, oyun yazarlığının teknik bilgi birikimi gerektiren bir "uzman yazarlığı" olduğu şeklindedir. Öyleki, bu konudaki bilgi birikimini hacimli bir şekilde ortaya koyduğu çalışması **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**'nde (1998) bütünüyle oyun yazarlığının teknik sorunları üzerinde durur. Oyun yazarlığının temeli saydığı teknik bilgileri son derece detaylı bir çalışmayla yazar adaylarının dikkatine sunar. Kitapta dile getirilen bilgi birikiminin, titiz bir teknik bakışla ve yoğun bir inceleme sürecinden sonra elde edilmiş olduğu açıktır. Yazarın oyun yazarlığı alanındaki elli yıllık yazarlık, 35 yıllık eğitmenlik deneyiminin damıtılmış bilgilerini içeren kitapta, bir yazar adayının ihtiyaç duyacağı hemen her teknik bilginin yer aldığı rahatlıkla görülebilir. Aynı eğilime yazarın önceki yazılarında da rastlamak mümkündür.

Yazarın, 1951 yılında **Pembe Evin Kaderi** adlı oyununun sahnelenmesi dolayısıyla kendisiyle yapılan bir söyleşiden başlayarak kimi zaman söyleşilerde, kimi zaman panellerde, kimi zaman kısa yazılarda ifade ettiği görüşlerinin ortak noktasını iyi oyun anlayışı ve bunun teknik alt yapısı oluşturur. Öyleki ulusal Türk tiyatrosunu, ulusal oyun yazarlığını da iyi oyun kavramıyla açıklama eğilimindedir Özakman. Sinema Tiyatro dergisinin 15 Nisan 1959 tarihli sayısında yer alan bir yazısındaki şu cümleler, yazarın bu konudaki yaklaşımını ortaya koyması bakımından önemlidir:

> Türk yazarının piyesi –konusu ne olursa olsun- Türk piyesidir. Millî piyes "millîliğini", konusunun millîliğinden, mahalliliğinden almaz. Her yazar kendi tarzı ve üslûbu içinde millîdir. (4)
>
> […]
>
> Benim ölçülerime göre Güzel Helena daha iyi piyes olduğu için, Oğuz Ata'dan daha millîdir.

> Pirandello İtalyan sahne geleneklerinin hepsini yıktı. Şimdi en millî yazar. Zira hepsinin en beşerisi ve şöhretlisi. (25)
>
> […]
>
> Çıktığımız noktaya dönelim: Millî tiyatro nasıl kurulacaktır? Türk yazarının iyi oyunları ile.. Bu oyunların Türk sahnelerinde en mükemmel şekilde oynanmaları ile.. Bu oyun ve oynanışların Türk umumî efkârı tarafından değerlendirilmesi ile…
>
> Türk sahnelerinin, şu veya bu vasıfta oyunlara değil, önce ve sadece "iyi oyunlara" ihtiyacı vardır. Millî tiyatro dâvasının yazarın payına düşen kısmı, "iyi oyunlarla" çözülecektir. Gerisi teferruattır. (25)

Yazarın bu sözleri onun ulusal oyun yazarlığı sorununa uzak durduğu anlamına gelmez. Olgunluk döneminde verdiği eserler onun bu konuda ne kadar ciddi ve titiz bir emekçi olduğunun göstergesi kabul edilmelidir. Nitekim bu konudaki görüşlerini **Resimli Osmanlı Tarihi**'nin sahnelenmesinin ardından kendisiyle yapılan bir söyleşide şu sözlerle dile getirir:

> […] Nasıl halk müziğini çok seslendirerek çağdaş Türk müziği yapılamıyorsa, geleneksel tiyatromuzu da "çok seslendirerek" çağdaş bir tiyatro yapılamayacağına inananlardanım. Ulusallık, yeni bir alaşım ve dökümü gerektirir. Her yeni, çağdaş olmadığı gibi, her eksi de ulusal değildir. Ulusal bir kültürümüz varsa, ki vardır, bu kültürün bütün sanatlara yansıyan ortak, belirgin, bize özgü bir özelliği olmak gerekir, diye düşündüm. Çıkış yolu, bu özelliği yakalamak, özümsemek ve sonra da oturup bir oyun yazmaktı. Tabii bu özelliği, çağdaş oyunculuk ve sahneleme yöntemleriyle uzlaştırarak. (Sümer, 10 Kasım 1982, 5)

Özakman, iyi oyun yazmayı/yazılmasını ulusal oyun yazarlığı tartışmalarından çok daha fazla önemseyen bir oyun yazarıdır. Nitekim bu görüşünü daha sonraki yıllarda kendisiyle yapılan bir söyleşide de net bir şekilde yineler: "Her derdin devası, iyi oyun!" (Özçelik, 1 Temmuz 1987, 51) Özakman'ın oyun yazarlığının ilk yıllarından itibaren benimsediği bir görüştür bu. Sinema Tiyatro dergisi için 1959'da kendisiyle bir

söyleşi yapan Ülker Akçakoca (15 Haziran 1959, 5), yazarın bu konudaki görüşlerini şu sözlerle aktarır:

> […] içinde yaşadığı toplumun sorunlarını ele alan bir tiyatro yazmak çabasından uzak bulunduğunu, tutumunun bazı düşünceleri tiyatro yoluyla seyirciye aktarmak olmayıp, seyirci için iyi, güzel tiyatro eserleri vermek olduğunu söylemektedir.

Özakman'ın iyi oyun anlayışıyla, oyun yazarlığını bir uzman yazarlığı olarak görmesi durumunun örtüşmekte olduğu rahatlıkla görülebilir. Nitekim yazar sanat eserini ve sanatçıyı "sanat ölçüleri ile değerlendirme" yanlısı olduğunu her vesileyle dile getirmiştir (Özakman, Temmuz 1964, 17). Oyunun yazarlığının öncelikle teknik alt yapısına yönelmesi bu anlayışının doğal bir sonucu kabul edilmelidir.

Özakman'a göre sanatçıyı sanatçı yapan her şeyden önce sanatının ustası olmasıdır. Tiyatro sanatının kurallarını "tiyatroyu, kendi kanunları ile yargılamalıyız" diyecek kadar önemser (15 Nisan 1959, 25). Ustalıklı hazırlanmayan bir tiyatro oyununa karşı, "Hası, doğrusu, sahicisi yapılamıyorsa bu alanı, ilk gerçek örneğe kadar boş bırakmak tiyatro severliğin ilk kuralıdır. Bir yanlış ya da kötü örnek, ileriki çalışmaları engelleyecek önyargılar bırakır ardında. Bu göze görünmez Çin Duvarı'nı aşmak da çetin olur." (Özakman, Mayıs 1966, 10) diyecek kadar mesafelidir. Aynı yazıda yer alan şu görüşler (10) onun tiyatro sanatını ne derece önemsediğinin kanıtı niteliğindedir:

> Kahvede pişpirik oynayacaklarına tiyatro ile uğraşsınlar gibi bir düşünceyle tiyatrosever gençleri destekleyen anlayış, bir oranda hoş görülebilir, fakat sanata saygıyı örselediği için sınırlandırılması da gereklidir. Açık konuşayım. Sanat bir oyun, bir oyuncak, bir "hobby", bir "meşgale" değildir.

Yazarın Mart 1953'te Hisar dergisinde yayımlanan "Tiyatro ve Gençlik" başlıklı yazısında (7) tiyatroyu, öncelikle tiyatro olması özelliği bakımından değerlendirdiği rahatlıkla görülebilir.

> Tiyatroyu korumak istiyenler hep onun mektep, kürsü vesaire olduğunu ileri sürerler. Onları aldatan iyi niyetleridir. Tiyatro mektep, kürsü vesaire değildir. Onun kendi dışında bir gayesi yoktur. Niçin gerekli olduğu tabiat'ında saklıdır. Harbin en buhranlı günlerinde Londra'da bir gece bile perdelerini kapamıyan

> tiyatroların artık halka öğreteceği bir şey yoktu. Enkazla dolu sokaklarda gerçek istenmiyecek kadar yalındı ve tiyatrolar tıklım – tıklımdı.

Tiyatro sanatına bu derece önem veren yazarın oyunların içeriği bağlamında son derece demokrat, özgürlükçü bir tavır içinde olması ise ayrıca dikkat çekicidir. Yazarın, oyun yazarlığı üzerine bilgi birikimini dile getirdiği **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği** adlı kitabında, yazar adaylarının bu konudaki eğilimlerine en ufak bir müdahalede bulunmadığı, bundan özenle kaçındığı rahatlıkla görülebilir. Onun bu konudaki tutumu, yazarlığının ilk yıllarından başlayarak hep aynı olmuştur. **Pembe Evin Kaderi**'nin sahnelenişi ardından kendisiyle yapılan bir söyleşide (Ö., O.F., Nisan 1951, 11) bu konudaki düşüncesini bütün açıklığıyla ortaya koyar:

> -Günümüzün bazı sanatkârları veya kendini sanatkâr farzedenleri, sadece, sosyal davalarla ilgilenmedi diye Yahya Kemal'i dahi inkâra gidiyorlar. Sizce bu sanat görüşünün kıymeti nedir?
>
> -Bunun cevabı -bence- basit. Eğer herkesin kendimiz gibi düşünmesini istiyorsak, yeryüzünde tek bir fikir kalır. Halbuki insanın haysiyeti, hakikatı çatışa çatışa bulmasıdır. Bizden evvel yaşıyanlar da böyle düşünselerdi bugün insanları idare eden fikirlerin doğmasına imkân kalır mıydı?

İddiasının içeriğine ilişkin olarak yazarı/sanatçıyı özgür bırakan Özakman, yazarın/sanatçının bir iddiasının var olup olmaması meselesine aynı derecede özgürlükçü değildir. Bu konuya değindiği bir yazısında görüşlerini şu sözlerle dile getirir (Özakman, Nisan 1978, 11):

> Sanatkârda tevazuu anlarım, fakat sanatta asla. İddiasız bir sanat eseri olamaz. Bir insan emeğini sanat haline getiren, onun bilhassa bir iddiası olmasıdır.
>
> […]
>
> Sessiz soluksuz, ihtirassız, kimseyle hiçbir şeyle kavgası olmıyan, peygamber olur da sanatkâr olamaz. Gerçi tiyatro, tabiatı icabı, bir eğlence aracıdır, ama söyliyecek bir sözü

> olmıyan, piyes yazamaz. […] Tiyatronun insancıl yönü bu noktada gizlidir.

Özakman, tiyatro oyununun bir edebi tür, bir yazı türü olarak görülmesine karşıdır. Bu konudaki görüşünün daha ilk oyununun sahnelenişi ardından belirmeye başladığını, 1977 yılında düzenlenen bir paneldeki konuşması dolayısıyla biliyoruz (Açık Oturum, Ekim 1977, 307):

> Önce şu noktada anlaşmağa çalışalım: tiyatro bir yazı türü değil, eylem sanatıdır. Yöneldiği alıcı, seyircidir. Kaynağı "Mimus"tur. Tiyatroya söz (dialog), müzikten danstan, duruştan (getaltung), dekordan daha sonra gelmiştir. Eski çağlarda dış eylem (olmuş, olması istenilen, olması mümkün bir olayın bir süre içinde yeniden yaşatılması, ya da taklit edilmesi) önde geliyordu. Sonra iç-eyleme (olayların ve karakterlerin dramatik ereğe uygun olarak sunulmaları, gelişmeleri, yayılmaları, beslenmeleri, sonuca yönelip gerektiği yerde kesilmelerine) daha bir önem verildi. Bu da tiyatroda söz sanatının daha çok kullanılmasını gerektirdi. Ama söz sanatının, yazı sanatı ile edebiyatla hiç mi hiç ilgisi yoktur. Oyun dili, yazı dilinden konuşma diline daha yakın gerçekte yazı ve konuşma dillerinden başka, değişik ve çeşitli kurallara bağlı, her şeyden önce de "teknik" bir dildir. Oyun dilini değerlendirmek için başvurulacak "norm" edebiyatta olduğu gibi "güzel" değil, "dramatik amaca uygunluk ve dramatik etki"dir. (Özakman, 20 Kasım 1961, 6)

Yazarın özellikle 1960'lı yıllarda kaleme aldığı yazılar, oyun sanatının kendine özgü özelliklerini ortaya koyması bakımından dikkat çekicidir. Ağırlıklı olarak "oyun dili" üzerinde durulan bu yazılarda, oyun dilinin edebi eserlerin diliyle, edebi eserlerin dil özellikleriyle değerlendirilmesinin yanlışlığı sıklıkla tekrarlanan görüşler arasındadır. Yazarın bu tutumunda aynı dönemde yaşanan "arı dil" tartışmalarının da etkili olduğu düşünülebilir. Bu tartışmaların tiyatro oyunu ile ne derecede ilişkili olduğunu sorgularken verdiği örnek, onun konuya yaklaşımını ortaya koyması bakımından önemlidir.

> Abdülhâk Hamit'in oyunları Osmanlıca oldukları için değil, düpedüz tiyatro sanatına ve oyun diline aykırı oldukları için oy-

> nanmıyor. Ahmet Vefik Paşanın dilimize kazandırdığı oyunları ise koyu Osmanlıca oldukları halde, bugün sahnelerimizde seyretmek mümkün oluyor. (Özakman, 20 Kasım 1961, 6)

Yaklaşık yirmi yıl sonra dile getirdiği şu örnek de sorunun hangi boyutta olduğunu ortaya koyması ayrıca önemlidir:

> Söz, tiyatroda, anlatım araçlarından biridir. En önemlisi de değildir. Ocak ilk sahnelendiği sırada sevgili Beyhan Hürol, Safiye rolü için "Bu ne biçim rol? Bir 'evet' diyorum, bir 'hayır'.. Bütün sözüm bu." demiş ve rolü bırakmak istemiş. Sanırım Ergin Orbey'in diretmesi üzerine rolünü çalışmayı sürdürmüş. O yıl yanılmıyorsam, bu rolü ile "yılın sanatçısı" seçilmişti. (Özakman, 1981b)

15 Aralık 1961'de Değişim dergisinde yayınlanan bir yazısında tiyatro dilinin neden yazı dili olmadığını detaylı bir şekilde açıklayan yazar, bu konuda ne derecede bilimsel bir tutum içinde olduğunu da ortaya koyar:

> Seyirci, olayı dinlemek değil, görmek ister. Tiyatroda temel, görüntü ve oluştur. Söz, bir araçtır. Tiyatro olayı, seyirci + oyun ile meydana gelir. Seyircinin, bu olayın meydana gelişinde oynadığı rol, oyun dilini, çeşitli özellikler taşımağa zorlar:
>
> a. Bir duyuşta anlaşılmak.
>
> b. İç aksiyonu geliştiren cümleler seyirci tepkileri arasında duyulmayabilir. Bunun için görevli – cümleler öncesi, dolgu cümlelerle beslenir.
>
> c. Dialog örgüsündeki değişmez tempo seyirciyi bunaltır, ilgiyi azaltır. Dialog, tempo değişimine imkân verecek biçimde örülmeli.
>
> ç. İki – üç oyuncu arasına ping – pong topu gibi hızla alıp verilen söz, kısa replikler, seyirciyi yorar. Uzun replikler, iç aksiyonu geliştirseler bile, dış aksiyonu örseledikleri için dramatik görüntü ölgünleşir, durgunlaşır. Örnek oyunların, replik uzunlukları bakımından sahne sahne grafikleri çıkartılsa, çok ilgi çekici özellikler görmek mümkün olurdu.

d. Ses yüksekliğindeki tek düzenlilik de seyirciyi afyonlar. Dialogun da bir perspektifi olduğu unutulmamalı. dialog'da "renk" denilen özellik, birbirileri ile ayarlı replik uzunlukları, ton ve tempo değişmeleri ile sağlanır.

e. İki kişilik sahnelerdeki dialog tekniği ile, üç – dört – beş kişilik ve daha kalabalık sahnelerdeki dialog tekniği, başka başkadır. Çapraz, paralel, sıralı, çevre – dialog adı verilen çeşitli dialog biçimlerinden hangisi, ne zaman nerede, nasıl kullanılır, bunlar açıklamak için bütün dergiye el koymak gerek.

f. Sahnede görüntü bakımından olduğu gibi, dialog bakımından da ölü noktalar, ölü ânlar vardır. Üç kişilik bir sahnede dialog bakımından ölü noktaya düşen oyuncu, konuşanlardan fazla ilgi çeker.

g. Sahne, görüntü değerine etki bakımından çeşitli dilimlere ayrılmıştır. Dialog örülürken, dialog'un sahneye ayılması da göz önüne alınır. Görüntü kuralları ve reji ilkeleri hesaplanmadan yazılan dialoglar, sahnede "oyun boşluğu", "oyuna girememe", "oturmama" vb. gibi adlar takılan türlü aykırılıklara, biçimsizliklere sebeb olurlar.

h. Sahne – zamanı (dramatik zaman) ile seyirci – zamanı arasında büyük ayrım vardır. Öyle dramatik ânlar vardır ki, üç kelimelik bir cümle bile uzun gelir, etkiyi öldürür.

i. Seyirci - oyun sonucu tiyatro olayının meydana gelmesi için, seyircinin oyunu benimsemesi, onunla kaynaşması, ona ortak olması gerekir. Seyirciyi bu olayın dışına iten her şey, tiyatro için zararlıdır. Buna en çok dialog sebeb olur. Seyirciyi tedirgin eden, irkilten, uyandıran her kelime, dramatik bağı, ilmiği çözer, böylece tiyatro olayı bir ucundan sökülmüş olur. Öztürkçe, arı türkçe, konuşulan dil, Osmanlıca gibi çeşitli dil akımları, bu gerçeğin ışığı altında değerlendirilmeli, tiyatroya bu gerçek bilinerek uygulanmalıdır. Gerçekçi oyunlarda seyircinin düşünmeden, olayın dışına çıkmadan benimseyeceği dili kullanmak bir zorunluluktur. Oyunla seyirci arasına – gerekiyorsa- bir za-

> man–mesafesi konulabilir. Bu da dil ile başarılır. (Özakman, 15 Aralık 1961, 9)

Aynı yazıda oyun dilinin oyuncuyla, rejisörle kesişen yönleri üzerinde de duran yazar konunun ne derece geniş olduğunu şu sözlerle dile getirir: "Oyun dilinin özellikleri ve kuralları, dramatik çatı, kuruluş, iç ve dış aksiyon, tiyatro balesi, uslûb, dekor, görüntü, müzik vb. unsurlar yönünden de incelenebilir." (9)

Musahipzade Celal'in Pazartesi Perşembe adlı oyununu sadeleştirme çabasına giriştiği sürecin deneyimleri de yazarın konuya hangi açıdan, neleri dikkate alarak baktığını göstermesi açısından önemlidir:

> 1978–79 oyun dönemi sonunda, Bursa Devlet Tiyatrosu yöneticisi sayın Ziya Demirel benden, Musahipzade Celâl'in Pazartesi-Perşembe adlı oyununun dilini sadeleştirmemi istemişti. Sanırım Pazartesi-Perşembe'yi 1979-80 döneminde Bursa'da sahneleyecekti. […] Anlaşılmayı istemek, doğal bir kaygı, Sayın Ziya Demirel'in kaygısını da doğal bulmuş, önerisini benimsemiştim. Musahipzade Celâl gibi klasikleşmiş bir usta yazarın diline dokunmağa korkuyordum ama doğrusu bu ya, kararlıydım. Oyunu kimbilir kaç kez okuduktan sonra, Pazartesi-Perşembe'nin dilini sadeleştirmenin –birkaç replik dışında- yazarın dramatik amacına aykırı olacağı kanısına vardım. Kanımı sayın Ziya Demirel'e de bildirdim. Pazartesi Perşembe'nin dilinin yeniden gündeme gelmesi dolayısıyla neden bu kanıya vardığımı kısaca açıklamak istiyorum.
>
> Oyun dili kendine özgü bir dil. Konuşma dili gibi, tek amacı anlaşılmayı sağlamak değil. Amacı, yazın dili gibi de salt anlatım değil. Konuşturma düzeninin tiyatroda bir çok işlevleri vardır. Anlaşmayı ya da anlatımı sağlamak, tiyatro diline yüklenmiş işlevlerden yalnız ikisidir.
>
> Nitekim Musahipzade Celâl de konuşturma düzeninden değişik amaçlarla yararlanıyor. Seyircinin konuşmaları anlamasını gerekli gördüğü yerlerde kişilerini 18 nci yüzyıl Türkçesiyle konuşturmuyor; çok daha sade bir dil kullanıyor.
>
> […]

> Ama Musahipzade Celâl bürokrasiyi taşlamak istediği yerlerde ise -Moliere'in Hastalık hastası'nda Latince sözcükler ve deyimler kullanması gibi- koyu bir Osmanlıca kullanıyor. Yazarın salt bu sahnelere özgü dili dramatik bir amaçla kullandığı bellidir: Bürokrasi dilinin, bir tarikatın özel simgeler, gizli iletişim imlerinden kurulu özel dili gibi "kapalı bir dil" olduğunu vurgulamak. Seyircinin anlamadığı, bürokrasinin dilidir. Oysa olay belli, konunun gelişimi açık, ilişkiler düzeni ortadadır. Yazar, seyircinin oyunu anlamasını ama bürokratların dilini anlamamasını istemiştir. Bürokratları oynayan oyuncuların tantanalı tavırları, dilin tumturaklı ezgisi dramatik bir etki için yeterli değil midir?
>
> […]
>
> Yazar buralarda dili bir araç gibi değil amaç olarak kullanıyor. Dille oynuyor, dili oynatıyor. Biliyoruz ki bu dilin bütün anamalı "anlam aktarmak" değildir. Bir yazar dilin öteki özelliklerinden de yararlanarak değişik sonuçlar elde etmeğe çalışabilir; dili ezgisi, edası, tartımı, yansılama özelliği için de değerlendirilebilir. (Özakman, 1980, 31-33)

Oyun dilini belirleyen oyun sanatıdır. Oyun sanatının bilinmesi ise tiyatro sanatının içinde yoğrulmayla, bu işin içine bir şekilde girmeyle mümkündür. Oyun yazarlığının daha ilk yıllarından itibaren bunun bilincinde olan yazar, 1961 yılında kendisiyle yapılan bir söyleşide genç tiyatro yazarlarına şunları öğütler (Menemencioğlu, Ocak 1961):

> Tiyatro da çetin bir sanattır. Onun özüne varmak için tiyatroseverde derviş sabrı, çevresinde bir tiyatro ortamı olmalı. Ben -sırf sualinizi karşılıksız bırakmamak için- şunları söylemek isterim:
>
> En alelade günlük olayları bile bir tiyatrocu gözüyle değerlendirmesini ve istif etmesini öğrenmek. Emeğe, zamana acımamak. Sahne hayatına, kulise girmeğe çalışmak. Perdecilik yapmak. Tiyatro tarihini bilmek. Dile saygı ile, sevgi ile bağlanmak. Büyük çile ondan sonra başlar..

Özakman, tiyatro sanatı adına mücadeleyle geçen bir ömrün ardından, bu sanat dalının ve oyun yazarlığının ulaştığı nokta açısından iyimserdir. 2003 yılında kendisiyle yapılan bir söyleşide "Türk tiyatrosunun iftihar edilecek bir yerde durduğu" kanaatini dile getirir (Made In Turkey, Kasım Aralık 2003, 51). Aynı yıl Son Sahne dergisinin oyun yazarlığı konulu soruşturmasına verdiği cevapta ise (Özakman, Haziran Temmuz 2003, 32) "taze kan, taze bir nefes" gelmiyor olması konusundaki yakınışını dile getirir:

> Bu arada bireysel tırmanış gösteren, işe yarar oyunlar yazan, oyunları aranan genç yazarlar var. Bir ara daha çoktu bunlar, sonra giderek, on yıldır sayıları oldukça azaldı. Bize ümit vermiş olanlar da yazmayı kestiler nedense? Yani durum bu bakımdan pek iç açıcı değil. Beni en çok üzen konulardan biri, bu şekilde hiçbir dava yürümez. (Özakman, Haziran Temmuz 2003, 32)

Aynı yazıda dile getirdiği şu görüşler (32), oyun yazarlığımız bağlamında yaşanan sıkıntıların nedenlerini dile getirmesi bakımından ayrıca önemlidir:

> Ben bunları yazanlara demiştim ki: "Siz iyi bir oyun yazın, kollarınızın altından sizi tutup yüceltirler." ama oyunları edebi kurul kabul etmiyor. Oyun metni nota gibi bir şey. Bunu okumasını bilmek gerek. Korkarım ki, bizim edebi kurul üyeleri nota okumayı bilmiyorlar herhalde.

Özakman, Türk oyun yazarlığının en önemli sorununu, oyun okumayı bilmeyen seçici kurulların (edebi heyet vb) varlığı, bu konuda yetkili bireylerin ve oyun yazarı rejisör işbirliğinin yokluğu şeklinde tespit etmiş, bu tespitini her fırsatta dile getirmiş bir yazardır.

> Edebî Kurulların yöntem olarak gereksizlikleri bir yana, bir konuyla ilgili en ufak bir çabaları da yoktu. Bir yarışma jürisi gibi, kendiliğinden gelecek oyunları beklerler ve karar verirlerdi: Ya kabul, ya red. Oyunu kabul edilen yazar, gençse, sevincinden uçar, ustalar ise olağan karşılarlar, hazır tanıtma yazılarını tiyatro dergisine gönderirlerdi. Ama ne kabulün dayanakları, gerekçesi açıklanırdı, ne de reddin. Tiyatro yönetimi, oyununu kabul ettiği yazara bir lütufta bulunduğuna inanırdı. Yazar, oyunun özüyle, yönüyle, amacıyle değil salt sahneye koyucuya, oyun-

> cuya beğendirebilmek kaygısı ile oyununun tekniği, işçiliği, yapıcılığı ile boğuşurdu. Ne söylediğinden çok, nasıl söylediği önemliydi. Ondan bu konuda başarı bekleniyordu çünkü. Artık bu çağ da geride kalmıştır.
>
> Evet, yazarla tiyatro yönetimi arasında bir kan dolaşımı, bir el ve iş birliği olmalıdır. Tiyatro yazarı, bu sanatın göbeğinde bir Robenson kaderi yaşamamalıdır. (Özakman, Temmuz 1966, 745-746)

Sorunu bu şekilde teşhis eden Özakman, çözüm için iki formül önerir: "Edebi heyet sistemi değişmeli, dramaturg sistemi kabul edilmeli", "Yazar-rejisör arasında kan dolaşımı sağlanmalı" (Menemencioğlu, Ocak 1961). Sorunu değerlendirirken sağduyulu, çözüm beklerken de son derece iyimserdir. Yazarın şu sözleri iyimserliğinin dayanaklarını ortaya koyması bakımından önemlidir: "Elli yıllık bir geçmişi vardır tiyatronun bizde. Daha bir zaman beklenmeli. Yarım yüzyılda her şey son şeklini alamaz." (Menemencioğlu, Ocak 1961)

Yazarın bu görüşlerinin altında oyun yazarlığının desteklenmesi ve oyunların değerlendirilmesi gereğine olan inancı yatar. Türk oyun yazarlığının gelişimi noktasında yeterince duyarlı davranılmadığı şeklindeki görüşünü şu sözlerle dile getirir (Özakman, 15 Nisan 1959, 4):

> Telif piyes dâvası, telif piyeslere bol sayıda yer vermek dâvası değildir. Bu, ancak bir merhaledir. Asıl dâva, telif piyeslerin *değeri* ve onların *değerlendirilmesidir*. […] Türk tiyatrosu – halen- dünyanın en genç, en zinde, en ümit verici tiyatrosudur. Türk tiyatrosunun buhranları, -dünya tiyatrolarının aksine- gelişme, serpilme, yaratma buhranlarıdır. Tiyatromuz, tarihinin de en imkânlı safhasını yaşıyor. Bunun sebebi yalnız sahne sayısının artması değil, tiyatroyu teşkil eden unsurların da bir hedefe doğru gelişmekte olmalarıdır. Bu hedef, millî tiyatrodur. en büyük tehlike, bütün "avantajlara" rağmen "en genç ve başarılı tiyatro" olmak fırsatını kaçırmaktır.

Yazarın konu üzerindeki yakınmaları büyük oranda geçmiş yıllarla ilgilidir. Son 50 yılda Türk tiyatrosunun içinde bulunduğu koşullar bir hayli değişmiş; hem nicel,

hem de nitel bir dönüşüm yaşanmıştır. Bu hususu kendisiyle yapılan bir söyleşide (Arsu, 6 Ocak 2009) şu sözlerle ifade eder:

> Yerel olunmadan millî, millî olunmadan evrensel olunmaz. Türkiye, Cumhuriyet'le birlikte bunları düşünmeye, araştırmaya başladı, denemelere girişti. Bu sağlıklı, ihtiyatlı, adım adım süreç yarı yolda kesildi. Bir dağılma, kopuş, çalkantı oldu. Bu durum olumlu ve olumsuz birçok özelliklere yol açtı. Bunları bir araya getirecek, bir kimlik oluşmasına yol açacak bir yaklaşım olmadı. Dağınıklık içinde yol alıyoruz.
>
> Özellikle tiyatro açısından bu durum keyfimi kaçırıyor. Türk tiyatrosunu kurma çabaları çok geride kaldı. Gençler bunun ne demeye geldiğini bile bilmiyor.

Türk tiyatrosunu kurma çalışmaları gerilerde kalmıştır belki ama varılan noktanın bir başarı sayılması mümkün görünmemektedir. Özakman'ın Mayıs 1966'da Hisar dergisinde yayınlanan bir yazısında yer alan şu görüşler ölçü alındığında bile bu saptamanın önemi daha net ortaya çıkacaktır.

> Kısacası bir sanat eseri insana bir ana şefkatiyle eğiliyor, biçimle öz arasında denge sağlıyorsa, salt – geniş anlamıyla – politikası yüzünden kınanmamalı, küçümsenmemeli. Öz size aykırı geliyorsa, oynamazsınız. Fakat sanat ölçüsünü politik ölçü ile karıştırıp, ölçü duygunuzu sığlaştırmayın. Size yardımcı olmak amacıyla birkaç kural ileri sürmek istiyorum:
>
> 1. Cırlak, çığırtkan, moda oyunlar oynamayın.
>
> 2. Tiyatroya boş zamanlarınızı değerlendirmek için değil, amaç diye sarılın. Tiyatro bütün sanatları içinde eritmiş bir köksanattır.
>
> 3. Taklidli, ucuz, bayağı, alkış-gözyaşı-kahkaha avcısı oyunlar seçmeyin.
>
> 4. Bir oyunu salt "az kadınlı" olduğu için seçmek çağımızın onuruna aykırıdır. Sanatın yapısında saklı uygarca anlama ihanettir. Bu onura uygun oyunlar oynayamıyorsanız çalışmanızı

> erteleyin ya da çevre ve ortama – saygılı bir davranışla - karşı çıkın ve sonuç alın.
>
> 5. Gösterişli ve yapmacık dekor, kostüm gibi sanata hiçbir yeni değer katmayan avadanlıklardan, takıntılardan kaçının.
>
> 6. En iyisini yapamayacaksanız ilkelliğin, sadeliğin yüceliğine sığının.
>
> 7. Tiyatro bir görüntü sanatıdır. Görüntüde, davranışta, kımıldanışta ve duruşta güzelliği, dengeyi, düzeni saylayın.
>
> 8. Büyük, ana eserleri oynayamıyorsanız, alçakgönüllü ama bizden oyunlar oynayın.
>
> 9. En uluslar arası eser, en ulusal eserdir. En insanca eser, en yurt[t]aşca eserdir. Bir eser ne kadar yerel, yöresel ise o kadar insanımıza yakındır. İnsansa, evrenseldir.
>
> 10. Türkçeyi ana sütü, ana vatan gibi sevin. Onu sahne üstünde en doğru şekilde söylemek, tınlatmak için yorulun, üzülün ve başarı elde edin.
>
> Sevgili gençler, bütün bu kurallar basma kalıp, yanıltıcı, gel-geç olabilir. Her şey aslında sizin bilincinize, bilginize, sağduyu ve sağbeğeninize bağlı. Yeter ki sanatı yere düşürmeyin.

Tiyatro sanatına verdiği önemi her fırsatta dile getiren Özakman, oyunla tiyatroyu büyük bir titizlikle birbirinden ayırır. Tiyatro "perdenin açılmasıyla başlayıp kapanmasıyla biten" bir "olay" değildir. "'Tiyatro Olayı' sokakta afişleri veya gazete ilânları görmekle başlar" ve "bir başka oyunun perdesinin açılmasıyla" da sürer gider. Oyunsa her ne kadar asal parçası olsa da bu sürecin yalnızca bir parçasıdır. Bu yüzden son derece kapsamlı bir süreç olan tiyatroya tiyatro olmak dışında bir işlev yüklemek yersiz ve gereksizdir (Özakman, Nisan 1960, 62).

> […] Bir tiyatro eserine bir okulun, bir üniversite kürsüsünün, bir terbiyecinin vazifelerini yüklersek, onu sanat dışı gayelere itmiş, sanatın özünü ve yapısını örselemiş, başka kuralların kölesi durumuna getirmiş oluruz. İç yapısı çağımızın inanışlarına aykırı bile olsa, bir eser, sanat eseri olmak haysiyetiyle insanı yüceltir. Bu yüceliş, iç-yapısının verebileceği zararın kat kat üs-

> tündedir. Zaten tiyatroda bütün bir seyirci kitlesini kavrayan ortak bir dünya, ancak tek tek her seyirciyle çatışmak, anlaşmazlığa düşmek pahasına yaratılabilir. Seyirciler aynı tepkileri gösteren bir robot ordusu olsaydı, tiyatro yazarlığı pek kolaylaşırdı, tiyatro da ölürdü. (Özakman, Nisan 1960, 62)

Onun tiyatro sanatıyla oyun sanatını birbirinden ayırmadaki titizliği bu iki alanın işlevini belirleme noktasında da kendini gösterir.

> Tiyatro eseri terbiye etmez. Terbiye vazifesini yüklenmiş hiçbir eser günümüze ulaşamamıştır.
>
> Tiyatro eseri eğlendirir. Burada, eğlence kelimesini geçer mânasının dar kadrosundan kurtarmak gerek. Tiyatro-sevenlerin aforoz ettikleri bu kelimeyi daha geniş bir düzeye yayalım. Eğlenmek, insanca vakit geçirmektir vakit öldürmenin tersine), vakti değerlendirmektir, yaşama sevinci duymak, yaşamayı yaşamaktır. Işıklar kararıp perde açılınca insanca bir eğlence başlar. Bu âyıne gözyaşı ve kahkaha kan ve kevser, ak ve kara, mutluluk ve mutsuzluk karışır.
>
> […]
>
> Ama tiyatro terbiye eder. "Tiyatro olayı" afişleri veya ilânları kıpırdanışı gitgide büyür, dalgalanır: Oyun, oyuncular hakkında bilgi toplamak, söylentilere kulak kabartmak, haberleri, tenkitleri okumak yer ayırtmak, giyinmek ve tiyatronun "fuayesinde" buluşmak. Oyundan sonra çokları bir arada oturup tartışmak ihtiyacını duyarlar. Belki bir evde, belki dışarıda bir yerde oturulup konuşulur. Günlerce bu konuya dönülür. Medeniyet "nizamdır" derler. Tiyatro – gelenekleriyle, âdetleriyle, "usul ve erkânıyla", kısaca nizamlarıyla- medeniyettir. (Özakman, Nisan 1960, 62)

Tiyatro sanatının sorunlarıyla yakından ilgilenen Özakman'ın konuyla ilgili kavramlarda da titizleniyor olması önemlidir. Nitekim sözü edilen kavramlar, hâlen tiyatroyu çalışma alanı olarak seçen bilim çevreleri dışında çok da netlik kazanabilmiş kavramlar değildir.

Elli yılını tiyatro yazarlığına veren Özakman, oyun yazarlığındaki mevcut durumu memnuniyet verici bulmaz. “Bizi çoktan aşmış olmaları gerekirdi,” der yeni yazar kuşağını değerlendirirken. Çağın değiştiğine, yeni biçim ve yeni tekniklerle “yeni şeyler” söylemenin gereğine vurgu yapar. Yeni bir bin yıla girilmiş olsa da oyun yazarlığı kendisini yenileyebilmiş değildir (Özakman, Haziran Temmuz 2003, 32).

Genel bir değerlendirmeyle ifade edecek olursak; Özakman tiyatro sanatını ve oyun yazarlığını kavrama konusunda titiz davranmış, oyun sanatının inceliklerini öğrenme ve uygulama noktasında büyük gayret göstermiş bir yazardır.

Bir sanat eserinde öncelikle sanat olma niteliğini arayan yazar, genelde sanata, özelde tiyatroya kendisi olmak dışında bir görev yüklemez. Bu bağlamda tiyatronun bir mektep, bir kürsü sayılmasına da, bir “meşgale”, bir “hobby” olarak görülmesine de karşıdır. Bir tiyatro eserinin kendisine verilecek ek görevlerle değil, ancak iyi bir tiyatro eseri olması halinde işlev ve değer kazanacağı kanaatindedir.

Özakman, iyi tiyatro oyunu tartışmalarını içerik tartışmalarının da, ulusallık tartışmalarının da önüne koyar. Bir tiyatro eserinin ancak iyi ve güzel olması halinde değerli olabileceği görüşündedir.

Tiyatro eserinin işlevsel olmasını öncelikle iyi olması koşuluyla açıklayan yazar, sanatçının bir iddiası, söyleyecek sözü olması gereğini de aynı derecede önemser. Ancak sanatçının iddiasının ya da eserlerinin içeriği bakımından ilgi alanının ne olacağı konusunda son derece özgürlükçüdür. Herhangi bir sınırlama ya da yönlendirme eğilimine girmez.

Yazar, tiyatro eserinin bir edebi tür, bir yazı türü olarak görülmesine karşıdır. Oyun sanatının kendi kuralları olan özel bir çalışma alanı olduğu üzerinde durur. Bu yaklaşımın bir gereği olarak oyun dilini yazı dilinden de, konuşma dilinden de özenle ayırır.

Yazarın, açıklamalarında oyun sanatı ile tiyatro sanatını da birbirinden ayırdığı, iki kavramı da büyük bir dikkatle tanımlama gayretine girdiği görülür. Tiyatro sanatının afişle, gazete ilanı ile başlayan, seyirciye kazandırdıklarıyla anlam ve değer kazanan geniş bir disiplin olduğu; oyun sanatının ise bu disiplinin yalnızca sahnede başlayıp biten kısmını oluşturduğu tespiti dikkat çekicidir.

Özakman, Türk oyun yazarlığının ulaştığı yeri bir değer olmayı başarmış oyun yazarlarının oyun mirası bağlamında gurur verici bulsa da, elde edilen birikimin devamlılığı konusunda tatmin edici bulmaz. Genç yazarların yeni şeyler söyleyerek yeni eserler vermesi gereğine dikkat çeker.

Özakman'ın iyi bir sanat eserine, iyi bir oyuna ulaşmada rehber kabul ettiği ilkesini, onun sanatçılık ve hayat anlayışını da ortaya koyması bakımından son söz kabul etmek isteriz:

> Kendi çocuklarıma, torunlarıma söyler gibi söyleyeceğim: **'Çalışınız! Başarının tek sırrı, yolu çalışmaktır.'** (Arsu, 6 Ocak 2009)

İKİNCİ BÖLÜM

TURGUT ÖZAKMAN'IN OYUN YAZARLIĞI

Turgut Özakman oyunlarını Benzetmeci, Oyunlar ve Göstermeci Oyunlar başlıkları altında iki ayrı dönem olarak inceleyeceğiz. 1951 yılında sahnelenen **Pembe Evin Kaderi** ile başlayan birinci evre her ne kadar **Sarıpınar 1914**'ten sonra yazılmış olsalar da 1969 yılında basılan **Darılmaca Yok** ve **Berberde** adlı kısa oyunları da kapsar. Yazarın ağırlıklı olarak benzetmeci tarzda oyunlar kaleme aldığı ve her bir oyununda farklı eğilimler gösterdiği bu dönemini arayış dönemi olarak görmek ve bu şekilde adlandırmak da mümkündür.

Yazarın ikinci evresi ağırlıklı olarak göstermeci tarzda oyunlardan oluştuğu için bu dönemi Göstermeci Oyunlar üst başlığıyla inceleyeceğiz. **Sarıpınar 1914**'le başlayan bu evre hâlen sürmektedir. Her bakımdan güçlü oyunların yer aldığı bu evreyi ustalık dönemi olarak görmek ve bu şekilde adlandırmak da mümkündür.

2.1. Birinci Evre: Benzetmeci Oyunlar

Özakman, ilk profesyonel oyunu **Pembe Evin Kaderi**'nden başlayarak benzetmeci tarzda oyunlar kaleme almıştır. Benzetmeci Oyunlar üst başlığıyla inceleyeceğimiz bu dönemde yazarın **Pembe Evin Kaderi, Güneşte On Kişi, Duvarların Ötesi, Kanaviçe, Ocak, Paramparça** adlı oyunları ile **Hastane, Karagöz'ün Dönüşü, Kardeş Payı, Darılmaca Yok, Berberde** adlı kısa oyunları yer alır. Kısa oyunlardan biri olan **Darılmaca Yok** adlı oyun diğer kısa oyunlardan farklı olarak göstermeci tarzda kaleme alınmış olduğu hâlde bir deneme niteliği taşıdığından diğer kısa oyunlarla birlikte, aynı zamanda arayış dönemi olarak adlandırılabilecek birinci evreye dâhil edilmiştir.

2.1.1. Pembe Evin Kaderi[1]

1950 yılında yazılan ve ilk kez 6 Mart 1951 tarihinde, Ankara'da, Haydar Ozansoy yönetiminde Devlet Tiyatrosunca sahnelenen **Pembe Evin Kaderi** üç perdelik bir aile dramıdır. Özakman'ın bu oyununu, yazıldığı dönemde benzerlerine rastladığımız, "geleneksel değerlere karşı çıkışın yüzeysel bir batı hayranlığının ötesine geçemediğini vurgulayan" oyunlar arasında saymak gerekir (Akıncı, 1996, 31). Oyun, müstakil evlerin bulunduğu eski tip mahalle düzeninden apartmanlardan oluşan yeni tip mahalle düzenine geçişin sosyokültürel sorunlarını ele alır. Bir geçiş dönemi dramı sayabileceğimiz bu oyun bize ait sorunları, bize ait motiflerle işlemesi bakımından dikkat çekicidir.

> Pembe Evin Kaderi, toplumdaki değer farklılaşmasını, kuşaklar arası çatışmalar biçiminde ele alan ve özenti Batı taklitçiliğini eleştiren bir oyundur. Bu oyunda kafesli, sarmaşıklı, tarhana çorbalı ahşap evi bırakıp balkonlu, kaktüslü apartman dairesine taşınan karı koca ve çocukları, çok geçmeden eski evi ve o evde yaşamakta direnen Büyükanne ve Büyükbabayı özleyeceklerdir. Bu yer değiştirme olayı, yeninin yapay süslerinin altındaki kültür cılızlığını, eskinin kalıcı güzelliklerini görmelerini sağlamıştır. (Şener, 1984)

İlk kez 1999 yılında Mitos Boyut Yayınları tarafından Toplu Oyunları 4 başlığı altında yayımlanan **Pembe Evin Kaderi,** her ne kadar yazarın ilk oyunu olmasa da profesyonel bir topluluk tarafından sahnelenen ilk oyunudur ve dram tekniği bakımından çeşitli sorunlar içerir.

Olaylar Dizisi

Eski ahşap evlerden birinin büyük odasında bayram sabahı. Büyükanne bayram namazından dönecek olan kocasını beklemekte, bir yandan da gecikme dolayısıyla duy-

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 4 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar PEK/BO4 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

duğu rahatsızlığı kalfa kızı Pervin'e ifade etmektedir. Büyükbaba yaklaşık iki saat gecikmiş olarak namazdan döner. Kendisiyle bayramlaşan Pervin'i, cebindeki son parayı kendisine bayram harçlığı vererek, birazdan eve bayramlaşmaya gelecek olan sözlüsü için süslenmeye gönderir. Eski bir denizcidir Büyükbaba. Denizden uzak kalmaktan da, emeklilik maaşının yetmemesinden de şikâyetçidir. Namaz çıkışı kıyıya inmiş, eve de bu yüzden gecikmiştir.

Büyükanne, kocasının isteği üzerine, emekli maaşlarının zamlanıp zamlanmayacağı konusunda fal açtığı bir sırada, yanlarına üzerinde atlet, elinde tıraş kabıyla torunları Burhan; ardından da ertesi gün köylere yapacağı seçim gezisinde okuyacağı nutku ezberlemeye çalışan oğul Bedri gelir. Burhan gibi onun da bayramla bir ilgisi yoktur. Halkını tanımayan, demokrasiye dair en basit kavramları bile bilmeyen; tuhafiyecilikte başarısız olunca ikbal için politikaya atılmış biridir.

Ev halkını kahvaltıya çağırmak üzere sahneye giren gelin Seniha da bayramlaşma kaygısında değildir. Politikayla uğraştığı için kocasını payladıktan sonra günün gazetesiyle ilgilenmeye başlar. Yaşlılar kendileriyle bayramlaşılmamasına üzülmüşlerdir ama hiçbiri bu durumun farkına bile varmaz. Kısa bir süre için hemen herkes ilgilendiği bir konu dolayısıyla gazeteye yoğunlaşır. Büyükbaba emekli maaşlarını, Burhan sinemaları merak etmektedir ama gazetede yalnızca aşk cinayetlerini ve sosyete sütunlarını okuyan Seniha kendisine yöneltilen soruları cevaplayamaz. Üstelik emekli maaşlarının zamlanmasıyla ya da yetersizliğiyle değil; kayınbabasının, emekli maaşını, üyesi bulunduğu Hayvanları İnsanlardan Koruma Derneğine bağışlayıp bağışlayamayacağıyla ilgilenmektedir. Konuşmalar sürerken duyulan bir şangırtının ardından, ailenin bir diğer üyesi katılır aralarına: Uyurgezer kızları Feriha. Hasta olduğunu söyleyen, kahvaltıda peynir zeytin yemek istemeyen, özentili biridir Feriha. Piyango bahsi üzerine ailenin genç üyeleri bir bayram sabahında olduklarını fark ederler. Yine de bayramlaşmak akıllarına gelmez. Seniha bilmezden gelmeyi bile önerir. Zoraki bir el öpme faslının ardından günlük kaygılar sarar ortalığı yeniden. Akşama konukları vardır ve garda karşılanması gerekmektedir. Konuk Hayran Bey isminde biridir. Bedri ve Seniha karşılayacaktır Hayran Bey'i; "boğuluyor" olduğunu gerekçe göstererek Feriha da yanlarında gitmek ister. Öyle bir konuktur ki gelen, ev bile bayram dolayısıyla değil, onun için temizlenmiştir.

Kalfa kızı Pervin'in sözlüsü Ahmet'in bayramlaşmaya gelmiş olması da gençlerin umurunda olmaz. "Sen yabancı değilsin" diyerek Ahmet'i yaşlılarla bırakan Seniha ile Feriha konuğun telaşına düşer yeniden. Bedri ise nutkunu ezberleme derdindedir. Odanın yanmayan lambasını değiştirme görevi, yine "sen yabancı değilsin" denilerek Ahmet'e verilir. Bir yanda Büyükbaba türküler söyleyerek mestinin tabanını tamir ederken, öte yanda Ahmet lambaları temizlerken Hayran Bey'in eve ulaştığı haberi gelir.

Ertesi gün, ailesiyle bayram hatırası bir fotoğraf çektirmek isteyen Büyükbaba'nın, mahallenin fotoğrafçısı Hamparsun Efendi'yi eve getirmiş olduğunu görürüz. Büyükbaba, genç kuşakların eski kuşakları yeterince önemsemiyor olmasından, eskilerin fotoğraflarının bile duvardan indirilmiş olmasından şikâyetçidir. Gelin Seniha ile torun Feriha ise, kısa sürede hayran oldukları Hayran Bey'in evde olduğu bir zamanda Büyükbaba'nın böyle bir iş yapmış olmasından rahatsızdırlar. Bunlar olurken, torun Burhan'ın ulu orta konuşmalarından, Bedri'nin odasına kapanmış, nutkunu hazırlamakta olduğunu; Büyükanne'nin ise anahtar deliğinden oğlunu izlemeye çalıştığını öğreniriz. Gençlerin densizliği karşısında ne yapacağını bilemeyen Hamparsun Efendi, "aşağıdan takım taklavatını" almayı bahane ederek dışarı çıkar.

Hayran Bey karşısında sürekli mahcup olduklarını, rezil olduklarını düşünen Seniha ve Feriha telaşla tedbir almaya, bunun bir gereği olarak da aile fotoğrafının çekilmesini önlemeye çalışmaktadır. Ancak yanlarına gelen Hayran Bey de, nutuk söyleyeceği yerdeki köylülere yakın olmak adına safari kıyafeti giymiş olan Bedri de fotoğraf fikrini çok beğenir. Çekilecek fotoğrafta yer kapma yarışı başlar. Fotoğraf fikri, o fotoğrafta haklı olarak tam ortada yer almak isteyen Büyükbaba'ya ait olsa da, ailenin bütün gençleri, yaşlıların nerede olduğunu (fotoğrafta olup olmadıklarını, fotoğraf karesinin neresinde olduklarını) hiçbir şekilde önemsemeden, kendileri için en uygun, en güzel yeri bulma yarışına girerler. Yaşlılar fotoğrafta başlarını göstermekte bile zorlanınca, Hamparsun Efendi fotoğraf karesinde bulunacakların yerleşimine müdahale etmek durumunda kalır. Yine de amacına ulaşamaz: Yaşlılar çekilen bu fotoğraftan hiçbir şekilde memnun kalmazlar.

Hayran Bey'in ilgisini üzerinde toplamak isteyen Feriha, Hamparsun Efendi'nin uğurlanmasının ardından fenalaştığı yalanına başvurur. Durumu fark eden Hayran Bey, Feriha'yla ilgilenerek onu uyutur. Böylelikle bir kez daha Seniha'nın hayranlı-

ğını kazanır. Seniha'nın ev işleri yüzünden yanlarından ayrılması üzerine fırsat yakalamış olan Hayran Bey Feriha'yı öper. Böylelikle oluşan yakınlaşma Büyükbaba'nın içeri girmesiyle kesintiye uğrar. Üstelik Büyükbaba bu durumun farkına varmıştır. Hayran Bey ve Feriha tarafından ustalığı övülüp satranca oturtularak dikkati dağıtılır. Değerinin anlaşıldığını düşünen Büyükbaba tanık olduğu olayı unutuverir hemen.

Satranç karşılaşmasının ardından Hayran Bey tarafından yaşanılan evden neden çıkılmadığı bahsi açılır. Hayran Bey gençlerin böyle bir eğilimi olduğunu bilmekte, Büyükanne'nin de aynı eğilimde olduğunu düşünmektedir. Nitekim gençler birdenbire çözülür ve yaşadıkları evden duydukları rahatsızlıkları sıralamaya başlarlar. Fakat umulan gerçekleşmez ve o ana kadar yaşadığı evden hep şikâyet eden Büyükanne gençliğini geçirdiği, çocuğunu büyüttüğü bu evden ayrılmaya niyeti olmadığını, bu konuda da kararlı olduğunu herkese ilan eder.

Tam bu sırada Bedri'yi parti toplantısına götürecek olan siyasiler kapıya gelir. Siyasette tutunduğunu düşünen Bedri, buradan aldığı güçle ve ani bir çıkışla o evden en kısa sürede (haftaya) ayrılacaklarını orada bulunanlara duyurur.

Çocukların evden ayrılışının ardından 57 gün geçmiştir. Büyükbaba'yı akşam yemeğine bekleyen Büyükanne ve Kalfa sohbet etmekte, çocuklara duydukları özlemi dile getirmektedir. Kalfa gidip diğerleriyle birlikte evi terk eden kızını görme eğilimindedir. Kapı çalar. Büyükbaba geldi zannedilir ama gelen Büyükbaba değil, Pervin'in sözlüsü Ahmet'tir. Bir önceki gün sözlüsünü görmek üzere gençlerin yeni evine gitmiş ve orada kötü karşılanmıştır Ahmet. Kahrından içip bir kez daha gitmiş, bu sefer de soluğu karakolda almıştır. Yaşadığı olaylar üzerine de arabacılığı bırakıp kamyonculuk işine girmeye karar vermiş; zengin biri olduğunu anladığımız Hayrettin Bey'le görüşerek ona, emek kendisinden, para ondan olmak üzere kamyonculuk işini önermiştir. Aşağılandığını düşündüğü eski mesleği arabacılığı bırakarak modern hayatın parçası olarak gördüğü kamyonculuğa yöneldiği bellidir. Büyükbaba eve gelir. Yemek yenecektir. Ahmet çıkmak durumunda kalır.

Büyükbaba akşam yemeğine küçük bir rakı şişesiyle gelmiştir. Onun da keyifsiz olduğu, üzüntüden içeceği bellidir. Rakısını yudumlamaya başladığı sırada kapı çalar; gelenler 57 gün önce evden ayrılmış olanlardır. Sevinç yaratır bu gelişme. Çok geçmeden, gelişlerinin bir geri dönüş olduğu, konuk gelmemiş oldukları anlaşılır. Git-

tikleri yere uyum sağlayamamış, yaşadıklarından memnun kalmamışlardır. Kiranın bellerini bükmüş olduğunu açıklarlar. Dayanamamış, eve dönmüşlerdir. Oyun, "Yaşasın bizim aile! Yaşasın eski püskü, güzel evimiz!" sözleriyle ve orada bulunanların alkışlarıyla biter.

Kurgu ve İleti

Pembe Evin Kaderi'nde "dramatik olan, kent yapısındaki değişimin aile, komşuluk ilişkilerine dönük olumsuz etkisinden üretilir" (Şener, 2007, 34).

Oyunun başlarında, üç kuşaktan oluşan geleneksel yapıda bir aileyi bayram sabahında bir arada görürüz. Aile her ne kadar üç kuşaktan oluşuyor olsada oyun kişileri arasındaki gruplaşma birinci kuşakla (Büyükanne, Büyükbaba, Kalfa) ikinci ve üçüncü kuşak (Bedri, Seniha, Feriha, Burhan, Pervin) arasındadır; birinci kuşağı oluşturan yaşlılarla ikinci kuşağı oluşturan orta yaşlılar ve üçüncü kuşağı oluşturan gençler arasında yaşam tarzı bakımından kopukluk olduğu oyunun daha ilk anlarından itibaren ortaya konulur. Yaşlı kuşak bayram heyecanı içerisindeyken diğerleri bayramın farkında bile değildir örneğin; farkına vardıklarında da önemsememe, bayramı bir külfet sayma eğilimine girerler. Birinci perde kuşaklar arasındaki zıtlıkların ortaya konduğu ve başarıyla resmedildiği serim bölümünden oluşur.

> Genç muharririn, millî hayatımızın bugün dağınık bir halde hâlâ yaşıyan ve yakın tarihlere kadar çok daha yaygın bulunan hususiyetlerine karşı güzel bir dikkati ve hâdiseler üzerinde iyi bir müşahade ve tahlil kabiliyeti var. Bu hususiyetleri, derinliğine ve genişliğine olarak, uyanık ve sağlam bir şekilde serip toparlıyabiliyor. Bu bakımdan, birinci perde bilhassa dikkati çekmektedir. Vak'aya hâkim; onu istediği gibi ve gereken tempoda yürütebiliyor. Hattâ, esaslı hiçbir entrik kullanmadan, seyircinin alâkasını devam ettirmeye muvaffak oluyor. (Akyüz, Mayıs 1951: 8)

İkinci perdeden itibaren oyuna katılan Hayran Bey, başta bayram hatırası fotoğrafın olması gereken düzenini alt üst ederek, ardından genç kuşaktaki modern hayat özentisini teşvik ederek aile içindeki dengeleri bütünüyle bozar. Fakat bu aşama aynı zamanda oyuna ait önemli bir aksaklığın ortaya çıktığı aşamadır: Hayran Bey'in kişiler

üzerindeki etkisi izleyebildiğimiz bir gelişim dizisi olarak verilmez. Sıçramalı bir geçiş olur ve Bedri genç kuşaklar adına ani bir karar alarak herkesin huzurunda açıklar: Bir haftaya kadar eski evlerini terk ederek yeni bir semtte yeni bir eve taşınacaklardır. Özelde Bedri'nin, genelde genç kuşakların böylesi bir eğilim ve kararlılık göstermelerinin altyapısı hemen hemen hiç kurulmaz. O ana kadar evin beğenilmeyen, şikâyet edilen bir ev olduğunu dile getiren tek kişi Büyükanne'dir.

Oyunun üçüncü perdesinde ise Büyükanne, Büyükbaba'yı evin kalfasıyla birlikte, terk edilmiş bir şekilde yaşarken görürüz. Gençler evden ayrılalı 57 gün olmuştur ve yaşlılar bu durumdan hiç memnun değildir. Diğer taraftan gençlerin yeni bir yaşam tarzı seçmiş olmasının arabacı Ahmet'i de etkilemiş olduğunu; bu etkilenmenin bir sonucu olarak onun da -modern bir yaşam tarzı olduğuna inandığı- kamyonculuğa yöneldiğini görürüz. Tıpkı evden ayrılma kararı gibi bu yönelişin de izlerini, alt yapısını önceden görmeyiz. Ani bir gelişmedir ve anlam üretme kabiliyeti bakımından cılız bir düzenleme olarak kalır.

Ardından ani bir gelişme daha olur. Gençler hiç beklenmedik bir anda gittikleri yerden geri dönerler. Bu sürecin de altyapısı kurulmaz. Hatta bu gelişme bir önceki gelişmeyle çelişir. Bir önceki gün arabacı Ahmet gençleri, yaşadıkları apartman dairesinde ziyaret etmiş; aşağılanmışlığı, dışlanmışlığı yüzünden karakola bile düşmüştür. Bir gün önce eski mahallelerinden kendilerini ziyarete gelen birini aşağılayıp aralarına almayanların ertesi gün seçtikleri bu yaşantıdan pişmanlık duyarak eski yuvalarına dönmeleri yadırganan, anlam üretmede cılız kalan bir düzenleme olarak dikkat çeker. Nitekim oyunun sonunda dile getirilen geriye dönüş nedenleri arasında da bu durumla çelişen hususlar bulunmaktadır.

> BÜYÜKANNE - *(Sevinçten ağlayarak)* Sormazsam çatlayacağım. Niye döndünüz?
>
> BEDRİ - Kira belimi büktü, biiir.
>
> SENİHA - *(Sofraya yeni tabaklar yerleştirirken)* İkide bir su kesilir…
>
> BURHAN - … ikiii.
>
> BEDRİ - Bahçesi yok.
>
> SENİHA - İnsan iki tavuk besler.

> FERİHA - Cumbası yok, yerli dolabı yok…
>
> BEDRİ - Komşular bir alem, bizi adam yerine koyup da selam veren yok.
>
> BURHAN - Siz yoksunuz.
>
> BÜYÜKANNE - Peki, o Hayran hınzırına ne oldu?
>
> SENİHA - Hiç sormayın.
>
> BEDRİ - Yedi, içti, kızla biraz gezdi, dolaştı, sonra da ortadan kayboldu.
>
> FERİHA - Ne olacak, eşek!
>
> BURHAN - Hatta milletlerarası bir eşek! (PEK/BO4, 76–77)

Bir gün önce kendilerini ziyaret eden Ahmet'in anlattıklarıyla çelişen bilgilerdir bunlar. Nitekim Büyükanne ve Kalfa'ya gittiği evde gördüklerinden söz eden Ahmet'in şu sözü de oyun sonunda öğrendiğimiz bilgilerle çelişir: "Sonra, masamtrak bir şeyin üstünde, küçük hanımla Hayran Bey'in de bir resmi duruyordu." (PEK/BO4, 69)

Her ne kadar seyirci açısından inandırıcı olmasa da gidenlerin dönüşü büyük bir sevinçle karşılanır ve oyun sona erer. Böylelikle de geleneksel yaşam tarzının sıcaklığına, insaniliğine vurgu yapılmış olur.

Barındırdığı yapı problemleri nedeniyle oyunun iletisini saptamak çeşitli zorluklar içermektedir. Yazarın geleneksel olana, geleneksel yaşam tarzına sempatiyle baktığı rahatlıkla düşünülebilir. Ancak orta ve genç kuşağın karikatürleştirilmesi bu kuşaklara inançsızlığın ifadesi midir yoksa eleştirel yaklaşımın bir sonucu olarak mı karikatürleştirmeye başvurulmuştur, anlaşılması pek mümkün değildir. Nitekim oyunun ilk sahnelenişi ardından kaleme alınan eleştiriler arasında bu hususa değinen bir değerlendirme de bulunmaktadır (Reşit, 1 Mart 1952: 22):

> Turgut Özakman'ın eseri, bir başlangıcın bütün kusurlarını taşımasına rağmen kuruluşundaki teknik olgunlukla, bize ilerisi için iyi bir sahne yazarı müjdeledi. Kusurlar, daha ziyade, tuluat sahnesinin imkânlarından faydalanılmak istenirken, birtakım bayağı mizah gazetesi esprilerine fazlaca yer verilmiş olmasından, pekâlâ birer karakter kuvvetini kazanabilecek tiplerin fazla

> karikatürleştirilmesinden ileri geliyor. Bir de yazarın maksadı belli olmuyor. İnsanın doğduğu muhitin hayat tarzına sadık kalması gerektiğini söyleyen eski nesli haklı çıkarırken, yeniliği züppelik ve şımarıklık şeklinde anlayanları hicvetmek mi istemiştir, yoksa her türlü yeniliğin gerçekten aleyhinde midir? Burası pek anlaşılmıyor.

Oyunun bu özelliği ilk sahnelenişinde oyuna ek yapılmasına neden olmuş görünmektedir. Oyunun ilk sahnelenişi ardından kaleme alınan bir eleştiri yazısında (Akyüz, Mayıs 1951: 18) geçen şu bilgi önemlidir:

> Son sahnede, büyükbabanın ağzından, eserin yazılışındaki maksadı çok kısa bir hülâsa halinde öğreniyoruz: "Nesiller arasındaki mesafeyi fazla açmak, hem önceki, hem de sonraki nesil için tehlikelidir. Mazi, istikbalin temelidir; onu yıkmak, istikbali unutmak kadar zararlıdır. Nesiller kendi görüşlerinden karşılıklı olarak yapacakları fedakârlıklarla, anlaşma ve âhenk içinde pek âlâ beraberce yaşıyabilirler. Yenileşmek evet, soysuzlaşmak hayır."

Oyunda eksik olan sahnelenme aşamasında tamamlamış görünmektedir. Eleştirinin yenileşmeye değil, "soysuzlaşmaya" olduğunun ifadesi, yönetmen müdahalesiyle sorunun aşıldığını gösteriyor. Bununla birlikte düzenlemenin oyunun yazarı tarafından benimsenmemiş olması dikkat çekicidir.

Oyunun kimden yana olduğu, neyi savladığı net olmamakla birlikte kuşaklar arasındaki derin uçuruma temas ettiği açıktır. Özdemir Nutku bu durumu şu sözlerle dile getirir (1985, 303):

> Yazar, ilk oyunu olan *Pembe Evin Kaderi*'nde (1950) Türk toplumu içindeki bocalamayı işler; eski ve yeni kuşaklar arasındaki uçurumu ve bu kuşakların birbirinin devamını getirmeyip birbirinden apayrı yollarda hem kendilerine, hem de birbirlerine yabancı kaldıklarını belirtiyor.

Turgut Özakman'ın oyun yazarlığı üzerine kaleme aldığı bir makalesinde Ayşegül Yüksel (1997, 94) ortak bir kanaati ifade edercesine şu tespitte bulunur: "Pembe

Evin Kaderi'nde eleştirilen, günü geçmiş değerlerle, günün modası olan yeni değerlerin taşıdığı olumlu özelliklerin bağdaştırılamayışıdır."

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Oyun kişilerini öncelikle hane halkı ve konuklar olarak iki grupta incelemek mümkündür. Oyunda ele alınan temel sorun genç kuşakların zamanın değişiyor olması dolayısıyla gösterdiği değişme ihtiyacı ve çabasıdır. Yaşlı kuşakla çatışma hâlinde gerçekleşen bu süreç konukların sağladıkları katkılarla şekil ve boyut kazanır.

Fotoğrafçı Hamparsun görgüsü ve terbiyesiyle evin genç kuşaklarının görgüsüzlüğünü ve terbiyesizliğini ortaya koyan bir figür olarak işlev görür örneğin. Fotoğraf çekme eylemiyle de yaşlı kuşakla genç kuşak arasındaki davranış farklılıklarını görünür kılar.

Kalfa kızı Pervin'in sözlüsü arabacı Ahmet, genç olmakla birlikte oyunun merkezinde yer alan genç kuşağın ayırt edici özelliklerinden uzaktır. Geleneksel kültürle büyümüş bir gençtir o: Bayram günü erkenden büyüklerinin elini öper, kendisine verilen bir işi hemen yerine getirir. Böylelikle de seyirciye davranışlarının diğer genç kuşak üyeleriyle karşılaştırılması fırsatını verir.

Evin bir diğer konuğu Hayran Bey'dir. Hayran Bey'in kim olduğu, aileyle bağının ne olduğu belli değildir. Ancak modern dünyaya ait biri olduğu, bu özelliğiyle de evin gençleri üzerinde etki sahibi olduğu açıktır ve bu durum oyunun merkezine oturur. Öyleki ikinci perdenin sonlarında ortaya attığı evden taşınma fikri, evin genç kuşağı arasında hemen destek bulur ve hayata geçirilir. Bu ise ailenin genç üyelerinin Hayran Bey'i tanımasına, Hayran Bey'le birlikte başlayan sürecin olumsuz sonuçlarını yaşamasına neden olacaktır.

Oyunun merkezinde yer alan kişiler hane halkıdır ve en temelde yaşlı kuşak ve genç kuşaklar (orta kuşak, genç kuşak) olarak ikiye ayrılır. Yaşlılar, yaşlı olmanın bütün zaaflarını taşımakla birlikte, geleneksel olana bağlılıkları, sağduyulu hâlleri, insana değer verişleriyle köklü ve sağlam karakterler olarak anlam kazanırlar. Büyükanne çok basit bir matematik problemini bile çözemeyecek kadar eğitimsizdir ama yıllarını geçirdiği evin kendine ait bir parça olduğu, kendisinin de oraya ait olduğunu bilecek kadar da sağduyuludur örneğin. Büyükbaba ise kaptanlık ettiği zamanlarda istimbotuna kadın

ayağı değdirmemiş olduğuyla övünecek kadar geri kafalı, satranç becerisine yalandan övgü düzüldüğünde bile bu övgüye inanacak kadar çocuk ruhludur ama evlatları eve döndüğünde, bunu oğluyla rakı içerek kutlayacak kadar da sevgi dolu ve insancıldır.

Diğer taraftan **Pembe Evin Kaderi**'nde genç kuşaklar olumlu bir içerik taşımazlar. Oğul Bedri kullandığı sözcüklerin anlamını bilmeyecek kadar cahil, siyaseti kendi çıkarları için yapacak kadar bencildir örneğin[1]. Gelin Seniha, bayramları külfet görecek kadar kendi toplumunun değerlerinden uzak; Hayran Bey karşısında mahcup olmamak için yalandan bir dünya örmeye kalkacak kadar, ailesiyle hatıra fotoğrafı çektirmekten utanacak kadar kendi gerçekliğinine yabancıdır. Oğlan torun Burhan, tıraş suyunu kendisi hazırlamayacak kadar tembel, kendisini aşan konularda yorum yapacak kadar kaba ve terbiyesizdir. Kız torun Feriha ise bütün ilgiyi kendi üzerine çekmeye çalışan, bu uğurda hasta numarası yapmayı bile göze alan iyi yetişmemiş bir genç kız görünümü sergiler. Yazar genç kuşağı temsil eden bu dört oyun kişisini var ederken karikatürleştirme yolunu seçmiş görünmektedir. Muzaffer Reşit, Varlık dergisi için kaleme aldığı eleştirisinde bu hususu şu sözlerle değerlendirir (1 Mart 1952, 22):

> Gerçi nesiller arasındaki anlaşmazlık bizde her yerdekinden fazla olduğundan, roman ve piyeslerimiz için bu konu bitmez tükenmez bir kaynaktır, yalnız bu anlaşmazlığın, tarafsız bir gözle ve doğurduğu neticeler daha ciddi bir tetkike tâbi tutularak ortaya konması elbette ki, daha faydalı olur. Eserdeki [Pembe Evin Kaderi'ndeki] tipler, eski nesle mensup olanlar için ne kadar dikkatle çizilmişse, genç nesle mensup olanlar için de o kadar laübali davranılmış, mübalağaya yer verilmiştir.

Hane halkından saymamız gereken Kalfa ve kızı Pervin için durum biraz daha farklıdır. Çok az gördüğümüz hâlde Kalfa'nın eski kuşaktan, olumlu değerlere ve niteliklere sahip biri olduğunu sezeriz. Kızı Pervin ise eski terbiyeyle büyütülmüş olduğu

---

[1] Sevda Şener, Türk tiyatrosunda benzerlerine sıklıkla rastlanan politikacı tipi arasında sayar Bedri'yi: "Politikacının ayırıcı niteliği lâf canbazı olması, çok konuşması, yalan söylemesidir. Yuvarlak lâflar ederek halkın sığ duyuş ve anlayış sınırını zorlamadan etkili olabilmektedir. Politikacı tipi tüm oyunlarda ahlâk ilkelerine uymayan, durumları kendi çıkarına sömürmeyi bilen, şarlatan ve düzenci kişi olarak tanıtılmıştır. Ülküsü, dünya görüşü, kanaati yoktur." (Şener, 1972, 91)

hâlde iş, ev değiştirmeye geldiğinde genç kuşaklarla hareket etmekten, çağının düşlerine kapılmaktan geri durmayaran, toplumsal eğilimlerden etkilenebilen biri olarak resmedilir.

Ayrıntılar bir yana, hane halkının kişilik özelliklerindeki en belirleyici unsur yaşlı ve genç, bir başka deyişle eski ve yeni ayrımıdır. Bu ayrım oyunun temasına hizmet eden, asal çatışmayı ortaya koyan temel ayrım niteliğindedir. Yaşlı kuşağı sağlam ve kişilikli insanlar olarak çizen yazar, genç kuşakları kişiliksiz, özentili, cahil çizmek suretiyle her iki tarafın da daha güçlü bir şekilde algılanmasını sağlama yoluna gider. Özdemir Nutku 1960 yılında yayımladığı Tiyatro ve Yazar adlı çalışmasında (150) oyunun bu yanını şu sözlerle değerlendirir:

> Yeni geleneklerin temsilcileri (Bedri, Burhan, Seniha, Feriha) iğretidirler tuttukları tarafta. Çünkü bunlar gerçek Batı kültürünü yalnız sığ yönleriyle, dış yönleriyle veya yalnız kabuğuyla benimsemişlerdir: bir takım yabancı kelimeler kullanmağı, manasını anlamadan Avrupalılar gibi yaşamağa özenmeleri onları gerçekten uzaklaştırmış birer iğreti kopye durumuna getirmiştir. Onlar bir gelenekten kopup da bir yere tutunamamış, boşlukta sallanan çaresiz insancıklardır. Ne Doğu'dadır kökleri, ne de Batı'da. Sadece köksüzdürler o kadar. Oysa öbür yanda büyükanne ile büyükbaba ve hattâ Ruhsar Kalfa belli bir kökten gelmektedirler. Yetiştikleri çevre geri veya ileri ne olursa olsun inanmışlardır bir kere. Ama doğru yoldan inanmışlardır. Öbürküler ise hareketlerini inandıklarından değil özendiklerinden yaparlar.
>
> İste Özakman'ın ana fikrinin çekirdeği burada. Oyundaki penbe ev bizim kendi yurdumuzdur. Yaşlı insanlar kendi eski geleneklerimizi, gençler ise yeni kurduğumuz geleneklere erişmemiş, boşlukta asılı kalmışlarımızı sembolize eder. Türkiyenin yaptığı büyük ve olumlu devrimlerin, yurdumuzun bir çok yerinde yanlış anlaşılmış olması üzerine parmağını basıyor yazar.

İki kuşak arasındaki farklılıkların ortaya konuş şeklini bir tabloyla göstermek mümkündür:

YAŞLI/ESKİ KUŞAK	GENÇ/YENİ KUŞAKLAR
Müstakil ev: Sobalı ve sıcak.	Apartman dairesi: Kaloriferli ve soğuk.
Eski ve köklü bir dil.	Anlamı bilinmeyen İngilizce ve Fransızca kelimelerden oluşan yeni ve yoz bir dil.
Yanında çalışanlara karşı aileden biri gibi davranma.	Yanında çalışanları aile içine almak istememe.
Bayram sabahı bayramlaşmayı bekleyen	Bayramdan habersiz, bayramı külfet gören
Yenileyemediği mest lastiğine yama yapan.	Eskiciden de olsa safari kıyafeti alan.
Kendinin ve koşullarının bilincinde.	Kendinin de, koşullarının da bilincinde olmayan.
Oğluna "oğlum", gelinine "kızım" diye seslenen.	İsimleri yerine oğluna "Bob", kızlarına "Fifi" diye seslenen.
Yiyeceği "Allah'ın nimeti" olarak gören.	Peyniri, zeytini beğenmeyen.
Bayramda çöpçüye, bekçiye bahşiş vermeye çalışan.	Bayramda anne babasıyla bile bayramlaşmayı ihmal eden, önemsemeyen.
Bayram sabahı giyinip kuşanan, bayram namazına giden.	Bayram sabahı bayramlaşmaya gelen misafiri yatak kıyafetleriyle karşılamakta sakınca görmeyen.
Bayram şekerini alabilmek için "beş kuruş beş kuruş" para biriktiren.	Bayram için hazırlık yapmak yerine, bayramla ilgisi olmayan yatılı bir misafir için hazırlık yapan.
Evinin duvarına atasının, aile büyüğünün fotoğrafını asan.	Evinin duvarına "dağ bayır" resmi asan.
Yaşlıya, atasına saygı gösteren.	Saygının ne olduğundan haberi olmayan.

YAŞLI/ESKİ KUŞAK	GENÇ/YENİ KUŞAKLAR
İnsanlığı bilen.	İnsanlıktan haberi olmayan.
Hatır sayan.	Hatırlı kişi, hatırsız kişi ayrımı gözeten.
Terbiyeli.	Terbiyesiz.
Kendi davranışından utanan.	Başkasının davranışından utanan.

Bu tablodan da anlaşılacağı gibi bir geçiş döneminin sancılarını ortaya koyan oyunun kişileri de bu ihtiyaca cevap verecek şekilde düzenlenmiştir.

Zaman ve Mekân

Pembe Evin Kaderi'nde olaylar yaklaşık iki aylık bir zaman diliminde geçer. Birinci perde bir bayram sabahıdır. İkinci Perdede zaman net bir şekilde verilmez, ancak olayların gelişiminden anlarız ki zaman birinci perdedeki zamanın hemen ardından yaşanan bir zaman dilimidir: Ya aynı gün yahut bir sonraki gün. Üçüncü perde ise ikinci perdenin ardından yaklaşık iki ay geçtikten sonrasını işaret eder. Bu iki aylık zaman dilimi, genç kuşağın ne kadar süreyle eski evlerinden ayrı kaldıklarını, ne kadar sürede özleyip geri döndüklerini gösterir. Bu düzenleme oyunun zaman kullanımı konusunda ne derece sorunlu olduğunun göstergesi gibidir. Nitekim gidenlerin eve dönüş gerekçelerinden biri yeni evin kirasının Bedri'nin belini bükmüş olmasıdır. Gidenlerin baba evinden ayrılmalarının ardından henüz 57 günün geçmiş olduğu düşünüldüğünde, geriye dönüşlerinin en önemli gerekçelerinden biri olan kira yükünün ağırlığı sorunu inandırıcılıktan uzak kalır.

Pembe Evin Kaderi'nde olaylar eski, ahşap bir konağın oturma odası olarak tanımlanan tek bir mekânda geçer. Oyun metninin başında yer alan betimlemeler mekânın geleneksel kültüre uygunluğunu imler niteliktedir:

> *(Eski ahşap evlerin büyük odalarından biri. Solda cumba, alçak, ot yastıklı sedir. Sağda masa, iskemle, büfe vb. Duvarda asma saat. Büyükanne sedirde, mangala kahve sürmüş, iskam-*

> *bil falına bakar. Pervin kahvaltı için masayı hazırlar)* (PEK/BO4, 9)

Üçüncü perdede ise evin -gençlerin gidişi dolayısıyla- bir yaşlılar evine dönüşmüş olduğu şu tanımlamalarla dile getirilir:

> *(Aynı yer. Sobanın arkasında birkaç çamaşır asılıdır. Üzerinde büyükçe bir tencere. Üç kişilik sofra hazır.)* (PEK/BO4, 64)

Mekân tanımında dile getirilen bu uyarılarda, çevreyi tanımlamak ve bu çevrenin -özellikle eskiye sempatiyle bakanlar için- sıcak bir yaşam ortamı olduğunu imlemek dışında bir kaygı güdülmediği görülür.

Biçem ve Dil

Özakman'ın bu ilk oyununda, söyleşim düzeninin olumlu özellikler taşıdığı, ilk sahnelenişi ardından eleştirmenler tarafından da dile getirilmiştir (Gökçer, 9 Mart 1951, 4; Ay, 3 Mart 1951, 4; Taşer, 1 Mayıs 1951, 2; Akyüz, Mayıs 1951, 8). Metinde yazarın sade, canlı ve akıcı bir dil kullandığı görülür. Böylesi bir başarının, yirmi bir yaşındaki genç bir yazar için, kişisel özelliklerinden gelen doğal bir başarı olduğu rahatlıkla söylenebilir. Nitekim yazarın oyunun sahnelenişi dolayısıyla yazdığı yazıda söyledikleri, bu konuda bilinçli bir tercih yaptığını kanıtlar niteliktedir:

> Müellifler kahramanlarına koskocaman laf söyletmek için zorlanırlar. Fakat diyorum ki, niçin sahneyi salondan ayırıyorlar? Bir insan kaleme gelince illa ki kolalanmış bir ruh ile mi dolmalıdır?... Velhasıl soğuk nüktelerin, tekrarların, basit konuşmaların, küçük oyunların mesulü ben değilim. Her şey piyes kahramanlarının mesuliyetleri altında cereyan ediyor. (Yüksel, 1997, 93-94'ten Özakman, Mart 1951)

Oyunda kullanılan dilin ana unsurlarından birini oyunun merkezine oturan birkaç önemli imge ve simge oluşturur. Eski ev (sobalı, müstakil ve ahşap) - yeni ev (kaloriferli, betonarme apartman dairesi), eski mahalle - yeni mahalle simgesel karşıtlığı bunların en önemlileridir. Bu durumu destekleyen unsurlardan biri ise at arabacılığının yerini kamyonculuğun alıyor olmasıdır. Diğer taraftan evin duvarlarını süsleyen aile büyüğü fotoğraflarının yerini manzara resimlerinin almış olması dikkat çekicidir. Bayramdan bayrama da olsa çöpçüye, bekçiye bahşiş verip onları kollamak yerine "Hayvanları

İnsanlardan Koruma Derneği"ne hizmet edenler, bayramları yaşamlarından atma çabası içindedir. Türk halkının günlük konuşma dilinin yerini ise İngilizce ve Fransızca sözcüklerin araya serpiştirildiği yeni, özentili bir dil almış gibidir. Bu düzenlemeler hayatın değişmekte olduğunun simgesel ifadeleri olarak işlev görürler.

Pembe Evin Kaderi'nde görülen söyleşim düzeninin ayırıcı nitelikleri arasında öncelikle mizahı anmak gerekir. Yazar mizaha yüklediği işlev sayesinde hem sıcak, şakacı insanlardan oluşan bir aile ortamını, hem de seyircinin izlemekten hoşlanacağı, hınzır, zekice kotarılmış bir oyun düzenini tesis etmiş olmaktadır. Yanlış anlama, nükte, dramatik ironi, abartılı kişilik özellikleri, söz oyunları, şaşırma, karıştırma, örtük ifade edilmesi gerekenin açık ifade edilmesi, **Pembe Evin Kaderi**'nde rastladığımız mizahın kaynakları arasındadır. Oyunun birinci perdesinde yer alan şu bölüm art arda gelen komik unsurlarla örülü olması bakımından dikkat çekicidir:

> BÜYÜKANNE - Ayol burada misafir varken, ayıp değil mi?
>
> BURHAN - Ahmet yabancı mı büyükanne? Asıl sen ayıp ettin.
>
> AHMET - Ah be, biterim samimiyete kahpe evladıyım ki. Boş verin beni istediğiniz gibi kavga edin!
>
> BÜYÜKBABA - Kavga değil oğlum, bunun adı tartışmaymış. Demokrasi evden başlarmış. Biri güçbela sınıf geçer bir öğrenci, öteki sermayeyi kediye yüklemiş bir tüccar. Günde beş vakit memleketi kurtarıyorlar.
>
> BEDRİ - Ben köyleri bilmiyorum, tanımıyorum ha? Peki Sen?
>
> BURHAN - Ben bütün köy romanlarını okudum.
>
> BEDRİ - Yani, affedersin Ahmet, kusura bakma, hemen şuracıkta bunun ağzının payını vermezsem çatlarım. Senin bildiğin kadar benim unutmuşluğum var be. Say, Bakırköy bir…
>
> AHMET - O köy değil bey ağabey!
>
> BEDRİ - Yok köy değil de düdüklü tencere mi? Koca devlet uydurma adı mı takacak? Cahiller. Vaniköy, Yeşilköy, Kadıköy, Ortaköy, Karaköy, Çengelköy, Yeniköy, Erenköy… Köyü bilmiyormuşum ha? (PEK/BO4, 34)

Dil oyunları ise oyunda dilin kullanımı bakımından dikkati çeken bir diğer özelliktir. Bu uygulama mizaha hizmet ettiği gibi canlı, çarpıcı bir söyleşim düzeninin oluşmasına da hizmet eder. Yukarıda alıntılanan bölümde yer alan köy iddialaşması buna bir örnek sayılmalıdır. Şu kısa örnek de işlevselliğiyle dikkat çeken önemli bir söz oyunu niteliğindedir:

> FERİHA - Öğle yemeğini kaçta yersiniz?
>
> HAYRAN BEY - Karnım acıkınca! Siz?
>
> BURHAN - Biz babamın karnı acıkınca yeriz. (PEK/BO4, 44)

Turgut Özakman Nesin Vakfı Yıllığı için kaleme aldığı anılarında (1981a, 678) ilk oyunlarını yazarken dile ilişkin izlediği yol hakkında şu açıklamayı yapıyor:

> Rahmetli Sağlam'ın mı, sevgili Münir'in mi sözleri etkiledi beni, yoksa yüreğimde oluşan konu mu taşıp kabardı, bilemiyorum. Bir gece, dayanılmaz bir iç baskısıyla oyun yazmağa oturdum. Haftalarca sürdü bu çalışma. Hiçbir yöntemim yoktu. Yalnız, yazdıklarımı yüksek sesle okur, hatta oynamağa çalışırdım.

Bu açıklaması yazarın, canlı bir söyleşim düzeni kotarmada uyguladığı yöntemle ilgili bilgi vermekle birlikte, bilinçli bir uygulamadan ne kadar uzak olduğunu da ortaya koyar.

Pembe Evin Kaderi dil kullanımında gösterdiği bir özellik bakımından dikkat çekicidir: Oyunda, yaşananların özlü, çarpıcı ifadesine sıklıkla yer verilir. Yaşananların başka bir gözle, başka bir bakış açısıyla ifade edilmesi şeklinde karşımıza çıkan bu uygulamanın seyircinin oyuna uzaktan bakmasını sağlamada işlevsel olacağı düşünülebilir. Bunu, yaşananların adının konulması olarak ifade etmek de mümkündür. Şu iki alıntı konuyu örneklemesi bakımından önemlidir:

> FERİHA - Vallahi de billahi de babaannem anahtar deliğindeydi. İşte bu kadar.
>
> HAMPARSUN - *(Öksürür.)* Ben aşağıdan takım-taklavatımı alıp gelsem iyi olur? He'dir?
>
> BÜYÜKBABA - Ha, ha! *(Hamparsun çıkar.)* Kepaze olmak herhalde bu. Adamcağız duramadı gitti.

SENİHA - Aman siz de, ne olacak? Budalanın biri.

BÜYÜKBABA - Öyle ama o budalaya oniki lira borcun varmış.

SENİHA - Ne, utanmadan bunu söyledi ha?

BÜYÜKBABA - Utanma olmayınca işte böyle söylerler kızım! (PEK/BO4, 40)

….

AHMET - Bu sefer beni içeri de aldılar. İçeri girdim.

KALFA - Yoo, böyle istemem. Kapıyı kim açtı, nasıl girdin, ne dedin, hepsini anlatacaksın!

BÜYÜKANNE - Doğru! Hepsi evde miydi? Nasıl karşıladılar? Sonra o Hayran domuzu? O hınzır ne yapıyordu? Boynu altında kalsın! Bir geldi, hayatımız alt üst oldu.

AHMET - Yoo, teke tek gelin!

BÜYÜKANNE - Peki, peki, dilediğin gibi anlat.

KALFA - Razıyız.

AHMET - Yarım kilo kaymaklı lokum yaptırdım. Atladım dolmuşa. Şrak indim apartmanın önünde.

BÜYÜKANNE - Ev kaç kat?

AHMET - Heyecandan sayamadım hanımanne!

KALFA - Ee?

AHMET - Kapıyı vurdum.

BÜYÜKANNE - Niye? Zilleri yok mu?

AHMET - Var, hem de daniskası. Ama neme gerek, bozulurmozulur da benden bilirler.

KALFA - Doğru…

AHMET - Üçüncü darbede kapı açıldı.

BÜYÜKANNE - Kim açtı?

AHMET - Tanımıyorum.

KALFA - O hale mi gelmişler? (PEK/BO4, 67-68)

Pembe Evin Kaderi'nde dil kullanımı bakımından dikkat çeken bir diğer özellik de deyim ve atasözleri kullanımıdır. Özakman'ın, daha ilk oyunundan başlayarak, günlük konuşma dilini yakalamada deyimlere ve atasözlerine özel bir önem verdiği görülür. Büyükanne'nin evin "beti bereketi"nden söz etmesi, Hulûsi Beyin "baştan çıkmış" olduğundan yakınması, "sokakta pabuç paraladığını", "güvey girmiş tüysüz delikanlı gibi görmemişe döndüğünü" iddia etmesi; evin genç kuşaklarının "âlem ettiklerini" düşünmesinin yanı sıra sokaktan dönen Büyükbaba'nın "turşusunun çıktığından", "sabahın köründe bütün milletin sokakta olmasından" söz etmesi, eve geldiğinde Kalfa'nın kızıyla bayramlaşmak yerine "çene çaldığının" iddia edilmesi, Büyükanne'nin kendisini "şaşkın kedi yavrusuna çevirmesi"nden söz etmesi, yalan söylemediğini kanıtlamak için "şeytan çarpsın" deyişi, karısından kendisini "kötü kötü söyletmemesini" istemesi oyunun ilk iki sayfasında gördüğümüz örnekler arısındadır. Bu deyim yoğunluğu oyun boyunca sürer. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.)

Oyunda yer alan hitaplar ve adlandırmalar da renklilikleri ve çeşitlilikleri bakımından dikkat çekicidir. Büyükanne'nin evin gençleri için "musibetler", "Yezitler", "serbest deli", gelini için "şırfıntı", oğlu için "sümbül bebek tohumu" deyişi; Büyükbaba'nın aynı kişiler için "veletler", kendisi için "didon sakallı kara papaz" deyişi, torununu "güçbela sınıf geçer bir öğrenci", oğlunu "sermayeyi kediye yüklemiş bir tüccar" olarak adlandırışı dikkat çekici örnekler arasındadır. Yazarın, hitap ve adlandırmaları, oyun kişilerinin birbirleri hakkındaki duygu ve düşüncelerini kısa yoldan vermek için kullanmaktadır. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.)

Oyunda sıklıkla benzetmelere ve ilişkilendirmelere yer verilmiş olması da dikkat çekici bir başka husustur. Büyükbaba parasını mendile sarmış olmasını bir dilenci davranışına benzetir örneğin. Yaşlanmışlığını ise "çürük salapuryaya dönmek" olarak adlandırır. Büyükanne evin nemli hâlini "ev değil, bostan kuyusu" sözüyle dile getirir. Kocasını görmemişlikle suçlarken de "güvey girmiş tüysüz delikanlı" benzetmesini yapar. Yaşanan ev, gelin Seniha için "tımarhane"dir. Bedri'nin ortalıkta dolaşmasını ise rakkasın devinimlerine benzetir. Seyircinin imgelemini canlı tutan benzetmelerdir bunlar. Bu özellikleriyle oyunda işlev kazanırlar. (Oyunda kullanılan diğer benzetme ve ilişkilendirmeler için bk. Ek 2: Benzetmeler, İlişkilendirmeler, Koşutluklar tablosu.)

Diğer taraftan, **Pembe Evin Kaderi**'nde başarılı dil kullanımıyla ve sevimli karakterlerle yaratılan canlı, sevimli aile ortamı, oyunun ikinci perdesinde karşımıza çıkacak olan evden ayrılma kararı açısından bir olumsuzluk içerir. İlk iki perde boyunca her şeye rağmen bir arada yaşayan, birbirlerine katlanabilen, katlanmakta pek de zorlanmayan bir aile görürüz; oysa bu ailenin genç ve orta kuşağının yaşadıkları yerden rahatsızlıkları, onları evden ayrılma noktasına kadar vardırmıştır. Bu durum bir içerik-biçim uyuşmazlığı (kurgu sorunu) olarak dikkat çeker.

Pembe Evin Kaderi'nde biçeme ilişkin ön plana çıkan bir diğer özellik canlı, yaşayan karakterlerin dilde kendini göstermesi olarak karşımıza çıkar. Metinde her bir karakterin kişiliğiyle uyumlu davranış özellikleri gösterdikleri, kişilik özelliklerinin konuşmalarına da yansıtıldığı görülür. Oyunun girişinde yer alan şu bölüm başarılı bir söyleşim düzeni içermesi bakımından dikkat çekicidir:

> PERVİN - Öpeyim elinizi dedeciğim.
>
> BÜYÜKBABA - Sağ ol kızım, var ol! Dur kaçma. Yahu şu cebimde bir şey olacaktı. Hay şeytan çarpsın. Hangi cehenneme gitti bre?
>
> BÜYÜKANNE - Harcamışındır da haberin yok.
>
> BÜYÜKBABA - Kötü kötü söyletme beni.
>
> PERVİN - Haminnem vermişti…
>
> BÜYÜKBABA - Haydi oradan. Kibarlık edip beni büsbütün zora koyma. Hay uskunası kırık! Bak sen şu yaptığıma. Dilenci gibi mendile sarmışım. Az veren candan kızım, sen de torunum sayılırsın, anlatayım. Beş liram kalmıştı. Bir lirasını camide…
>
> BÜYÜKANNE - Söylenmez öyle şey.
>
> BÜYÜKBABA - Canım evönmüyorum, bilanço çıkarıyorum. elde kaldı dört lira. Bir lira da bir şeye verdim.
>
> BÜYÜKANNE - Neye?
>
> BÜYÜKBABA - Dur, zihnimi karıştırma. Kaç etti?
>
> PERVİN - İki.

> BÜYÜKBABA - Tamam. Artanı da senin. El elde baş başta. Yahu aile idaresi, devlet idaresinden güç.
>
> BÜYÜKANNE - Sen bunadın vallahi. Bacak kadar çocuk o! Ne anlar…
>
> BÜYÜKBABA - Allah Allah, evlenme teklif etmiyorum ya. Millet birbirini yiyor. Ben şu kadarcık siyaset yapmışım çok mu? Haydi Pervin, sen palamarı çöz de aşağı in, birazdan Ahmet'çiğin düşer.
>
> BÜYÜKANNE - Hulûsi Kaptan!
>
> BÜYÜKBABA - Bana bak, sen beni Kel Hasan'ın gaz tenekesi sanıyorsun galiba. Kıza sözlüsünün geleceğinden bahsetmek ayıp mı? Süslensin biraz.
>
> BÜYÜKANNE - Haydi, haydi, o bilmez öyle şeyleri.
>
> BÜYÜKBABA - Ne yani, evcilik mi oynayacak bunlar? (PEK/BO4, 11-12)

Pembe Evin Kaderi'nde biçem sorunundan söz ederken oyunun geleneksel Türk tiyatrosu çeşitlerinden orta oyununun etkisi altında kaleme alınmış olduğunu söylememek olmaz. Çocukluğunda Kel Hasanları seyretmiş ve **Pembe Evin Kaderi**'ni yazdığında elinde tanıklıkları dışında hiçbir bilgi birikimi, sermayesi olmayan genç bir yazar için (Özakman, 1981a, 673-676; Kansu, 2002, 251) bu durum doğal kabul edilmelidir. Oyunda sıklıkla yer alan nükte ve yanlış anlamalar bu etkilenmeyi ortaya koyması bakımından önemlidir.

> BÜYÜKANNE - Ben de akıl mı kaldı? Affedersin. Göçüp gideceğiz; hâlâ birbirimizi yiyoruz.
>
> BÜYÜKBABA - Yarısı doğru olan bir söz, yarısı doğru bir sözdür.
>
> BÜYÜKANNE - Nasıl yarısı doğru?
>
> BÜYÜKBABA - Sen beni yiyorsun…
>
> BÜYÜKANNE - Ya sen?

BÜYÜKBABA - Ben seni yemiş olsam, çoktan zehirlenip gider… Dur, cevap verme, sözümü geri aldım; o ne toparlanma öyle? (PEK/BO4, 14)

….

BÜYÜKANNE - [İskambil falına bakmaktadır] Bir kısmet ya, para mı desem, kâğıt mı, mal mı?

BÜYÜKBABA - Ne zaman, ne zaman?

[….]

BÜYÜKANNE - İki gün mü desem…

BÜYÜKBABA - İnşallah…

BÜYÜKANNE - İki hafta mı…

BÜYÜKBABA - İyi iyi…

BÜYÜKANNE - İki ay mı, iki yıl mı…

BÜYÜKBABA - Yok devenin başı artık. İki yıl beklenir mi yahu? Baksana mest yandan patlamış. Hem ben köşedeki tenekeciye bir rüzgâr fırıldağı ısmarlayacaktım…

BÜYÜKANNE - Niçinmiş o?

BÜYÜKBABA - Rüzgârın ne yandan estiğini anlarız hanım.

BÜYÜKANNE - Her şey bitti sıra rüzgâr…

BÜYÜKBABA - *(Kızar)* Sen anlamazsın erkek işinden. Rüzgârın ne yandan estiği bilinmeden yaşanır mı yahu? Tövbe estağfurullah… (PEK/BO4, 17)

Görsel anlatıma gösterilen özeni ve bu bağlamda yakalanan başarıyı ise ayrıca anmak gerekir. Yazar her ne kadar Hamparsun'u gereksiz bir karakter olarak gördüğünü daha sonraki yıllarda ifade etmiş olsa da Hamparsun'la gelen hatıra fotoğrafı çektirme sahnesi, görsel anlatımın ve oyun içinde oyun tekniğinin başarılı bir uygulaması sayılmalıdır. İkinci perdenin başında Büyükbaba'nın inisiyatifiyle başlayan sahne, amacı dışında gelişerek yaşlıların memnuniyetsizliğiyle sona erer. Bu bölüm boyunca gördüğümüz olaylar gençlerin kişilik özelliklerini, hayata bakışlarını, bencilliklerini, kabalık-

larını görsel olarak ortaya koymaktadır. Sahne bu özelliğiyle bir oyun içinde oyun düzenlemesi olarak da işlev görür.

Özetle; **Pembe Evin Kaderi**, yazarın yirmi yaşında kaleme aldığı bir ilk oyun olarak onun yazarlık yetenekleri hakkında bilgi verdiği gibi yerel motifleri, bize ait sorunları içermesi ve bunu canlı, yaşar figürlerle seyirciye sunması bakımından da dikkat çekici bir oyundur. Bir geçiş dönemi oyunu olarak eskiyle yeni çatışmasını ortaya koyması, yazarının çağının ruh hâlinin etkisi altında olduğunu ortaya koyar.

2.1.2. Güneşte On Kişi[1]

1954 yılında yazılan **Güneşte On Kişi** ilk kez 25 Ocak 1955 tarihinde Devlet Tiyatrosunca Nihat Aybars yönetiminde sahnelenmiştir. Bu ilk sahnelenişteki oyuncu kadrosu oynadıkları rollerle birlikte şu şekildedir: Ragıp: Asuman Korad; Foto Muhabiri Suat: Umran Uzman; Yıldız: Gökçen Hıdır; Sezai: Haşim Hekimoğlu; Kenan: Nihat Aybars; Baba: Yıldırım Önal; Hakkı: Cevat Kurtuluş; Selâmi: Çetin Köroğlu; Cemile: Macide Birmeç; Cemal: Semih Sergen.

Yazarın bu oyunuyla dönemin önemli eleştirmenlerinden Nurullah Ataç'ın dikkatini çekmiş olması; Nurullah Ataç'ın genç bir yazar olan Özakman'dan umutla söz etmesi oyunun başarısını ortaya koyması bakımından önemlidir (bk. Ataç, 22 Mart 1955).

Yazarın **Güneşte On Kişi**'de "toplumsal sorumluluk ve idealizm kavramlarına ilgi duyduğu" (Akıncı, 1996, 65–66) açıktır. **Güneşte On Kişi,** konusunu ele alışıyla değil ama konusuna yaklaşımındaki düşünsel tutarlılık ve titizlikle dikkat çeken bir oyundur. Yazarın -daha genç yaşındayken- ele aldığı konulara farklı bir gözle bakma gayretinde olması. kendi dünyasını oluşturmada ne kadar titiz bir işçi olduğunun kanıtı niteliğindedir.

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 6 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar GOK/BO6 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Özakman yaşadığı dönemin sorunlarına karşı belli bir duyarlılık içindedir. Uğur Akıncı (1996, 65), **Güneşte On Kişi**'nin dönemin sosyoekonomik koşullarıyla bağıntısını kurarak yazarın bu yönünü şu sözlerle dile getirir:

> Oyun, 1950'li yılların Türkiyesi'nde büyük şirketlerin yasadışı yollardan rahatça para kazanabildikleri ve tüm ekonomik dengelerin özellikle yoksul çoğunluk açısından altüst olduğu bir ortamda, genç bir gazetecinin bu kötü gidişe son vermek amacıyla girdiği mücadeleyi ve yenilgisini anlatır.
>
> Rüşvet ve karaborsa ticaretin olağan bir işleyişine dönüşmüş; Türkiye, yasal şirketlerin yasadışı yollardan rahatça para kazanabildikleri bir ülke haline gelmiştir. Halk her zamanki gibi, bu işleyişten büyük zarar görmektedir. Ne var ki, sorunun farkında olmayan ya da kendinden üstün güçlerle savaşma gücünü[…] kendinde bulamayan halk, olup biteni uzaktan ve umutsuzca izleyen bir kalabalığa dönüşmüştür. En küçük bir çıkar beklemeden kendisini mücadeleye atacak birileri ortaya çıkmadan ekonomideki kirli işleyişi ortaya çıkarabilmek ve bu olumsuz gidişi durdurabilmek olanaksızdır. Bu noktada oyunun asal sorunu gündeme gelir: Böylesine özverili ve idealist bir kahramanın çıkma olasılığı var mıdır?

Güneşte On Kişi, yazarın acemilik dönemi eseri olduğu hâlde, içeriği dolayısıyla daha sonraki yıllarda da sahnelenmiş; konusuna yaklaşımındaki farklılıkla dikkat çekmiştir.

Üç perde ve beş tablodan oluşan oyun ilk kez 1955 yılında Anadolu Yayınevi tarafından yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Basın dünyasında zorluklarla da olsa yaşamaya, ayakta durmaya çalışan Güneş gazetesinde sabah saatleri. Gece muhabiri telefonda bir kadınla flört ederken içeri, "veremliler menfaatine" düzenlenen bir baloda sabahlamış hâlde gazeteye dönen foto muhabiri Suat, onun ardından da muhabir kız Yıldız girer. Gelen bir telefon ihbarından, bir futbol takımının oyuncularını taşıyan, kendi muhabirlerinin de içinde bulunduğu otobü-

sün devrildiğini, ölü ve yaralıların olduğunu öğrenirler. Rakiplerini atlatabilecekleri önemli bir haberdir bu, sevinirler. Patron Ragıp'ın da gazeteye gelmesiyle ikinci baskıya karar verilir. İkinci baskı tiraj, tiraj da reklam geliri demektir çünkü. Ragıp bir yağ firmasını arayarak tam sayfa ilan almayı başarır. Fakat bu gelişmenin ardından gazeteye gelen başyazar Kenan, beklenmedik bir öneriyle her şeyi bir anda değiştiriverir. Magazin haberleri basan bir gazete olmak yerine yolsuzluklarla mücadele eden, halkın yanında bir gazete çıkarmayı önermektedir Kenan. Öneri gazetenin sahibi Ragıp tarafından anında kabul görür ve hayata geçirilir. Uygulamanın ilk ayağı da yolsuzluk yaptıklarını öğrendikleri yağ firmasının reklâmını ve o gün için düşündükleri ikinci baskıyı iptal etmek olur.

Bir sonraki sahnede Kenan'ın babasını gazetede görürüz. Bir zamanlar oğlunun önerdiği gazetecilik modeliyle başarılar elde etmiş, fakat sonradan unutulup gitmiş, kendini içkiye vurmuş emektar bir gazetecidir baba. Deneyimlerinin kendisine öğrettikleri dolayısıyla oğlunun bu yeni girişimini onaylamamaktadır. Önemli olan hayat mücadelesidir ona göre. Kendisini gazetede ağırlayan Cemal'den borç para alarak, parasını onun ödeyeceği bir taksi ile evine gitmek üzere gazeteden ayrılır.

Ajans muhabiri Selami, Güneş gazetesi çalışanlarının bu yeni çıkışını kuşkuyla karşılamaktadır. Halk için verildiği söylenen mücadelede halkın desteğine başvurulmamakta, ilgilenilen olaylar daha önceki gazetecilik anlayışlarında olduğu gibi tiraja, dolayısıyla kâra dönüştürülmeye çalışılmaktadır çünkü.

Yeni gazetecilik anlayışının ilk olumsuz sonuçlarından birini yaşamış olan Kenan, Ragıp'la birlikte içeri girer. Gazetenin savaş açtığı şirketin adamları Kenan'ın üzerine kamyon sürmüşler ve alnından yaralanmasına neden olmuşlardır. Durum, önce şirketi biraz daha sıkıştırmaya yarayacak bir gelişme gibi algılanır. Fakat yaşanan olaya başka bir yönden bakan Selami, bu olayın nasıl olup da onların aleyhine dönebileceğini anlatarak, büyük güçlerle mücadelenin zorlukları noktasında arkadaşlarını uyarır. Bu görüşme sırasında, mücadele ettikleri şirketin reklâm sorumlusundan gelen telefon, kafaları (özellikle Kenan'ın kafasını) biraz daha karıştırır: Şirket Kenan'a bin lira maaşlı bir iş teklif etmektedir.

Kenan'ın yaralanmış olması karısı Cemile'den ve babasından saklanmaya çalışılsa da, kocasını merak edip gazeteye gelen, ona güzel bir haber de verecek olan Cemi-

le beklenmedik bir şekilde durumu öğrenir. Bir çocuklarının olacağını açıklamasının ardından karı koca sevinçle gazeteden ayrılırlar.

İkinci perdenin ilk sahnesinde mekân Kenan'ın evidir. Baba, oğlu Kenan'la konuşup onu mücadeleden vazgeçirmeye çalışsa da bu mümkün olmaz. Kenan yaptıklarının doğruluğundan emindir çünkü. Karısının hak etmiş olduğu bir aylık iznini ve maaş zammını alamamış olarak işyerinden eve dönmesi aile için keyif kaçırıcı yeni bir gelişme olur. Yaşanan olumsuz gelişmeleri biraz olsun unutmak amacıyla dışarıda yemek yemeyi seçen karı koca tam dışarı çıkacakken gazete çalışanları kucaklarında yiyecek paketleriyle eve, onları ziyarete gelirler. Yemeği misafirlerin hazırlaması ve dışarıda yemek yeme ihtiyacında olan çifte servis etmeleri ara formülüyle dostlar meclisi kurulur ama telefonla gelen bir haber yeniden işlerin karışmasına yol açar. Halk, Güneş gazetesi çalışanlarının mücadele ettiği yağ firmasının depolarını basmış ve yangın çıkarmıştır. Kenan yaşanan gelişmeyi, halkın kendilerine inanması olarak yorumlar. Babasının karşısına geçip galibiyetini ilan etmeye kalkıştığında beklenmedik bir başka olayla karşılaşır: Baba, misafirlerin getirdiği konyağı yudumlarken koltuğunda yığılıp kalmış, hayata gözlerini yummuştur.

İkinci perdenin ikinci sahnesinde (oyunun "4. tablo"su) mekân yine Kenan'ın evidir. Babanın ölümünün ardından 10 gün geçmiştir. Ajans muhabiri Selami yağ firmasının yeni teklifini Kenan'a iletmek üzere evdedir. Firma bin beş yüz lira maaşla ve sadece üç ay yanlarında çalışmasını önermektedir Kenan'a. Hayatın zorlu koşullarıyla idealleri arasında biraz daha sıkışmış olsa da, babasının günlüklerini okuma şansı elde etmiş olan Kenan mücadelede kararlıdır. Fakat Selami'nin ardından eve gelen Ragıp da Kenan'ın kendisine gelen teklifi kabul etmesinden yanadır. Teklifi kabul etmeli, üç aylık zaman zarfında şirkete ait yeni bilgiler elde ederek gazeteye dönmelidir Kenan. Ragıp doğru formülü bu şekilde ifade eder ona. Şirketin teklifini kabul etmesi hâlinde özel hayatındaki sorunların hemen hepsinin çözülebileceğini gören Kenan karısının da aynı yöndeki telkinleri üzerine, başarısız bir sona sürüklenme ihtimalinin farkında ola ola baskılara boyun eğer. Babasının kaderini paylaşmakta olduğunun içten içe farkındadır.

Oyunun son sahnesi ("III. Perde, 5. Tablo") gazetenin bürosunda geçer. Dört aylık bir zaman sıçraması olmuş, Kenan'ın gazeteye dönüş günü, gazetenin yeniden diriliş günü gelip çatmıştır. Fakat kimse sahip olduğu bu bilginin doğruluğundan emin

değildir. Gazeteden ayrılıp yağ firmasına geçen Gece Muhabiri, yeni işinden atılacağını anlayınca istifa etmiş, utana sıkıla yeniden gazeteye dönmüştür. Kenan'ın gazeteye dönecek olması gazetenin sahibi Ragıp'ı heyecanlandırmaktadır. Yeni bir başlangıç için gazeteyi -isminden hareketle- güneşle özdeşleştiren yeni afişler bastırılmıştır. Cemile on beş gündür eve uğramayan Kenan'ı merak etmiş bir hâlde gazeteye gelir. Son dört aydır ilk defa genç olduğunu hisseden, ilk defa borçsuz harçsız bir hayat sürmüş olan genç kadın, kocasının gazeteye dönmesini istememektedir fakat. Bu açıklamadan kısa bir süre sonra gazeteye gelen Kenan da orada bulunanlara beklenmedik bir açıklama yapar: Günlerce düşünmüş taşınmış ve gazeteye dönmemeye, şirkette kalmaya karar vermiştir. Onun bu kararı, başta Ragıp olmak üzere herkeste hayal kırıklığı yaratır. Mücadelenin diğer elemanlarla yürütülebileceğine inanmayan patron, ekibine eski gazetecilik anlayışına dönmeleri talimatını vererek gazeteden ayrılır. Oyun başladığı gibi, Gece Muhabiri'nin telefonda bir kadınla flört edişiyle sona erer.

Kurgu ve İleti

Oyunun başında, döneminin alışılagelmiş gazetecilik anlayışıyla gazetecilik yapmaya çalışan bir grup insanı görürüz. Güneş gazetesi çalışanları her türlü olumsuz gelişmeyi öncelikle haber olarak gören, kazazedelerle ilgilenmeksizin ölümlü bir kazaya bile sevinen bir grup gazetecidir. Gazetenin başyazarı Kenan'ın yolsuzluklara karşı duran, halkın yanında bir gazete çıkarma fikriyle yepyeni bir başlangıç yapacak gibi görünseler de, kültürel alt yapıları buna uygun olmadığından, eski alışkanlıklarını coşkuyla benimsedikleri yeni gazetecilik önerisine uygulamaya kalkışırlar. Nitekim halkın yanında gazetecilik yapma iddiasını hayata geçirirken güvenlik güçlerini, yargıyı, halkı ve bu ideali benimseyebilecek diğer meslektaşlarını yanlarına alma gereği duymazlar. Bu hususun olaylara dışarıdan bakabilen ajans muhabiri Selami tarafından dile getirilmesiyle seyirci de anlar ki hayata geçirilen yeni gazetecilik anlayışına kuşkuyla yaklaşılmalıdır. Yolsuzlukla mücadele eden değil, yolsuzluğu sansasyona, tiraja ve giderek kâra dönüştürmeye çalışan bir gazetecilik anlayışıdır çünkü bu. Konuyla ilgili çelişkiler ve açmazlar, içinde bulundukları durumu müzakere eden oyun kişileri yoluyla bütün netliğiyle ortaya konur.

Yeni bir idealin peşine düşen Güneş gazetesi çalışanları, gerçekte bu ideali gerçekleştirebilecek çapta kişiler değildir. Mücadele ettikleri kişilerse ne yaptıklarını bilen,

çok daha tutarlı ve gerçekçi kişilerdir diğer taraftan. Öyleki, başlangıçta göz korkutmayı, yıldırmayı deneseler de, çok geçmeden tehdit unsurunu satın alma yoluna giderek Güneş gazetesinin bu yeni döneminin belkemiği olan Kenan'ın gücünü kırmayı başarırlar.

Kenan'ın güç olarak gördüğü 'kaybedecek bir şeyi olmama hâli'nin bir zayıf nokta olduğu kısa sürede ortaya çıkar. Kaybedecek bir şeyi olmadığını düşünen Kenan'ın dayanmak için gerekli gücü de yoktur. Oysa tek başına giriştiği bu mücadelede dayanıklı olabilmesi belki de en önemli avantajı olacaktır. Bir çocuğunun olacak olması, pek çok borçlarının olması, karısının maaşı olmadan geçinemeyecek olmaları Kenan'ın kısa sürede karşısındaki güce teslim olmasına, onun güdümüne girmesine neden olur. Oyunun ikinci perdesinde yakından gördüğümüz yaşama koşulları, Kenan'ın içinde bulunduğu sıkıntıları anlamamızda son derece işlevsel olur. İdeallerin koşullarla uyuşmaması gerçeği, oyun boyunca vurgulanan önemli bir bilgi niteliğindedir. Nitekim oyunun sonunda gördüğümüz, yolsuzluklarla mücadelede yeni bir başlangıç yapabilmek için afiş bastırmakta bile zorlanan gazete patronu, mücadelenin ne kadar da kırılgan bir zemin üzerinde yürütüldüğünü vurgular gibidir.

Gazetenin bütün çalışanları zorlu bir geçim sıkıntısı içindedir. Evini geçindirme adına karısının maaşına gelecek küçük bir zamma bile muhtaçtır Kenan. Aileye yeni katılacak bebeğin olası masraflarına ise hiçbir şekilde hazır değildir. Babası içtiği içkinin şişesinden gelecek elli kuruşa muhtaçtır. (Nitekim bir zamanların başarılı(?!) gazetecisi yoksulluk içinde, bedbaht bir şekilde ölür.) Patron Ragıp simitle kahvaltı etmektedir. Bir gece kulübüne gitmek bütün çalışanlar için hayaldir. Halk adına yürütülecek bir mücadele için güçleri yoktur aslında. Kendileri adına mücadele etme noktasında kişilerdir aslında. Bunu Kenan'ın önerisiyle, gerçekte ne yaptıklarının pek de farkında olmadan, "halk için" maskesi altında gerçekleştirmeye yeltenirler. Nitekim sözde mücadeleye başladıklarında onları en çok sevindiren şey, gazetenin tirajının ilk defa otuz binlere dayanması ve bu yolla elde ettikleri güç olur.

Bir kahraman yaratılamaması gerçeğinde halkın payı da vardır elbet. Yazarın bu konuya yaklaşımını Uğur Akıncı (1996, 106) şu sözlerle değerlendirir:

> Özakman, sermayenin bu acımasız yönünü vurgularken, halkın sömürü karşısındaki çaresizliği ve bilinçsizliği nedeniyle ka-

> ramsarlığa da düşmektedir. Çünkü namussuzlara karşı verdiği mücadelede namuslu insanları yeterince desteklemeyen, genellikle kayıtsız ve ürkek davranan halkın bu tavrı, vurguncular için cesaret kaynağı olmaktadır. Dolayısıyla halk sömürünün kendi çıkarlarını nasıl olumsuz etkilediğini görmedikçe, kendisi için mücadele eden kişiye yeterince destek vermedikçe, bu işleyişin değişmesi de olanaksızdır. Ne yazık ki ahlaksal değerleri çoktan unutmuş olan bir toplumda umuda yer yoktur. Yazar bu açıdan *'toplumun bozuk ahlak yapısı'*[…], ekonomik bozukluğun ve vurgunculuğun da nedenlerinden biri olarak görmektedir.

Akıncı'nın dile getirdiği bu husus Sevda Şener (1971, 111) ve Ayşegül Yüksel (1997, 94) tarafından da dile getirilmiştir. Yüksel bu konudaki görüşlerini şu sözlerle ifade eder: "Güneşte On Kişi […], idealist gazetecinin kamuoyunun ilgisizliği sonucunda, karşı çıktığı yoz ortamla bütünleşmesinin öyküsüdür."

Oyun -bu konuda çeşitli çağrışımlara olanak vermekle birlikte- gerçekte halkı suçlayan bakış açısından uzaktır. Tam tersi suçlanan/kusurlu olan, mücadelesinde halkı yanına alma gereği duymayan, onu seyirci konumunda bırakan kahraman aday[lar]ıdır. Nitekim oyunun birinci perde ikinci tablosunda Ajans Muhabiri Selami, arkadaşlarını eleştirirken bu hususa değinir: "[…] mücadeleyi halk hareketi yapmak işinize gelmiyor. Kâr bölünecek değil mi?" (GOK/BO6, 31).

Mücadelede halkın desteğini almayan kişilerin karşısında ise baş edilmesi zor bir takım güçler ve onların baş edilmesi zor mücadele yöntemleri vardır. Niyazi Akı (1968, 100) bu durumu şu sözlerle not düşer:

> Özakman'ın *Güneşte On Kişi*'sinde ideallerin parayla satın alınarak bir güç olmaktan çıkarılışı vardır. Bu eserlerin havasına giren okuyucu paranın zalim dünyasında yaşadığını, bağlılık, mertlik ve şeref sözü gibi değerlerin birer kara borsa eşyası gibi alınıp satıldığını görür.

Yazar, oyununda benimsediği kurgu tekniğiyle halk için kisvesi altında yaratılan kahramanlık hikâyelerini sorgulama, bu hikâyelerin altındaki gerçeği analiz etme

yolunu seçmiş görünmektedir. Nitekim oyununun Milli Eğitim Bakanlığı tarafından gerçekleştirilen ikinci baskısındaki önsözde[1] bu hususu şu sözlerle dile getirmektedir:

> Beni eskiden beri düşündüren bir kavram vardır: Kahraman! Ama kimdir bu? Bir vuruşta on – beş kişiyi öldüren, göğsü kıllı, dişlerinin arası yarı pişmiş et artıklarıyla dolu, gözleri erimiş demir gibi ateşler saçan "kahraman", bu gün sirkte yer alıyor. Bu, kuvvet ve – Başka türlü olmak elinden gelmediği için – cesaret kahramanıdır.
>
> Yakın zamanlar, bu kavramı da iflas ettirdi. xx. yüzyıldaki "kahraman", vergi karneli, nufus kâğıtlı, alacaklı veya borçlu, insan bir adamdır. Tanrılık, yarı tanrılık, üstün insanlık gibi iddiaları yok. Zavallının bu kelimelerden haberi olmadığı bile ileri sürülebilir. "Kahramanımızı", sokakları dolduran milyonlarca insandan ayıran, onun kendini sorumlu hissetmesidir. Yolun üstüne yuvarlanmış cam kırığından, Orta Afrikalı bir zencinin sıhhatine kadar her şeyden sorumlu. Gününü gün eden, tilki zekâlı, karnı tok, sırtı pek, her şeyin püf noktasını keşfetmiş insanların gülünç, hülyalı, safdil bulacakları bir tip. Gülünç fakat kahraman!
>
> Herkes başlangıçta biraz gülünç, biraz hülyalı, biraz safdildir, yani kahramandır. Mesele, sonuna kadar böyle kalabilmekte. Trajedi bu noktada başlıyor. Prensipleri ile ekmeği arasında bocalayan insan, ne kadar dayanır? Romanlar onları, aç öldürüp prensiplerinden vaz geçirtmezler. Gerçek böyle değil ki, niye yalan söylüyorsunuz? Basit bir fizik kaidesi: Kimse kendinde olmıyan şeyi veremez! Kahraman olmak, sonuna kadar "hayır!" diyebilmek için, böyle yetiştirilmek lâzımdır.
>
> Aile düzenimiz, sokağımız, okulumuz "kahraman" yetiştirmek için "teçhiz" edilmemiştir. Çark, sorumsuz insan dökmek için

[1] 1954 tarihinde yazılmış olduğu not düşülen bu önsözün, oyunun ilk sahnelenişinde Devlet Tiyatrosu Dergisi için yazılmış olan, Muhsin Ertuğrul tarafından kullanılmayan yazı olduğunu tahmin ediyorum.

> dönüyor ve biz alkışlıyoruz. Bu gibiler güzel bezik oynar, bahşiş verir gibi rey verir, ayaküstü dünyayı idare edecek fikirler yaratır fakat "teba" olmaktan ileri gidemez.
>
> Karakter kahramanı yetiştirmeliyiz. (Özakman, 1962, 7-8)

Gerekli niteliklere sahip olmadan kahraman olma çabasına girmenin olası sonuçlarına vurgu yapmaktadır yazar. Bu tanım bire bir oyunun eksen karakteri Kenan'ı işaret eder. Oyun onun, giderek ondan hiçbir farkı olmayan diğer Güneş gazetesi çalışanlarının hikâyesidir. Kenan'ın farklılık yaratan, onu diğer oyun kişilerinden ayırmamıza yarayan herhangi bir özelliğinin olmaması bu bağlamda dikkat çekicidir.

Oyununda kahramanlık olgusunu sorgulayan yazarın iki hususa vurgu yaptığı görülür. Bunlardan birincisi kahramanlık kültürü ve bu kültüre sahip olup olmama (bir başka deyişle kahramanlık için yetiştirilip yetiştirilmemiş olma), ikincisi ise koşulların buna uygun olup olmaması problemidir.

Kahramanlık için, kahraman olarak yetiştirilip yetiştirilmemiş olma sorunu son derece önemlidir. Kahraman olmak durumunda olan kişilerin insanî zaaflarından kurtulmuş olmaları, kahramanlığın gerektirdiği her türlü bilgi birikimine, bilince sahip olmaları gereklidir. Bu ön koşul sağlanmadığında gerçek kahramanların yetiştirilmesi, toplumun da bu gerçek kahramanlar sayesinde kalkınması olasılığı yoktur.

Kahramanlık için koşullar da mutlak kahramanlığa uygun hâlde olmalıdır. Bu kişisel koşulları güçlendirme şeklinde olabileceği gibi, kahramanlık gerektirir durumdan mustarip kişileri yandaş tutmak, örgütlenmek, dayanışmak şeklinde de olabilir. Belirleyici olan, kahramanlık gerektirir durumun kişisel çıkar elde etmede kullanılıp kullanılmadığı sorunudur. Kahramanlık girişimini kişisel çıkarlara dönüştürme yolunu seçenlerin, bu yolda kişisel çıkar elde etmekten keyif alanların kalıcı olma, takdir görme şansları yoktur.

Özdemir Nutku (1985, 303) **Güneşte On Kişi**'nin iletisini şu sözlerle değerlendirir:

> Bu kuşağın yazarları arasında, aşağılık duygusunu toplumsal koşullar açısından inceleyen Özakman, *Güneşte On Kişi*'de (1955) çevresindeki kötülüklerle savaşmayı göze alan, ancak üstesinden gelinmesi zor olan durumlar içinde kendi güvenini

> ve direnme gücünü yitiren insanın dramını öne sürer. Bu oyunda, kendi kendini tanıyan ve kahraman olmadığını anlayan bir insanın hayal kırıklığı yanı sıra, bu gerçeği ortaya çıkaran toplumsal koşullar da vurgulanır.

Bireyin dramına vurgu yapan bir yaklaşımdır bu. Oyunun adından hareketle yazarın, bireyin dramı üzerinde değil; belli bir yaşama alışkanlığı, belli bir bakış açısıyla hareket eden bireylerin dramı üzerinde durduğunu düşünmek daha doğru bir yaklaşım gibi görünmektedir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Güneşte On Kişi'de oyunun adı, oyunun kişilerini oluşturmada benimsenen yöntemin anahtarını verir gibidir. Gazetecilik mesleğinin sorgulanması sürecinde, bu meslekte farklı konumlar elde ederek var olan on kişinin sözü edilen süreçteki tutum ve davranışları düşünsel arka planlarıyla birlikte verilmektedir çünkü. Yolsuzluklara karşı halkın yanında gazetecilik yapma düşüncesiyle birlikte ortaya çıkan yeni yaklaşımlar, konumlanışlar, eylemler oyunun temelini oluşturur. Oyun kişileri temelde buna hizmet ederler.

Yolsuzluklara karşı halkın yanında gazetecilik yapma fikrini ortaya atarak oyunun ateşleyici gücü olan Kenan, "kahraman olmak için yetiştirilmediği halde" kahramanlığa soyunan, parasız ve desteksiz olmasını güç sayan ama parasız ve desteksizliği yüzünden mücadeleyi çabucak terk etmek zorunda kalan genç ve idealist bir gazeteci; Güneş gazetesinin başyazarıdır. Babasının da bir zamanlar benzer ideallerle hareket etmiş olmasından çıkarması gereken dersleri çıkarmaya niyetli değildir. Uyarıları dikkate alma eğilimi ise hiç yoktur. Kafasındaki ideal gazeteciliği yapma isteğindedir ve bunu çok önemsemektedir. İdeallerini gerçekleştirebilmek içinse en çok koşullarıyla mücadele etmek zorunda kalır.

Kenan'a içinde bulunduğu koşulları hatırlatma çabasına giren kişi, olaylara uzaktan bakabilen ajans muhabiri Selami olur. Kenan'ın koşullarının tersi koşullarda büyümüş biridir Selami. Bu yüzden hayata farklı bakmakta, aynı nedenle de Kenan karşısında inandırıcı olamamaktadır. İki oyun kişisi arasındaki koşul ve yaklaşım farkını ortaya koyan şu bölüm onların oyun içindeki konumlanışlarını anlamamız bakımından son derece önemlidir:

SELAMİ - Sen kendini çelik bir zırh içinde sanıyorsun ama aldanıyorsun; çırılçıplaksın! Tahta bir ok bile seni delik deşik eder.

[….]

KENAN - Sen böyle bir mücadelenin sebebini anlamazsın.

SELAMİ - Neden?

KENAN - Kaç lira alıyorsun?

SELAMİ -Niçin sordun?

KENAN - Cevap ver.

SELAMİ - Yedi yüz.

KENAN - Babanın mesleği ne?

SELAMİ - Profesör.

KENAN - Eviniz kaç odalı?

SELAMİ - Sekiz.

KENAN - Sabahleyin tereyağı yer misiniz?

SELAMİ - Yerim ama bütün bunlar…

KENAN - Bir dakika, evli misin?

SELAMİ - Hayır.

KENAN - Bir milyoner kızı alacağını söylüyorlar. Doğru mu?

SELAMİ - Doğru.

KENAN - Ben üç yüz lira alıyorum. Babam alkolik. Evimiz iki oda. Sabahleyin tereyağı yemem. Niye kendime güvendiğimi anladın mı? Bütün bunları kaybetmek zor gelmez. Senin yerinde olmak da istemiyorum.

SELAMİ - *(Alkışlar)* Tebrik ederim. Güzel bir nutuk. Kendine güveniyorsun ama kendini, içindeki sahici insanı tanımıyorsun. [….] (GOK/BO6, 34–35)

Selami'ye göre sorun tam da bu noktada başlamaktadır. Kenan'ın sahip olmadıklarına (o güne kadar mahrum kaldığı çıkarlara) sahip olması hâlinde mücadelenin

biteceği açıktır. Sözü edilen mücadele halk için yapılan bir mücadele değil; halk için yapıldığı söylenerek pazarlanan bir varoluş mücadelesidir çünkü. Varoluş mücadelesini çözememiş insanlardır mücadeleye soyunanlar. Nitekim mücadelede halkın desteğine ihtiyaç duyulmamış olması aynı sahnede, Cemal ile Selami arasında geçen konuşmada şu sözlerle verilir:

> SELAMİ - [….] Neden başka gazetelere haber vermiyorsunuz? Neye bu hadisede işbirliği yapmıyorsunuz?
>
> CEMAL - Ragıp istemedi.
>
> SELAMİ - Sebebi malum, mücadeleyi halk hareketi yapmak işinize gelmiyor. Kâr bölünecek değil mi? Gayeniz, fırsatçılara olan nefreti sömürmek. Ama böyle yaparsanız davanız da sizinle birlikte göçüp gider.
>
> CEMAL - Bu iş sarıyor beni. Dün gece aşağıda kum gibi kalabalık kaynıyordu. Buraları doluydu. Yarın yine öyle olacak. Sorguya çekiyorum, her kafadan bir ses çıkıyor; heyecan, alkış, küfür, magnezyum ışıkları. Bak dinle. *(Makineye takılı kâğıttan okur)* "Kanunlar, hata yapan namuslu insanlara mahsustur. Sizin gibi sülükler için kanun yoktur. Zira hiçbir ceza seviyenize inemez." Nasıl? Güzel değil mi?
>
> SELAMİ - En güzelinin ömrü bile kelebek gibi yirmidört saat sürer. (GOK/BO6, 31–32)

Bu görüşler önemlidir çünkü diğer oyun kişileri bu iki farklı görüşün etrafında konumlanırlar. Oyun böylelikle bir fikir oyunu, tartışma oyunu olma çizgisinde ilerler.

Gerçek bir mücadele için hiçbir bakımdan hazır olmayan Güneş gazetesi çalışanları, bu durumun doğal bir sonucu olarak eski alışkanlıklarıyla yaşamaya, eski yaşam kültürleriyle yeni dünya için mücadele etmeye çalışırlar. Bu sözde mücadelede ilk kararlı adımı atan gazetenin sahibi Ragıp olur. Ragıp, Kenan'ın babasının gazetecilik başarılarına tanık olmuş yaşlı bir gazetecidir. Başarısızlıklarla dolu hayatında ilk kez doğru bir noktada bulunma şansını elde ettiği düşüncesiyle Kenan'ın önerisini hiç duraksamaksızın kabul eder. Kendisi farkında olmasa da temel amacı gazeteyi daha iyi işletmek, daha başarılı, daha iyi para getiren bir gazeteye dönüştürmektir. Nitekim mücadele edilen firma tarafından Kenan'a önerilen üç ay çalışma teklifini, üç ay çalışıp şirket

hakkında yeni bilgilerle gazeteye dönebileceği, gazetenin de kaldığı yerden mücadeleye devam edebileceği düşüncesiyle destekler. İlkelerden uzak, fırsatçı bir hayat tarzını benimseyen insanın tipik davranışını göstermiş olur böylelikle. Kenan olmaksızın mücadele etmeyi olanaksız görmektedir. Kadronun kalanını yolsuzluklarla mücadele edecek çapta görmediği bellidir. Temel kaygısı, her ne şekilde olursa olsun mesleğinde başarı elde etmek, bunun gururunu ve nimetlerini kâr hanesine kaydetmektir.

Ragıp'tan sonra yeni süreci en çok benimseyenlerden biri Cemal ve diğeri de muhabir kız Yıldız'dır. Bu iki oyun kişisi, gerçekte kavrayamamış oldukları hâlde, belli ki sırf hayallerini süsleyen ayrıntılarla dolu olduğundan, bu yeni sürecin içinde gönülden yer alırlar. Cemal bu yeni sürecin kendisine getirdiği güçten memnundur. Muhabir kız Yıldız'ın yeni süreçten memnuniyeti ise idealistçedir. Hiçbir yarar elde etmediği hâlde sözde yeni gazetecilik anlayışının sadık bir destekçisi olmaktan kaçmaz.

Her konuya alaycı yaklaşan, idealizmden nasibini almamış bir kişi olarak karşımıza çıkan foto muhabiri Suat ise Kenan'ın fikirlerini desteklememekle birlikte daha önce yaptığı işten farklı bir şey yapmayacağı, sözde yeni gazetecilik anlayışının da kendisi için bir iş olduğu düşüncesinden hareketle gazetede kalır. Varlığıyla da yaşananları acımasız bir alaycılıkla dile getiren bir dış ses olarak işlev görür. Dile getirilmesi gereken acı gerçekleri dile getiren, yaşananlara hep bir başka açıdan bakan, kolay benimsenebilecek cümlelerle konuşmayan muhalif bir sestir o.

Gece Muhabiri Sezai başlangıçta hiçbir şekilde Kenan'ın mücadelesi içinde yer almaz. Bunun doğal bir gereği olarak da birinci tablonun sonunda gazeteden ayrılır. Beşinci tabloya (oyunun son sahnesine) kadar görmeyiz onu. Yeni süreçte arkadaşlarının yanında yer almak yerine gazetenin mücadele ettiği şirkete geçmeyi tercih etmiştir çünkü. Bu tutumuyla sözü edilen mücadeleye güvenmediğini, karşı tarafı daha güvenli bulduğunu ortaya koyar. Ancak durum tam olarak onun zannettiği gibi değildir. Gazeteye yönelik komplonun bir parçası olarak işe alınmıştır ve kısa süre sonra işten çıkarılır. İşsiz kaldığında ise dönebileceği tek yer Güneş gazetesi olur. Mücadele edilen şirkete dair pek çok gizli ve önemli bilgiyle döndüğünü söylemeye çalışsa da kendisini dikkate alan biri çıkmaz.

Oyunun anlamca güçlü figürlerinden biri Kenan'ın babasıdır. Eski bir gazetecidir baba. Bir zamanlar tıpkı Kenan gibi iddialı bir çıkış yapmış, görece başarısına

rağmen unutulup gitmiş biridir. Deneyimi sayesinde önemli olanın hayat mücadelesi olduğunu kavramıştır ama bunu oğluna anlatmada başarılı olamaz. İşinden edilmiş, alkolik ve parasız bir yaşlı olarak hayatını kaybeder. Kayan bir yıldız gibidir oyunda. Onun bu özelliği, en çok Kenan'ın onu görmeyişini ortaya koymada işlev kazanır. Babası Kenan'ın önünde bir örnek model olsa da Kenan o modeli doğru okumayı, görmeyi, algılamayı başaramaz çünkü.

Kenan'ın karısı Cemile, Kenan'ın içinde bulunduğu koşulları somutlayan bir figür olarak işlev görür. İkinci tabloda hamile olduğunu öğreniriz. Çalıştığı iş yerinde rahat değildir; bir aylık, hak edilmiş iznini bile alamamakta, sıkıntılar içinde bocalamaktadır. Ailece borç içinde olduklarını da ondan öğreniriz. Bütün sıkıntılarına rağmen sabırlı ve müşfik kalmayı başarabilen yapısıyla Kenan'ın durumunu daha da zorlaştıran, onu sorumluluklarını yerine getirmeye zorlayan bir unsur olarak işlev görür. Kritik noktalarda yaptığı müdahalelerle Kenan'ın –yeni bir işe girmek, yeni işinde kalıp gazeteye geri dönmemek gibi konularda- yaşamsal öneme sahip kararlar almasında etkili olur.

Varlığıyla Güneş gazetesinin bir takım insanların ekmek kapısı olduğu gerçeğini sürekli hatırlatan karakter, gazetenin odacısı Hakkı'dır. Sessiz, kendisine verilen görevleri büyük bir ciddiyetle yapmaya çalışan, biraz da konumu gereği hiçbir konuda yorum yapmayan biridir o. Hayat hakkında büyük sözler söyleyen Kenan'ın belli belirsiz konturu gibi işlev görür.

Görüldüğü gibi oyun kişileri –istisnalar dışında- hikâyeleri olan, oyunda bu hikâyelerle var olan oyun kişileri değil; yürütülen mücadele içerisindeki konumlanışlarıyla işlev ve anlam kazanan oyun kişileridir. Oyunda mücadeleden çok mücadele olgusunun değerlendirilişini, sorgulanışını, masaya yatırılışını görürüz. Kişilerin konumlarını belirleyen de, mücadelenin kendisinden çok mücadele olgusunun sorgulanışıdır. Bunun doğal bir sonucu olarak da oyun kişileri zekice çıkışlar yapan, bir olguyu değerlendirmede neredeyse şimşek hızında düşünen bilgili, zeki, ağzı laf yapar kişiler olarak karşımıza çıkarlar. Oyun kişilerinin bu özelliği, –her ne kadar bir işlev kazanmış olsalar dakimi zaman onların yaşar karakterler olmalarından kuşku duymamıza neden olacak kadar belirgindir. Bu durum oyunun ilk sahnelenişinin ardından kaleme alınan eleştiri yazılarından birinde şu sözlerle dile getirilmiştir:

> Gerçekten başarılı. Yalnız düşündüren nokta, ayrı kişilerin nasıl böyle aynı derecede zeki oluşları ve ayaküstü peşpeşe espri çıkarışları… Hepsinin üstünde yazarın şahsiyetinden bir parça var. Neyseki zeki olmak kusur değil. (Sav, Mart 1955, 10)

Zaman ve Mekân

Güneşte On Kişi'de olaylar yaklaşık dört buçuk aylık bir zaman diliminde gerçekleşir. Kenan'ın "yolsuzluklarla mücadele eden, halkın yanında bir gazetecilik" yapma önerisiyle başlayan süreç, kısa bir mücadelenin ve Kenan'ın mücadele edilen firmadaki dört aylık çalışmasının ardından gazeteye, gazeteciliğe dönmemeyi tercih etmesiyle sona erer. Gerekli koşullara sahip olmadan girişilen bir mücadelenin her bir gününün zorluklarla geçeceğinin, uzun süre dayanmanın mümkün olmadığının ima edilmesi dışında zamana özel bir anlam yüklenmez.

Mekân kullanımında ise iki farklı mekânla yetinildiği, mekânlar için düşünülen küçük ayrıntılarla anlam üretilme çabasına girildiği görülür. Birinci ve üçüncü perdelerin mekânı olan Güneş gazetesi bürosunun tanımlanışı bu ayrıntıları ortaya koyması bakımından önemlidir.

> *(Bir Gazete İdarehanesi. Geride vitrin şeklinde büyük pencereler. Perdeler kapalı. Masalar, üç telefon, duvarda afişler ve çıplak kadın resimleri, "Yorulmak yasaktır" levhası. Sahneye bir dağınıklık ve karışıklık havası hâkimdir. Sabah saat sekiz buçuk. Tavandan sarkıtılmış iner çıkar tertibatlı lamba, masanın üstünde yanar. Diğer taraflar karanlık.)* (GOK/BO6, 9)

Yukarıdaki sözlerle tanımlanan "idarehane"de "çıplak kadın resimleri" ve "'Yorulmak yasaktır' levhası" özellikle dikkat çekicidir. Çıplak kadın resimleriyle gazetenin magazin içeriği, "Yorulmak yasaktır" levhasıyla ise çalışanların zorlu koşullarda, durmaksızın çalışmak durumunda oldukları gerçeği imlenmiş olur. Nitekim "Yorulmak yasaktır" levhasına oyunun çeşitli sahnelerinde atıfta bulunulmaktadır. Gazetenin nasıl bir gazete olduğunu imleyen "çıplak kadın resimleri" gazetenin içeriği değiştiğinde duvarlardan kaldırılır. Gazete yeniden aynı içeriğe, eski ruh hâline döndüğünde de yeniden duvara asılacaktır. Birinci Perde İkinci Tablo'da gazetede bir şeylerin değiştiğini gösteren ilk gösterge bu afişlerin duvardan indirilmiş olmasıdır. Nitekim Üçüncü Perde Be-

şinci Sahne'de de değişime dair ilk göze çarpan görsel unsur yeniden duvardaki yerini alan afişler olur. "Yorulmak yasaktır" levhası ise duvarda hep asılı kalır. Gazetenin çalışma koşulları hiç değişmemektedir çünkü.

Dekor tanımında üzerinde durulan bir diğer ayrıntı Kenan'ın evinde yer alan koltuktur. Kenan'ın babasına ait olan koltuk babanın ölümüyle birlikte boş kalınca Kenan'ın oturduğu bir koltuğa dönüşür. Böylelikle babanın yerini oğulun aldığı gerçeği bir dekor parçasından yararlanmak suretiyle dile getirilmiş olur.

Oyunda benzetmeci tarzın gereklerine uygun tanımlamalar yapıldığı, dekorun anlatım olanaklarından benzetmeci tarzın izin verdiği oranda yararlanıldığı açıktır.

Biçem ve Dil

Güneşte On Kişi'de biçeme ilişkin dikkat çeken temel özellik, oyununun, bir tartışma oyunu olması gerçeğinden hareketle, yoğun bir düşünce silsilesiyle donatılmış olması ve bu uğurda zeki oyun kişilerinin, zekice konuşmalarına (giderek esprilerine) yer verilmesi durumudur.

Zeki oyun kişilerinden biri olarak karşımıza çıkan Baba (Kenan'ın babası) güçlü bir sözle başlar sorgulamasına: "Altmış sene bir sinek gözüyle hayatı tetkik ettim, hep böyledir bu. Küçük ideallerini tahakkuk ettiremeyenler büyük idealler peşinde koşarlar." Şu sözlerle devam eder: "Halk? Halk dediğin ne? Halkın hafızası yoktur. Halk daima son harekete bakar. Hıh? Ben de bir zamanlar halkın sevgilisiydim. Sonra ne oldu?" (GOK/BO6, 28–29) Mücadele edilecek muhatabı "sekiz kollu ahtapot" olarak görmektedir. (GOK/BO6, 29) Tıpkı yazar gibi o da "kahraman terbiyesi" denen şeyin bilincindedir: "Kahraman terbiyesi görmedi o, yokluk içinde büyüdü. Yarı yolda bırakır sizi." (GOK/BO6, 30) İdealizm konusuna başka bir yerden bakar: "[…] Daha insanları tanımadın sen. Toysun. İnsan toyken idealist olur, toy olduğu için de idealinde başarılı olamaz. Meselenin can damarı bu." (GOK/BO6, 49) Yaşamış ve yaşadıklarından güçlü, büyük sonuçlar çıkarmış birinin çarpıcı cümleleridir bunlar.

Ajans muhabiri Selami de benzer bir bilgelikle söz söyler oyunda: "Cemiyet öyle bir değirmen ki ne olursa olsun zamanla her şeyi parçalayıp tuz buz ediyor." (GOK/BO6, 30) "Peygamberlerin, liderlerin, ihtilalcilerin hayatını okumalıydınız. Hepsi halkın hayrı için savaşır, hepsi de işkenceye, ihanete, hayal kırıklığına uğrar."

(GOK/BO6, 38) "[…] halkın bir tek vazifesi, bir tek hakkı var: Yaşamak! Ne pahasına olursa olsun yaşamak. Niçin savaşırsanız savaşın, eğer yaşamalarını sekteye uğratırsanız mağlup olursunuz. Bu, iki kere ikinin dört ettiğinden de eski bir hakikat." (GOK/BO6, 38) "Kelebek bir zoolog, bir koleksiyoncu, bir şair için başka başka şeydir." (GOK/BO6, 39) Bilinç düzeyiyle diğer oyun kişilerinden ayrılan biridir Selami. Bu özelliği onun bilgece konuşmalarının alt yapısını oluşturmaktadır.

Diğer oyun kişileri Baba yahut Selami gibi özlü sözler söylemeseler de hâl ve hareketleriyle zeki olduklarını, kendi bakış açılarının ehli olduklarını sürekli ortaya koyarlar. Gazete patronu Ragıp, Foto Muhabiri Suat, Cemal esprili oyun kişilerinin başlıcalarıdır.

> RAGIP - [….] Sezai nerde?
>
> HAKKI - Gitti.
>
> RAGIP - Kim ona defolup gitsin dedi?
>
> HAKKI - Sen.
>
> RAGIP - *(Ağlar gibi)* Canım daha biraz önce benim her sözümü dinleme diye tembih etmedim mi ona? (GOK/BO6, 15)

Talihini tek bir cümleyle alaya alabilecek kadar esprilidir Ragıp: "Ey Allahım bütün bir ömür bizi görmeni bekledik. Ama senin harp çıkarmak sonra da sulh yaptırmak gibi önemli işlerin vardı. Şimdi bizi de gör artık." (GOK/BO6, 18) Gazetenin yeni idealini benimseyip harekete geçtiğinde de espriyle ifade eder bunu: "Kafamı ilk defa şapka taşımaktan daha önemli bir işte kullanacağım." (GOK/BO6, 26) İşler sarpa sardığında da aynı yola başvurur: "İnsan bir şey yapmak isteyince ne yapmamak gerektiğini kestiremiyor." (GOK/BO6, 44)

İş esprili söz söylemeye geldiğinde Foto Muhabiri Suat patronu Ragıp'ı aratmaz. Sorduğu sorulara beklediği açıklıkta cevap alamadığında azarlar Gece Muhabiri'ni: "İfade verir gibi konuşma benimle." (GOK/BO6, 11) Gece boyunca kendisine malzeme olabilecek iki vukuat yaşanmış olduğunu anlatırken şu sözleri kullanır: "Sadece iki ölü. Gel de bu miskin şehirde gazetecilik yap." (GOK/BO6, 11) "Bir gün seni aldatırsam bana ne dersin?" diye soran Gece Muhabiri'ni cevaplar: "Aferin derim." (GOK/BO6, 12–13) Yorgunluğunu da espriyle ifade eder: "Yorgunum patron, yorgun-

luktan kendimi masa sanıyorum." (GOK/BO6, 17) Günlerdir ortalıkta görünmeme nedenini "birtakım işler" diye açıklayan Kenan'a söz söylemeden edemez: "İfadendeki berraklığın hayranıyım." (GOK/BO6, 20) Yolsuzluklarla mücadeleye soyunan arkadaşlarını espriyle yargılar: "Hiçbiriniz iflah olmazsınız şerefsizim. Zeytin ekmek görünce ziyafet var diye elbise kiralayan sizler, şimdi kötülüğe, dalavereye, yalana, yani bütün dünyaya karşı harp açıyorsunuz." (GOK/BO6, 24) Aşka dair görüşlerini de aynı yöntemle açıklar: "Aşk mı? Aşk elma şekerine benzer çocuğum. Tatlı tatlı yalarsın elinde bir kazık kalır." (GOK/BO6, 37) Benzeri esprili söz söylemeler oyun boyunca sürer. Foto Muhabiri Suat'ın zıpırlığı, soytarılığı oyuna canlılık katan bir unsur olarak işlev görmektedir.

Şakacılıkta Suat'ı takip eden oyun kişisi Cemal'dir. Kenan'la Ragıp arasında geçen anlam veremediği konuşma için verdiği tepki onun bu özelliğini ortayan dikkat çekici bir örnektir: "Oynadığını oyunun ismi ne kuzum?" (GOK/BO6, 21) Foto Muhabiri Suat'a çıkışır: "Oğlum Suat, seni dinleyeceğime kabakulak olmayı tercih ederim." (GOK/BO6, 21) Ajans muhabirlerine ilişkin kanaatini de espriyle ifade eder: "Ajans muhabirlerini tanımadan kocakarıları affetmenin imkânı yok." (GOK/BO6, 32) Arkadaşını tehdit eder: "Sözlerine dikkat et, bazı kanun maddelerini ihlal etmek istemiyorum." (GOK/BO6, 35)

Güçlü yahut esprili sözler fırtınası çoğu zaman işlevsel olduğu hâlde kimi zaman da işlevsiz kalır. Öyleki şakalardan oluşan bir sahneye bile ihtiyaç duyar yazar. Espri üretmek için özel bir gayret içinde olduğu açıktır. Dostların buluştuğu yemekte yalnızca şakalardan oluşan bir gazetecilik oyunu oynanır örneğin:

> CEMAL - *(Hep beraber yemek yiyerek)* Aşk hakkında ne düşünüyorsunuz üstat?
>
> FOTO - Aşk mı? Aşk elma şekerine benzer çocuğum. Tatlı tatlı yalarsın elinde bir kazık kalır.
>
> CEMAL - Şehrimizi nasıl buldunuz?
>
> FOTO - Daha bulamadım.
>
> CEMAL - İşsizlikle mücadele konusunda bir demeç rica edecektim.
>
> FOTO - Mücadeleyi şahsen iyi karşılamıyorum.

CEMAL - Aman, nasıl olur?

FOTO - Düpedüz; şairlerin ve muhalefetin ilham kaynağını baltalıyorlar.

CEMAL - Teşekkür ederim.

FOTO - Çok güzel bir seyahat yaptık Karımın kürkünü nasıl buldunuz? Memlekete selam.

(Muhabir kahkaha ile güler.)

RAGIP - Ne gülüyorsun?

SELAMİ - Sizi şöylece görmelerini isterdim.

CEMAL - Kimin?

SELAMİ - Karşı tarafın, halkın ve bizzat kendinizin.

(GOK/BO6, 37–38)

Güneşte On Kişi, hitap ve adlandırmaların çeşitliliği bakımından son derece zengindir. Oyunda her bir oyun kişisinin kendisini ya da bir diğerini kimi zaman sıradan, kimi zaman son derece orijinal adlandırmalarla nitelediğini tespit etmek mümkündür. Yazarın hitaplar ve adlandırmalar yoluyla kimi zaman oyun kişilerinin duygu ve düşüncelerini verme yolunu seçtiği, kimi zaman da adlandırmaların imgesel gücünden yararlanma yoluna gittiği görülür.

Oyunda benzetme ve karşılaştırmalara başvurulmuş olması da dikkat çekici bir diğer biçem özelliğidir. Foto Suat'ın Gece Muhabiri'nin sözlerini ifade vermeye benzetmesi, Gece Muhabiri'nin de Foto Suat'ı ifade alır gibi konuşmakla suçlamasına neden olur örneğin. Yaratılan etkili dilin anahtarı benzetme olur böylelikle. Patron Ragıp'ın gazeteyi karakolların vukuat defterine benzetmesi; Kenan'ın babasının, mücadele edilen şeyi "sekiz kollu ahtapot"a benzetmesi çarpıcı birer imge olarak işlev görür. Cemal'in ajans muhabirlerini kocakarılara benzetmesi de benzetme yoluyla mizah üretilmesinin örneği olarak değerlendirilmelidir. Çalışmanın ekinde yer alan Benzetmeler ve İlişkilendirmeler tablosunun **Güneşte On Kişi**'yle ilgili bölümünün incelenmesi hâlinde de görüleceği gibi oyunda benzetme kullanımı, ağırlıklı olarak etkili bir dilin temininde işlev kazanmaktadır.

Özetle; **Güneşte On Kişi** yazarın bir konuyu düşünce temelinde tartıştığı oyunları arasında sayılmalıdır. Oyununda kahraman olgusunu sorgulamaya tabii tutan yazar, bunu yaparken düşünce temelli tartışma ortamından yararlandığı gibi, esprili söyleşim düzeninden de yararlanır. Oyunda kahramanlığın kahraman bazındaki gerekliliklerıyle, koşullar bazındaki gereklilikleri ayrı ayrı vurgulanarak ele alınan konu geniş bir çerçevede ifade edilmiş olmaktadır.

2.1.3. Duvarların Ötesi[1]

1956 yılında Stern dergisinde çıkan bir haber üzerine yazımına başlanan ve 1957 yılında tamamlanan **Duvarların Ötesi**[2]**,** ilk kez 25 Kasım 1958'de, Devlet Tiyatrosunca Ziya Demirel yönetiminde, Ankara'da, Küçük Tiyatro'da sahnelenmiştir. Özakman (1981a, 687) oyunun ilk gece başarısını anılarında şu sözlerle anlatır: "Alçakgönüllülük göstermiyeceğim. O günlerin basını tanıktır: Çok az rastlanır bir ilkgece yaşandı Küçük Tiyatro'da. Bu oyunla ilgili anılar ne biter, ne tükenir."

Oyunun bu ilk sahnelenişinde başarısıyla tarihe geçecek bir kadro görev almıştır. Dört mahkûmu canlandıran oyuncular sırasıyla şunlardır: Yıldırım Önal, Tekin Akmansoy, Yalın Tolga, İlyas Avcı. Oyun 1964 yılında, Turgut Özakman, Vedat Türkali, Orhan Elmas üçlüsünün senaryosu ve Orhan Elmas'ın yönetmenliğiyle sinemaya uygulandığında ise 1. Mahkûm'u Erol Taş canlandırır ve bu performansıyla aynı yıl Altın Portakal Film Festivali'nde en iyi erkek oyuncu ödülünü kazanır.

Sevda Şener (2007, 39) yazıldığı dönemde eleştirmenlerden pek çok övgü almış olan **Duvarların Ötesi**'ni Turgut Özakman'ın olgunluk dönemi eserleri arasında sayar. Bugüne kadar onun üzerinde farklı topluluk tarafından sahnelendiği, sinemaya uygulandığı, yurt dışında temsil edildiği gerçeğini de göz önünde bulundurarak **Duvar-**

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 6 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar DÖ/BO6 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

[2] Özakman, lise yıllarında yazdığı, Ankara Erkek Lisesi öğrencilerince sahnelen **Masum Katiller** adlı oyunun "**Duvarların Ötesi**'nin ilk basamağı" olduğunu söylüyor. (Özakman, 1981a, 679)

ların Ötesi'nin Özakman oyunları arasında önemli bir yere sahip olduğunu ifade etmek mümkündür.

Oyun ilk kez 1965 yılında Ankara'da Bilgi Yayınevi tarafından basılmıştır.

Olaylar Dizisi

Hapishaneden kaçan, biri müebbet hapis, diğer üçü idam cezası almış dört mahkûm, yanlarında rehin tuttukları bir kızla kimsenin bulunmadığı bir zeytin deposuna sığınırlar. Kısa süre içinde etrafları güvenlik güçlerince ve meraklılarca sarılsa da rehin aldıkları kızı öldürebilecekleri tehdidiyle dışarıdakileri etkisiz hâle getirmeyi ve kendi can güvenliklerini sağlamayı başarırlar.

Grubun liderliğini eline almış olan 1. Mahkûm, süreci sağlıklı bir şekilde işletmek, rehineye zarar vermelerini önlemek adına arkadaşlarını sık sık uyarmakta; hatta tehdit etmektedir. Sığındıkları depo olayların geçtiği birinci kattan, giriş katından ve çatı katından oluşmaktadır. Birinci katta bulunan masa ve sandalyeler, çatı katında bulunan çift kişilik yatak, 10 gündür kaçak olan, aç ve uykusuz durumdaki mahkûmlar için neredeyse bir nimet olur.

Bu son eylemleri dört mahkûm için de bir çıkış, bir kurtuluş umududur. 1. Mahkûm kurtuluş konusunda diğerlerinden çok daha iyimser, çok daha inançlı gibidir. Rehine kız sayesinde sığındıkları bu depoda aylarca, hatta yıllarca kalabilecekleri tezini işler sürekli.

Kısa sürede 4. Mahkûm'un (İhtiyar) bacağından yaralanmış olduğunu fark ederler ama üzerinde durmazlar. 4. Mahkûm'un bu ağrıya dayanabileceğini düşünmektedirler çünkü.

Yanlarında bulundurdukları rehine kız dolayısıyla dışarıdakilere her istediklerini yaptırabileceklerini düşünen 1. Mahkûm, ilk iş olarak yemek istemeye girişir. Bu girişim diğerlerinin de kısa sürede pek çok istek sıralamasına neden olur. Yemek isteğine şarap, likör, sigara ve hatta takım elbise, sargı bezi gibi pek çok şey eklenir. Düşünülen tek tedbir yaralı bacağın yıkanması olur çünkü.

3. Mahkûm'un, yaralı bacağını yıkamak için 4. Mahkûm'u aşağıya indirmesi üzerine 2. Mahkûm bir cinsel obje olarak gördüğü rehine kızla ilgilenmeye başlar. 1.

Mahkûm'un –sözde- izin vermesi üzerine, rehine kızdan kendisine sarılmasını ister ama 2. Mahkûm'un ba tavrı karşısında telaşlanan rehine kız, kendisini savunma gayretiyle, çığlık atarak aşağıdakilerin yanına koşar. Kızın peşinden koşan 2. Mahkûm'sa kısa bir süre sonra kafası yarılmış olarak geri döner. 1. Mahkûm, çok geçmeden yukarı çıkan rehine kızdan, 2. Mahkûm'un tutumunu cezalandırmak istediği açıklamasıyla özür diler. 4. Mahkûm'un araya girip 2. Mahkûm'u engellemesiyle durdurulan sevimsiz girişimin ardından rehine kızla mahkûmlar arasında insani bir yakınlaşma olur. Kız, bu yakınlaşma sırasında suçluların cezalandırılması gereğinden; mahkûmlarsa tek suçlunun kendileri olmadığı gerçeğinden söz ederler. Yakınlaşma, mahkûmların annesine bir pusula gönderebilmesi için kıza izin vermeleriyle daha da ilerler.

Yemekler gelir. Mahkûmlardan nefret edemediği için "kendinden utanan" rehine kız sofrayı kurarken 1., 2. ve 3. Mahkûm kendilerine gelen takım elbiseleri giymek üzere üst kata çıkarlar. Uzun süredir görmedikleri yemekler, mahkûmlar arasında bir efendi uşak oyununun başlamasına neden olur. Her gün biri sırayla uşak olacak, böylelikle oyun da olsa o güne kadar yaşayamadıkları hayatları yaşayacaklardır. Birinci perde, mahkûmların, 2. Mahkûm'un uşak olduğu efendi uşak oyununu oynayarak yemeğe oturmalarıyla sona erer.

İkinci perdenin birinci sahnesi o günün gecesinde, bir başka deyişle ertesi gün, sabaha karşı saat üçte, aynı yerde geçer. Kız yatmıştır. Mahkûmlar gecenin karanlığında nöbet tutmakta, bir yandan da hayata dair hayallerini dile getirmektedirler. 1. Mahkûm yine içinde bulundukları koşulların olumsuz olmadığı fikrini işlemektedir. Her birinin hayat hikâyesi, suç işlemeden önceki yaşam koşullarının olumsuzluğuna vurgu yapılarak dile getirilir. Onlar sohbet ederken pencereden yansıyan bir projektör sinirlerini bozar ama mahkûmlar kendilerine hakim olmaları gerektiği bilinciyle dayanmayı başarırlar.

Kızın aşağı inmesi üzerine, bu kez 1. ve 2. Mahkûm uyumak için yukarı çıkar. Kız, kısa sohbetlerinde 3. Mahkûm'a, "dışarıdakilerin" onlar hakkında bir fikir sahibi olmadıklarını, kendilerini bu insanlara ifade etmeleri gerektiğini anlatmaya çalışır. Bir öğretmendir rehine kız; vazifesinin "küçük insanlara doğru yolu göstermek olduğu"nu düşünmektedir. Bir kan davası cinayeti suçlusu olan 3. Mahkûm'sa rehine kızla aynı kanaatte değildir: İnsan hayatında kısasa kısas bir ilişkinin hüküm sürdüğünü düşün-

mektedir o. Kendini, haklılığını savunurken sinirlenip sesini yükseltmesi 1. Mahkûm'un aşağı inmesine neden olur. Durumu açıklama ihtiyacıyla birtakım sözler söyleyen 3. Mahkûm'un, laf arasında, rehine kızın "teslim olmaktan" söz ettiğini söylemesi üzerine sinirlenen 1. Mahkûm, kendini tutamayarak rehine kıza tokat atar. 2. ve 4. Mahkûmun aşağı inip, Kızın tekrar yukarı kata çıkması üzerine kuşatma altındaki mahkûmların gergin bekleyişi yeniden başlar.

İkinci perde ikinci sahnede gün aynı, saat sabahın sekizidir. Kız dışında herkes uyanıktır. 1. Mahkûm'un erkenden söylediği gazeteler gelince mahkûmlar gazetelerde kendileriyle ilgili haberleri aramaya koyulurlar. Boy boy resimlerinin basılmış olması her birini mutlu eder. Aşağı inen rehine kız gazetelerdeki haberlerle ilgilenmeksizin yüzünü yıkamak üzere alt kata iner. Pencereden baktığı bir sırada dışarıdaki kalabalığın arasında annesini gören 3. Mahkûm tedirgin olur. Kıza bakmak üzere aşağı inen 3. ve 4. Mahkûm, sırtlarında rehine kızın hareketsiz bedeniyle yukarı çıkar. Hareketsiz duran kızın ağzından kan gelmektedir. Telaşa neden olur bu durum. Kendi hayatlarının rehine kızın yaşamasına bağlı olduğunun bilincinde olan mahkûmlar doktor çağırmak dışında şansları olmadığını fark edip harekete geçerler hemen. Kısa sürede gelen ve güvenlik tedbirleriyle içeri alınan doktor tesadüfen kızın kendi doktoru çıkar. On yıldır tedavisiyle ilgilendiği hastasını iyi tanımaktadır. On yılda ancak iyi edebilmiştir kızın ciğerlerini. Durumunun ciddi olduğundan, hemen götürmesi gereğinden söz eder oradakilere. Beklenmedik bir gelişmeyle işler karışmıştır. Rehine kızın gitmesine izin verilmesi de, verilmemesi de aşağı yukarı aynı anlama gelmektedir: Yakalanmaları, teslim olmaları yahut öldürülmeleri. Mahkûmlar çözümü doktordan istemek durumunda kalırlar. Yapılacak bir şey olmadığı kanaatine varınca da dışarıdakilere hiç değilse meramlarının anlatılması taleplerini dile getirirler çaresizlik içinde. Fakat beklenmedik bir şey olur ve kız kendisini rehin alanları çaresizlik içinde bırakarak gitmek istemez. Mahkûmlar tarafından sevinçle karşılanır bu karar.

Üçüncü perdede aynı günün akşamında, saat altıdır. Kız, üzerinde battaniye, iskemlede oturmakta; mahkûmlar kaygıyla saat beşte gelmesi gereken doktoru beklemektedirler. Bir saat gecikmeyle gelen doktor, kızın tahmin ettiğinden daha iyi durumda olduğunu görünce şaşırır. Vali'nin bir mesajını getirmiştir. Mesajı iletmesine fırsat kalmadan üst katta yatan 4. Mahkûm'un kurşun yarasını kontrol etmesi için 1. ve 2. Mahkûm tarafından yukarı çıkarılır.

Rehine kızla baş başa kalan 3. Mahkûm, "Eğer suçsuz bir insan olsaydım…" diye başlayan bir cümleyle, kıza, şartların farklı olması hâlinde kendisiyle evlenip evlenmeyeceğini, bir erkek olarak kendisini tercih edip etmeyeceğini sorar. Fakat cümlesini tamamlayamadan rehine kızın "Evet yahut hayır desem ne fark eder sanıyorsun?" şeklindeki sorusuyla karşılaşır. Hollywood filmlerinden aklında kalan sahnelerin taklidini yaparak kızı eğlendirdiğini ve ona moral verdiğini düşünen 2. Mahkûm'un yanlarına gelmesiyle ikili görüşmeleri sona erer. Onun ardından Doktor ve 1. Mahkûm da aşağı iner. Doktor sağlık durumu kötü olanlar için gerekli tembihlerde bulunarak oradan ayrılır. Doktorun bir haber getirmiş olduğunu sezen rehine kız kararlı tutumuyla merakını gidermeyi başarır. Vali mahkûmlara üç gün süre vermiş, üç günün sonunda teslim olmamaları hâlinde hepsinin havaya uçurulacaklarını duyurmuştur. Bu haberle birlikte ilk isyan eden, rehine kıza sorduğu sorunun cevabını alamayan 3. Mahkûm olur. İçinde bulundukları durumun hapishanede olmaktan farklı olmadığını düşünmeye başlamıştır. Elinde silahla 4. Mahkûm'un üzerine yürür. Kendisine aldırmayan 4. Mahkûm'un üzerine yürüyüp elindeki silahı alması üzerine ise boşalır ve ağlamaya başlar. 1. Mahkûm sakinleşsin diye 3. Mahkûm'u dışarı çıkarır; kendi içinde gitmesine izin vermiş olarak geri döner. Rehine kızın 3. Mahkûm'un bırakılmasını doğru bulmadığını açıklaması üzerine kafalar yeniden karışır. Anlaşmazlık, hatta bir çözülme başlamıştır. 1. Mahkûm kıza çıkışır: "Bizi ayakta tutan nefretti. Bize öyle iyi davrandın ki nefret etmez olduk!" Bu cümle yaşadıkları psikolojik sürecin ifadesi gibidir. Yaşadıkları çözülme daha da ilerler böylelikle. Birlikte teslim olmayı konuşur hâle gelirler. 2. Mahkûm bu fikre karşı çıkar. Kız, 3. Mahkûm'a, daha önce sorduğu, kendisinin "Ne fark eder?" diyerek geçiştirdiği soruyu hatırlatarak bu kez evet cevabını verir ama sonuç alamaz. Gitmesini önlemek için söylediği bellidir. "Ne fark eder?" sorusu/cevabı bu kez 3. Mahkûm'dan gelir.

2. Mahkûm rehine kızla birlikte içeride kalacak diğerleri teslim olacaktır ama son anda o da karar değiştirir. Hep birlikte teslim olacaklardır. Kız vurulmalarını önlemek için pencereden aşağıya seslenip durumu açıklamayı dener ama tam teslim olma anında az önce yanında olan her bir mahkûmun vuruluşunu görür. Oyun rehine kızın "Hayır!" diyerek isyan edişiyle sona erer.

Suçlu saydığı kişileri mahkûm eden, suçun tamamını onlara yükleyen toplum bu anlayışının bir sonucu olarak mahkûmların hepsini öldürmüştür.

Kurgu ve İleti

Duvarların Ötesi, dört mahkûmun hapishane dışındaki dünyayla girdiği ilişkiyi, bu ilişkinin onlar üzerindeki etkisini göstermek suretiyle toplumun suçlu saydığı bu kişileri daha yakından tanımamızı sağlamayı amaçlayan bir oyundur. Oyunda dış dünya ile kurulan ilk ilişki rehine kızla gerçekleşir. Kendilerini anlayan, kendilerine kötü davranmayan, mücadelelerinin yanında yer alan birinin varlığı mahkûmları yumuşatır; kinden ve nefretten uzaklaştırır. Öyleki girdikleri ilişki, giderek rehin alma gerçeğiyle örtüşmez olur. Rehine kıza iyi davranma gereği hisseden mahkûmlar, kızın annesine yazdığı pusulayı okumaktan, denetlemekten -onun mahremine duydukları saygının bir sonucu olarak- çekinir hâle gelirler. Yaşanan dönüşüm, aralarından birinin rehine kıza yakınlık duymasına kadar varır. Oysa rehine başlangıçta bir diğer mahkûm tarafından cinsel obje olarak algılanmıştır. Rehinenin, cinsel obje olmaktan yakınlık duyulan biri olmaya dönüşen varlığı, oyun boyunca kendisini rehin alan mahkûmları daha yakından tanımamızı sağlar. Bunda, rehine kızın kişilik özelliklerinin, mesleğinden gelen bilgi birikiminin de payı vardır kuşkusuz. Olaylar ilerledikçe ortaya çıkansa mahkûmların birer insan oldukları, cani olsalar da canavar olmadıkları gerçeğidir.

Bir günü biraz aşan zaman dilimi boyunca mahkûmlar değişip dönüşseler, pek çok ruh hâlini yaşasalar, başlangıçtaki duygu ve düşünce durumundan başka bir duygu ve düşünce durumuna geçseler de dışarıda onları bekleyen kalabalıkta bir değişim olmaz. Onlar içeridekileri suçlu görmeye ve cezalandırmaya kesin kararlıdır. Kendi suç payını da suçlu saydığı birilerinin üzerine yükleme eğilimidir bunun nedeni. Oyun zaten cezalandırılmış olan mahkûmların cezalarının infaz edilmesiyle(!) son bulur. Tersi toplumun kendisiyle yüzleşmesi anlamına gelecektir çünkü.

Oyunun kurgulanmasında görülen, görülmesi gereken en önemli özellik dış dünyanın geri planda tutularak zeminin içerdekiler-dışarıdakiler ekseninden uzaklaştırılması tedbiridir. Oyunun ekseni içerdekilerdir çünkü. Dışarıdakileri ise içerdekiler yardımıyla tanırız.

Ayşegül Yüksel'in (1997, 95) "suçluluk olgusu bağlamında birey-toplum ilişkisini inceleyen bir gerilim oyunu" olarak tanımladığı **Duvarların Ötesi**'ni, oyunun finalini göz önünde bulundurduğumuzda daha çok bir toplum eleştirisi olarak değerlendirmek durumundayız. Suçluları birer hasta olarak görüp tedavi etmeye çalışmak yerine

onları cezalandıran, böylelikle kendi suç payıyla yüzleşmekten kaçan toplumun (/seyircinin?) eleştirisidir **Duvarların Ötesi**. Oyunun ilk sahnelenişinde yazarı tarafından kaleme alınan yazıda bu husus şu şekilde dile getirilir:

> Suçlu dediğimiz insan aslında bedbaht bir hastadır. Bu pek açık gerçeği kabul edinceye kadar herhalde yüzyıllar geçecek. Nitekim deliler düne kadar hasta değil suçlu muamelesi görüyorlar, zindanlarda ölüme terk ediliyorlardı. [….] Yarın suçlularda hasta muameleleri görecek, hastanelere sevk edilecekler. [….] Gelecek nesiller bize, tıpkı bizim ortaçağlılara baktığımız gibi bakacaklar[1]. (Özakman, Aralık 1958, 27)

Nitekim yazar bu konudaki görüşlerini ikinci perde ikinci sahnede; işlerin çıkmaza girdiği, mahkûmların kurtuluş umutlarını yitirdikleri bir anda oyun kişilerinin ağzından da dile getirir:

> DOKTOR - Başka çare yok ki çocuklar.
>
> 3. MAHKÛM - Onun [Kızın] için yoksa bizim için de mi yok?
>
> DOKTOR - Ne gibi oğlum?
>
> 3. MAHKÛM - Onun yaşaması, kurtulması o kadar mühim de bizim ki değil mi?
>
> DOKTOR - Ben ne yapabilirim?
>
> 2. MAHKÛM - Kızı burada bırakın.
>
> DOKTOR - Mümkün olsa…
>
> 3. MAHKÛM - Öyleyse aşağıdakilerle konuşun.
>
> DOKTOR - Niye?
>
> 3. MAHKÛM - Bizim için bir şeyler yapsınlar.

---

[1] Yaşadığı ülkede idamın uygulamadan kaldırılmasının 2002 yılında gerçekleştiği düşünülürse yazarın bu yaklaşımının ne kadar büyük bir ileri görüşlülük olduğu daha da netlik kazanacaktır. Oyunun, yazarın en çok sahnelenen oyunları arasında yer almasını ise yaklaşımının seyirci vicdanı üzerindeki etkisiyle açıklamak gerektiği kanaatindeyim.

> 1. MAHKÛM - Beni yeniden mahkeme etsinler bir kere. Söyleyeceklerim var. o zaman söyleyememiştim.
>
> 3. MAHKÛM - Benim de söyleyeceklerim var.
>
> 1. MAHKÛM - İnsan durup dururken suç işlemez ki.
>
> 3. MAHKÛM - Kan davası benimki. Biz onları yok etmezsek onlar bizi yok edecekti.
>
> 2. MAHKÛM - Ben yangın yerlerinde, sabahçı kahvelerinde büyüdüm. Sen de oralarda büyüseydin, şimdi karşımızda değil aramızda olurdun.
>
> 1. MAHKÛM - Ciğeri hasta diye bu kızı öldürüyor musunuz?
>
> 3. MAHKÛM - Biz de hastayız.
>
> 1. MAHKÛM - Bizim de beynimize mikrop dolmuş, ne yapalım.
>
> 3. MAHKÛM - Ne yapabiliriz ki?
>
> 2. MAHKÛM - Niye mikropları değil de bizi yok ediyorsunuz. (DÖ/BO6, 166)

Özakman ceza hukukçularının sürekli tartıştıkları bir konuya sanatçı duyarlılığıyla eğilir. Bunda hukukçuluğunun payı olduğu gibi, oyununu yazdığı dönemde insan hakları açısından kat edilen yolun da payı vardır elbet. Metin And (9 Aralık 1958, 4), "Suçluların" birer insan oldukları gerçeğinin ortaya konulmasını "sahneden yayılan insan sıcağı" övgüsüyle karşılar. "Sahneden yayılan insan sıcağı" seyircinin suçlu saydığı kişilere başka bir gözle bakmasını, bu sayede suç, suçlu ve ceza konusunda bir kez daha düşünmesini sağlayacaktır. Yazarın yaklaşımının dönemi için ne derece yeni olduğunu Niyazi Akı (1968, 116) şu sözlerle dile getirir:

> Son yılların tiyatrosunda sorunları ele alış şekli de bir başka niteliktedir. Daha önceki piyeslerde suç işleyen yerilir ve cezalandırılırken, yeni eserlerde, suçlu sandığımız insan hastadır, şefkate, bakıma, iyi edilmeye ihtiyacı vardır. *Reis Bey*'de, ceza yerine şefkat uygulanması savunulur. *Duvarların ötesi*'nde ve *72. Koğuş*'ta, bazı mahkûmların, mahkûm olmayanların çoğundan daha duygulu, daha dürüst ve daha mert olduğu gösterilir.

Yeni ve farklı bir duyarlılık kazandırma yolu seçen oyunlar arasındadır **Duvarların Ötesi**. Kurgusundaki titizlikle de bunu layıkıyla başarır.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Duvarların Ötesi'nin oyun kişisi kadrosu dört mahkûm, bir rehine ve bir doktordan oluşur. Fakat oyun dört mahkûmun (genel ifadesiyle toplumun suçlu saydığı kişilerin) mücadelesini konu edindiğinden eksende onları görürüz. Rehine kız, dört mahkûmun kişisel niteliklerini, özelde insani yanlarını ortaya çıkaracak şekilde kullanılmıştır. Doktor ise olaylar dizisinde iki sıçramalı gelişime vesile olacak harici bir unsur niteliğindedir.

Üçü idam, biri müebbet hapis cezası almış olan mahkûmların dördü de cinayetten hüküm giymiş kişilerdir. Ancak oyun ilerledikçe, işledikleri suçların öncesinde maddi ve manevi bakımdan kötü şartlar altında yaşamış olduklarını, hayata tutunmaları için gerekli koşullara sahip olamadıklarını, toplumun baskısı altında sıkışıp kalmış olduklarını, bu yüzden de suçlu konumuna düşmüş olduklarını görürüz.

Kendisine Reis diye hitap edilen, hapishaneden kaçıp zeytin deposuna sığınan dört kişilik grubun lideri konumundaki 1. Mahkûm'un babası, çocuklarını aç bırakıp kumara giden bir kumarbaz, annesi "ev sahibinin oğluyla kırıştıran" bir "orospu"dur. Ustasından her gün dayak yiyen bir kunduracı çırağı olarak başlamıştır çalışmaya. Karısının "kürtaj masasında" kalmış olduğundan, kimsenin kendisine iş vermediğinden söz eder. İşlediği suçlarda onların da payları olduğunu düşünmektedir. İçinde bulunduğu duruma (aldığı çok ağır cezaya) bir çözüm bulunabileceği kanaatindedir. Hapishaneden kaçmayı planlayanlar arasındadır ve içinde bulundukları zeytin deposuna sığınmalarının, rehine kızın varlığı sayesinde kendilerini kurtaracağını düşünmekte, buna inanmak için elinden geleni yapmaktadır.

Arkadaşları tarafından sahtekar diye anılan 2. Mahkûm da idamlıktır. "Sert bir adamdı" diye anlattığı dayısı tarafından büyütülmüştür. Yıllarca ölü bildiği babasının bir "pezevenk", "sıska, çelimsiz, zavallı küçük bir adam" olduğunu da bir gün kızıp kendisini babasının yanına (çalıştığı sokağa) götüren dayısı sayesinde öğrenmiştir. Ömrünü bir "köprü altı veledi" olarak geçirmiştir. "Evinde sebze yetiştirip", "zerdali yiye yiye çillenmiş, kuyu suyunda gıcır gıcır yıkanmış öğle güneşinde kızarmış bir kadın"la

“son model” bir arabaya binip “saatte 150” gitmeyi; kendisini yakalayan polislere sırf “hovardalık” olsun diye ödediği ceza kadar da fazladan para vermeyi hayal etmektedir. Kadının omzuna atabileceği ikinci bir kolunun olmadığını unutacak kadar kendini kurduğu bu hayale kaptırmaktadır. Amerikan filmlerine meraklı, o filmlerden aklında kalan sahneleri taklit edip eğlenen, şakacı bir gençtir.

Kendisine Bacaksız diye hitap edilen 3. Mahkûm bir kan davası suçlusudur. O da idama mahkûmdur. En gençleridir. Korkak, tedirgin ve karamsardır. İçinde bulunduğu durumun bir çözümü olmadığı; yaşadığı sürecin (hem kan davası bakımından, hem de devletle girdiği ilişki bakımından) kısasa kısas bir süreç olduğu kanaatindedir. Babasını, bir ay geçmeden de ağabeyini kaybetmesinin ardından tek erkek kalmıştır evde. “Hiç çocuk olmadığını” düşünmektedir. Günün birinde intikam alması için verilen memeyle, kendi isminden önce “geberteceği insanların ismini” belleyerek büyütülmüştür. Rehine kıza duyduğu yakınlık, içinde bulunduğu durumun çözümsüzlüğünü kavramasını hızlandırınca ilk teslim olmayı düşünen o olur.

Kendisine İhtiyar diye hitap edilen 4. Mahkûm’sa müebbet hapis cezasına çarptırılmış biridir. Annesiyle ilgili, hakkında konuşmak istemediği bir davadan dolayı almıştır bu cezayı. Dilsizdir. Çok güçlü ve çok sabırlı görünmektedir. Konuşmuyor olması dolayısıyla oyun boyunca mahkûmlar arasında ayrı bir yer edinir. Yaşanan olaylar karşısında aldığı tavırla konuşmaktadır o; sağlam ve katı bir duruşu vardır. Rehine kıza tecazvüze yeltenen 2. Mahkûm’un kafasını yarabilmektedir örneğin. Yahut dışarıdan gelen takım elbiseleri giymemeyi tercih edebilmektedir. Ağırdır, bu yüzden az ve öz tavır alır (/konuşur).

Oyun boyunca seyirciye bu dört mahkûmun nasıl birileri oldukları gösterilir. Buna hizmet edenlerse rehine kız, doktor ve dolaylı yoldan dışarıdaki, neredeyse sesini bile duymadığımız kalabalık kitle olur.

Dört mahkûmun yolda karşılaşıp rehin aldıkları kız genç ve bekâr bir öğretmendir. Yaşından çok daha olgun biridir rehine. Onun bu olgunluğu (mahkûmlara iyi davranarak onları ayakta tutan nefret duygularını yok edişi; insanüstü bir özveri göstererek mahkûmların kurtuluş mücadelesinden yana tavır alması ve onları hiç terk etmemesi), oyunun ekseninde yer alan dört mahkûmu birer insan olarak tanımamıza, suçlu örtüsünün altındaki insan yavrularını görmemize yardımcı olur. Genç ve güzel bir kız olarak

da işlev görür oyunda. Rehin aldıkları kişinin genç ve güzel bir kız olması yıllardır kadın yüzü görmeyen, yıllardır normal bir hayat sürmeyen mahkûmların insani koşullar karşısında nasıl yumuşadıklarını, insanlaştıklarını görmemize yardımcı olur.

Yazar tarafından "yaşlı, gözlüklü, geveze, unutkan bir adam" olarak tanımlanan Doktor, kızın tedavisi için koyduğu net tavırla, mahkûmların, rehine kızın ölmesi ya da yanlarından ayrılması hâlinde durumlarının ne olacağı ihtimalleriyle yüzleşmelerini sağlar. Oyunun kriz anına hizmet eder böylelikle. Dışarıyla içeri arasında aracı görevi görmesi, böylelikle valinin mesajını içerdekilere iletmesi dolayısıyla oyunun doruğa ulaşmasında da işlev kazanır. Kişilik özelliklerinin oyuna sağlayacağı katkı doğrultusunda tasarlanmış ve kurgulanmış olduğu açıktır.

Oyun kişileri kadrosundaki başarılı düzenlemeyi değerlendiren Metin And'ın (9 Aralık 1958, 4) tespitlerini anmak yerinde olacaktır:

> Olaylar zinciri bakımından da süre ve yer bakımından da iyice sınırlanmış, dizgine alınmış bir oyun. Bu türlü sınırlamalı oyunlar, ister sonsuz bir deniz üstünde bir sala sığınmış kişiler olsun, ister havada bir uçak içinde can kaygısına düşmüş yolcular, isterse de "Duvarların Ötesi"ndeki gibi bir odaya kapanmış kişileri ele alsın, seyircileri sahnedeki kişilere kader ortağı yapmaktan ilgiyi bu kişiler üzerine daha büyük yoğunlukla toplaştırabildikleri için kişileştirme yönleri öteki oyunculardan [oyun kişilerinden?] daha başarılı oluyor. "Duvarların Ötesi" de işte bu gücü taşıyor.

Zaman ve Mekân

Oyunda olaylar bir tam günü biraz geçen bir zaman diliminde gerçekleşir. Bir ilkbahar günü öğleden sonra başlayan olaylar ertesi gün saat altı civarında son bulur. Sıkışmışlığa hizmet edecek dar bir zaman dilimi ve kuşatılmış bir mekân düşünülmüştür oyun için. Kuşatılmış mekân ise giriş kat, birinci kat ve bir çatı katından oluşan bir zeytin deposudur. Sahne binanın birinci katı olarak kullanılır. Mekân, kuşatılmışlık özelliğiyle oyuna hizmet ettiği gibi, içinde bulundurduğu yatak, masa, sandalye, tuvalet, lavabo gibi unsurlarla mahkûmların kaçak durumda bulundukları on gün boyunca (belki onun öncesindeki hapis hayatında da) sahip olamadığı, önceki koşullarına göre daha

insani özellikler içeren bir mekân olarak da işlev görür. Nitekim mahkûmlar kısa sürede, mekânın kendilerini sevindiren bu özelliklerinden yararlanma yoluna gider, orada kaldıkları süre boyunca insan olmanın gereklerini yaşamaya çalışırlar.

Mekânın -olayların geçtiği birinci kat dışında- bir giriş katının, bir de çatı katının bulunması olayların kurgulanmasında yazara kolaylık sağlayan bir unsur olarak dikkat çeker. Çatı katında bulunan yatak dinlenme, uyuma bahsiyle; aşağıda bulunan tuvalet, lavabo gibi unsurlar ise ihtiyaç karşılama bahsiyle şahısların kimi zaman sahneden ayrılmalarına olanak sağlamaktadır.

Günün dört farklı anı olarak karşımıza çıkan zaman düzenlemesi de, gerek olaylar dizisi açısından, gerekse şahısların ruh hâllerini vermede son derece işlevseldir. Olaylar dizisinin birinci aşaması bir ilkbahar günü öğleden sonra gerçekleşir. Kişileri tanıtmada günün makul bir anını seçen yazar serim için zamana özel bir işlev yüklemez. Ancak ikinci perde birinci sahneyle başlayan özel zaman tercihleri, kişilerin ruh durumlarını vermede özel işlev yüklenir. İkinci perde birinci sahne, aynı günün gecesinde (/ertesi günün sabahında) saat üçte geçer. Zamanın gece yarısı olması kişilerin gerginliklerini, sıkışmışlıklarını vermede uygun bir zemin oluşturur. Dışarıdan tutulan projektör, karanlıkta içilen sigaralar gibi unsurlar da, seçilen zaman diliminde dramatik anlamlar yaratma yönünde özel bir çaba gösterildiğinin kanıtları niteliğindedir.

İkinci perde ikinci sahnede sabahın umut barındıran niteliğinden/anlamından yararlanılır. Mahkûmlar, sıkışmış bir zaman diliminde değil de, umut dolu bir başlangıcın eşiğindeymiş gibi yaşarlar bu sahneyi. Gazete okur; elde ettiklerini düşündükleri zaferin keyfini çıkarmaya çalışırlar. Yazar sahnede yaratmak istediği duygu ile seçtiği zamanın umutvar niteliğini örtüştürmektedir. Ancak bu umutvar hava uzun sürmez. Böylelikle oyun kişilerinin içinde bulundukları zorlu duruma bir kez daha vurgu yapılmış olur.

Üçüncü perde için seçilen zaman ise bir günün daha bittiğini, çok yoğun yaşanan süreçte yalnızca, topu topu bir günün geçmiş olduğunu imler niteliktedir. Zaman akşamın altısı olmuş, sabahki umut yerini yeniden karamsarlığa, sıkışmışlığa, çözümsüzlüğe bırakmıştır.

Biçem ve Dil

Duvarların Ötesi'nde dikkat çeken ilk biçem özelliği esprili söyleşim düzeniyle sağlanan sıcak, sevecen ortamdır. Kendisiyle ve içinde bulunduğu durumla eğlenebilen oyun kişileri seyircide yakınlık, hoşlanma duygusu uyandırarak bu sevecen ortamın temelini oluştururlar. Oyun içinde yer alan şakalar, taklitler, oyunlar da aynı amaca hizmet eder. Sıkışmış bir zaman diliminde geçen olaylar rahatlıkla bir gerilim hikâyesine dönüşebilecekken yazar işin doğasında yer alan gerilimi vurgulamak yerine, bu gerilimli durumda yaşamak zorunda kalan insanların hikâyelerine, insansı yanlarına yönlendirir bizi. Bunda da en çok esprili söyleşim düzeninden yararlanılır.

> 2. MAHKÛM - *(*[Dışarıdan gelen] *Sepeti tek eliyle boşaltarak çıkardıklarını masa üzerine sıralar)* Dikkat dikkat insanlığın en mukaddes gayesi çıkıyor ortaya, ekmek. Ve onun can yoldaşları, peynir, zeytin. Şu dolmalara bakın. Sanki Bacaksızın anası yapmış. Bütün peygamberlerin sahip çıktıkları cennetin baş yemeği. Fasulye, bol etli. Bu da… Bu da… Bu ne yahu?
>
> 1. MAHKÛM - Bilmem.
>
> 2. MAHKÛM - Sen mi istedin bunu?
>
> 3. MAHKÛM - Yooo.
>
> 2. MAHKÛM - Allah Allah bu nedir be?
>
> KIZ - Kuşkonmaz.
>
> 1. MAHKÛM - Dur bakalım ne mene şeymiş bu. *(Tadar ve nefretle tükürür)* Def edin bunu istemem böyle şey.
>
> 2. MAHKÛM - Sen kibar olmayı öyle kolay mı sandın? Hahhaa… Memnu ve gayrı memnu bütün meyveler. Sigara, şu hale bak. Gel de Allahın büyüklüğünü inkâr et. Şarap! *(Şişeyi öper)* Bir de dağ dağa kavuşmaz derler. Rakı, tıraş takımı, ayna. *(Bakar, yüzünü buruşturur)* Keşke bunu istemeseydik.
>
> 1. MAHKÛM - Salata.
>
> 2. MAHKÛM - Boy yok beyim, boy yok. O da geliyor. Balık da var. Bu kadar fedakârlık etmişler. Şu balığın yerine bari bir deniz kızı yollasalardı.

> 3. MAHKÛM - Likör yok mu?
>
> 2. MAHKÛM - Var Bacaksız. Hangi vicdansız seni likörsüz bırakır. *(Uzatır)* Al bakalım.
>
> 1. MAHKÛM - Görüyorsunuz ya, ne istesek geliyor. Daha ne olsun? *(Kız'a)* Bunlar hep senin sayende.
>
> 2. MAHKÛM - *(Şarap şişesini havaya kaldırır)* Şişemi bu altın yumurtlayan pilicin şerefine kaldırıyorum. Namussuzum hiç ölmemek için helalinden on senemi veririm. (DÖ/BO6, 132-133)

Oyunda ele aldığı kişilere hoşgörüyle yaklaşan Özakman bu hoşgörünün doğal bir sonucu olarak şakaya ve esprili söyleşim düzenine yönelmektedir. Bu durum ise oyun kişilerinin kusurlarına hoşgörüyle bakmamızı, bu kusurların anlaşılır ve kabullenilir hâle gelmesini sağlar.

Oyunda dikkat çeken bir diğer özellik, Özakman'ın diğer oyunlarında da gördüğümüz, yaşanan durumun çarpıcı bir dille ifade edilmesi uygulamasıdır. Bu ifade ediş, karşılaşılan durumun adının konulmasından çok, konunun belli bir bakış açısıyla değerlendirilmesi anlamına gelmektedir. Özakman bu görevi genellikle belli oyun kişilerine vermektedir. Bu amaç için **Duvarların Ötesi**'nde 1., 2. ve 3. Mahkûmdan aynı oranda yararlanır. Olup bitenleri, 1. Mahkûm ciddiyetiyle, 2. Mahkûm şakalarıyla, 3. Mahkûm ise karamsarlığıyla görür ama her birinde mutlak farklı bir içerik vardır. Örneğin, birinci perdede dışarıdaki kalabalığı değerlendiren 2. Mahkûm, "Karınca düğünü gibi" diye ifade eder gördüklerini (DÖ/BO6, 114). Bulundukları yerdeki masayı "bey gibi" oturup "karar alınacak" bir masa olarak gören 2. Mahkûm çarpıcı bir ifadeyle yorum getirir hemen: "Efendiler! Peşinpeşin hiçbir fikrinizi kabul etmiyorum" (DÖ/BO6, 114). Bir cümleyle oyun kişilerinin konuya ilişkin algısının ipucu verilmiş olur. 1. Mahkûm dışarıdakileri "kafa tarlası" olarak görür (DÖ/BO6, 117). 4. Mahkûm'un bacağının yaralı olduğunu fark eden 1. Mahkûm, içinde bulundukları durumu özetler: "İyi olursa ne âlâ, biz seviniriz. Yok iyi olmaz geberirse dışarıdakiler sevinir." (DÖ/BO6, 118–119). Arkadaşlarının gerginliğini fark eden 1. Mahkûm durumu ortaya koyar: "[Dışarıdakiler için] Biraz sabırlı olsalar, biz birbirimizi temizleyeceğiz. Onlara da iş kalmayacak." (DÖ/BO6, 123). Kendi suçluluğunda toplumun da payı olduğunu düşünen 1. Mahkûm'un konuyla ilgili sözleri şu şekildedir: "Hâkimlerin önüne tek başıma çıktım,

tek başıma." (DÖ/BO6, 128). Dışarıdan gelecek yiyecekleri pencereden çekmek için zeytin deposunun içinden ip bulan 2. Mahkûm ipi değerlendirir: "Hay Allahım. Şu ip bazen ne işlere yarıyor. Bazen de ne işlere." (DÖ/BO6, 131). Bu tür ifadelerin seyircinin algısını diri tutacağı açıktır.

Duvarların Ötesi'nde yazarın söyleşim düzeni kurgulamada, bu sayede dili daha işlevsel kullanmada belli bir olgunluğa ulaşmış olduğu görülür. Bu oyunla birlikte, oyun kişilerinin sözlerinin, düz bir düşünce ifadesi olmaktan uzaklaştığını: duyguları, durumları, ilişkileri ortaya koyan eylem merkezli bir söyleşim düzenine dönüştüğünü görürüz. Bunun doğal bir sonucu olarak, dramatik durumları ifade etmede söyleşim düzeni dışındaki, kostüm, ışık, oyuncuların tavır ve davranışları gibi kimi unsurlardan da yararlanma yoluna gittiği açıktır. Bu uygulamanın en somut örneği konuşmayan, sözü olmayan bir oyun kişisinin varlığıdır. Konuşamama özelliği dolayısıyla oyun boyunca hiç konuşmayacak olan 4. Mahkûm hâl ve hareketleriyle, varlığıyla, kimi zaman kurduğu, kimi zaman kurmadığı ilişkileriyle çoğunlukla söyleşim düzeni dışında bir unsur olarak oyunda önemli bir ağırlık kazanır. Aynı şekilde dışarıdakilere ısmarlanan takım elbiselerin mahkûmların üzerinde duruşlarındaki eğretilikle elde edilen anlam, takım elbisenin altına ayakkabı istenmemiş olmasıyla ortaya çıkan tuhaf görüntü de yazarın dramatik durumlar yaratmada söyleşim düzeni dışında kalan unsurlardan yararlanma konusunda daha gayretli ve titiz davranmaya başlamış olduğunun kanıtı niteliğindedir.

Yazarın, bu oyunuyla birlikte, ekonomik dil kullanımında da belli bir yetkinliğe ulaştığı görülür. Oyunun, zeytin deposu kapısının tekmeyle açılmasıyla başlamasından doktorun rehine kızın on yıllık doktoru olmasına kadar; doktorun sözünü sakınmaz biri olmasından 4. Mahkûm'un dilsiz olmasına kadar pek çok düzenleme yazarın ekonomik bir dil yaratmadaki gayretlerinin kanıtları gibidirler. Dışarıdan (deponun dışındakilerden) içeriye yansıyan unsurların da çok dikkatle kullanıldığı, gereksiz hiçbir yapı parçasına yer verilmediği görülür. Bir iki nida, siren sesleri, projektör ışığı, istenenlerin yerine getirilmesi ve yetkililerin içeridekilerin kaderlerine dair karar almış olmaları dışında dışarıdan içeriye yansıyan herhangi bir şey olmaz. Nitekim, dışarıdakilerin kendi anlamını kurmada bu derece sınırlı bir işleve sahip olmaları sorun yaratmaz. Birer aksiyon unsuru değil, bir düşünce sisteminin temsilcileri olarak var olurlar çünkü oyunda. Bunu ortaya koyansa onların hâl ve hareketleri değil, içerdekilerin konuşmalarıdır.

Oyunda, karakterlerin kişilik özelliklerine uygun konuşturulmaları, bunun da belli bir canlılık ve etkileyicilikle kotarılması konusunda da belli bir olgunluğa ulaşılmış olduğu görülür. Her bir karakterin ayrı hikâyesinin ve ayrı kişilik özelliğinin olması, onların olaylara, durumlara, kişilere ve nesnelere de farklı tepkiler vermelerine neden olmaktadır. Bu ise oyun kişilerini daha inandırıcı, daha somut kılar.

Duvarların Ötesi, hitaplar ve adlandırmalar bakımından dikkat çekici bir oyundur. Öyleki yazar bu oyununda her bir mahkûma bir takma isim vererek onları imge düzeyinde de ortaya koyar. 1. Mahkûm'un adı Reis'tir örneğin. 2. Mahkûm, Sahtekar adıyla anılır. 3. Mahkûm, Bacaksız'dır; 4. Mahkûm'sa İhtiyar. Yine de her biri bir diğerine benzer tarzda kimi başka adlar takmaktan geri durmaz. Oyundaki bu durum, onların duygu ve düşünceleri hakkında bize bilgi verir. Çoğunlukla sıradan kaba sözcüklerdir bunlar. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.) Ancak bunlar arasında yer alan "güzel hayvan", "firengi mikropları", "altın yumurtlayan piliç", "muhterem hayvanlar", "hırpani kılıklı adam", "şık, kibar, zarif vatandaşlar", "namuslu insanlar", "köprü altı veletleri", "sayın bay canavar", "öküz aleyhisselam", "adaletine kurban olduğum Allah", "yavru geyik", "aziz mesai arkadaşlarım", "saygıya layık olmayanlar" gibi tamlama özellikli hitaplar orijinallikleri ve etkililikleri bakımından oyunda önemli bir yer edinirler.

Duvarların Ötesi benzetmeler ve deyimler bakımından da zengindir. Mahkûmların birbirlerini yahut kendilerini ağırlıklı olarak bir hayvana benzetmeleri özellikle dikkat çeker. 1. Mahkûm 3. Mahkûm'un gezinmesini farenin gezinmesine (DÖ/BO6, 113); 10 günlük firarları sırasındaki kaçışlarını köpeğin kaçmasına (DÖ/BO6, 114) benzetir örneğin. 3. Mahkûm'sa günün birinde yakalanacak olmalarını tavşanın avlanmasına benzetir: "Ne yapacaksak yapalım, tavşan gibi avlayacaklar." (DÖ/BO6, 114) . Onunla aynı kanaatte olmayan 1. Mahkûm, dışarıdakilerin kendilerini "kurbanlık koç gibi" besleyeceklerini düşünmektedir (DÖ/BO6, 117). Çok üşüdüğünü ifade etmeye çalışan 2. Mahkûm, "köpek gibi" titrediğinden söz eder (DÖ/BO6, 139). 1. Mahkûm, 4. Mahkûm'un farklılığını aynı şekilde hayvanlar üzerinden anlatır: "Bir şey oldu mu sen ben köpek gibi uluyoruz. O kurt gibi susuyor." (DÖ/BO6, 158). 1. Mahkûm sağlık durumlarını da hayvan benzetmesinden yararlanarak anlatır: "Beklediğinizin aksine hepimiz kurt gibiyiz." (DÖ/BO6, 163). İnat etmeyi ise bir başka hayvan benzetmesiyle: "Eşek gibi direnmenin manası var mı?" (DÖ/BO6, 168). Bu benzetmeler mahkûmların

içinde bulundukları durum hakkında bilgi verdikleri gibi bu durumu nasıl algıladıkları hakkında da fikir verir. Oyun kişilerinin kültürel yapılarına uygun olarak seçildikleri açıktır.

Oyunda deyim ve atasözlerinin de aynı kaygıyla kullanıldıklarını görmek mümkündür. Oyun kişilerinin kültürel yapılarına uygun deyim ve atasözleri onları renkli ve canlı kılmada son derece işlevseldirler. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu)

Özetle; **Duvarların Ötesi**, Özakman'ın olgunluk dönemi eserlerinin ilki kabul edilmelidir. Tartışmalı bir konuyu insan merkezli ele alıp çağını aşan bir bakış açısıyla sunması, bunu yaparken de titiz ve dikkatli bir kurguya yönelmesi, yazarının ülkesinin her yerinde defalarca sahnelenen bir oyun kaleme almış olması sonucunu doğurduğu açıktır.

2.1.4. Kanaviçe[1]

Kanaviçe ilk kez 1 Ekim 1960 tarihinde, Devlet Tiyatrosu tarafından Ziya Demirel yönetiminde, Ankara'da sahnelenmiştir. "Mutlu sonla bitmesi" ve stilizasyona yönelmesi bakımından Özakman oyunları arasında özel bir yeri vardır. Üç perde, beş bölümden oluşur. Sahneleniş sıralamasında **Duvarların Ötesi**'nin ardından gelen **Kanaviçe,** Özakman'ın olgunluk dönemi eserleri arasında ikinci sıradadır.

Oyun ilk kez 2000 yılında Toplu Oyunları 5 üst başlığı altında Mitos Boyut Yayınları arasında yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

I.1.

İkisi hiç evlenmemiş, ellili yaşlarında üç kız kardeş, ortanca kardeşin kızının peşinden gönderdikleri uşak Tahir'i ve takip ettirme ihtiyacı duydukları kızlarını merakla beklemektedirler. Ancak merak ettikleri gerçeğinden kaçabilmek, merak ettiklerini

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 4 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar K/BO4 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

kimseye belli etmemek için pencereden bile bakmazlar. Önce Uşak döner. Kızı bir hanın ikinci katına kadar takip edebilmiş, orada gözden kaybolması üzerine eve dönmek zorunda kalmıştır.

Evin kızının neler yapmakta olduğuna dair somut bir bilgi elde edemeyen üç kız kardeş, ne kadar merak ediyor, kaygılanıyor olsalar da, durumu karakola bildirmeyi içlerine sindirememektedirler. Uşakla ve kızla yüz göz olmaktan kaçındıkları kadar dışarıya rezil olmaktan da kaçındıkları bellidir. Kaynağını eski terbiyeyle büyütülmüş olmaktan alan dayanaksız bir kibir içinde beklemeyi tercih ederler.

Tahir'in hemen ardından Kız da eve döner. Kadınların baskısı altında bunalmış, bu baskıya boyun eğmemeyi seçmiş, sağlıklı, güzel, tabiî, zarif bir genç kızdır evin kızı. Kadınlar kendisini merak etmiş olduklarını belli etmemek için toparlanıverirler hemen. Fakat Kız defalarca tanık olduğu yapay sukûnetin farkındadır. Üzerinde durmaz. İşine gücüne bakmayı tercih eder. Ertesi gün giyeceği elbiselerin telaşındadır o. Uşağa gerekli talimatı vermesinin ardından annesi ve teyzeleriyle konuşmaya başlar. Uşak tarafından takip edildiğinin farkına vardığını açıklar önce; ardından da bir işte çalışma kararı aldığını. Tepkiyle karşılanır. "Bin yıldır" kadınlarını çalıştırmayan bir evdir çünkü yaşadıkları ev. Ailenin geleneği genç kızın umurunda olmaz; geleneğin bozulmasının vakti gelmiştir ona göre. Bu kararıyla birlikte kanaviçe işlemekten, ahlaki romanlar okumaktan, kabak kalyesi ve bamya yemekten, Madam Eleni'den Fransızca dersi almaktan ibaret hayatına son verecek olmanın heyecanı içindedir Kız. Böylesi bir hayatın yerine daha insani, daha rahat, daha hoşgörülü, daha sevecen, daha sosyal bir hayatı tercih etmiş olduğu anlaşılır. Ancak Kız'ın bu seçimi annesi ve teyzeleri tarafından hoş karşılanmaz. Kız'ın tercihlerini, "Babası erkek olan bir insan, eninde sonunda çıldırır," diyerek yorumlarlar.

I.2.

Kızın çalışmaya başlamasının ardından bir hafta geçmiştir. Çalışıyor olmasının erkeklerle görüştüğü anlamına geldiğini düşünen yaşlılar için kaygı verici bir durumdur bu gelişme. Uşağın Kız'a bir mektup geldiğini bildirmesi, duyulan kaygıları daha da artırır. Uşak mektubu uzattığında "yaklaştırma!" diye tepki verecek kadar irkilirler mektubun varlığından. Çevrenin laf edecek olması kaygılandırmaktadır onları. Kız ise yeni hayatında son derece mutludur. "Bolero" yeleğiyle modern bir çehreye bürünmüştür

ama bu giyim şekli yaşlılar için çıplaklık anlamına gelmektedir. Kızın çalışmasını yasaklama yoluna giderler ama Kız bu yasağın üzerinde bile durmaz. Birazdan bir misafirinin geleceğini açıklar. Gelecek olan patronunun oğludur ve birlikte İngilizce çalışacaklardır. Kadınlar misafirin eve girişini yasaklamayı denerler ama bu da sonuç getirmez: Kız tatlı sert tehditlerle yasağı ortadan kaldırmayı başarır. Yaşlılar, dokunmaktan çekindikleri mektubun kimden geldiğini anlayamadan misafir gelir. Kısa bir görüşmenin ardından gençler İngilizce dersine geçerler. Derste kurulan İngilizce cümlelerin ilki "I low you baby. I law you match." olur.

II.3.

Bir hafta daha geçmiş, iki haftadır çalışmakta olan Kız biraz daha rahatlamıştır. Sigara içmektedir artık. Telgrafını kendisine getiren Tahir'le kısa bir görüşme yapar. Bu görüşmeden anlarız ki Tahir de evin yaşlı kadınlarıyla yaşamaktan memnun değildir.

Akşamın dokuzudur ve aynı delikanlının bir kez daha eve gelecek olması yaşlı kadınları çileden çıkarmaktadır. Sevdiğiyle görüşebilmek için İngilizce çalışma bahanesine sığınmaktan sıkılmış olan Kız, evin büyüklerine delikanlıyla evleneceğini açıklar. Kadınlar önce kesin bir dille bu girişimi engelleme eğilimine girerler ama Kız'ın kendilerine ait pek çok sırrı bildiğini ve açıklamaktan çekinmeyeceğini anlayınca tepkilerinde yumuşamak zorunda kalırlar. Kızın açık ettiği sırlardan küçük teyzenin gizli gizli alkol aldığını, anneninse gizli gizli kocasından kalan mektupları okuduğunu öğreniriz. Sıra büyük teyzenin sırlarına geldiğinde kadınların süngüsü düşüverir. Kız tarafından ortaya atılan oğlanın tetkik edilmesi önerisi birdenbire kabul görür. Kız evlenmesine izin verilmemesi hâlinde her gece kapılarının önünde nöbet tutmakla tehdit eder büyüklerini.

Eve gelen delikanlı üç kız kardeş tarafından sorguya çekilir. Sorguda sorulan sorulardan ortaya çıkansa kadınların kafasındaki ideal erkek tipinin nasıl bir şey olduğudur. Fakat delikanlının uysal bir hâlde sorulara cevap vermesi Kız'ı öfkelendirir. Kız, "[…] bunlar yıllardır hasretini çektikleri kocanın soruşturmasını yapıyorlar." diyerek öfkesini dışa vurunca delikanlı özür dileyerek evden ayrılır. Sorgulamayı değerlendiren yaşlıların, "pijama giydiği, kabak kalyesi sevdiği ve kendilerine sabrettiği" için delikanlıyı tahkikata değer bulmaları ise Kız'ı iyiden iyiye öfkelendirir.

II.4.

Büyük Teyze ve Anne erkeklere karşı duydukları nefretin ne kadar haklı olduğunu dile getirerek gergef işlerken damat adayını tahkikata çıkmış olan küçük kardeşleri eve döner. Elde ettiği bilgiler olumlu görünmektedir ama değerlendirmeler öyle olmaz. Kardeşlerin üçü de elde ettikleri bilgileri olumsuz yorumlama eğilimine girerler.

Kız elinde çiçeklerle eve döner. Üstünü değiştirmek üzere üst kata çıktığında ise damat adayını tahkik etme görevinden dönen Tahir içeri girer. Tahir'in elde ettiği bilgiler de olumlu görünmektedir ama üç kız kardeş tarafından öyle yorumlanmaz. Kardeşlerin üçü de Kız'ın evlenip bir erkekle yaşayacak olmasından kaygılıdır.

Yukarı kattayken yere yatıp Tahir'in anlattıklarını dinleyen Kız'sa aşağı inip alaycı bir dille, bilgilerin doğru olduğunu, olumlu bulunmuş olmasından da memnun olduğunu söyleyerek neşe içinde ayrılır yaşlıların yanından. Evin düzeni bozulmuş, kafalar karışmıştır.

III.5.

Yaşlıların bütün direnmelerine rağmen gençler evlilik yolunda ilerlemiş, nikâh günü gelip çatmıştır. Üç kız kardeşin katılmayacağı nikâhın şahidi Tahir olacaktır. Kız'ın evliliğe gidişini önleyememiş olan kadınlar, nikâhta muhatap olacağı kişilere karşı soğuk davranması konusunda Tahir'i öğütlerler.

Kız ve delikanlı gelir. Delikanlı, Kız'ın odasına çıktığı bir sırada yaptığı jestlerle kadınların biraz daha yumuşamasını sağlamayı başarır.

Kız, Tahir'i de yanlarında götürme niyetindedir ama isteği evin kadınları tarafından kabul görmez. Bu girişim üç kız kardeşin, bir erkeğe ihtiyaç duyduklarını ifade etmelerine neden olur. Büyüklerinin bu itirafından memnun kalan Kız da aynı nedenlerle evlenmekte olduğunu açıklar.

Sıra vedalaşmaya gelmiştir. Yaşlılar, huylarına ve yetiştiriliş şekline vurgu yaparak damattan kızlarına karşı özenli olmalarını isterler. Kızsa ne yaptıysa evin diğer kadınları gibi olmamak için yapmış olduğunu açıklar. Mutlu olmak istemektedir o; af diler bu yüzden. Gelin ve damat büyüklerin ellerini öperek evden ayrılırlar.

Kız'ın evden ayrılışıyla birlikte uğraşacak biri de kalmamıştır evin kadınları için. Yalnız kalan kadınlar, ortaya çıkan bu boşluğu evlatlık alarak doldurmanın müm-

kün olup olamayacağını konuşurlar. Biriyle uğraşmadan yaşayamayacaklarının farkındadırlar. Alacakları evlatlığın çirkin biri olması gerektiği konusunda hemen uzlaşırlar. Çirkin biri olması evlenememesi, dolayısıyla onların yanından ayrılamaması anlamına gelmektedir çünkü.

Kadınlar insana "azim ve sabır veren" kanaviçelerini işlerlerken oyun biter.

Kurgu ve İleti

Oyunun merkezinde biri elli yedi, biri elli beş, diğeri de elli iki yaşındaki üç kız kardeş yer alır. Olaylar onların gözü önünde gerçekleşmekte; karşılarına çıkan her yeni durum, onların eskiliğinin, geçkinliğinin ve katılığının ortaya çıkmasında işlev yüklenmektedir. Öyleki oyunda farklılığıyla, boyutluluğuyla, orijinalliğiyle, az rastlanırlığıyla dikkate değer bulunacak olan onların (üç kız kardeşin) tutum ve davranışlarıdır. Karşılarında yer alan kişilerde ise hiçbir olağan üstülük, hiçbir olağan dışılık görülmez. Oyunun tamamında ortaya konan durumun anahtarı oyun kişilerinin konumlanışlarında gizlidir. Bir koro gibi hareket eden üç kız kardeş bu düzenleme içinde çağını tamamlamakta olan muhafazakâr yaşantının simgesine dönüşürler. Başkalarının ne dedikleriyle ilgilenen, ailelerinden gördüklerini mutlak doğru kabul eden, kuralları ve değerleri insandan daha önemli sayan, sahip oldukları değerler yüzünden gerçeklikle bağını koparmış kişilerdir onlar. Yarattığı oyun kişilerinde bu özellikleri ön plana çıkaran yazar, dolaylı da olsa belli bir yaşam şeklini bu özelliklerle teşhis etme yoluna gitmiş olmaktadır.

Üç kız kardeş yaşadıkları evdeki her şeyi denetim altında tutmaya çalışmakta, bunun bir gereği olarak da yaşanan süreci, yapılan işleri, karşılaşılan kişileri sorgulama yoluna gitmektedirler. Fakat bu denetleme ve sorgulama süreci, onların ne kadar gereksiz, ne kadar yanlış, ne kadar işlevsiz bir tutum içinde olduklarını kanıtlayan olaylar dizisine dönüşür. Kızın çalışmasını, bir erkek arkadaşının olmasını, evlenmesini, çağına uygun ve doğal davranmasını engellemeye çalışan yaşlılar, bu eğilimleriyle sürekli komik duruma düşerler. Doğal olana, insani olana karşı direnme çabasına girmektedirler çünkü.

Damat adayını tahkikattan dönen Küçük Teyze'yi sorguya çeken kardeşlerin bu sorgulama sırasındaki hâl ve hareketleri, bu direnişin en önemli örnekleri arasındadır:

K. TEYZE - […] Anladığım kadarıyla bu delikanlı bizim kızımızla evlenmemeli.

ANNE - İşte.

B. TEYZE - Anlat.

K. TEYZE - Bir kere, çok yerlermiş.

B. TEYZE - Demek ki çok müsrifler.

K. TEYZE - Misafir gelirmiş.

ANNE - Demek ki havailer.

K. TEYZE - Süslü püslü hanımlar. Otomobiller.

B. TEYZE, ANNE - Ooo…

K. TEYZE - Kimse ile kavga ettikleri görülmemiş.

B. TEYZE - Sinsi bunlar.

K. TEYZE - Her hafta tiyatro, sinema.

ANNE - Vah vah vah…

K. TEYZE - Geç vakit yatarlarmış.

B. TEYZE - Sefahat.

K. TEYZE - Ama erken kalkarlarmış.

ANNE - Hırs ne olacak.

K. TEYZE - Akraba da pek çok.

B. TEYZE - Kabile gibi.

K. TEYZE - Gidip gelirlermiş sık sık…

ANNE - Menfaaat dünyası.

K. TEYZE - Hizmetçileri onunla bununla yarenlik edermiş.

B. TEYZE - Ne de olsa görgüsüz aile.

[…]

K. TEYZE - Dedim ya, evlenmeleri mümkün değil.

B. TEYZE - Mümkün değil. (K/BO4, 192–193)

Denetme ve sorgulama mekanizmasının aksadığı yanlar da olur oyunda. Bunlardan biri evin kızının yaşlıların sırlarını açık ettikleri sahnedir. Bu sahne yoluyla da yine yaşlılar hakkında fikir ediniriz. Görünürde ne kadar sert olurlarsa olsunlar onlar da insandır:

> KIZ - Siz küçük teyze, geceleri odanızda gizli gizli ne yaparsınız?
>
> K. TEYZE - *(Hıçkırır.)* İbadet ederim.
>
> KIZ - Başka
>
> K. TEYZE - *(Korkuyla büzülür.)* Dua ederim.
>
> KIZ - Başka?
>
> K. TEYZE - *(Sesi kısılmıştır.)* Uyurum.
>
> KIZ - Başka?
>
> *(Küçük Teyze'nin ağzı oynar ama sesi çıkmaz.)*
>
> KIZ - Ben söyleyeyim.
>
> K. TEYZE - Söyleme.
>
> KIZ - İçki içersiniz.
>
> B. TEYZE, ANNE - Haa-yır!
>
> K. TEYZE - Uyuyamıyorum.
>
> KIZ - Ben de. onun için uykusuzluğumu biriyle paylaşmak istiyorum. Siz anneciğim. Her gece babamın mektuplarını çıkarıp…
>
> ANNE - Sus.
>
> KIZ - Devam edeyim mi?
>
> ANNE - Etme kızım.
>
> KIZ - Hele siz büyük teyzeciğim.
>
> B. TEYZE - *(Ayağa kalkar.)* Ben yukarı çıkıyorum. Seni ıslah etmesi için güzel Allahıma yalvaracağım.
>
> K. TEYZE, ANNE - Otur!

B. TEYZE - Neden?

K. TEYZE - *(Kız'a)* Onu da anlat!

ANNE - O ne yapıyor?

(B. Teyze durur. Sessizlik.) (K/BO4, 184–185)

Oyunun finali ise yazar tarafından oyun boyunca ortaya konan ve seyirci tarafından da anlaşılacağı varsayılan durumun itirafı niteliğindedir. Kız'la delikanlının Tahir'i yanlarına alıp nikâha gidişlerinin ardından üç kız kardeş baş başa kalır ve oyunun son sözlerini söylerler:

K. TEYZE - Gittiler.

ANNE - Gittiler ya.

(Yerlerine otururlar.)

B. TEYZE - Çok zor gelecek günler.

ANNE - Çok zor.

K. TEYZE - Evde ilgileneceğimiz kimse kalmadı.

ANNE - Kimi sorguya çekeceğiz?

B. TEYZE - Kimin kılığı ile kıyafeti ile uğraşacağız?

K. TEYZE - Hiç kavga etmeden.

ANNE - Gözetlemeden.

B. TEYZE - Azarlamadan.

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - Ah, ah.

K. TEYZE - Gitti işte.

B. TEYZE - Kimsesiz kaldık.

ANNE - Yapayalnız.

K. TEYZE - Kimi takip ettireceğiz?

ANNE - Kimi merak edeceğiz?

B. TEYZE - Kim için öleceğiz?

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - Ah, ah.

K. TEYZE - Ben diyorum ki.

B. TEYZE - De.

K. TEYZE - Bir evlatlık alsak.

ANNE - Evlatlık mı?

K. TEYZE - Evet. Biz biri ile uğraşmadan yaşayamayız.

ANNE - Doğru.

B. TEYZE - Çok doğru.

ANNE - Ama çirkin olsun.

K. TEYZE - Hiçbir erkeğin yüzüne bakamayacağı kadar çirkin.

B. TEYZE - Hem de pis. *(Canlanırlar.)*

K. TEYZE - Kaknem.

ANNE - Aptal.

B. TEYZE - Dilsiz.

K. TEYZE - Tembel.

ANNE - Hasta.

K. TEYZE - Kimse öpemez.

B. TEYZE - Okuma yazma da bilmesin.

K. TEYZE - Evet kimse mektup gönderemez.

B. TEYZE - Güzel, çok güzel. (K/BO4, 209-210)

Sorguya çekilen kaçıp kurtulmuş, sorguya çekenler sorguya çekecekleri kişiden mahrum kalmışlardır. Yaşlı kuşakla genç kuşak arasındaki ilişki bundan ibaret ve bu kadar sağlıksızdır. Bunun sorumlusu ise oyunda kaygı uyandıracak derecede komikleştirilen yaşlılardır.

"Kanaviçe dar görüşlülüğü, bağnazlığı yermek için yazılmıştır," diyor Özakman (Ekim 1963, 3). Eleştirmenlerse bu ifadeyi biraz daha genişleterek değerlendirme eğilimindedirler. Atilâ Sav, sorunu en geniş çerçevede ele alan kişi olarak ön plana çıkar. Oyunun "kuşaklar arası çatışmayı" konu edindiği kanaatindedir Sav (Mart 1980, 106). Sevda Şener'se (1984, 6), üç kız kardeşin tutumunu "eski adet ve alışkanlık-

larını inatla koru[mak], tutuculuğu bir erdem gibi savunarak bundan güç üret[mek]" olarak tanımlar. Yazarın "dar görüşlülük", "bağnazlık" kavramlarıyla ifade ettiği tutum ve davranışlar, zamanını doldurmuş olan bir yaşam tarzına gönderme yapıyor olması dolayısıyla, yaşlı kuşağın tutum ve davranışları olarak da algılanabilmektedir. İster dar bir çerçevede, ister geniş bir çerçevede ele alınmış olsun, oyunun üç kız kardeşin sembolize ettiği yaşam tarzına eleştirel yaklaştığı, bu yaşam tarzını asal mesele kabul ettiği açıktır. Nitekim yazar, oyun boyunca, kadınların gençler üzerindeki etkisi üzerinde değil; dış etkilerin (kızın ve delikanlının yapıp ettiklerinin, başka bir ifadeyle gençlerin) kadınlar üzerindeki etkisi üzerinde durur. Final de bunu vurgulayan bir sahneden oluşmaktadır. Üç kız kardeşin evin kızının evden ayrılmasıyla oluşan yeni duruma ayak uydurmada nasıl bir çözüm yaklaşımını öngördükleri, gençlerin onların hayatındaki yerini ortaya koyması bakımından önemlidir.

Yazar ilk profesyonel oyunu **Pembe Evin Kaderi**'nin aksine bu kez gençlerden yana tavır almakta; yaşlıları bağnazlıkları, dar görüşlülükleri çerçevesinde eleştirmektedir.

Özakman, oyunun ilk sahnelenişinde Devlet Tiyatrosu Dergisi'ne yazdığı yazıda (Ekim 1960, 20) bir hususa daha değinir:

> Sanatın beslemediği bir "sosyal değişme" hızını koruyamaz; bir gün gelir durur. Sanatın mayalamadığı her "yeni" bir gün gelir eskir.
>
> Türkiye bir büyük ve önemli dönüm noktasında. İyiye, güzel'e, doğruya kavuşma çabası içindeyiz. Bir çiçek savaşı bu. Bu savaş, sanatçıların emeğini, duygularını, alınterlerini bekliyor. Bu "sosyal değişme" karşısında sanatçının tarafsız kalması kabil değildir.

Bu sözleri, ülkesinin "büyük ve önemli bir dönüm noktasında" olduğunu düşünen yazarın o ülkenin neleri terk etmesi gerektiğine dair bir tespiti olarak okumak da mümkündür.

Oyunda eleştirilen kişilerin erkeklere bakışı da sürekli vurgu alır. Bu bakımdan oyunu, hayata bakış konusunda dar görüşlü ve bağnaz bir tutum takınan çevrelerin, cinsellik konusundaki tutum ve davranışlarına yönelik eleştirel bir yaklaşım olarak da yo-

rumlamak mümkündür. Nitekim oyunda ön plana çıkan eski ve yaşlı üç kadın, cinselliği yaşayamamış, hayatın çok doğal bir yanından mahrum kalmış, fakat bunu öncelikle kendisine itiraf etmek yerine, sorunu karşı cins düşmanlığıyla çözmeye çalışan kişilerin temsilcileri olarak da düşünülebilir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Kanaviçe'nin kadrosu toplam altı kişidir. Büyük Teyze, Küçük Teyze, Anne, Tarık, Kız ve Erkek'ten oluşan bu kadroyu iki grup hâlinde incelemek oyunun yapısına hizmet eden bir düzenlemeyi ortaya koymak bakımından önemlidir.

Birinci grupta Büyük Teyze, Küçük Teyze ve Anne yer alır. Bu üç eski ve yaşlı kadın birlikte konuşan/ses çıkaran, birlikte susan bir koro gibidir. Hâl ve hareketleriyle, çağını tamamlamış bir yaşam şeklinin, buna bağlı olarak çağını tamamlamış bir değerler sisteminin temsilcisi olarak işlev görürler. Bin yıllık soylu bir aileye mensup olukları inancı, bu soylu aileden aldıkları görgü, terbiye onları son derece denetimli, duvarların içine gömülü bir hayata mahkûm etmiş görünmektedir. Bu hapsolmuşluk hâli onların yaşamalarını, sağlıklı insanlar olarak nefes alıp vermelerini önleyen özel bir koşula dönüşmüş gibidir. Kadınlar, bu hâlleriyle, basit birer insan olarak yaşamak, nefes alıp vermek isteyen gençlerin önünde de engeldir.

Yazar bu üç kız kardeş arasında belirgin kişilik farklılıkları yaratma yoluna gitmez. Birbirleri arasındaki fark şu basit ayrımlarla ortaya konur: Büyük Teyze ve Küçük Teyze sırasıyla biri elli yedi, diğeri elli iki yaşında hiç evlenmemiş iki bekâr; Anne (Kız'ın annesi) ise evlendikten kısa bir süre sonra kocasını kaybetmiş bir duldur. Ailenin bin yıllık kurallarıyla birbirlerini denetim altında tutsalar, bunda en küçük bir esneklik göstermeseler de içten içe yalnızlığın, insansızlığın, erkeksizliğin acısını yaşayan kadınlar oldukları her hâllerinden bellidir. Öyleki Anne geceleri gizli gizli kocasından kalan mektupları okumakta, Küçük Teyze ise yine geceleri gizli gizli içki içmekte fakat bu durumu birbirlerinden gizlemektedirler. Bütün soyluluk iddialarına, bütün katılıklarına, bütün ciddiyet çabalarına rağmen seyirci karşısında komik durumlara düşmekten kurtulamazlar. Oyun boyunca eleştirilen muhafazakârlığın öznesi olarak son derece önemli bir yere sahiptirler.

Bu birinci grubun karşısında temelde evin kızı yer alır. Değişen dünyanın, bu değişime ayak uydurması gerektiğinin farkında sağlıklı bir genç kızdır evin kızı. Teyzelerinin ve annesinin aksine, konakta kanaviçe işlemek yerine çalışmayı, erkeklerden nefret etmek yerine hayatını bir erkekle paylaşmayı, ömrünü tamamlamış soylu değerlerle hayatını zindana çevirmek yerine rahat ve doğal olmayı seçmiştir. Büyüklerinin onaylamadığı bu özelliklerinin yanında terbiyeliliği, nezaketi, becerikliliği, akıllılığı ile de dikkat çeker. Bütün nitelikleriyle evin eski ve yaşlı kadınlarının olumsuzluklarının ön plana çıkmasında işlev yüklenmektedir.

Evin kızının tamamlayıcısı konumundaki Erkek de tıpkı Kız gibi olumlu özelliklerle donatılmış bir oyun kişisidir. O da evin kızı gibi terbiyeli, saygılı, akıllı ve ölçülüdür. Tıpkı Kız gibi o da üç kız kardeşin sahip çıktıkları değerlerin ve sahip çıkış şekillerinin ne kadar akıl dışı olduğunu ortaya koyan güçlü bir figür olarak işlev görür.

Yaşlı kuşağın temsilcileri karşısında konumlandırılmış olan kız ve delikanlının genç kuşağın temsilcisi olarak işlev gördükleri açıktır. Onlar da tıpkı evin yaşlı kadınları gibi pek çok ortak özellik gösterirler. Oyunun temelini oluşturan kuşaklararası çatışma da böylelikle şekillenmiş olur.

Bu iki grubun arasında kalan, ancak oyunun sonuna doğru gençlerden yana olduğunu anladığımız uşak Tahir ise yaşlı kadınların kurmaya çalıştıkları dört duvarlı, sert ve acımasız dünyanın sürekli eskiyen bir nesnesi gibidir. Neredeyse oyun boyunca konuşmaz. Sorulursa söyler ama onda bile son derece ihtiyatlı davranır. Her bakımdan denetimli yaşadığı hâlde, üç kız kardeşin eleştirilerine hedef olmaktan kurtulamaz. Kendisine yapılan muamele karşısındaki metanetiyle, maruz kaldığı baskıyı ortaya çıkarması bakımından özel bir işlev yüklenir. Ayşegül Yüksel (1997, 96), Tahir'i "Özakman tiyatrosunun 'ikinci dönemi'nde önemli bir işlev taşıyacak olan 'komik anlatıcı' tipinin öncüsü" olarak yorumlar. Sözünü ettiğimiz oyun kişisi her ne kadar anlatıcı olarak kullanılmıyor olsa da, oyunda kazandığı işlev bakımından yazarın ikinci döneminde rastladığımız anlatıcılarla benzerlikler göstermektedir.

Oyun kişilerinin birer karakter boyutunda çizilmiş olduklarını söylemek yukarıda açıkladığımız nedenlerle olanaklı değildir. Nitekim yazarın bu konudaki yönelişini Ayşegül Yüksel (1997, 96) şu sözlerle değerlendirir:

> Bu yapıtta 'karakter yaratma' çabasının yerini çarpıcı tiplemelere yöneliş almıştır. 'Tipleme', zaman zaman, kişilerin, paylaştıkları kalıplaşmış düşünceleri bir ağızdan dile getirdikleri 'klişe' yorumlarla söyleşim süreci içinde de belirginleşir. [….] Özakman oyun kişilerini uzak bakış açısından biçimlendirmeye başlamıştır. Sahnede kişilerin psikolojik derinliğini yansıtmaya çalışmak yerine, kişilerin psikolojisinin toplumsal ve bireysel düzeyde oluşturduğu kalıplaşmış görüntüyü resimlemektir amacı.

Zaman ve Mekân

Kanaviçe'de olaylar, bölümler arasındaki zaman geçişleri kimi zaman net olarak belirtilmemiş olmakla birlikte, yaklaşık 5-6 haftalık bir zaman diliminde gerçekleşir. Oyunda, 1. Bölümle 2. Bölüm arasında bir hafta, 2. Bölümle 3. Bölüm arasında bir hafta geçmiş olduğu belirtildiği hâlde; 3. Bölümle 4. Bölüm, 4. Bölümle 5. Bölüm arasındaki zaman geçişleri net olarak belirtilmiş değildir. Ancak yaşanan olaylara bakıldığında bu dönemin de birkaç haftalık bir zaman dilimini içerdiği tahmin edilebilir. Yaşlı kadınlar için geçmek bilmezliği dışında oyunda zamana özel bir anlam yüklenmez. Saatle ifade edilen zaman akışı kız kardeşlerin ataletini ortaya koymak dışında özel bir işlev yüklenmez. Koca konakta her gün bir diğerinin tekrarı olarak yaşanmaktadır. Değişen tek şey konaktan, konaktaki yaşamdan ayrılmayı seçmiş olan Kız'ın evliliğe giden hayatıdır.

Oyunda tek bir mekân kullanılır. Yazar bunun önemine işaret edebilmek adına esprili uyarı notlarına ihtiyaç duymuş görünmektedir. Bu hususu görünür kılma adına beş bölümün açılış parantezlerini alt alta sıralama yoluna gideceğim:

> [1. Perde, 1. Bölüm]
>
> *(Konak yavrusu eski bir evin oturma odası. Ağır, zengin görünüşlü eski eşyalar. Dekor, seyircide genel olarak çökmüş fakat vekar ve ihtişamını muhafaza eden bir yaşlı kadın tesiri uyandırır. Stilizedir. Dipte bir kapı. Sofaya açılır. Pencereler, arkada bir büyük asma saat. Perde açıldığı zaman üç kadın koltuklara oturmuş, gergef işlerler. Hepsinin üstünde, sıkı, kapalı, koyu*

renk elbiseler. Her birinin sesi, konuşma hızı, edası ve tikleri başka başkadır.

Konuşma sırasında gayet ağır, sessizliklerle bölünmüş, sırasında tempolu ve orkestral. Oyunda hareketler bütün olarak stilize ve senkronizedir. Konuşmalar ve hareketler arasında olduğu gibi, özellikle üç kadının hareketleri arasında da beraberlik ve uyarlık vardır. Bir yaz akşamı. Saat yedi defa vurur.) (K/BO4, 155)

….

[1. Perde, 2. Bölüm]

(Aynı yer. Kadınlar aynı kıyafetlerle aynı yerlerde oturmaktadır. Elleri boş. Saat aynı darbelerle altıyı vurur. Kısacası, hemen her şey aynı. Yalnız aradan bir hafta geçmiştir.) (K/BO4, 167)

….

[2. Perde, 3. Bölüm]

(Tabii aynı yer. Aradan bir hafta geçmiştir. Gece. Saat sekiz buçuğu beş geçer. Genç kız oturur. Elinde sigara. Dumanı büyük bir zevkle ve acemilikle üfler. Hayale dalmıştır. Tahir girer. Elinde bir telgraf….) (K/BO4, 179)

….

[2. Perde, 4. Bölüm]

(Söylemeye lüzum yok, aynı yer. Anne ve B. Teyze yerlerinde oturmuşlardır. Kucaklarında, uçları yere deyen büyük beyaz çarşaflar, düzenli ve uyumlu hareketlerle marka işlerler.) (K/BO4, 189)

….

[3. Perde, 5. Bölüm]

(Artık yazmaya sıkılıyorum ama yine aynı yer; nikâh günü. Geride bir vazo içinde beyaz çiçekler. Tahir'in üstünde, oturmamış, koyu renk bir elbise. Cafcaflı bir kravat. Neşelidir. Islık ça-

> *larak, dans ederek toz alır. Kapı açılır. Kadınlar içeri girerler. Yüzleri ciddi ve gamlı. Ellerinde şık oyalı mendiller.)* (K/BO4, 200)

Bölüm başlangıçlarından da anlaşılacağı gibi yazar dekorla bir etki yaratmaya çalışmakta, yaratmak istediği temel etkinin değişmezlik olduğuna vurgu yapmakta ve bölüm değişimlerini küçük aksesuarlarla görünür kılmak adına tedbirler almaktadır.

Biçem ve Dil

Kanaviçe'de biçem açısından dikkat çeken iki önemli özelliği, oyunda benzetmeci anlayış çerçevesinde stilizasyona yönelme ve mizaha ağırlık verme olarak tespit etmek mümkündür.

Yazar oyununda her ne kadar benzetmeci anlayışı seçmiş olsa da temel kaygısı gerçeğin benzerini yaratmadaki başarı/başarısızlık değil, özellikle oyun kişilerini birer plastik değer olarak görüp onların hâl ve hareketleriyle sahnede özgün bir düzenleme yaratmaktır. Öyleki oyunda seyirci açısından seyredilecek olan, art arda gelen olaylar değil, olayların oluşundaki tipik yanılgılar, yanlışlar, kusurlardır. Gösterilenin tipikliği, sıradanlığı stilizasyon yoluyla, sıkıcılıktan kurtarılmakta, seyredilir kılınmaktadır.

Eski ve yaşlı üç kadın oyunda bir koro gibi hareket eder. Böylelikle belli bir tutum ve davranışı sergilerken birbirinden belirgin farklılıklar gösteren üç ayrı oyun kişisi kullanmanın olası sorunları giderilmiş olmaktadır. Özdemir Nutku Mayıs 1961'de Türk Dili Dergisinde yayımlanan bir yazısında (551) bu hususu şu sözlerle değerlendirir:

> Özakman bu oyunda üç yaşlı kadını bir koro gibi düşünmüştür. Üç yaşlı kadın bir tek kavramın sembolü olmuştur. Her birinin ayrı özellikleri olduğu halde, bunlar bir tek düşüncenin ve bir tek sorunun birleştiği bir tek görüntü olarak ele alınmışlardır. Bunun için, Özakman, diyalog düzeninde de kendi oranında bir yenilik yapmış ve bu üç yaşlı kadının konuşmalarını bölmüştür. Bir cümlenin başını biri, ortasını biri, sorununu da başka biri söylüyor. Yazar bu yöntem ile üç kadını bir tek kişilikte toplamış; oyunun bu özelliğini vurgulamak için de onları gerçeğin berisine iterek stilize duruma sokmuştur. Kısacası, bu üç yaşlı kadın daha çok fanteziye yönelen 'grotesk' görüntülerdir. Oyu-

> nun öbür kişileri ise gerçek düzlemi üzerinde. Genç kız ile genç oğlanın stilize oyun kişilerine bağlanması Tahir adındaki uşak ile oluyor.

Üç kız kardeşin stilizasyonunda mekanikleştirmenin, bir başka deyişle insani olmayan uyumluluğun varlığı dikkat çekicidir. Yazar bunu sağlamada, cümleleri art arda konuşan üç kişi arasında bölme, aynı sözleri farklı ağızlardan tekrar ettirme, birbirini sıkı bir dikkatle denetleyen üç kişinin insani herhangi bir aksamaya asla izin vermemesi gibi yöntemlere başvurmuştur. Bu yöntem, tam da ele alınan yaşam şeklinin özelliklerine denk düşer. Söz konusu yaşam şekli, bireylerin olmadığı, kişilerin birbirine hoşgörüyle bakmadığı, kişilerin ancak geleneğe/kurallara uymaları hâlinde kabul görebildikleri bir yaşam şeklidir çünkü.

Üç kız kardeşin mekanik stilize hareketleri onların komikleştirilmelerinde de temel yöntem olarak kullanılmıştır. Üç kız kardeşin beraberliği öylesine mekanik bir yapıdır ki dışarıdan gelen herhangi bir unsuru anında parçalayıp atmakta, bunu yaparken de herhangi bir insani özellik göstermemektedir. Bu hâliyle de komik birer varlığa dönüşürler. Oyunda yer alan tahkikat neticelerini değerlendirme sahneleri bu şekilde yaratılan komiğin tipik örnekleri sayılmalıdır.

Üç kız kardeşin mekanik işleyişi her aşamada komiği üretir. Öyleki üç kadının mekanikliği yalnızca fiziksel değil zihinsel bir süreç olarak da ortaya çıkar. Aşağıda yer alan seçilmiş örnekler yazarın bu konuda ne derece farklı yöntemler benimsediğini göstermesi bakımından önemlidir.

> ANNE - Bir şey yapmalıyız.
>
> B. TEYZE - Ne gibi?
>
> K. TEYZE - Hiç olmazsa daha fazla merak etmeliyiz. (K/BO4, 156)
>
> ….
>
> K. TEYZE - […] Mutlaka çok kötü bir şey oldu.
>
> B. TEYZE - Vaktinde dönmemesinden daha kötü bir şey düşünemiyorum. (K/BO4, 157)
>
> ….

B. TEYZE - Bir teklifim var.

ANNE - Söyle!

B. TEYZE - Birimiz pencereden baksın. Belki geliyorlardır.

K. TEYZE - Çok doğru, belki de geliyorlardır.

ANNE - Sahi, o zaman boş yere telaş etmiş olacağız.

[….]

ANNE - İsterseniz. hava almaya çıkmışız gibi bahçeye insek… Bakarız.

B. TEYZE - Bu, ödün verdiğimizi belli eder.

K. TEYZE - Şımarır.

ANNE - Yaa!

K. TEYZE - Zalimleşir!

ANNE - Yaa!

B. TEYZE - En iyisi beklemek. (K/BO4, 157–158)

….

TAHİR - [….] Küçükhanım evden çıkınca, ben de talimatınız gereği peşine takıldım.

B. TEYZE - Bu tabiri sevmedik biz Tahir!

TAHİR - Hangisini efendim?

B. TEYZE - Küçükhanımın peşine takılmandan tabii. Onu takip ettin. (K/BO4, 159)

Mekanik bir işleyişle hareket eden bu üç kız kardeş bir makine değildir elbet. Üçü de birer insandır. Nitekim hareketlerindeki mekanizm sıklıkla bozulur. Üç kadın şaşırmamaları gereken yerde şaşırır, merak etmemeleri gereken şeyleri delice merak eder, hatta gün gelir bir bardak çaydan fazlasını içmeyi bile(!) isterler. Bütün bu aksaklıklar ise kendileri tarafından tez elden ortadan kaldırılması gereken, en azından gizlenmesi, belli edilmemesi gereken ayıplar olarak değerlendirilir. Dışarıdan bir türlü dönmeyen hane halkını merak etmemiş gibi yapmaya çalışırlar örneğin. Evin kızına gelen

mektubun kimden geldiğini delice merak etseler de bu meraklarını belli etmemeyi tercih ederler. Üstelik, işi bu eğilimlerini başkalarına dikte etmeye kadar vardırırlar:

B. TEYZE - Tahir.

TAHİR - Buyurun hanımefendi.

B. TEYZE - Nikâhta şahit olacakmışsın.

TAHİR - Vallahi efendim, benim bu işte hiç günahım yok.

ANNE - Biliyoruz.

K. TEYZE - O uğursuz töreni bir sen göreceksin.

B. TEYZE - Ne görürsen.

ANNE - Bize anlatırsın.

K. TEYZE - Ağır ağır, tafsilatıyla.

TAHİR - Baş üstüne efendim.

B. TEYZE - Ciddi olmalısın.

K. TEYZE - Gülmek yok.

ANNE - Katiyen.

K. TEYZE - Bu işi zorla kabul ettiğin belli olmalı.

TAHİR - Şüphesiz efendim.

B. TEYZE - Tasvip etmediğimiz iyice anlaşılmalı.

ANNE - Apaşikâr.

K. TEYZE - Tebrik edecek mi?

B. TEYZE, ANNE - Yaa…

ANNE - Bu çok mühim.

K. TEYZE - Bence.

ANNE - Gayet soğuk bir şekilde.

B. TEYZE - Tebrik etmeli.

ANNE. - Evet, ailemize bu yakışır. (K/BO4, 200-201)

Kanaviçe'de komiğin kullanımına ilişkin ayrıntılı bir değerlendirme yapan Sevinç Sokullu (1993, 312–313) bu konuda şunları kaydeder:

> Kelimelerin aykırı kullanılışından doğan gülünçlük nasıl doğal olmayan, mekanik bir yaşamı da gülünçlüyorsa, karşıtlıktan doğan gülünçlük de kuşaklar arasındaki karşıtlığı simgelemek için kullanılır. Bu türden bir gülünçleme Kanaviçeli Oyun'da yapılmıştır. Hiç evlenmemiş iki yaşlı kız ile dul kardeşleri eski İstanbul göreneğinin dar kuralları içinde katılaşmışlardır. Soyluluğun ve kentsoylu ahlakının oluşturduğu kişilikleri, cinsel isteklerin bastırılması sonucunda erkek düşmanlığı ve yaşam korkusuyla kabuk bağlamıştır. Yazar bu katılığı, evdeki gençkız ile ihtiyar teyzeleri arasındaki karşıtlıktan çıkarır. Yaşlı kadınların katılaşmış ruhları mekanik görünümleri ve kesik sözlerinde belirir.
>
> [….]
>
> Töre ve görenek eleştirisi yerini toplumsal taşlamaya bıraktıkça sözle yapılan gülünçlemede tekrar ve abartma da yerini istihza, kinaye ve telmihe bırakır.

Stilizasyon, zıtları bütün keskinliği ve çarpıcılığıyla bir araya getirmede de kolaylaştırıcı bir işlev yüklenir. Zıtları bir araya getirmek suretiyle elde edilen canlılık, çarpıcılık, keskinlik, mizaha uygun ortam oyunun temel özellikleri olarak ön plana çıkmaktadır.

Oyunda birtakım aksesuarlara da işlev yüklenmiş olması dil ve üslup açısından dikkate değer bir diğer özelliktir. Duvardaki saat yalnızca duvardaki saat değildir örneğin; "yirmi senedir ne ileri giden, ne geri kalan" bir saattir. Yaşanan evde saatin bile kural dışına çıkmaya hakkı yoktur çünkü. Tahkikat için kasket giymiş olan Tahir'in bu kasketi bir başka tahkikat için muhafaza etmesine bile izin verilmez:

> B. TEYZE - Çıkabilirsin.
>
> TAHİR - Başüstüne.
>
> B. TEYZE - O kasketi de kuyuya at. Bir daha görmeyeyim.
>
> TAHİR - Belki bir gün yine lazım olur.

ANNE - Hayır, lazım olmayacak.

K. TEYZE - Asla.

TAHİR - Siz bilirsiniz. (K/BO4, 197)

Duvar saatine uygulanan katılığın kaskete de uygulanması, yaşanan evde hayata, canlılığa ne derecede izin verilmediğinin kanıtı olarak işlev görür.

Oyunda önemli yer tutan aksesuar kullanımlarından biri de kadınların kanaviçe işliyor olmalarıdır. Kanaviçe ve kanaviçe işleme edimi oyalanma, vakit geçirme aracı olduğu kadar kendi gerçekliklerinden kaçma eğilimindeki kadınlar için birer sığınak anlamı da taşımaktadır. Sıkıştıkları, sorunlarına çözüm üretemedikleri her aşamada kanaviçe işlemeye dönerler bu yüzden. Öyleki yazar sıklıkla tekrarlanan bu durumu oyun metninde kısaca "(Eller çalışır)" uyarısıyla verir.

Kolonyalı üç bardak su da oyunda kimi zaman özel işlev yüklenen aksesuar parçaları arasında yer alır. Üç kız kardeş için rahatlamanın tek yolu üç bardak (birer bardak) sudur. Rahatlama ihtiyacı duydukları her an Tahir'e üç bardak su söylerler. Bu o kadar alışıldık bir tutumdur ki onlar için, üç bardak su söylemeleri gereken fakat söylemedikleri bir anda evin kızı devreye girme ihtiyacı hisseder:

> KIZ - Ne var bunda şaşacak, dehşete düşecek. İş iştir. Daktilo, steno öğreneceğim. Yazışmayı ben idare edeceğim. Telefonlara ben cevap vereceğim. Mektupları ben açacağım. Öyle yemeğini de şehirde yerim. Belki bir lokantada yerim. *(Kadınlar artık dayanamazlar ayağa kalkarlar.)* Sevineceğinizi tahmin etmiştim. Tahir! *(Tahir girer.)* Lütfen üç bardak su getirir misin? (K/BO4, 165)

Anlam üretmede yararlanılan bir başka aksesuar da evin kızına gelen mektup olur. Dışarıdan gelen bir nesne olarak (kirlilik anlamına geldiğinden) ürküntü yaratır üç kız kardeş üzerinde. Dokunamazlar bile mektuba. Yaşadıkları korunaklı hayatta dışarıyı o derecede kirli görmektedirler:

B. TEYZE - Galiba bir şey söylemek istiyorsun?

TAHİR - Evet hanımefendi. Küçükhanıma bir mektup geldi.

(Mektubu eliyle havaya kaldırıp gösterir.)

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - Mektup mu?

(Yavaş yavaş doğrulurlar.)

TAHİR - Evet.

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - Postayla mı?

TAHİR - Evet.

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - Küçükhanıma?

TAHİR - Evet efendim?

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - *(İnleyerek otururlar.)* Hiç şüphe yok!

K. TEYZE - Kıyamet yaklaştı.

B. TEYZE - Bir bakayım. *(Tahir mektubu gösterir. Yaklaşırlar. Büyük Teyze korkuyla geri çekilir.)* Yaklaştırma! İstemiyorum. *(Tahir mektubu sehpanın üstüne koyar.)*

K. TEYZE - Pullu değil mi?

B. TEYZE - *(Büyük bir acıyla.)* Evet, hem de pullu.

K. TEYZE - Üstünde açık açık ismi yazılı mı?

B. TEYZE - Evet yazılı…

B. TEYZE, K. TEYZE, ANNE - Vah vah vah…

ANNE - Kaç kişinin elinden geçmiştir. (K/BO4, 168–169)

Kanaviçe'ye egemen olan mizah anlayışını kara komedya olarak nitelemek mümkündür. Oyunda seyircinin güleceği hemen her şey gerçekte belli bir insan grubunun vahim, kaygı veren hâlidir çünkü. Oyunda sıklıkla kahkahaya dönüşecek kadar güçlü espriler yer alsa da ulaşılan gülme umut içermeyen, buruk bir gülüşten öteye geçmez.

Oyunun biçem açısından temel özelliklerinden biri de yalın ve çarpıcı dil kullanımıdır. Evin kızının evden ayrılırken teyzelerine ve annesine söylediği şu sözler konuyla ilgili önemli bir örnek olarak dikkat çeker:

KIZ - Anne, teyzelerim, beni affedin ne olur. Başka çarem yoktu. Sizleri böyle azap heykelleri gibi yapayalnız gördükçe büyük bir korkuya kapıldım. Bir gün benim de dördüncü bir hey-

> kel gibi sıraya gireceğimi düşününce… Beni affedin. ne yaptımsa mutlu olmak için yaptım. Allahaısmarladık. (K/BO4, 209)

Evin kızının evden ayrılmakla neleri terk ettiğini ifade edişi de aynı derecede yalın ve güçlü bir dilin örneğini oluşturur:

> KIZ Gerçekten. 20 sene sabrettim. Şimdi de son derece azimliyim. Kanaviçeye paydos! Size ahlaki roman okumaya da… Kabak kalyesi veya bamya yemeye de. Madam Eleni'den Fransızca ders almaya da paydos! Şunu da söyleyeyim. Bugün o arsız komşu kızına selam verdim. Dönüşte dolmuşa bindim. Köşedeki muhallebiciden de dondurma yedim. Yemek saatinde aşağı inerim. *(Çıkar. Bir ölü çıkmış ev sessizliği)* (K/BO4, 166)

Bu sözler aynı zamanda kızın yaşamının da özetidir. Stilize oyun kurgusu yazara koca bir yaşamı üç beş cümleyle özetleme olanağı vermektedir. Aslında birkaç kalemden oluşan yaşam koca bir yaşam değildir çünkü.

Kanaviçe'de konu tipik ama konuyu ele alış şekli, konuya bakış açısı tipik ve sıradan değildir. Yazarın bu tutumunun kaynağını onun tiyatro anlayışında bulmak mümkündür. Atilâ Sav'ın (Mart 1980, 106) Özakman'ın tiyatro anlayışına ilişkin şu sözleri **Kanaviçe**'nin üslubuna ilişkin önemli bir ipucu niteliğindedir:

> Tiyatromuzda 1950 kuşağının önde gelen temsilcilerinden biri olan Turgut Özakman, 'Kanaviçe'de güldürüyü o döneme özgü bir tiyatro anlayışıyla işliyor. Arı tiyatro'nun da zamana dayanabilen, eskimeyen bir yönü var. Eğlendirici bir güldürü. Tıpkı oyundaki yaşlı kadınların gergeflerinde işledikleri kanaviçe gibi özenle, beceriyle kurulmuş.

Bütün bu üslup özellikleri Özakman'ın göstermeci oyunlar kaleme aldığı dönemin hazırlığı niteliğindedir. Oyun, "benzetmeci biçemde yazılmış olmasına karşın, geleneksel tiyatromuzun 'tipleme', 'söz güldürüsü', hareket ve mimikte stilizasyon [gibi] özellikleri sahne devinimi içinde sindirilmektedir," çünkü (Yüksel, 1997, 96).

Özetle; **Kanaviçe**, Özakman oyunları arasında özgün bir sahne dili ve estetiği yaratma çabası bakımından deneme niteliğinde önemli bir eserdir. Yazar bu oyunuyla dönemin gerçekçi oyun anlayışından uzaklaşarak stilize bir anlatıma yönelir. Bu stilize anlatımda dikkat çeken özellikler arasında ekonomik dil kullanımı, mizah, oyun kişile-

rinin plastik birer değer olarak tasarlanması, oyunda dekora, aksesuara, hikâye parçalarına özel anlamlar yüklenmesi gibi özellikler dikkat çekicidir.

2.1.5. Ocak[1]

İlk kez Devlet Tiyatrosunca Ergin Orbey yönetiminde hazırlanan ve 2 Şubat 1962'de Bursa'da, ardından 17 Mart 1962'de Ankara'da sahnelenen **Ocak,** yazarın 1956 yılında Almanya'da bulunduğu dönemde kaleme aldığı **Sahici Oyun** adlı oyunun birkaç küçük değişiklikle yeniden yazılmış hâlidir.

Özakman oyunları arasında en çok sahnelenenlerden biri olan **Ocak**, **Gurbet Kuşları** adıyla -Halit Refiğ ve Orhan Kemal'in müdahaleleriyle büyük oranda değiştirilerek- 1964 yılında filme alınmıştır.

Ayşegül Yüksel (1997, 97) **Ocak**'ı "Türk yazarları tarafından bir dolu benzerinin daha önce de, daha sonraki yıllarda da yazılmış olduğu, ancak hiçbirinin aşamadığı bir düzeye ulaşmış bir yapıt" olarak değerlendirir. İlk kez 1963 yılında, Ankara'da Dernek Yayınları'nca yayımlanan bu oyun, Sevda Şener'in de dile getirdiği gibi (1984, 6-7), "Türk tiyatrosunun klasiklerinden" sayılmalıdır.

Olaylar Dizisi

Bir Pazar sabahıdır. Dört çocuklu yedi kişilik bir yoksul bir ailenin üyelerini tanırız. Baba (Tarık) işleri yolunda gitmeyen bir araba tamircisidir. Ailesine daha iyi yaşam koşulları sağlamak için didinmekte; başarısız olmak, başkalarına ya da çocuklarına muhtaç kalmak istememektedir. Ailenin dağılmasından korkan anne (Safiye) ise kocasının çare arama çabalarına destek vermekte, sabırla işlerin yoluna girmesini beklemektedir.

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 4 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar O/BO4 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Evin yaşlı üyesi Büyükanne ise kendini paşa konağında paşa karısı zanneden, gerçeklerle bağını koparmış; ailenin diğer fertleri için katlanılması, idare edilmesi gereken biridir.

Evin tek kızı ve iki oğlanın küçüğü olan Sevda ise bir ayağı aksadığı için kendisine acınmasından bunalmış, dışarıda kendisine yakınlık gösteren bir erkekle buluşmaya çalışan, başına kötü bir iş gelmesinden kaygılanılan genç bir kızdır.

Evin küçük oğlu Özcan yaşadığı evde kendini bir sığıntı gibi hisseden; işten, çalışmaktan kaçan buluğ çağında bir delikanlıdır.

Ortanca oğul Fazıl, o güne kadar hep çalışarak, sorumluluk alarak yaşamış; sabırlı ve özverili bir gençtir. Bu hâline öfkelense de sorumluluk duygusu yüzünden aile içindeki konumunu terk etmesi söz konusu değildir. Kendi yapamadıklarını yapmaları için kardeşlerinin haytalıklarına el altından destek vermektedir.

En büyük oğul Nihat ise –biraz da yetiştiriliş şeklinden- günlük hayatın hayhuyundan uzak, yalandan da olsa insanların mutlu olması gerektiğine inanan, insanları mutlu etmek için hayallerine dokunmamaya özen gösteren, bunun için güzel sözler söylemeye ve gönül almaya gayret eden biridir. Öyleki özellikle Büyükanne'nin –elbet ailenin diğer fertlerinin de- hayal dünyasına uygun davranan, bunun için özel bir gayret gösteren tek kişi odur. Çalışmayan, üzerine düşen maddi sorumlulukları yerine getirmeyen, tıpkı diğer kardeşleri gibi dışarıda bir dünyanın hayallerini kuran uçarı biridir diğer taraftan.

Tam bir sıkışmışlık ve bunalmışlık gözlenir ailede. Evin babası Tarık komşudan gelen müzik sesine bile tahammül edememekte; en ufak bir aksama başta Tarık'ı olmak üzere sorumluluk algılarına göre evin bütün erkeklerini çileden çıkarabilmektedir. Bu sıkışmışlık ortamında karısının anlayışlı davranması bile Tarık için bir yüke dönüşebilmektedir. Tarık'ın, evin sorunlarının çözülmesi bağlamında, talihinin yaver gitmesine umut bağlamış olması, evin küçük oğlu Özcan için bir dalga geçme malzemesidir.

Evin kızı Sevda ise tıpkı annesi Safiye gibi babasına destek vermeye gayret etmekte, onun günün birinde başarılı olacağına inancını yitirmemektedir. Öyleki işlerinin yolunda gitmeye başlayacağı günlerden söz ederek babasından o günler geldiğinde kendisine bir guguklu duvar saati almasını bile ister. Zengin olacakları günü bekleme-

den kimsenin kendilerini tanımayacağı bir mahalleye taşınma yanlısıdır diğer taraftan. Yaşadıkları ortamdan bunalmış olduğu her hâlinden bellidir.

Sevda'nın alış veriş için de olsa sık sık sokağa çıkıyor olması öncelikle ağabeyi Fazıl'ı, sonra da babası Tarık'ı rahatsız etmektedir.

Babanın işe gitmek üzere evden ayrılmasının ardından Fazıl'ın da yaşadığı koşullardan bunalmış olduğunu, o akşam eve gelmemiş olan Nihat'a, dışarıda olabilmesi için harçlık verdiğini öğreniriz. Sevda ise her dışarı çıkışında buluştuğu delikanlıyla beraber olmaktan neden keyif aldığını anlatır ağabeyine. Rahat bir oğlandır buluştuğu kişi ve Sevda'yla dalga geçebilmektedir; budur bütün sebep. Yaşadığı evde topallığının sözünün bile edilmiyor olmasından, her soruna büyük bir ciddiyetle yaklaşılıyor olmasından şikâyetçidir çünkü Sevda.

Nihat gelir. İnsanların mutlu olmasını önemsemekte, bunun için duyarlılık göstermeye çalışmaktadır. Ev halkını biraz neşelendirebilmek için, o akşam evde ziyafet çekmeyi önerir kardeşlerine.

Evlatlarının hepsinin gitmekten söz ettiğini gören Safiye onları azarlar. Her ne kadar azarlasa da onları bir arada tutamayacağının da farkındadır öte yandan. Hiç değilse birinin kurtuluşunu temin etmek adına kızına, sevdiği oğlanla evlenmesine izin vereceğini açıklar. Bu uğurda kenarda tuttuğu tek serveti olan bileziğini ona verecektir üstelik.

Ancak çok geçmeden eve dönen baba, satılık eski bir araba olduğunu, o arabayı ucuza alabilmeleri hâlinde tamir edip taksicilik yapabileceklerini, böylelikle geçim sorunlarının kalmayacağını ev halkına anlatmaya başlar. Çok umutlu ve inançlıdır anlatırken. Onun bu hâlini gören Safiye, kızına söz verdiği bileziği sakladığı yerden çıkararak kocasına verir. Dağılmak üzere olan aileyi kurtarmanın bir yolu olabilecektir belki bu araba. Safiye yine destek vermektedir kocasına.

İkinci bölüm, Tarık'ın yeni alınan ve bir türlü çalışmayan eski arabaya kahredişiyle başlar. Tam umutları tükenmek üzereyken Sevda'nın içtenlikle yanına gelip bir daha denemesini istemesi üzerine Tarık bir kez daha tamirhanenin yolunu tutar.

Ağabeyi Fazıl'ın çizmelerini giyerek sürgünden dönen paşa dede rolüne bürünen Özcan, bu hâliyle büyükannesini dehşete sürüklerken Fazıl eli sargılı bir şekilde eve

gelir. Sinemanın arkasındaki sokakta gördüğü Sevda'dan hesap sorar yine, dışarı çıkışını kesin bir dille yasaklar. Artık alışverişe Özcan gidecektir ama beklendiği gibi olmaz: Fazıl'ın banyoya geçtiği bir sırada, ders çalışması gerektiği bahanesiyle kaytaran Özcan'ın yerini yine Sevda alır. Her ne pahasına olursa olsun dışarıya çıkmayı istemektedir çünkü.

Nihat gelir. Mutludur. Çok geçmeden mutluluğunun sebebi anlaşılır: Yeni girdiği işinden ayrılmış, dört günlük yevmiyesiyle de annesine bir inci kolye alıp evinin yolunu tutmuştur. Durumu öğrenen Fazıl, ağabeyinin bu davranışına sert tepki gösterip kavgaya tutuşma noktasına gelse de, Nihat'ın soğukkanlı hâli itişip kakışmayı önler. Konuşmalardan iki büyük kardeş arasındaki temel sorunun Fazıl'ın çekememezliği olduğunu anlarız. Nihat hep kayrılmıştır Fazıl'a göre; kendisi ise hep ağır yüklerin altına sokulmuştur. Çocukluktan gelen bir çekişmedir bu. Nihat'sa Fazıl'ın hep mükemmel olmaya çalışmasından, bunu sevgisizlik derecesine kadar vardırmış olmasından rahatsızdır.

Ağabeyi Nihat'ın açıklamalarından Büyükanne'nin gerçekte paşa konağında büyümüş bir besleme olduğunu öğrenen Özcan, hiç hoşlanmaz bu yeni bilgiden. Sığındığı yalanlardan biri daha elinden alınmıştır çünkü.

Sevda'nın yardımıyla sargısını yenileyen Fazıl, onunla birlikte banyodan çıkar. Ağabeyi Nihat'la kardeşi Özcan'ı -bir miktar "borç" vererek- sinemaya, Sevda'yı da yeni bir şarap almak üzere bakkala gönderir.

Tarık arabayı çalıştırmayı başarmış bir şekilde evine döner. Bunu refaha kavuşacakları yeni dönemin başlangıcı kabul ettiğinden kızının istediği guguklu saati de almıştır üstelik. Keyfi yerindedir. Her şey yoluna girdi diye düşündüğü bir sırada Fazıl'ın, Sevda'nın "sevdiği çocuğa" kaçtığını açıklaması üzerine donar kalır. Safiye'nin boynundaki inci dizisi kopar. Guguklu saat çalışır.

Oyunun üçüncü bölümünde zaman üç ay sonrasıdır. Sevda'nın gidişi üzerine anne hastalanmış, evin işleri erkeklere kalmıştır; aile sefil durumdadır. Fazıl'ın çalıştırılan arabayla taksicilik yapmaya başlaması üzerine Nihat da tamirhanede babasına yardım eder olmuştur ama kimse rahat değildir. Tarık'la Nihat'ın eve dönüp akşam yemeği için kolları sıvadıkları bir anda Fazıl eve gelir. O gün durakta karşılaştığı kardeşini alıp eve getirmiştir. Sevdiği gençle evlenememiş olan Sevda'nın baba evine dönmekten baş-

ka çaresinin kalmamış olduğu anlaşılır. Baba -her ne kadar bu duruma itiraz etse de- annenin ağırlığını koyması üzerine kızının eve dönmesine razı olmak zorunda kalır. Dışarıda, arabanın içinde eve alınmayı bekleyen Sevda, Fazıl tarafından eve getirilir. Sofraya bir tabak daha konacak, Sevda yeniden ailenin üyesi olacaktır. Evin kızının kolları sıvayıp o günün akşam yemeğini yapmak üzere mutfağa geçmesiyle yaşanan olumsuzluk tatlıya bağlanmış, aile yeniden toparlanmış olur.

Kurgu ve İleti

Ocak bir arada yaşamaktan memnun olmayan yedi kişilik bir ailenin içinde bulunduğu durumun (yaşadığı sorunların) sergilenmesinden oluşur. Gelişime, değişime neden olan herhangi bir aksiyonun varlığından söz edemeyiz. Olaylar dizisinde yer alan eylemler, günlük hayatın basit edimleri olmaktan öteye geçmez. Büyük olaylar olduğunda da, bu büyük olayların oyun kişileri üzerindeki etkisi, kişiler üzerinde ya da durumda neden olduğu değişiklik üzerinde durulmaz. İçinde bulundukları geçim sıkıntısından, bu geçim sıkıntısının neden olduğu sıkıcı, boğucu yaşantıdan kurtulma isteği ve hayaliyle yaşayan insanların kendi gerçekliklerine yabancılaşmış olmaları durumu olaylar dizisinin temelini oluşturmaktadır.

Ailenin içinde bulunduğu geçim sıkıntısı karşısında her bir aile bireyi farklı bir konumlanış içine girmekte, farklı bir tutum takınmakta, farklı bir mücadele yürütmektedir. Oyun, gerçeklik karşısındaki bu konumlanışın, mücadele etme biçimlerinin resmini çekmekle yetinir. Bu resim seyircinin duygudaşlık kurabileceği bir resim olduğu kadar içinde barındırdığı ironi dolayısıyla aynı zamanda mesafeli kalmak durumunda olacağı bir resimdir.

Her bir oyun kişisi kurduğu hayal dünyası dolayısıyla bir şekilde kendi gerçekliğiyle çatışır. Bu çatışma oyunun asal çatışmasını oluşturur. Oyun kişilerinin birbirleri arasındaki anlaşmazlıklar ise temelde bir ilişki biçimini vermekten öteye geçmez.

Oyunda kişilerin içinde bulundukları gerçeklikle barışık olmamaları durumuyla hiçbir şeyin değişmiyor olması durumu birbiriyle son derece bağıntılıdır. Hiçbir şey değişmemektedir çünkü değiştirmek için gerekli somut adımın gerçekçi bir bakış açısıyla atılması gerekmektedir. Oysa oyunda gördüğümüz aile, kendi sosyo ekonomik gerçeklikleriyle örtüşmeyen etik değerlere sahip, yoksul bir ailedir. Her ne pahasına olursa

olsun yoksulluktan kurtulmalıyız diyebilecek bir aile olmadıkları gibi, yeni bir değerler sistemi geliştirmekten de son derece uzaktırlar. Her bir oyun kişisinin önünde, yetiştirilme şeklinden, sahip olduğu değerlerin niteliğinden kaynaklanan engeller olduğunu görürüz.

Tarık ailece kalkınmak için ailece çalışmak gerektiği fikrinde değildir örneğin. Ailesinin yükünü kendisi sırtlamaya çalışır. Çocuklarından istediği en fazlasından yardımdır, bunun için de herhangi bir zorlamada bulunmaktan özellikle kaçınır.

Anne aileye karşı sorumluluklarını, ev işleri ve evin düzeninin teminiyle sınırlamış, eski çağa ait bir kadındır. Bunu en iyi şekilde yaptığında herhangi bir soruna meydan vermeyeceği kanaatindedir, ama olaylar hiç de onun düşündüğü gibi gelişmez.

Nihat, küçüklüğünde kendisine gösterilen özel yaklaşım dolayısıyla atılımcı, girişken, işbilir olmak yerine sevecen, hayalci, tembel olmayı seçmiş; hiçbir beceri geliştirmemiş, sorumluluk almaktan çok uzak, sorunları sevgi ve gönül almayla çözebileceğini düşünen genç bir adamdır. Bu yüzden sorunların çözümünde son derece yetersiz kalır.

Fazıl evden kaçıp gitmeyi hayal etmektedir ama o güne kadar hep sorumluklarıyla var olmayı seçmiş olduğundan başka bir varoluş şeklini benimseyip hayata geçirebilmesi hemen hemen mümkün değildir. Yardımcıdır o. İyi bir yardımcı olmasının onu kendi sorunlarının üstesinden gelebilir bir insan kılmaya yetmeyeceği açıktır.

Sevda, sevdiği insanla boğuculuktan uzak bir yaşantı sürmek istemektedir ama bunu nasıl yapacağına dair hiçbir fikri yoktur. Annesinin yardımcısıdır o. Kaçıp gitmek istese de kaçmayla birlikte ortaya çıkacak sorunların da, onlarla mücadele etmek için ihtiyaç duyacağı özelliklerin de farkında değildir.

Özcan ise tek sorumluluğu olan derslerini bile ihmal eden, sokaktaki sorunlarla baş edebilmek adına yalana sığınan küçük, tembel bir çocuktur.

Dört çocuk da evin bütün yükünü sırtlamış bir anne babanın kendilerine sağladıkları sevgi ortamında büyümüş, o güne kadar pek çok kötülükten, pek çok zorluktan, pek çok beladan uzak kalmış, dış dünyadan sakınılmış çocuklardır. Dışarıda, pek çok sorunla boğuşmalarını gerektiren bağımsız bir yaşantıya hazır değillerdir henüz. Gömleğinin yerini annesinden soran, evde yemek olduğunda karınları doyan, bulaşık yıka-

mayı bile bilmeyen çocuklardır onlar. Ağabeyden aldıkları parayı borç diye tanımlayacak kadar gururlu ama o borcu hiçbir zaman ödeyemeyecek kadar kendi ayakları üstünde durmaktan uzak kişilerdir. Bir arada yaşamaları zorunludur bu yüzden. Birbirine katlanamama nedenleriyle birbirlerine katlanmak zorunda olmalarının nedenleri aynıdır. Gitmek isteyenlerin bir nedenle gidememesi, gidenin de bir nedenle geri dönmesi bu yüzdendir.

Oyunda kişilerin durumu hep bir çelişki içerir. Ama'lı cümlelerle ifade edilebilecek bu çelişkiler, oyun kişilerinin her birinin içinde bulunduğu açmazı, giderek ailenin içinde bulunduğu açmazı ortaya koyması bakımından önemlidir. Oyunun bu özelliğini bir tablo ile göstermek oyun kişilerinin içinde bulundukları durumu ortaya koymak bakımından yararlı olacaktır.

TARIK		
Her türlü zorluğun üstesinden gelebileceği iddiasında		Çözemediği sorunlar karşısında deli olmayı talih sayacak kadar bunalmış durumda
Gelecek için güzel günler vaat eden		Yaşlılığını bile güvence altına alamamış olduğunun farkında
Yalnızlığa dayanamadığından oturma odasında tıraş olmayı seçen	AMA	Sorunların boğuculuğuna dayanamadığından tıraş olma bahanesiyle tekrar banyoya dönen
Çevresindekilere her şeyin üstesinden gelebileceği inancını vermeye çalışan		Başarısızlığını "talih"le açıklayan
Matematikten anlamayan		Projelerinin geçerliliğini matematik hesaplarıyla açıklayan
SAFİYE		
İçinde bulunduğu sorunları çözmek isteyen	AMA	Kızının "Niçin böyle oluyor anne?" sorusuna "Ne?" diye soracak kadar o sorunlardan kaçma eğiliminde.

Her şeyin iyi olmasını isteyen		Kötü giden şeylerin neden kötü gittiğinin cevabını bilmeyen
NİHAT		
Ağabeyinden aldığı yüz lirayı iş bulduğunda ödeyeceğini söyleyen	AMA	İş aramayı bile zor bir iş olarak gören
İnsanların mutlu olmalarını isteyen, bunun için bir düşünüş şekli geliştiren		Ailesiyle birlikte neden mutsuz oldukları üzerinde hiç düşünmeyen, ertesi gün evden ayrılacağını açıkladığında buna sevinilmemesine şaşıran
Kız kardeşine inci kolye almayı düşenemediği için hayıflanan		Evin geçimine katkı sağlama ihtiyacı duymayan
Sevmenin önemli olduğunu düşünen		Sevmenin sorumluluk duymayla bağını kurmaktan kaçınan
Kusurlu olmayı insanlar için bir hak olarak gören		Ağabeyinin "kusursuzluk" eğilimini bir kusur olarak görüp hoş görmeye, ona bu hakkı vermeye yanaşmayan
Yaşamayı iş sayan		Yaşamanın içinde işe/çalışmaya yer vermeyen
FAZIL		
Çayırların çimenlerin üzerinde yan gelip yatma hayalleri kuran	AMA	Çiftlikte bir ev hayaline itiraz eden
Gerçekçi olmak gerektiği kanaatinde		Hayal kuranları kıskanan
Zincirlerinden/sorumluluklarından şikâyetçi		Zincirlerine/sorumluluklarına dört elle sarılan
Cebinde para olduğu hâlde pek çok şeyden mahrum yaşayan		O parayı gezip tozmaları için, kızdığı, eleştirdiği, sorumsuzlukla suçladığı kardeşlerine veren

SEVDA		
Sevdiği oğlanla kaçmak, birlikte yaşamak isteyen	AMA	Bundan pek de umutlu olmadığından ailesinin olası yeni evinin iyi bir semtte olmasını isteyen, bunu hayal eden
Sevdiği oğlanla evlenmek isteyen		Bunun için kendi sorunlarını bile çözemeyen ailesinin desteğine ihtiyaç duyan
ÖZCAN		
Adam yerine konmak isteyen	AMA	Adam yerine konmak için yalana başvurup sokakta arkadaşlarına "paşa torunu olduğunu" söyleyen
Babasıyla dalga geçecek kadar büyük(!)		Sabah yataktan kalktığında yüzünü yıkamadan sofraya oturacak kadar küçük(!)
Adam olduğunu düşünen		Ailesinden utanan
Adam yerine konulmak isteyen		Alış verişe gönderileceği zaman "ders çalışıyorum" gerekçesine sığınan
"Paşa torunu" olmasının gerçek olmama ihtimalinin farkında olan		Gerçek olmadığını öğrendiğinde bundan hoşlanmayan
Ağabeyinin verdiği on lira harçlığı almayacak kadar gururlu		Gezmeye gideceği zaman fazladan bir on lirasının daha olmasını isteyecek, reddettiği parayı geri alacak kadar çocuk
BÜYÜKANNE		
Bir yerinin ağrıdığını hisseden	AMA	Neresinin ağrıdığını bilemeyen

Evin hanımefendisi muamelesi görmek isteyen		Ne zaman yemek yemiş olduğunu bile hatırlamayan

Ailenin içinde bulunduğu durumu, bu durumun kişiler üzerindeki yansımalarını sürekli örnekleyen, açımlayan; anlaşılır, görünür, algılanır hâle getiren yazar, bu ilişkinin temel özelliğini de iletişimsizlik olarak ortaya koyar. Sıkıntılı günler yaşayan, yoksulluk içinde kıvranan aile, sahip olduğu geleneksel değerler yüzünden aralarındaki iletişimi ihmal etmekte, bu yüzden de hiçbir sorununu çözememektedir.

> Özakman'ın Ocak oyunu, insanın "kendini ne kendine ne başkasına anlatamadığı" genel durumunun bizdeki izdüşümüdür. Ocak'da çoğu zaman "söz", kişilerin kendisini ifadesinde yetersizdir; hatta giderek anlamsızlaşır. Bir açıdan bakıldığında oyunun temel sorunsalı da budur: "iletişim-sizlik". Oyun boyunca konuşma dilinin kişiler arası iletişimdeki yetersizliği görülür. Kimsenin kimseyi gerçekten dinlemek, anlamak çabası yoktur. (Bir soru: Dinlese anlayabilecek midir?) Henüz oyunun başında beden dilinin iletişimde söz'e göre daha geçerli olduğu bir anda karşılaşılır. (Koca, 1998, 82)

Ailenin bütün sorumluluğunu üzerinde hisseden anne baba bu sorumluluğu evlatlarıyla paylaşma gereği hissetmez. Kendilerini "bir arabaya sürülmüş iki beygir gibi" hissettiklerinden "arabayı" iyi sürerlerse sorun kalmayacağına inanmaktadırlar. Ama arabayı iyi sürmeyi de bir türlü beceremezler. Dolayısıyla bekledikleri olumlu sonuca bir türlü ulaşamazlar. Kendi görevlerini ve çocuklarının görevlerini sıkı bir şekilde tanımlamış olan anne baba bunları yeniden değerlendirmeye, dolayısıyla da diyaloga gereksinim duymamaktadırlar. Evlatlarının yardımına muhtaç kalmaktansa ölmeyi tercih edecek kadar gururludurlar. Bu anlayışla yetiştirdikleri evlatlar da doğal olarak bireysel inisiyatifle sorumluluk almaktan uzak evlatlar olarak karşımıza çıkar. En güçlüleri olan Fazıl bile yardımcı olmaktan öteye geçemez. Yardım görevini mükemmel bir şekilde yerine getirse de sorumluluğunu yardımla sınırlamaktadır. Dolayısıyla anne baba da, çocuklar da yalnız kalmaya mahkûmdurlar. Her şeyin kötüye gittiğini gördükleri hâlde bunu konuşmaya yanaşmamaları onları daha da yalnızlaştırır.

Önder Paker (2008, 149) oyunun üzerinde durduğu temel sorunların oyunun yazıldığı dönemle ilişkisini kurarken şu hususları dile getirir:

> 1962 yılında ilk kez sahneye çıkan Ocak, yazıldığı dönemin toplumsal özelliklerinin de izlerini taşır. 1950'lerden sonra iktidara gelen hükümetlerin izlediği politika ve bu politikayı savunma tarzı, herkesi zengin yapma, her mahallede bir milyoner yaratma sloganlarıyla üslenmiş, toplumu ve dolayısıyla bireyleri etkilemiştir. Küçük Burjuva özlemleri taşıyan bireylerin, sıfırdan başlayarak bir gün zengin olabilecekleri umudunu körükleyen politikalar, hayalciliği yaşamlarının yegane lezzeti haline getiren insanlar yaratmışlardı.

Sevda Şener (2007, 115) Paker'le aynı tespiti yapmakla birlikte bu hususun oyuna yansıyışını özellikle mercek altına alır.

> Konunun ellili yıllardan başlayarak yaşanan, özellikle az gelirli kesimi etkileyen ekonomik sorun üzerine oturtulmuş olmasına karşın, yazarın bu konuda eleştiri yapmaktan kaçınmış olduğu görülür. Oto tamircisinin neden işsiz kaldığı açıklanmamış, çalışanların sosyal güvencesi olmaması irdelenmemiştir. Seyircinin dikkati koşulları yaratan nedenlere değil, koşulları yaşayan insanlara yönlendirilmiş, dramatik olan onların sıkıntılarından üretilmiştir. Çıkışsızlığın bu insanların zaaflarıyla açıklandığı izlenimi bile edinilebilir. Tarık fazla hayalci olduğu için girişti-ği hiçbir işin sonunu getirememiş, Safiye geleneksel anne ve zevce rolünü benimsediği için kocasına destek olmakla yetinmiş, Fazıl ailesine çok bağlı olduğu için babasına karşı çıkamamış, Nihat daha güzel bir dünya düşlediği için duruma ayak uyduramamış, Büyükanne geçmişin ezikliğini aşamadığı için masalsı bir geçmiş hayaliyle avunmuş, Sevda özürlü olmanın eksikliğini aşamadığı için yanlış bir ilişkiye girmiştir.

Bir durumun sergilenmesinden ibaret olan oyunda başlangıçtaki durum finalde de değişmez. Çünkü aile açısından ne sorun teşhis edilmiştir, ne de teşhis çabasına girilmiştir. Bu yüzden, hayat hiç değişmeden sürer gider. Baba Tarık yine projeler geliştirecek, ailesini ayakta tutabilmek adına onlara umut vermeye çalışacak; ailenin diğer

fertleri ise onu aşmaya niyetli olmadıklarından istemeseler de, kahrolsalar da, saçma bulsalar da, alay etseler de babalarının peşinden gitmek durumunda kalacaklardır.

Ocak, içinde barındırdığı pek çok ayrıntıyla farklı okumalara açık bir oyun olma özelliği gösterir. Oyunun iletisinin dönem koşullarıyla bağlantısını kuran Sevda Şener (2007, 47) bu konuda, özellikle gelecek güvencesinin yokluğu durumuna vurgu yapar örneğin:

> […] Ocak (1962) adlı oyununda, Turgut Özakman, ölesiye çalışmanın gelecek için güvence sağlayamadığı bir dönemin gelip çattığını göstermiş, bir gün gelip yaşlanma, hastalanma, çalışamaz duruma gelme olasılığının aile reisi olan babayı nasıl yıprattığını, duruma sabırla katlanan annenin gücünü nasıl tükettiğini, evlenme, yeni yerler görme, güvenli bir gelecek kurma umutları olan çocukları nasıl düşkırıklığına uğrattığını canlandıran bir düzenleme yapmıştır.

Oyunun farklı okumalara uygunluğuna işaret eden bir başka incelemeci de Önder Paker'dir (2008, 149):

> Turgut Özakman'ın Ocak'ı, Kapalı Biçimde yazılmış Burjuva eleştirisine yönelik oyunlara başarılı bir örnektir. Yazar, ele aldığı aile çevresinde alışılagelmiş yoksulluk ve toplumsal değer değişimi sorunlarına değinmek yerine, oyunda kişiler üzerinde durmuştur. Bu bakımdan Ocak, bir aile dramı olmakla birlikte, insanın evrensel hayalciliği ve bu yolla gerçeklerden kaçma özelliğini dile getiren bir oyun olarak incelenebilir.

Paker'in (2008, 149) oyunun iletisine dair tespiti de altı çizilmesi gereken bir farklı okuma örneği olarak önemlidir.

> Ocak'ta ana tema olarak ele alınan "hayalcilik", ekonomik güçlükler karşısında hayallere sarılan aile bireyleri ile önermesini şöyle oluşturur: "Ekonomik güçlükler, toplumun en küçük birimi olan ailede, çoğu kez hayaller, bireylerin dağılmasına, aynı nedenle de birleşmelerine neden olmaktadır".

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Ocak'ta oyun kişilerini incelerken onları üç öbekte toplamak, anlamlarını bu öbeklendirme yoluyla ifade etmek, oyundaki dengelemeyi ortaya koymak bakımından önemlidir.

Birinci öbekte anne Safiye ve baba Tarık yer alır. Baba Tarık aileyi geçindirme yükü altında ezilen, bu konuda yeterince başarılı olamamış ancak elinden gelen bütün gayreti gösteren; ailesini geçindirme, onları refaha kavuşturma problemini hayatının merkezine koymuş bir aile babasıdır. Kendisine dert ettiği bu problem onun, yer yer kendisinin de inandığı motive edici yalan hikâyeler anlatmasına, bu yüzden de hayal dünyasında yaşıyormuş izlenimi vermesine neden olur. Sürekli yeni bir projeden söz ederek ailesine umut vermeye, onları birlikte yaşama konusunda isteklendirmeye çalışmaktadır ama başarısızlıklarıyla ortaya çıkan mahcubiyeti, anlattığı bu hikâyelere kendisinin inanması sonucunu doğurmaktadır.

Anne Safiye kocasının durumunun farkında olduğu hâlde ondan desteğini esirgemeyen, evi çekip çevirme görevini sırtlamış, müşfik, özverili bir kadındır. Tek korkusu ailenin dağılmasıdır. Bunu önleme adına gösterdiği özveriyi hayatının anlamı, olmazsa olması sayma noktasına gelmiş olduğu bellidir. İçinde bulunduğu koşullanmışlığı, "Haklıymışsın Tarık. Seninle ben bir arabaya sürülmüş iki beygir gibiyiz. Gücümüz bitene kadar çekeceğiz. Başka çare yok. Bunlar da istedikleri yere gitsinler." diyerek ifade eder.

Anne baba karşısında yer alan öbekte çocuklar yer alır. Yaşadıkları koşullardan her ne kadar şikâyetçi olsalar da sevgiyle büyütüldükleri, dış dünyanın gazabından, şiddetinden korunmuş oldukları bellidir. Fakat her ailede olduğu gibi onlar arasında da aile içi dengelerden kaynaklanan farklı konumlanışlar, anlaşmazlıklar, çekemezlikler vardır.

Büyük oğul Nihat, küçüklüğünü hasta olarak geçirmiş, bu yüzden sürekli ihtimam gösterilmiş, kayırılmış; bunun bir sonucu olarak da hayatın yüklerinden uzak kalmış, sorumsuz, hayta bir gençtir. Bu kişilik özelliğini belli bir hayat felsefesiyle örtüştürdüğünü görürüz diğer taraftan: Hayal kurmaya, hata yapmaya, sorumluluklardan ve gerçeklerden kaçmaya izin veren bir hayat görüşüdür bu. Son derece gönül alıcı olabilmekte, çevresindekilerin içten içe gıpta ettikleri bir adama dönüşebilmektedir bu yüzden.

Nihat'ın bir küçüğü olan Fazıl ise, -onun tam tersi- küçüklüğünden beri sorumluluk almış, hayatı sırtlamış, kardeşleri okusun diye didinmiş biridir. O da kaçıp gitmek istemektedir içinde bulunduğu koşulların boğuculuğundan ama sorumluluk bilinci ağır bastığından bunu gerçekleştirmesi imkânsız gibidir. Babasının en önemli yardımcısıdır o. Çalıştığı için cebinde para olan; parasını, kardeşlerini sevindirmede kullanmaktan geri durmayan babacan bir ağabeydir. Öyleki -yanlış bulduğu hâlde- kız kardeşi Sevda'nın, hayallerinin peşinden gitmesine izin verir. "Mükemmelliğiyle" can sıkmaktadır diğer taraftan. Bunu dile getiren ağabeyi Nihat olur.

Evin kızı Sevda, Fazıl'ın küçüğü, Özcan'ın büyüğüdür. Topallığı yüzünden problemli bir genç kızlık dönemi yaşayan Sevda'yı oyuna girişi sırasında yazar şu sözlerle tanımlar: "İçine kapalı, hayal gibi sessiz; ama için için yaşattığı gizli, bu yüzden de gitgide kökleşmiş istekleri vardır." O da yaşadığı evden kurtulmak isteyenler arasındadır. Kurtuluş için düşündüğü formülse sevdiği adamla evlenmekten ibarettir. Ancak ailenin içinde bulunduğu koşullar telli duvaklı gelin olmasına izin vermeyince kaçmak zorunda kalır. Ailesinin -iyi davranmak adına- ona bir yapma bebekmiş gibi yaklaşmasından rahatsızdır. Bu durum onun yaşamaya, insanlarla birlikte olmaya, insan sayılmaya daha çok istek duymasına, bu isteği hayatının merkezine oturtmasına neden oluyor gibidir.

Evin küçük oğlu Özcan, yaşı dolayısıyla evden ayrılmaktan söz eder hâle gelmemişse de yaşadığı koşulların olumsuzluğundan, bunaltıcılığından kurtulmak için yalana başvurma noktasına gelmiş, mutsuz bir çocuktur. Cebinde harçlık olmamasının, arkadaşları içerken sigara içemiyor olmasının eksikliğini "paşa torunu" olduğu yalanıyla giderme yolunu seçmiş, bu yolla farklılık yaratma çabasına girmiş olduğunu kendi dilinden öğreniriz. Ailede kimsenin kendisine bir şey sormamasından, adam yerine konulmuyor olmasından şikâyetçidir. Adam yerine konmak adına ağabeyine diklenme, babasıyla dalga geçme yolunu seçebilecek kadar da içinde bulunduğu açmazdan bunalmış olduğu bellidir.

Oyun kişilerinin ikinci öbeğini oluşturan gençlerin ruh hâli özellikle ailenin dağılmasından korkan anne için kaygı vericidir. Baba ise, mevcut durumu göremediğinden, çocuklarının daha çok haytalıklarından, sorumsuzluklarından şikâyetçidir.

Oyunda oyun kişilerinin iki ana öbeğe ayrılmış olması oyunun temasıyla bağıntısı dolayısıyla önemlidir. Oyunda ele alınan temel konu yoksul bir ailede aile fertlerini bir arada yaşamalarının zorluğudur. Bu ise kendiliğinden iki öbeğin ortaya çıkmasına neden olmaktadır: Kendini dağılmayı önlemekten sorumlu sayanlar ve dağılmayı kendisi için bir çıkış olarak benimseyenler.

Büyükanne ise bu iki öbek içinde yer almayan, yapısı ve konumuyla her ikisinden de ayrılan tek oyun kişisidir. Doğal olarak tek başına üçüncü öbeği oluşturur. Yaşlılığının da etkisiyle artık anılarıyla yaşayan biridir Büyükanne. Fakat hiçbir zaman yaşanmamış olan anılardır bunlar. Bir paşa karısı olduğuna inanmakta, belki bu inançla ayakta kalmaktadır. Bir konağa besleme olarak girmiş, günü geldiğinde de konaktakiler tarafından bir komiserle evlendirilmiştir gerçekte. Yaşadığı konaktaki tanıklıklarıyla özlemlerinin birbirine karıştığı, bir hayal dünyasında eriyip gittiği bellidir. Bu özelliğiyle de, diğer oyun kişilerinin koşulların ağırlığı altında eziliyor olmaları gerçeğinin dolaylı ifadesinde işlev yüklenir.

Bu oyunda da tipik olana yönelir Özakman. Büyükanne dışındaki oyun kişilerinde istisnai olandan uzak durur. Gerçeklik algısının dayanılmaz ağırlığı altında ezilen sıradan insanları göstermektedir oyununda. Bunun zıddı bir oyun kişisine (Büyükanne'ye) ihtiyaç duymuş olması da oyun kişilerinin içinde bulundukları durumun görünürlük kazanması açısından önemlidir.

Zaman ve Mekân

Oyunda geçen zaman toplam üç ay bir haftadır. Birinci bölümle ikinci bölüm arasında bir hafta, ikinci bölümle üçüncü bölüm arasında ise üç ay geçmiş olduğu yazar tarafından net bir şekilde ifade edilir. Ancak bu zaman bilgisi, yaşanan olayların gerçekleşmesinde inandırıcılığı sağlayan veriler olmaktan öteye geçmez. Oyunda zamana özel bir anlam yüklenmediği açıktır.

Mekân kullanımında ise bunun tam tersini tespit etmek mümkündür. Oyunda mekân olarak mutfağın, yemek odasının ve oturma odasının bir arada bulunduğu dar bir yaşama alanının seçilmesi önemlidir. Sıkıcı, boğucu, bunaltıcı bir yaşam alanıdır bu. Öyleki bu mekânın dışındaki alanlar oyun kişileri için kendiliğinden nefes alma, rahatlama yerlerine dönüşmektedir. Sevda nefes almak için her fırsatta alış verişe (elbet aynı

zamanda sevdiği oğlanı görmeye) çıkmaktadır. Nihat akşamları eve gelmemeyi, akşamlarını ev dışında bir yerde geçirmeyi özellikle tercih etmektedir. Çalışanlar için tamirhane bir çalışma yeri olduğu kadar evden uzaklaşma yeridir de. Evden uzaklaşma şansı olmayan iki kişiden biri, kendisini evin her şeyinden sorumlu sayan Safiye, diğeri ise bir yere gitmesi zaten mümkün olmayan Büyükanne'dir.

> Evin mutfağı makinenin motoru gibidir: İnsanların yaşamlarını sürdürebilmesi, etkinliklerini gerçekleştirebilmeleri için en temel ihtiyaçlardan birisi yemek yemektir. Ocağın tütmediği bir evde yaşamın sürmesi olası değildir. Bir evi yuva yapan da ocağın tütmesidir. […] Ocak, hem alevleriyle mekanı ısıtmakta hem de manevi olarak o mekanı sıcak, canlı kılmaktadır. Ocak tüttüğü sürece yuvanın sıcaklığı, canlılığı kaybolmaz. Ocağın tüttüğü mutfak da bu sıcaklığıyla aile bireylerini birbirine yakınlaştırır. Doğal olarak bu yakınlık, 'birbirine değme'sürtüşmelere de neden olur. Böylece ocak hem hayat veren, hem de çatışmayı besleyen bir işlev yüklenir.
>
> […]
>
> Tüm aile bireylerinin bir araya geldiği mutfak, ailenin ortak yaşam mekanı olarak ele alınmıştır. Dışarıya ve yatak odalarına açılan iki kapısı olan mekan, dışardan gelenin de, içerden çıkanın da geçeceği bir yerdir. (Sağlam, 2002, 70)

Oyunun üç bölümünde de mekân tek ve aynıdır: "Kısım kısım kiraya verilen eski bir konağın", yoksul bir ailenin mutfak ve oturma odasını bir arada bulunduran "ikinci kat sofası". Bu mekânın iki önemli parçası vardır: Bunlardan biri ocak, diğeri ise büyük oranda Büyükanne'nin kullanımına ayrılmış olan koltuktur. Yazar bu hususu oyunun ilk bölümünün başlangıcındaki parantez içi açıklamada "Sol geri köşedeki ocak'la sağ ön plandaki Büyükanne'nin koltuğu biçim ve renkleriyle ön plana çıkarlar." sözleriyle dile getirir (O/BO4, 81).

Ocak, oyunda aile sıcaklığını, evin yuva olma özelliğini temsil eden bir dekor parçası olarak işlev görür. Aile büyüklerinin bütün amacı çocuklarıyla bir arada olmak ve o ocakta pişecek yemekleri onlarla birlikte yiyebilmektir. Bunun teminatı ise evin

annesi Safiye'dir. Nitekim Safiye hastalandığında evin bütün düzeni bozulur; ev halkı zor durumda kalır.

Koltuk ise evin tek özel ve lüks eşyasıdır. Yaşlıya, kimi zaman da bakıma ve rahata muhtaç hastaya (olaylar dizisi içerisinde Safiye'ye) ayrılır. Büyükanne'nin hayal dünyasının zemini gibi de işlev görür aynı zamanda. Büyükanne o koltukta oturmakta ve kendisine evin hanımefendisi olma şansı veren hayallerine dalabilmektedir. Bu yüzden ayrıcalıkla bir eşyadır koltuk. Bu ayrıcalığıyla anlam üretmede işlevsel olur.

Oyunda kapılara da özel bir anlam yüklendiği görülür. Sevda Şener (2007, 111) bu hususu kapsamlı bir değerlendirmeyle dile getirir:

> Gerçekçi tiyatroda, kapı, her zaman birden fazla işlevi olan bir dekor parçası olmuştur. Kapılar giriş çıkışları sağlamakla kalmaz, iç mekânın koruyucu, dış mekânın tehlike barındırıcı özelliğini imleme işlevini yerine getirir. Oda kapıları, aile üyelerinin her birine özgü güvenli iç mekânları ortak yaşama alanından ayırmaktadır. Ortak yaşama alanında patlak veren öfkeler bu özel mekânlarda birikmiş, özel düşler, düşkırıklıkları, bizim görmediğimiz bu iç mekânlarda yaşanmıştır. Evin güvenceli ortamını dışarıdaki yaşamın katı koşullarına ve tehlikelerine karşı koruyan sokak kapısıdır. İşe gitmek için bu kapıdan çıkan baba ile iki büyük erkek kardeş, çarşıya gönderilen kız kardeş, oynamak için sokağa çıkan küçük erkek kardeş dışarının acımasız koşullarını göğüslemek zorunda kalacaklardır. Oysa, hayal kurmayı seven büyük ağabey sokak kapısının masalsı bir özgürlüğe açıldığını düşlemektedir. Genç kız içinse sokak kapısından dışarı çıkmak demek, özlenen bir serüvene atılmak demektir.

Bu iki özel dekor parçası dışında kalan bütün dekor parçaları temelde ailenin yoksulluğunu imlemek, yaşama zeminini ortaya koymak için kullanılmıştır. Yapısı ve işlevi bakımından gerçekçi mekân anlayışının içinde kalır.

Biçem ve Dil

Ocak'ta biçeme ilişkin ön plana çıkan en önemli husus hüzünle gülmecenin ustaca yoğrulmuş olmasıdır. Oyunda ortaya konan insanlık durumu pek çok seyirciye ta-

nıdık gelecek, benzerine sıklıkla rastlanabilecek ilişkilerden, davranışlardan oluşmaktadır. Oyun kişileri de hemen hemen hiçbir istisnai nitelik göstermezler. Oyunda gördüğümüz aileye yakınlık duymamak, onların acılarını, kederlerini, hüzünlerini, kırıklıklarını, burukluklarını paylaşmamak neredeyse imkânsız gibidir. Bu seyirciyi özdeşliğe götürecek bir düzenlemedir elbet. Ancak yazarın aynı malzemeye gülmecenin penceresinden bakıyor olması da bir o kadar uzaklaştırır seyirciyi oyundan. Sevda Şener (2007, 117–118), bu hususu yazarın oyun kişilerini konuşturmadaki ustalığıyla açıklar:

> Turgut Özakman bir diyalog ustasıdır. Ocak seyirciyi en çok oyun kişilerinin karşılıklı konuşmalarındaki hünerli düzenlemeyle büyüleyecektir. Çünkü bu konuşmalar insanlar arasındaki gerçek bir alışverişi gösterecek biçimde kurgulanmıştır. Yazarın sözcük seçiminde, sözcüklerin etkisini belirlemede, tepkileri ayarlamada usta olduğu, böyle bir konuşturma örgüsüyle hem inandırıcı hem etkileyici olmayı başardığı görülür. Oyunun merakla izlenmesini sağlayan, olayların gelişiminde ortaya çıkan sorulardan çok, sözcüklere yansıtılmış olan iç gerilimdir.

Gülmeceyi hüznün içine ustalıkla yerleştirmektedir yazar. Oyunda güldüğümüz bütün hususlar ailenin davranışlarından, kusurlarından, kavrayışsızlıklarından kaynaklanmaktadır. Mizah son derece işlevseldir bu yüzden. Gülünecek olan doğal bir şekilde gelişir ve bu durumun tanık olduğumuz ailenin günlük yaşantısının ayrılmaz bir parçası olduğuna bütünüyle ikna oluruz. Mizahı yakalamak adına çarpıtmaya, abartmaya, zorlama olabilecek düzenlemelere gidilmez.

Espri diğer Özakman oyunlarında olduğu gibi durumun özlü bir şekilde ifadesinde özellikle işlevseldir. Sözün gücünden yararlanır Özakman. Bununla gülmeceyi ürettiği gibi seyircinin oyuna uzaktan bakmasına neden olacak tespitlerde, durum ifadelerinde de bulunur. Oyun kişilerinin içinde bulundukları durum gibi, kişilik özellikleri de kimi zaman mizah yoluyla verilir. Büyükanne'nin pek çok diyalogunda bu hususu görebiliriz:

> B. ANNE - […] Bir yerim ağrıyor benim.
>
> SAFİYE - Sırtın.
>
> B. ANNE - Ya, sırtım ağrıyor benim. Niye kimse bakmıyor bana? (O/BO4, 83)

….

B. ANNE - Kızım, benim de karnım aç.

SAFİYE - Biraz önce yedin anne.

B. ANNE - Yaa? Unutmuşum. Son günlerde bana bir unutkanlık geldi zaten. Hayırdır inşallah. (O/BO4, 91)

….

B. ANNE - Karnım aç benim.

SAFİYE - Peki anne.

B. ANNE - Tavuk istemiştim.

SAFİYE - Evet anne

B. ANNE - Suyuna da pilav.

SAFİYE - Evet.

B. ANNE - Sütlaç demiş miydim?

SAFİYE - Evet.

B. ANNE - Yaptın mı hepsini?

SAFİYE - Hayır anne.

B. ANNE - Niye? Ne var öyleyse?

SAFİYE - Patates.

B. ANNE - Ama ben tavuk istemiştim.

SAFİYE - Haklısın, ama perhiz yapman lazım. Onlar sana dokunuyor.

B. ANNE - *(Şaşar.)* Yaa?

SAFİYE - Hafif yemelisin.

B. ANNE - Öyle ya. Hastayım ben, değil mi Safiye?

SAFİYE - Evet anne. *(Gözünü siler.)* (O/BO4, 126–127)

Ocak'ta dile ilişkin olarak görülen bir diğer husussa dilin çarpıcı bir şekilde kullanımıdır. Çarpıcı dil kullanımı yaşadıklarını, içinde bulunduğu durumu alayla, şakayla ifade eden oyun kişilerini doğurur. Tarık, "Sen delisin" diyen karısına "Nerede

bende o talih" diyecek kadar hazır cevaptır örneğin. Aynı şekilde Tarık'ın hayalciliğinin vurgulandığı şu diyalog durumu çarpıcı cümlelerle ifade etmede, bu yolla mizah üretmede ne derece ustaca hareket edildiğinin kanıtı sayılmalıdır:

> TARIK - […] Size kolay geliyor. Herifler bir "hayır" dediler mi…
>
> ÖZCAN - *(Tonsuz.)* Milyoneriz.
>
> TARIK - Nerde? Ama bir de "evet" dediler mi?.
>
> ÖZCAN - *(Tonsuz.)* Milyoneriz.
>
> TARIK - Defol eşşoğlueşşek… (O/BO4, 90-91)

Hüzünle mizahın bir potada eritilmesi durumunun getirdiği yorum olanağını Sevda Şener (2007, 118) şu sözlerle değerlendirir:

> Olayların odağına, yaşayan, acı çeken, sevgimizi, ilgimizi, saygımızı kazanması gereken insanların oturtulduğu bu oyun, geleneksel aile yapısını yücelten, duygusal bir yoruma olduğu kadar, bu aile yapısının, bu hayat anlayışının gününü tamamladığını imleyen mizahi bir yoruma da açıktır.

Koşullardaki olumsuzluğun ifadesinde dilin çarpıcı kullanımından yararlanıldığına dair pek çok örnekle karşılaşırız. Safiye ailenin içinde bulunduğu sıkıntıyı şu sözlerle dile getirir örneğin: "Rutubet gibi çürütüyoruz birbirimizi, güve gibi yiyoruz." (O/BO4, 91). Tarık kendini şu sözlerle taşlar: "Bu çocukların benden oldukları muhakkak. Hiç birinin kafası çalışmıyor." (O/BO4, 94). Özcan babasının hayalciliğini şu sözlerle dile getirir: "Ya bir define bulmuş, ya banka soyacak. Milyonlardan falan bahsediyor." (O/BO4, 95). Fazıl büyükannesine gıptayla bakışını itiraf eder: "Ulan ben sürünürken, o uşaklarla, hizmetçilerle yaşıyor. Zorla değil ya, kıskanıyorum." (O/BO4, 98). Tarık'la Büyükanne'nin hayalciliği, Özcan'la Fazıl'ın anlık öfke patlamasında yan yana getirilir: "Babam milyoner olunca…" "Ya da paşa sürgünden dönünce…" (O/BO4, 98). Evin bütün sıkıntılarının çözümü bu iki hayale bağlanmış gibidir. Kahırla, öfkeyle söylenen sözler gerçeğin ifadesinde önemli bir yer edinirler. Safiye taşıdığı yük için kahırlanan Fazıl'a hayat dersi verir: "Kimseyi değiştiremezsin. En iyisi sonradan şikâyet etmeyeceğin kadar ver, nefret etmeyeceğin kadar al." (O/BO4, 99). Kız kardeşinin hata yapmasını önlemeye, bunun için sert tedbirler almaya kalkışan Fazıl, tutum ve davranış-

larının gerekçesini şu sözlerle açıklar: "Çünkü Sevda, seni daha az sevmeği beceremem… Anlıyorsun değil mi?" (O/BO4, 101). Pembe yalanların gereğini, yararını dile getirmeye çalışan Nihat görüşünü şu sözlerle açıklar: "Ben tanrının yerinde olsam, insanları bu kadar kara bahtlı yaratmaktan korkardım. Bırak da biraz birbirimizi aldatalım." (O/BO4, 104). Kızına söz verdiği hâlde tek serveti olan bileziği kocasına veren Safiye'nin durumu kızına anlatışı, yine bu bağlamda dikkat çekicidir:

> SAFİYE - *(Kızın yanına gelir.)* Yavrum, anla beni. Babana yardım etmeliydik. İçimizde en çaresiz oydu.
>
> SEVDA - Evet anne.
>
> SAFİYE - Kaç gündür kıvranıp duruyordu; bu kız bana neden isyan etmiyor, neden bağırmıyor, niçin bir kelime söylemiyor diye. *(Gülümser.)* En güzelini yaptın. Yalvardın.
>
> SEVDA - İsteyerek yapmadım.
>
> SAFİYE - Tahmin etmiştim.
>
> SEVDA - Ayıp mı oldu anne?
>
> SAFİYE - Daha mutlu olmak için yapılan hiçbir şey ayıp değildir kızım. (O/BO4, 113)

Nihat tembelliğinin, çalışmamasının gerekçesini şu sözlerle açıklar: "Eee, yürümedi anne. Zaten taa başından biliyordum. Bunu bilip dururken, kalkıp işe gitmek düpedüz iki yüzlülük. Sonra ben öyle saatle filan iş yapamam. Delilik bu. Yağmur saatle mi yağıyor, rüzgâr takvimle mi esiyor?" (O/BO4, 120). Nihat kardeşi Fazıl'ı hoşgörülü olmaya çağırır: "Fazıl, bir teklifim var. Gel bir kere hata et de hoş görmeğe, anlamaya çalış.." (O/BO4, 126). Nihat'ın aile içindeki iletişimsizliğe de vurgu yapan şu sözleri bilgece, aynı oranda da çarpıcıdır:

> NİHAT – […] Dünya gitgide kalabalıklaşıyor, Özcan. İnsanlarsa gitgide yalnızlaşıyor. Herkes, hayatın ortak bir sevinç olduğunu unutmuş, kendi kısacık, küçücük macerasını tamamlayama çabalıyor. Şu evde bile. Göreceksin bir gün gelecek, gramerde ben'den başka zamir kalmayacak. İnsanlar, yalnız ben bedbaht olayım, diyecek, kadar bencilleşti. Komik değil mi, küçük bedbaht? (O/BO4, 129)

Nihat, kardeşi Özcan'a, Fazıl'ı neden "yenmek, yıkmak istediklerini" açıklar: "Neden biliyor musun? Çünkü daima haklı. Anladın mı? Daima haklı olan insana da tahammül edilmez." (O/BO4, 129). Fazıl hayata dair içinde büyüyen öfkeyi annesine şu sözlerle anlatır: "Sen benim yerimde olsan, konuşmayı bırakıp, bir yumruk atarsın gök kubbeye, nesi varsa şangur şungur aşağı dökülür." (O/BO4, 134).

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı gibi **Ocak**'ta oyun kişileri meramlarını çarpıcı bir dille anlatmada mahirdirler. Oyunda karşımıza çıkan bu özelliği Özdemir Nutku (1981, 3) şu özlerle değerlendirir:

> […] Turgut Özakman'ın yazarlık yaşamının başından beri süregelen üstünlükleri vardır; bunların başında da kıvrak ve renkli bir konuşma örgüsü gelir. Ocak'ta da bu niteliği açık ve seçik bir biçimde görürüz. Ancak bu üstünlük Ocak'ta zaman zaman kişilerin aynı biçimde, aynı zeka ve espri düzeyinde konuşmalarını da getirir. Bu da yer yer oyun kişilerinin tavrında ve özelliklerinde bir aynılık ortaya çıkarabilmektedir. Kısacası, Turgut Özakman'ın tersinlemeyi de içeren keskin zekâsını Ocak'taki kişilerin çoğunda izleyebiliriz.

Yazar dilde etkililiği ve renkliliği sağlama adına deyimlere ve hitaplara da özel bir önem vermektedir. Oyun kişilerinin kültürel altyapılarına uygun, dillerinde eğreti düşmeyecek deyim ve atasözleri oyun kişilerine, dolayısıyla oyuna canlılık ve sevecenlik kazandırır. Varlıklarıyla oyun kişilerinin kültürel yapılarını da ortaya koymaya hizmet ettikleri açıktır. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.) Hitap ve adlandırmaların kullanımında da benzer bir durumu görmek mümkündür. Genellikle hitap ve adlandırmayı kullananın duygusal tepkilerini ortaya koyan hitap ve adlandırmalar oyunda ağırlık kazanır. Bunlar arasında tamlamalar şeklinde üretilmiş özel kullanımlara rastlamak da mümkündür. Tarık'ın kapatmakta zorlandığı pencere için "geçmişi tenekeli" demesi, kızını severken ona "sabah serinliğim, öğle sıcaklığım, akşam garipliğim" diye seslenmesi, Büyükanne'nin Fazıl için "kötü suratlı adam", Fazıl'ın Nihat için "sütü bozuk hergele", Nihat'ın Özcan için "küçük bedbaht", Tarık'ın Özcan için "iftiracı karga" demesi bu bağlamdaki dikkat çekici örneklerdir. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.)

Ocak'ın kendine özgü yanlarından biri de imge ve simgeler içermesidir. Ocak, guguklu saat, arabaya koşulu beygirler, patates yemeği, yere saçılan inci taneleri kimisi imge boyutunda kalan, kimisi simgeye dönüşen anlatım unsurlarıdır. Ocak yuvayı, birlik ve dirliği simgeler. Guguklu saat babanın kızına olan sevgisinin nesnesine dönüşür. Arabaya koşulu beygirler anne babanın aileye karşı sorumluluğunu imler, patates aşı yoksulluğun simgesi olarak işlev görür. Yere saçılan inci taneleri dağılacak olan ailenin olası hâlini imler gibidir.

Önder Paker'in (2008, 155) konuyla ilgili saptamaları önemlidir.

> Oyunun çeşitli simgeler taşıdığı da görülür. Komşu evden çalınan tango, geçmişi, güzel günleri hatırlatacak bir simgedir. Oysa ailenin mutlulukla anımsanacak bir geçmişi yoktur. Hep çalışıp çabalamakla ve yoksullukla geçen yaşamlarının tek amacı gelecektir. Bunun içinde hayal kurarlar. Oyunda bir başka simge de guguklu saattir. Babasından guguklu bir saat isteyen Sevda'nın, düzenli bir yaşam isteği, guguklu bir saat ile simgelenir. Oyun boyunca Büyükanne'nin "Uşaklar" sözü, zenginliğe özlemin karşıtlanması için oyunun uygun yerlerine yerleştirilmiş bir simge olduğu da görülür.

Oyununa yoğun bir arka plan yüklemeyen Özakman, neredeyse bütünüyle sahnede olan biten oyununda imge ve simgelere yer vermek suretiyle şiirsel bir anlam katmanı yakalamaktadır. Bu düzlemde de pek çok ayrıntıya rastlamak mümkündür. Sevda Şener (2007, 111) oyunda yer alan bazı ayrıntıları ailenin sosyo kültürel yapısıyla açıklar:

> Birinci perdede Anne patates ayıklar. İkinci perdede yemekte patates olduğu söylenir. Üçüncü perdenin sonunda evin kızının ertesi gün için patates pişireceğini öğreniriz. Bir yoksul aşı olan patates, ekmekten farklı olarak, kentsoylu yemek kültürünün göstergesidir. Ocağın üzerindeki büyük ve parlak çaydanlık da, kırmızı kareli masa örtüsü de, desenli halı da, muşamba yer döşemesi de bu ailenin altmışlı yıllarından guguklu saat istemesi, sadece bunak Büyükanne'nin değil, öteki aile üyelerinin de hizmetçili, uşaklı evler, gümüş çatal bıçaklı, kristal bardaklı ziyafet sofraları düşlemeleri aynı kültür yapısının göstergeleridir.

Ocak'ın hüzünle gülmeceyi birleştiriyor olmasının rejiye dair getirdiği zorluklara değinen Özdemir Nutku (1981, 2), bu hususun altını çizerken, oyunda yer alan dengelerin ne derece hassas bir şekilde kurgulandığına dair tespitte bulunur:

> Ocak, duygulu yanları, gülünç karşıtlarla ustaca dengelenmiş, acının gülümsemeyle, gülünçlüğün acıyla denetlendiği, ilk bakışta kolaymış gibi görünen, ama sahne üzerinde oldukça zor bir yapıttır. Çünkü dikkatsiz bir çalışmayla bir melodram havasına bürünebileceği gibi, yüzeyde bir uygulamayla gürültülü bir güldürü düzeyine indirgenebilir.

Oyunda üsluba ilişkin dikkat çeken bir diğer özellik sade ve duru bir dille kaleme alınmış olmasıdır. Yazarın oyun diline ilişkin 1960'lı yıllarda olgunlaştırdığı görüşlerini, **Ocak**'ta, titizlikle ve başarıyla gerçekleştirdiği rahatlıkla gözlenebilir.

Özetle; **Ocak** yoksulluğun ağır baskısı altında sıkışıp kalmış bireylerin içinde bulundukları durumdan kurtulma adına hayale sığınışlarını konu alan bir aile dramıdır. Hüzünle mizahın bir potada eritildiği bu oyunda dilin işlevsel kullanımı bağlamında önemli bir mesafe kat edildiği görülür. "Ocak duygulu yanları, gülünç karşıtlarla dengeliyen, diyeceği, anlatacağı olan bir sahne yapıtı. Ustaca ortaya çıkarılmış yanlarından biri de yöresel renklerle evrensel duyguların iyi bir yolla kaynaşmışlığı; başka bir deyimle toplumumuzun yaşantısı içine giren durumlar, daha geniş olan "beşerî" duygularla bütünleniyor." (Nutku, 29 Mart 1962)

2.1.6. Paramparça[1]

Paramparça, ilk kez 1 Ekim 1963 tarihinde, Muazzez Kurtoğlu yönetiminde, Devlet Tiyatrosu tarafından Ankara'da sahnelenmiştir.

Oyunun ilk sahnelenişinin ardından Metin And (10 Ekim 1963, 4) tarafından kaleme alınan şu satırlar yazarın bu oyunuyla da takdir toplamış olduğunu ortaya koyması bakamından önemlidir:

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 4 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar P/BO4 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

> Turgut Özakman'ın en iyi oyun yazarımız olduğunu kolaylıkla söyliyebiliriz. Her oyunu belki bir öncekini her zaman aşmıyor, ama söyleşmelerinde, dilde gösterdiği ustalık, konularının seçkinliğini, neye el atarsa atsın, gereçlerini ucuzluktan korumasını bilmesi onun oyun yazarlarımızın en iyisi yapıyor.

Aynı tarihlerde Özdemir Nutku (3 Kasım 1963: 2) tarafından kaleme alınan bir başka eleştiri yazısı da önemli övgü cümleleri içerir:

> Turgut Özakman'ın son oyununu bir üçüncü kez okudum. Okudukça açıldı önümde oyun, serpildi. Önceden yüzeyde kabul ettiğim noktalar kazandılar derinliklerini. Yazarın bu oyunuyla temelini sağlamlaştırdığını, ilk başlarda yaptığı laf ebeliğini bırakıp oyunlarının iç akımlarına daha bir önem verdiğini anladım. Yine canlı konuşmalar, ama bunlar salt konuşma değil, bir yandan iç dünyasını da yansıtıyor oyun kişilerinin. Özakman'ın iki yıl önce "Ocak"la sağladığı bütünlüğü "Paramparça" ile sürdürdüğünü izledim.
>
> Yiğitçe bir çıkış yapıyor yazar, hem de bizde kolayca ucuzlayacak bir konuda ucuzlamadan…

Aynı tarihlerde Ergun Sav övgü bakımından Metin And ve Özdemir Nutku kadar cömert değildir. Sav, 8 Ekim 1963 tarihli Akşam gazetesinde yayımlanan eleştirisinde yazara dair beslediği umutlar bağlamında "hayal kırıklığını" dile getirir:

> Paramparçanın diyalogları bir kere daha doğruluyor ki Özakman, Türk tiyatrosunun en iyi konuşturucusu. Fakat derine dalmak isteyince kafanızı çarpıyor ve sığda olduğunuzu anlıyorsunuz. Bu sığlık, "Duvarların Ötesi", "Ocak" gibi büyük oyunların yazarından umulmadığı için insanı hayal kırıklığına uğratıyor.
>
> Durum hazırlama, diyaloglar gibi teknik yönleriyle çok başarılı olan Paramparça, altyapısında birçok eksikler gösteriyor. Betonarme hesapları iyi yapılmamış, duvarları düzgün örülmemiş, fakat dış sıva, boya, badana işleri son derece ustaca, zevkli yapılmış bir binaya benziyor. (Sav, 1964: 121)

Cinsellik üzerine bir oyundur **Paramparça**. Bu özelliğiyle diğer Özakman oyunları arasında özel bir yeri vardır. Yazar oyununda bireylerin psikolojilerine vurgu yapmak suretiyle cinselliğin yasaklarla, toplumsal değer yargılarıyla baskı altına alındığı gerçeğinin altını çizer.

Oyun ilk olarak 2000 yılında Toplu Oyunları 5 üst başlığı altında Mitos Boyut Yayınevi tarafından yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Oyun Jale ile Süha'nın yazlıklarına vardıkları anda başlar. Acele etmektedirler çünkü birazdan misafirleri gelecektir. Henüz misafir gelmeden anlarız ki Jale katı ve kuralcı bir kadın, Süha ise yalnız hareket etmek durumunda bile kalsa tatilin keyfini çıkarmaya niyetli, durumu idare eden bir erkektir. Nitekim tatile yanında bir çift palet, bir olta, "ayıp kitaplar", bir zıpkın ve "deniz başlığı"yla gelmiştir. Bir an önce yerleşme kaygısıyla yanında getirdiği ses kayıt cihazını çalıştıran Süha, Jale'nin tepkisi üzerine o an çalan şarkıyı asla çalmaması gerektiğini öğrenir.

Beklenen iki misafirden biri olan Ayşim içeri girer. Ayşim, Jale'nin çocukluk arkadaşı Yelda'nın kızıdır. Rahat bir kızdır. Patavatsızlık, hadsizlik izlenimi veren bir rahatlıktır bu. Hemen ardından içeri giren Yelda da tıpkı onun gibi rahat biridir. Ayşim'in yerleşme çabasını ve Süha'nın arabayı garaja çekmek üzere yanlarından ayrılmasını fırsat bilen iki eski arkadaş en merak ettikleri konuları birbirlerine sorarak sohbete koyulurlar hemen. Jale Yelda'nın, kocasını nasıl bulduğunu merak etmekte; Yelda ise genç çiftin çocuk yapıp yapmadığını, yapıp yapmayacaklarını öğrenmek istemektedir. Jale kocası konusunda arkadaşını uyarır; yetiştirilmesi dolayısıyla biraz resmi olabilecek olan Süha'ya karşı dikkatli davranmasını ister ondan.

Mutfağı toparlama ihtiyacı duyan kadınlar Ayşim'den Süha ile ilgilenmesini, onu oyalamasını isterler. Ayşim'le Süha'nın diyalogundan Ayşim'in serbest yetişen, durulma kaygısında olmayan, delişmen bir genç kız olduğunu; Süha'nın ise son derece denetimli, ona "yavrum" diye hitap edecek kadar kendini yaşlı hisseden biri olduğunu anlarız.

Yelda'nın üzerini değiştirmek üzere yukarı çıkmasının ardından Jale'yle baş başa kalan Ayşim, deli dolu soruları ile Jale'nin kendini kötü hissetmesine neden olur.

Jale, yalnız kaldıkları bir anda kocası Süha'dan misafirler için özür dilemek zorunda hisseder kendini. Ardından akşam alış verişine çıkar. Yalnız kalan Süha, arabayı yıkamak yerine oturma odasına geçip Jale'nin nefret ettiği şarkıyı dinlemeye başlar. Ayşim'le Yelda'nın yanına gelmesi üzerine özür dileyip müziği kapatır. Arabayı yıkama bahanesiyle misafirlerin yanından ayrılacağı sırada Yelda'dan "o şarkıyı çalmamasını" ister. Bu uyarıyı önemsemeyen Yelda, Süha evden çıkınca "o şarkıyı" çalmaya başlar.

İkinci bölümde yazlıkçıları, üç gün sonraki hâlleriyle, birlikte tatil yapmaya başlamış olarak görürüz. Süha sabah beraber çıktığı Yelda ve Ayşim'i denizde bırakarak öğle üzeri eve dönmüştür. Kısa bir süre sonra onlar eve döndüğünde ise dinleneceğini söyleyerek, uyumak üzere yatak odasına geçer. Denizde neler olduğunu Jale'ye anlatma gereği duyan Ayşim'in verdiği bilgi daha önce Süha'nın anlattıklarıyla uyuşmaz. Ayşim'in, Süha'nın kendilerini bırakıp gazinoda kızıl saçlı bir kadınla görüştüğü yönündeki açıklaması Jale'nin kaygılanmasına, kadınca bir kıskançlık içine girmesine neden olur. Genç kız kısa bir süre sonra söylediklerinin yalan olduğunu açıklasa da Jale'nin içine kurt düşmüştür artık.

Kadınların mutfakta iş yapacak olması üzerine Süha'yla yalnız kalan Ayşim, ona kendisine karşı duyduğu sevgiyi açıklar. Beklemediği bir anda adamı öper ve yanından ayrılır.

Aynı anda gerçekleşen Jale-Yelda görüşmesindense Jale'nin evliliğinden yana kaygılı olduğunu, bunun nedeni olarak da kendi "soğukluğunu" gördüğünü öğreniriz. Yelda'nın arkadaşıyla yaptığı kısa görüşmelerden elde ettiği sonuçsa onun soğuk biri olduğu değil, cahil biri olduğu şeklindedir. Yelda'ya göre Jale, kadın erkek ilişkisi hakkında hiçbir şey bilmemektedir ve yardıma ihtiyacı vardır. Aşkı öteden beri günah saydığı suçlamasını yöneltir ona. "Ben hayvan olmak istemiyorum" diyen Jale ise bu tepkisiyle Yelda'nın haklılığını ortaya koyar. Yelda aşk konusunda hayvanların tutum ve davranışlarını daha doğal bulmakta, olumlamaktadır.

Ayşim'den gördüğü ilginin bir benzerini görmek üzere Jale'ye yönelen Süha anlayışsız bir tutumla karşılaşınca hışımla dışarı çıkar, arabasıyla evden uzaklaşır.

Üçüncü bölümde yazlıkçıları, biraz daha yakınlaşmış olarak; akşam, loş ışıkta, birlikte bira içerken görürüz. Öyleki içkinin bitmesi bile akşamın bitmesine neden ol-

mayacak gibi görünmektedir. Süha bira alıp gelme iradesini tereddütsüz bir şekilde ortaya koyar. Ayşim'in de pasta istemesi üzerine Yelda ile birlikte alış verişe çıkar.

Jale ile yalnız kalan Ayşim ona sevdiği kişinin Olemp dağında olduğunu, günün birinde ya o kişinin dağdan ineceğini ya da kendisinin oraya çıkacağını açıklar.

Bira almaya çıkmış olanlar kısa bir süre sonra dönüp eğlenceye kaldıkları yerden devam ederler. Birlikte eski tangolar söylenir. Süha'nın içkinin de etkisiyle rahat davranmaya başlamış olması Jale'yi tedirgin eder. Söylenen şarkılar arasında kendisine kötü anılarını çağrıştıracak şarkılara yer verilmesi ise Jale'nin iyiden iyiye çileden çıkmasına, mutfakta bulaşık yıkamakta olan Ayşim'e yardım bahanesiyle oradan ayrılmasına neden olur. Yelda arkadaşının bu kadar katı kalmasında kendisinin de sorumluluk payı olduğunu açıklayınca Süha ondan katılığını kırabilmesi için Jale'ye yardımcı olmasını ister. Ayşim'in Süha'ya gazinodaki kızıl saçlı kadından söz etmiş olması, Yelda'nın kızının bu adama âşık olmuş olabileceğini düşünmesine, bu yüzden kaygılanmasına neden olur. Art arda yaşanmış olayların Jale'yi kırmış olabileceğini düşünen Yelda konuşmak için arkadaşının peşinden gider.

Yelda'nın Jale'nin yanına geçmesini fırsat bilen Ayşim Süha'nın yanına gelerek kendisini öpmesi konusunda onu sıkıştırmaya başlar. Amacına ulaşmak için tehdide de başvurması üzerine Süha Ayşim'i onun istediği şekilde, dudağından öpmek durumunda kalır. Genç kız sevdiği kişiyi Olemp dağından indirmeyi başarmıştır.

Yelda konuşmayı başarmış olarak arkadaşının yanından döner. Jale'nin hatasını anladığı, birazdan aşağıya ineceği kanaatindedir. Tahmini çok geçmeden gerçekleşir; Jale aşağı iner. Karı koca mahcubiyet duygusu içinde yeniden görüşür. Jale Süha'ya, çalınmasını istemediği o şarkıdan neden nefret ettiğini açıklar. Çocukken "fevkalade" bir insan olan babasıyla "narin, zarif, azize gibi biri" olan annesini yatakta sevişirken (hem "hoyrat, haşin", hem de "bayağı, ruhsuz" bir hâlde) görmüş; o sırada gramofonda çalan şarkıdan da nefret etmiştir. Jale'nin cinsellikten uzak durmasının, onu hayvani bir şey olarak görmesinin sebebi de bu olaydır. Süha Jale'den kendisinden uzaklaşmamasını ister. Bir yakınlaşma olur aralarında. Fakat uyuyamadığı gerekçesiyle o gece Jale'yle yatmak isteyen Ayşim'in araya girmesi bu yakınlaşmayı engeller. Süha mecburen giriş katta (sahnede) yatacaktır. Korktuğu gerekçesiyle karısından kapıyı açık tutmasını ister. Yarın konuşuruz diyerek yanından ayrılır.

Dördüncü bölüm o günün sabahında geçer. Jale alış verişe gitmiş, Yelda uyanmamıştır. Kapının kendisinin çıkabilmesi için açık bıraktırıldığını düşünen Ayşim, Süha'ya o gece yanına gelmiş olduğundan, başında beklemiş olduğundan, uyuduğunu görünce gitmek zorunda kalmış olduğundan bahseder.

Alış verişten dönen Jale denize hemen gitme eğilimindedir. Fakat Süha onun bu eğilimine karşı duyarlı davranmaz. Ötekileri denize gönderip evde karısıyla baş başa kalmayı, sevişmeyi istemektedir o. Jale insanların düşüneceği şeylerden duyduğu kaygıyı dile getirerek kocasının teklifini reddeder. Kocasını mutlu edemediğinin farkındadır Jale. Araları gerilir yine. Yelda'nın ortalığı toparlamak için gazinodaki kızıl saçlı kadından söz etmesi Jale'yi bir kez daha öfkelendirir. Havlusunu bile almadan, denize gidiyorum diyerek çıkıp gitmesine neden olur.

Ayşim hiç vakit kaybetmeden Jale'nin peşinden gönderilir. Jale'nin gidişi üzerine Süha, Yelda'ya gazinodaki kızıl saçlı kadın meselesini açıklamak zorunda kalır. Yelda ve Ayşim'in dikkatini çekmek için gitmiştir gazinodaki kızıl saçlı kadının yanına. Gece karısından yatak odasının kapısını açık tutmasını istemesinin nedeni de yukarıya, Yelda'nın yanına çıkmayı istemekten korkmuş, bir engele ihtiyaç duymuş olmasıdır. Yelda'ya, ona karşı ilgi duyduğunu açıklar. İki yıldır karısından onun nasıl biri olduğunu –taşkınlıklarını, rahatlıklarını, hafifliklerini- dinlemiş, gizliden gizliye ona ilgi duymuş, tanışınca da bu ilgiyi dizginleyememiştir.

Ayşim, Jale'yi bulamadan döner. Bu durum Süha'yı da, Yelda'yı da kaygılandırır. Süha dışarı çıkmak için hazırlanmak üzere odaya geçer. Bu durumu fırsat bilen Yelda, Ayşim'e, Süha'nın kendisine olan aşkından, işlerin iyiye gitmediğinden, o evden ayrılmaları gerektiğinden söz eder. Ayşim'se beklenmedik bir çıkışla Süha'nın asıl kendisini, kendisinin de Süha'yı sevdiğini söyler annesine. Süha fazla oyalanmadan evden çıkar. O evi terk etmek dışında bir çıkar yol göremeyen Yelda, kızına hazırlanmasını söyler. Ayşim eşyalarını hazırlamak üzere yukarı çıktığında Süha gelir. Karısını bulamamıştır. Kendisine Ayşim'i sevip sevmediğini soran Yelda'yı cevaplamaz.

Jale gelir. Süha'ya "artık onun olmadığını" açıklar. Plaja gitmiş, "o balıkçıyı bulmuş" ve onunla "hayır demeden", "sırası değil demeden", "güpegündüz" beraber olmuş, o sırada da "bağıra bağıra…" "o şarkıyı" söylemiştir. Kocasına "artık o şarkıyı çalabilirsin…" diyerek sorununu çözdüğünü anlatmaya çalışır.

Kurgu ve İleti

Oyun, yeni evli bir çift olan Jale ve Süha'nın cinsellik, dolayısıyla evlilikleri bağlamında yaşadıkları sorunların ortaya konulmasıyla oluşur. Genç çift, tatil için yazlık evlerine gelmişlerdir, ama birlikte bir tatil yapmayacakları daha eve girişlerinden bellidir. Süha yanında pek çok kişisel araç gereçle gelmiştir örneğin bu tatile. Jale ise kuralcılığı, hayat anlayışındaki katılıklar yüzünden tatil modunda bile değildir. Nitekim, henüz iki yıllık evli oldukları hâlde Jale, Süha'nın henüz hiç tanımadığı iki kişiyi (Jale'nin arkadaşı Yelda ve onun kızı Ayşim'i) yazlık evlerine davet etmiştir. Kocasıyla baş başa bir tatil geçirmek yerine daha az vakit geçirmesine neden olacak (belki de kocasından kaçmasına fırsat verecek) bir tutumdur bu. Oyun boyunca Jale ile Süha'nın sevişmelerine tanık olmayız. Jale'nin hep bir gerekçesi vardır sevişmemek için: Terlidir, başkalarının diyeceklerinden çekinmektedir, mekânı uygun bulmamaktadır vs. Kocası, tatilin verdiği ruh hâlini fırsat bilip yeni bir başlangıç yapmaya çalışsa da Jale'den beklediği olumlu karşılığı göremez. Jale kocasına olumlu karşılık vermek yerine, sürekli onun şevkini, isteğini, coşkusunu kıracak tutum ve davranışlar içine girer.

Evlilikleri sıkıntılıdır. Dışarıdan gelecek bir müdahalenin çeşitli patlamalara neden olabileceği daha baştan sezilebilir. Nitekim, dışarıdan eve gelen iki kişi, bu genç çifti beklenmedik şekilde etkiler. Oyun da bu etkilenmenin hikâyesi üzerine kuruludur.

Bu etkilenme Süha için daha yoğun bir şekilde söz konusu olur çünkü gelenler onun için karşı cinsten, tutum ve davranışlarıyla onun özlemlerine hitap edecek iki kişidir. Süha'nın misafirlerden etkilenmesi ise, Jale'nin yetersizlik duygusunu, bu duyguyla yüzleşme eğilimini, bu duyguyu aşma isteğini körükler. Daha dolaylı ama daha yoğun bir etkilenmedir bu.

Oyunda Süha'yı etkileyen anne-kız iki misafirin erkeğe bakışı da, erkek karşısındaki tutum ve davranışları da bir erkeğin cinsel güdülerini kamçılayacak niteliktedir. Bu Ayşim'in aşkı tanımlayışında da, Yelda'nın Ayşim tarafından dile getirilen mektuplarında sarf ettiği sözlerde de rahatlıkla görülür. Nitekim Yelda, Jale'de olmayan bu özelliği kendisine ifade etmeye çalışır, ama açıklamaya, anlatmaya fırsat bulamaz.

Yazar oyununda, cinsel hayatı sorunlu genç bir çiftin karşısına sorunsuz birilerini koymak yerine, sorunlu da olsa coşku dolu, sevgi dolu, şefkat dolu birilerini koymayı tercih etmiş görünmektedir. Çünkü aşkı harekete geçirecek olan akıl, sağduyu,

mantık değil; coşku, gözüpeklik, sevecenlik gibi niteliklerdir. Aşkı kusursuz bir var oluş şekli olarak görmez yazar; aşk kusursuzlukla değil, kusurla, hesapla değil hesapsızlıkla, ölçüyle değil ölçüsüzlükle ortaya konulacak, dile getirilecek bir duygudur. Bunu orta yaşlarında da olsa biraz olsun kavrama şansı yakalayan Süha ve Jale, kısa sürede ne yapacaklarını bilemez hâle gelirler. Bu gelişme ise sorunun ne derecede büyük olduğunun göstergesine dönüşür.

Kişilerin her birinin aşk ve cinsellik konusundaki görüşlerini açıkladıkları oyun ikili konuşmalar hâlinde ilerler. Oyununda üç bölümlü bir mekân kullanan yazar oyun kişilerini -genellikle ikişerli gruplar hâlinde-, kimi zaman eşzamanlı olarak bu mekânlarda görüştürür. Bu görüşmeler kişilerin birbirlerine itirafta bulundukları, birbirleriyle yakınlaştıkları, birbirleriyle mahremlerini paylaştıkları/paylaşmak zorunda kaldıkları anlar olur. Bu ikili görüşmeler, ikililerin kendi aralarında yeni sırdaşlıklar kurmalarına, kimi zaman da arada oluşan kopukluklar yüzünden işlerin birbirine karışmasına zemin hazırlar. Bu paylaşımlar bir müzakere şeklinde geçmediğinden, bu anlarda kişiler birbirlerine yakınlaşıp uzaklaştıklarından oyunda belli belirsiz, altı pek de çizilmeyen bir dramatik aksiyon çizgisi de oluşur. Öyleki, **Paramparça**'nın bir durum oyunu olduğunu savlamak da, bir aksiyon oyunu olduğunu savlamak da aynı derecede mümkündür.

Yazarın amacı ele aldığı soruna çözüm üretmek değil, o sorunun boyutlarını, rengini, derinliğini ortaya koymaktır. Oyunda gördüğümüz dört kişi, ele alınan soruna farklı yönlerden yaklaşan, sorun karşısında farklı tutumlar gösteren kişilerdir ve bu hâlleriyle seyircinin konuyu farklı açılardan kavramasına yardımcı olurlar. Ayşim ve Yelda sorunu ciddi boyutlarda yaşayan kişiler değildirler belki ama soruna çözüm üretecek güçte ve yeterlilikte de değildirler. Ancak Süha ve Jale'nin, sorunun hem öznesi hem de nesnesi oldukları açıktır. Bu genç çiftin cinselliği bir soruna dönüştürmüş olmalarının nedeni, özellikle Jale'nin, cinsellikteki doğallığı, hayvaniliği kabullenemiyor olması, hayatın bu doğal yanını sürekli geri plana itip baskı altında tutuyor olması gibi görünmektedir. Jale cinsellik konusundaki düşüncelerini o kadar karmaşık hâle getirmiştir ki cinselliği hayatın doğal bir parçası kılmak yerine bir intikam alma aracı hâline getirme noktasına kadar varır. Finalde gerçekleşen bu durum (çözüm yerine çözümsüzlüğe saplanıp kalma), yazarın çözüm peşinde olmadığının açık kanıtı gibidir.

Oyunun adı da iletisi bakımından dikkat çekicidir. Oyunda ele alınan konunun paramparça sözcüğüyle imlendiği açıktır. **Paramparça** olanla, paramparça edenin ne olduğu üzerinde duran oyunun, paramparça eden bağlamında dikkatleri toplumsal değer yargılarına, insanların yetiştiriliş şekline yönlendirdiğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Paramparça dört kişilik bir oyundur. Bu dört kişiyi iki ayrı grupta değerlendirmek mümkündür. Süha ve Jale oyunda, hem ev sahibi, hem de cinselliğini baskı altında yaşayan insanlar olarak; Yelda ve Ayşim ise hem misafir (dışarıdan gelerek asal unsurların düzenini bozan karşıt güç), hem de cinselliği daha rahat, daha özgürce algılayan yahut yaşayan insanlar olarak konumlanırlar.

Cinselliği algılayış açısından en problemli görünen oyun kişisi Jale'dir. Jale çocukken anne ve babasını sevişirken görmesi üzerine cinsellikten tiksinmiş, o gün duyduğu bir şarkıyı bile bir daha duymak istemeyen; gençken yaşadığı tek taraflı bir aşkı hatırlamaktan kaçan, kendini "soğuk" bir kadın olarak değerlendiren, bu yüzden kocasıyla problem yaşadığını düşünen bir kadındır. Cinselliği hayvani bir şey olarak algılamakta, bu yüzden de iyi gözle bakmamaktadır. Cinselliği hayvanilikten çıkarma adına da denetlemeye, ehlileştirmeye, baskı altında tutmaya çalışmakta; bu hâliyle de kocasının isteklerine, beklentilerine doğallıkla karşılık veremeyen bir kadına dönüşmektedir.

Cinselliğini o güne kadar rahat yaşayamamış bir diğer oyun kişisi de Süha'dır. Gençliğini yaşayamadan sevdiği ilk kadınla evlenmiş, cinselliği doyasıya yaşamak isteyen ama nasıl yaşayacağını bilmeyen, kendi duygularını bile tam tanımayan, her ne kadar rahat olmak istese de baskı ve denetim altında yetişmiş, bunun açmazlarını yaşayan 35 yaşında bir adamdır Süha. Karısıyla sorunlu bir evlilik sürdürdüğünden doğal olarak daha rahat bir cinsellik algısına sahip olan Yelda'nın ve Ayşim'in etkisi altına girer ve bu konumuyla olaylar dizisi içinde çoğu zaman merkeze oturur.

Oyunda misafirler grubunda yer alan Yelda ve Ayşim, anne ve kızdır. Yelda, Jale'nin ilk gençlik yıllarından arkadaşıdır. O güne kadar cinsellik konusunda hiçbir zaman anlaşamamış iki arkadaştır Yelda ve Jale. Jale'ye göre Yelda eğitilmesi, çeki düzen verilmesi, hatta ahlak ve edep kazandırılması gereken biridir. Yelda ise Jale'nin

daha rahat, daha kadınsı, daha sevgi dolu birisi olmasını isteyen, bunun için görev yüklenmeye hazır, cinsellik konusunda açık fikirli biridir. Yelda, Jale'nin tam aksine, 'cinselliğin hayvani bir şey olmasına' olumlu yaklaşmakta, hayvanların bu konuda daha sağlıklı bir tutum içinde olduklarını düşünmekte; cinselliği bir takım kurallarla, yasaklarla, baskıyla denetim altında tutmayı yanlış ve tehlikeli saymaktadır.

Yelda kızını da kendisi gibi yetiştirmiştir. Ayşim de -henüz bir erkekle öpüşmemiş olsa da- tıpkı annesi gibi cinsellik konusunda rahat ve doğaldır. Duygularını özgürce ifade edebilmekte; kendisini bir takım kuralların sınırlayıcı, boğucu denetiminden uzak tutabilmektedir. Kendisinden beklenmeyen bir olgunluğa ve çevresinde olup bitenleri yaştaşlarına oranla çok daha zekice değerlendirme yeteneğine sahiptir. Nitekim, bu hâliyle kendisinden on yedi-on sekiz yaş büyük bir adamın aklını karıştırmayı başarır.

Anne ve kızın söz konusu rahat tavırları, ev sahibi konumundaki diğer iki oyun kişisinin bütün düzenini bozarak, cinsellik konusunda birdenbire daha cesur, daha atak, daha fütursuz davranmalarına neden olur. Böylelikle baskı altındaki oyun kişilerinin üzerlerindeki baskı ortadan kalktığında nasıl bir hâl aldıklarını görmüş, kişiliklerinin farklı boyutlarını yakından tanımış oluruz.

Zaman ve Mekân

Paramparça'da olaylar yaz aylarında, –oyunda çok net ifade edilmiş olmamakla birlikte- bir iki haftalık bir zaman diliminde geçer. Birinci bölümle ikinci bölüm arasında geçen süre üç gündür. İkinci bölümle üçüncü bölüm arasında geçen süre belirtilmiş olmamakla birlikte olayların gelişiminden, üç-beş, belki beş-on günlük bir zaman diliminin geçtiği sonucunu çıkarırız. Üçüncü bölümle dördüncü bölüm arasında geçen süre ise bir gece, bir başka deyişle yarım gündür.

Zamana özel bir anlam yüklenmez. Ancak olayların yaz aylarında geçiyor olması bu zaman dilimine özgü unsurların kullanılması bakımından önemlidir. Yaz ayları, oyun kişilerinin rahat olmak, rahat etmek, tatil yapmak, coşmak, taşmak istedikleri bir zaman dilimini ifade eder. Sevgiliyle rahat, gerilimsiz, coşku dolu bir cinsellik yaşamanın da zamanıdır yaz ayları. Cinselliğin böyle bir zaman diliminde dahi yaşanamıyor olması, bu konuda ne derece büyük bir sıkıntı yaşandığının göstergesi niteliğindedir.

Oyunun mekânı yazlık bir evdir. Yazar oyunun başında çevreyi şu şekilde tanımlar:

> *(Yazlıkta bir ev. Sağda giriş kapısı ve mutfak, solda, üç-dört basamak yukarıda, oturma odası. Oturma odasının önünde iki-üç basamak aşağıda teras; oturma odasının arka kısmında yatak odasına açılan kapı, ortada ve geride yukarı kata çıkan bir merdiven. Genel görünüm: Sade, şık ve çağdaş.* […]*)* (P/BO4, 215)

Mekân tanımı, üç farklı mekânın aynı anda varlığı durumunu içerir. Mutfak, oturma odası ve teras oyunda, olaylar dizisinin geçeceği üç ayrı mekânı ifade etmekle birlikte, bir evin birbirinden farklı bölmeleri olduklarından tek mekânın bölümleri gibi de düşünülebilir. Nitekim bu düzenleme, oyunda genellikle ikili konuşmalar şeklinde ilerleyen olaylar dizisinin kimi zaman eş zamanlı yürümesine de imkân vermektedir.

Oyunda dekor parçalarına herhangi bir özel anlam yüklememekle birlikte dekora sonradan eklemlenen bir takım aksesuarlar oyun açısından kimi yan anlamlar üretecek şekilde -imge yahut simge olarak- kullanılmıştır.

Oyunun başında, yazlık evlerine taşınan karı kocanın yanlarında getirdikleri eşyalar, onların içinde bulundukları tatili nasıl algıladıklarını, nasıl geçirmeyi öngördüklerini yahut hayal ettiklerini gösterir şekilde kullanılırlar. Süha'ya ait olduğu anlaşılan bir çift palet, deniz başlığı, bir olta, zıpkın gibi araç ve gereçler, Süha'nın karısıyla zaman geçireceğini öngörmediğini, tek başına tatil yapacağı düşüncesinde olduğunu imleyen aksesuarlar niteliğindedir. Bu aksesuarlar arasında yer alan zıpkın, -ayrıca- onu kullanacak olan Süha'nın öfkesini, bıkkınlığını, hiddetini ortaya koymada da işlevsel olur.

Jale'nin duymak istemediği şarkıyı çalan ses kayıt cihazı da kaydedicilik özelliği dolayısıyla geçmişin kayıt defteri gibidir. Bir insanın duymak istemediği bir şarkıyı evine kadar getirebilen, bu yanıyla insanda hoş duygular uyandırmayan bir aksesuar olarak işlev görür.

Biçem ve Dil

Özakman, **Paramparça**'da da bir dil ustası olarak karşımıza çıkar. Mizah bu oyunda da dile hâkim olan unsurlar arasındadır. Yazar, etkili bir dil yakalamada da, mi-

zahı temin etmede de birbirinden akıllı, birbirinden zeki oyun kişilerinden yararlanma yoluna gitmiş görünmektedir.

Oyun kişileri bu oyunda da kendilerini birbirinden çarpıcı cümlelerle ifade ederler.

> SÜHA - *(Ellerinde bavullar, ara basamaklarda durur.)* Biliyor musun, ara sıra gereksiz bir şey yapmak, söylemek, hatta gereksiz olmak istiyorum.
>
> JALE - *(Ciddi.)* Neden ama?
>
> SÜHA - Gereksiz bir şey söylemek istiyorum demiştim ya, söyledim işte. (P/BO4, 217)
>
> ….
>
> JALE - [Kocasını nasıl bulduğunu ima ederek] Beğendin mi?
>
> YELDA - Bilirsin, ben öyle güç beğenen takımından değilimdir.
>
> JALE - *(Dostça)* Hiç değişmemişsin Yelda!
>
> YELDA - Yaşamadım ki, nasıl değişebilirim? (P/BO4, 222–223)
>
> ….
>
> AYŞİM - *(Top gibi iner merdivenden.)* Ne oldu? Kim çağırdı beni? Kimin başı belada? Vukuat mı var?
>
> JALE - Densizlik etme! Git de yardım et ağabeyine. Eşyanız taşınacak!
>
> AYŞİM - Sizi, ruhumun derinliklerinden taşıp gelen en içten bağlılık duygularımla selamlarım. *(Annesine)* Ne haber? Lafa bak! *(Koşarak çıkar.)*
>
> JALE - Tanrım, bu çocuk hiç büyümeyecek mi?
>
> YELDA - Kızım biz ailecek böyleyiz. Hep bunu unutuyorsun. Buluğa ermiş bir şekilde doğuyoruz, o yaşta da kalıyoruz. (P/BO4, 223)
>
> ….

AYŞİM - Yuh be… Pardon yani ablacığım, öf be diyecektim, ağzımdan kaçtı. Yahu bunlar ne kadar ağırmış anne. Papaz ölüsü gibi…

JALE - Yuh deme kızım, be deme, yahu deme!

AYŞİM - Konuşma de, daha iyi… (P/BO4, 224)

….

Yazarın esprili söz üretmek, canlılık yakalamak, mizahın gücünden yararlanmak adına hınzır oyun kişisinden yararlandığı, bunu özellikle kurguladığı açıktır. Bu uygulamanın izlerini aşağıda yer alan diyalogda bütün netliğiyle görmek mümkündür:

SÜHA - Kaçıncı sınıftasın?

AYŞİM - Size hoş görünmek için bütün sorularınıza karşılık vermek zorunda olduğumu anlıyorum, ama şu ara olsun, okul konusunu unutamaz mıyız?

SÜHA - Unuturuz tabii.

AYŞİM - Yemin et.

SÜHA - *(Güleç)* yemin ederim.

AYŞİM - *(Bakar.)* İyi. Göründüğünüz kadar tehlikeli olmadığınız anlaşılıyor. Dokuzuncu sınıftayım… İki yıl kaybetmeseydim, onbirinci sınıfta olacaktım.

SÜHA - Ne oldu, neden iki yıl kaybettin?

AYŞİM - Ne olacak, şakır şakır çaktım. Bu yıl da müzik ile tarihten bütünlemeye kalmışım.

SÜHA - Müzikten mi?

AYŞİM - Evet, bizim öğretmende kulak yok çünkü, müzik kulağı. Tam ben en dokunaklı sesimle şarkı söylemeye başlıyorum, "kim o mendebur, kim gürültü ediyor," diye bağırıyor. Ah, ah, valla benim çektiğimi Hazreti Hacer çekmemiştir.

SÜHA - Hazreti Hacer de kim?

AYŞİM - Bilmem… Ben ara sıra böyle sözler uydururum. Siz bana bakmayın. Oturabilir miyim?

SÜHA - Tabii… Peki gürültü yapan mendeburun sen olduğunu anlayınca öğretmen ne diyor?

AYŞİM - Ne diyecek, "Kızım şarkını müzik dersinde söyle," diyor…

SÜHA - Efendim?

AYŞİM - Ne yapayım ama, ne zaman tarih dersi başlasa içimden böyle şarkı söylemek geliyor. Kaç yaşındasınız?

SÜHA - Otuzbeş.

AYŞİM - Ooo!..

SÜHA - Daha mı genç gösteriyorum?

AYŞİM - Yoo, tam tersi. (P/BO4, 226–227)

Paramparça'da sıklıkla kullanılan yapı kurma yöntemlerinden biri de yaşananın adını koyma, onu tanımlanır ve daha rahat algılanır hâle getirme yöntemidir. Aşağıdaki örnekler bu hususla ilgili olarak dikkat çekicidir.

SÜHA - Peki, gel sarıl bana. Yanlış anlama, sırası değil deme! Yorgunum deme! Hayır deme! Anla biraz beni de… Sev beni. *(Karısı dalgındır, bağırır.)* Jale!

JALE - *(Kalkar, uyur gezer gibi yürür.)* peki…

SÜHA - Nereye?

JALE - Odaya. Sen istemedin mi?

SÜHA - Böyle, kahvaltı hazırlamaya, çarşaf değiştirmeye gider gibi mi? (P/BO4, 258)

….

AYŞİM - […] Abla, insan birini sevince, içi bal yemiş gibi bayılıyor değil mi?

JALE - Yoksa o salak oğlana mı tutuldun?

AYŞİM - Teessüf ve teessür ederim. Benimki çok uzakta. Ta Olemp Dağı'nın doruğunda.

JALE - Sen neler de biliyormuşsun?

AYŞİM - *(Dans eder gibi)* Bir gün ya ben o doruğa tırmanacağım, ya da o dağdan aşağı inecek. *(Durur.)* Ne yapayım abla, sevilmek de önemli ama ben sevmek için yaratılmışım. Kendimi böyle buğday gibi dünyaya yaymak, saçmak istiyorum.

JALE - Ayşim…

AYŞİM - …Ha, bu sözleri de kimden öğrendin diyeceksin? Sen de benim gibi yatılı okulda büyüseydin, seni de ne yapsan, ne düşünsen suçlasalardı… Sen de benim gibi her bilmeceyi kendi başına çözerdin. (P/BO4, 263–264)

….

YELDA - Sana âşık oluyor galiba.

SÜHA - Ayşim?

YELDA - Niye şaştın o kadar?

SÜHA - Bana mı âşık?

YELDA - İnsan sana kolayca âşık olabilir.

SÜHA - Neden, nasıl?

YELDA - İnsana sırlarını açmak cesaretini veriyorsun. Azizim aşk sır vermekle başlar sır verir gibi de sürüp gider. (P/BO4, 271–272)

….

SÜHA - Çok güzel… Gitmeyin demeyeceğim. Çünkü sanmıştım ki sen insanları iyiler-kötüler diye ikiye ayıranlardan değilsin! Belki, sevenler bir yanda, sevmeyenler öbür yanda derdin… Sanmıştım ki sen küçük aldanışların kölesi olmazsın! insanları yanıldıkları zaman benimsersin. Hayıt, bir sıcak ekmek gibi sorgusuz sualsiz paylaşmaya hazır büyük bir yüreğin var sanmıştım. Beni istediğin kadar suçla, ama unutma seni ben affetmeyeceğim… (P/BO4, 302)

Paramparça ile oyuncuyu zorlayan, aynı zamanda ona oynama olanağı sunan bir metin ortaya koyar Özakman. Oyunda oyun kişilerinin hâl ve hareketleri anlam üretmede son derece işlevseldir. Sözler ise, ne kadar çarpıcı bir bütün oluşturursa oluş-

tursun daha çok oyun kişilerinin hâl ve hareketlerinin tamamlayıcısı olarak işlev görürler. Yazar sahnenin olanaklarını kullanmada yoğun bir çaba göstermektedir. Bir başka deyişle oyunu esas almanın, sözü herhangi bir tiyatrosal unsura indirgemenin güçlü bir örneğini verir.

Bununla birlikte bu oyun da diğerleri gibi benzetmeler, deyimler, hitaplar ve adlandırmalar bakımından son derece zengindir. Mutfağın temizliğini ve düzenliliğini fazla abartılı bulan Ayşim tepkisini "Burası laboratuar mı, mutfak mı?" diyerek dile getirir örneğin (P/BO4, 221). Sessizce merdivenden inişini salgın hastalığın gelişine benzetir: "Salgın bir hastalık gibi. Sessizce ve tepeden inme!" (P/BO4, 229). Süha'yı ise "Mızrak gibi adam" diyerek "Grek tanrılarına" benzetir (P/BO4, 249). Aşkı tarif edişi de bir benzetmeyle olur: "İnsan birini sevince, içi bal yemiş gibi bayılıyor değil mi?" (P/BO4, 263). Yelda'nın aşkı tarifi de yine bir benzetmeyle olur: "Öyledir insan o yaşta. [Âşık olunca] Kimi bir define gibi saklar bunu, kimi de kendini putun önüne bırakılmış bir kurban gibi hisseder" (P/BO4, 277). Ayşim, Süha'nın gözlüksüz hâlini kurbağaya benzetir (P/BO4, 284). Yazarın benzetmelerde eğlendiriciliğe, etkililiğe ve çarpıcılığa önem verdiği açıktır. Bütün bu düzenlemelerse seyirciyi gülümsetecek şekilde gerçekleşir.

Oyunda deyimler oyun kişilerinin sosyokültürel yapılarına uygun şekilde kullanılmıştır. Bu özellikleriyle en çok oyun kişilerinin kültürel yapılarını vermeye yararlar. Renkli bir dil yaratmada, seyircinin imgelemini harekete geçirmede de son derece işlevseldirler. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.)

Hitaplarsa genellikle sevgi sözcüklerinden ve içinde sevgi barındıran öfkeli ifadelerden oluşur. "Domuzun küpü", "şaşkın koca", "Şeytanın kıç bacağı" gibi adlandırmalarsa orijinallikleriyle dikkat çekmektedir. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.) Hitaplar ve adlandırmalar, diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da oyun kişilerinin diğer oyun kişilerine dair duygu ve düşüncelerini vermede etkili birer dilsel değere dönüşmektedir.

Özetle; **Paramparça**'da cinselliği, toplumsal bir sorun olarak ele alan yazar bu soruna bir çözüm önerme noktasında değil, sorunu kişilerin yetişme tarzı ve edindikleri kültürle açıklama, bu açıklama doğrultusunda sorunun birkaç boyutunu ortaya koyma eğilimindedir. Bunu gerçekleştirirken toplumsal baskı altında kalmış yeni evli tipik bir

çiftin varlığından yararlanır. Yetişme şekli dolayısıyla cinselliği sağlıklı bir şekilde yaşayamayan pek çok çiftten biridir oyunda gördüğümüz. İstisnai herhangi bir özellik göstermezler. Esprili söyleşim düzeni, sağlam kurgusu, tipik durumların ve tipik kişilerin ele alınışıyla diğer Özakman oyunlarının ortak özelliklerini taşıyan bu oyun, oyun kişilerinin psikolojilerine ağırlık vermesiyle diğer Özakman oyunlarından belirgin bir şekilde ayrılır.

2.1.7. Kısa Oyunlar

Özakman, oyun yazarlığında kimi yöntemler deneyebilmek adına kısa oyunlar kaleme almış bir yazardır. 1959 yılında **Hastane** adlı oyunuyla başlayan bu süreç 1969'da **Darılmaca Yok** ve **Berberde** adlı oyunlarıyla sona erer. Bu dönemin ürünü olan toplam beş kısa oyun yazılış sırasıyla şunlardır: **Hastane, Karagöz'ün Dönüşü, Kardeş Paşı, Darılmaca Yok** ve **Berberde.** Yazarın **Darılmaca Yok** ve **Berberde** adlı kısa oyunları **Sarıpınar 1914**'ten sonra kaleme alınmış oldukları hâlde arayış kaygısının ürünü olmaları nedeniyle yazarın, arayış dönemi olarak da ifade edilebilecek olan birinci dönemi içerisinde değerlendirilmişlerdir.

2.1.7.1. Hastane[1]

İlk kez 18 Mayıs 1959'da Güner Sümer yönetiminde Ankara'da Sahne Z tarafından sahnelenen **Hastane,** Özakman'ın ilk kısa oyunudur. Umut üzerine, yaşama umudu ile yaşayamama gerçeğinin ilişkisi üzerine bir çalışma olan **Hastane**, ilk kez 1 Ekim 1973'te Türk Dili dergisinde yayımlanmıştır.

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar H/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Olaylar Dizisi

Olaylar dört erkek hastanın kaldığı bir hasta odasında geçer. Hastabakıcı odaları kontrol ederken çıt çıkarmadan duran hastalar, günün sonundaki son kontrolün ardından hemen hareketlenip odanın ışığını açarlar. Sigara paketini aranan 4. Hasta aradığını bulamayınca çaresiz 1. Hasta'nın uzattığı pakete yönelir ve uzatılanın kendi sigarası olduğunu hemen fark eder. Paketini almak istediğinde ise kendini birdenbire oda arkadaşlarının kapmaca oyununda ebe olarak bulur. Her gece aynı oyunun oynanmasından duyduğu rahatsızlığı dile getiren 2. Hasta oyuna son vermek için, 4. Hasta'ya bir paket sigara uzatır. 4. Hasta kısa bir süre kararsız kalsa da paketi alır. Sigara içmemesi konusunda 3. Hasta tarafından uyarılan 1. Hasta'nın tepkisi "Ben deli miyim?" olur. 4. Hasta sigara yakmak üzere kibritini çıktığında kendisine verilen paketin boş olduğunu fark eder. 2. ve 3. Hasta, 4. Hasta'nın düştüğü duruma kahkahayla güler. Yaptığı şaka için 2. Hasta'ya kızan 1. Hasta, 4. Hasta'dan için "Ben onun yerinde olsam, şimdi seni çarşafla boğardım. Ya da bir bıçak aşırır, gırtlağını ekmek gibi doğrardım," diyerek ötekileri kaygılandıracak kışkırtıcı fikirler atar ortaya. Şakayı kendisinin başlattığına dair eleştiri aldığında da "Ne diye engel olmadınız?" diyerek savunur kendini. Işıkları söndürüp uyumayı öneren 3. Hasta, önerisi kabul görmeyince kendisine "posta koyulduğu" düşüncesiyle kırgınlığını dile getirir. Dövüşmekten söz edildiğinde de "Ben dövüşürsem dayak yerim, onun için dövüşmem" diyerek karşısındakinin hırçınlığını savuşturur. 4. Hasta'nın öksürdüğünü gören 2. Hasta üstünü örtmesi için onu uyarır. 4. Hasta, 1. Hasta'nın "Her akşam bir tane hakkın var" diyerek uzattığı sigarayı kendi kibritiyle yakar. "Bu gece ayaklarım donuyor" diyen 3. Hasta ayakucundan iki çorap, bir hırka, bir takke çıkarır, hırkasını giyer. 2. Hasta'nın çay içme isteğinden söz etmesi 1. Hasta'nın içki içmekten söz etmesine neden olur. Fakat içkinin ne olması gerektiği konusunda fikir beyan eden 3. Hasta'yla 1. Hasta arasında anlaşma gerçekleşmez. Aralarındaki tartışmada seviye düşünce, 3. Hasta sivil hayattaki statüsünü hatırlatarak orada bulunanları uyarır. Sözlerinden üst düzey bir yönetici olduğu anlaşılır. Araya giren 2. Hasta henüz bir ziyaretçisinin bile gelmemiş olduğu gerçeğini hatırlatır böbürlendiğini düşündüğü 3. Hasta'ya. 3. Hasta bir şeyler söyleyerek kendisini savunmaya çalışsa da 2. Hasta'nın "Sen koridordan geçerken hastabakıcılar kahkahadan kırılıyor" şeklindeki sözleri üzerine pes eder. Yatacağını söyleyerek duyduğu sözlerden kaçar. Kendi hâline bırakılır. İçkiden ve eğlenceden söz eden 1. Hasta'ya "[seni] niye taburcu etmiyorlar?" diye soran

2. Hasta'nın bu sorusu, 1. Hasta'nın kandırmaca olduğu belli sözlerle kendini savunmasına neden olur.

Odada bulunan dört hastanın da durumunun kötü olduğu bellidir. Kendi durumuna kahırlanan 2. Hasta hastaneden kaçacağından söz eder. "Her gün söylersin," diyen 1. Hasta ciddiye almaz onu. Araya giren 4. Hasta'nın yan odanın kadınlara verilmiş olduğunu söylemesi 1. ve 2. Hasta'yı heyecanlandırır. 1. Hasta hemen ziyarete gitmeyi önerir ama ara kapının düzenli olarak hasta bakıcı tarafından kilitlendiği bilinmektedir. Yan odanın kadınlara verilmiş olması, uyuyamadığını söyleyip sohbete dönen 3. Hasta'nın da ilgisini çekmiştir. 2. Hasta, hasta olarak yattığı beş yıldan beri eline kadın elinin değmediğini itiraf eder. Bir kadınla güzel bir gece geçirme uğruna ölmeye razı olabileceğini düşünmektedir: "Böyle taksit taksit ölmektense diyorum, bir gece, anasını satayım. Dört başı bayındır yaşadıktan sonra nalları dikeyim."

Yan odaya pencereden geçmenin de mümkün olmadığı anlaşılınca duvara vurarak iletişim kurma fikri ortaya atılır. Kısa bir değerlendirmenin ardından 1. Hasta tam beş kez yan odanın duvarına vurur. Kadınlardan biri ile buluşacakları günü hayal etmeye başlasalar da çok geçmeden gerçeğe dönmek durumunda kalırlar. Hiçbir zaman buluşamayacaklarını, o kişinin hiç gelmeyeceğini dile getiren 3. Hasta olur. Onları ayakta tutan bekliyor olmalarıdır zaten. Bekleyecekleri bir şey kalmadığı gün her şey bitecektir, tıpkı sağlıklı insanlar gibi yaşamaya kalktıklarında her şeyin biteceği gibi.

2. Hasta, hastalığının vardığı kötü aşamaya rağmen "bir gece alıp başını kaçma" eğilimini korumaktadır. "Dört aydır her gece kaçacaksın," diyen 3. Hasta karşısında kaçamayışının nedenlerini sıralamaya kalkışır ama uydurma nedenlerdir sıraladıkları. Yine de kaçma ümüdini diri tutmak için kapıcıya elbiselerini bırakmıştır 2. Hasta. Bir randevuevine gidip "sabaha çıkmayacağını" bile bile, "hiçbir şey düşünmeden" sevişmeyi, içki, hatta sigara bile içmeyi düşlemektedir o. Sırtını açabilme düşü bile vardır düşlerinin arasında. Elbiselerini kapıcıya bırakmış olması orada bulunanları şaşırtmıştır. Parasızlık bahanesini ortadan kaldıran 3. Hasta olur. Cüzdanını 2. Hasta'ya atarak arkadaşının düşlerini destekler. 2. Hasta'nın kararsızlığı, 3. Hasta'nın bu hamlesi ve ısrarları üzerine değişmeye yüz tutar.

3. Hasta'nın cüzdanından kendisine yetecek kadar para alan 2. Hasta, geride kalanlardan istediklerini sıralayarak gitme hazırlıklarına başlar. 4. Hasta'yı işaretle "Bir

gece de bu uyuzu gönder," der 3. Hasta'ya. Kendisine uyuz denilmesine içerleyen 4. Hasta hiç beklenmedik bir anda elinde bir sustalıyla 2. Hasta'nın gidişini engelmeye çalışır. Araya girmeye kalkışan 1. ve 3. Hasta'yı da aynı şekilde tehdit eder. Kapıyı kilitleyerek oradakilere meydan okur. 4. Hasta'nın tehlikeli çıkışı, 1. Hasta'nın "birlikte dışarı çıkarız" diyerek onu kandırma çabası içine girmesi, ardından sigara isteyip 4. hasta'yı çakmağını aramak durumunda bırakarak bir anda üzerine atlamasıyla son bulur. Önündeki son engelin de kalktığını gören 2. Hasta gitmekten söz eder yine. İtiraz gelmeyince, ışığı söndürerek, hastaneyi terk etmek üzere odadan çıkar. Yan odadan duvara vurulur üç kez. Ardından üç kez daha. 1. Hasta cevap vermez. Yan odada kadınların olduğunu bilmeyi, o kadınlardan biriyle günün birinde buluşacağını düşünmeyi, o uğurda beklemeyi tercih etmektedir. Uyumak üzere yatar. 2. Hasta içeri girer. Gitmemiş, "yarın gece" gitmeyi seçmiştir. 3. hasta'nın yatmasını söylemesi üzerine hemen yatar. Oradan geçen hastabakıcı odanın kapısını kapatır.

Kurgu ve İleti

Oyun boyunca, hastane denetimi üzerlerinden kalkan dört ağır hastanın nefes almaya çalıştıkları kısa bir zaman dilimine tanık oluruz. Hastanenin sıkı denetiminden uzak kaldıkları bu kısa an, onların kendilerini ortaya koydukları, şakalaştıkları, çocuklaştıkları, sözde çılgınlık ettikleri bir zaman dilimidir. Böylelikle seyirci bu dört hastayı zaaflarıyla, özlemleriyle daha yakından tanır ve hayatlarındaki temel problemi kavrama şansı elde eder.

Sağlıklı insanların yaşayabildiği hemen hemen hiçbir güzelliği yaşayamayacak durumda olan bu dört hasta, hastane ortamından kurtulup –ölümü göze alarak- kısacık da olsa mutlu anlar yaşamaktansa içinde bulundukları olumsuz koşullara rağmen yaşamayı istemekte; güzelliğe kavuşup ölmektense onun hayaliyle ağır koşullar altında yaşamayı tercih etmektedirler. Oyun bu özelliğiyle insanlığın temel problemlerinden birine (insanın hayalleri uğruna ölümü göze alması/alamamasına) ilişkin güçlü bir eğretileme niteliği taşımaktadır.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Oyun boyunca hastanede, kendilerine ayrılmış bir odada kalan dört erkek hastanın ruh hâllerine tanık oluruz. Bunlar isimsiz, oyunu yönlendirecek herhangi bir kişi-

sel özelliğe sahip olmayan dört ağır hastadır. Yazar her birini bir diğerinden rakamlarla ayırmıştır.

1. Hasta genç biridir. Kadınların kaldığı yan odayla ortak duvarın dibinde yatmaktadır. Sağlığı tek bir sigara içmesine bile izin vermeyecek kadar kötüdür. Heyecanlanışlarıyla ve arkadaşlarını heyecanlandırma gayretiyle dikkat çeker.

2. Hasta, hasta yattığı beş yıllık süre boyunca eline kadın eli değmemiş, bu uğurda ölümü göze alma noktasına gelen, bunun için bir gece hastaneden kaçıp kadınların bulunduğu bir evde eğlenerek ölmeyi düşleyebilen veremli biridir. Kaçmaya yeltenir ama önündeki engeller (bahaneler?) ortadan kaldırıldığında bile bunu başaramaz, arkadaşlarının desteğiyle kaçma olanağı elde ettiği bir anda kapı önünden dönüverir.

3. Hasta sivil hayatta üst düzey bir yöneticidir. Bunun olumlu getirilerini hasta odasında da yaşamayı beklemektedir ama yaşayamaz. Ziyaretine gelen kimsesinin olmaması, öteki hastalar için onun sivil hayatta kim olduğundan daha önemli bir bilgidir çünkü.

4. Hasta aptal, hantal, içine kapanık, sağlığı sigara içmeye uygun olmadığı hâlde hâlâ sigara içmeyi isteyebilen biridir.

Haklarında kimi küçük bilgiler verilmiş olsa da hiçbir hasta kişisel özelliğiyle ön plana çıkmaz. Hayatla ilişkisi bakımından hiçbirinin bir diğerinden farkı yoktur çünkü. Ortak özellikleri, yaşamlarını en küçük bir tehlike altında bile kaybedecek kadar hasta olmalarıdır. "Yaşayamadıkları" hâlde ölümü göze alamazlar diğer taraftan; umuda sarılarak ayakta kalmayı tercih ederler. Bu tutumdan uzaklaşmaları ise mümkün görünmemektedir.

Zaman ve Mekân

Oyunda olaylar akşamın geç bir saatinde hastanede, dört erkeğin kaldığı bir hasta odasında gerçekleşir. Zaman oyun süresiyle koşut dar bir zaman aralığı; mekânsa hastaların sıkışmışlığını ve kötü koşullarını anlatması gereken küçük bir mekândır. Bununla birlikte oyunda hasta odasının yandaki odayla ortak duvarına ve giriş kapısına yüklenen anlamlar dikkat çekicidir.

Kadın hastaların kaldığı yan oda, erkek hastalar için heyecan verici bir yerdir ama hastaların bir duvar kalınlığındaki bu kısacık mesafeyi aşmaları, oraya ulaşmaları mümkün görünmez. Duvara vurarak kadınlarla haberleşmeleri ise boş bir çabadan ibarettir. Ortak duvar bu yanıyla küçük bir odaya tıkılmışlık durumunu daha da güçlendirir.

Odanın kapısı da benzer bir işlev yüklenmiş görünmektedir. Oyunun başında ve sonunda hasta bakıcı tarafından kapatılan kapı hastaların sıkı bir gözetim altında bulunduklarını gösterir. Oyunun kısacık süresi içinde hasta bakıcının iki defa odanın önünden geçip kapıyı kapatması, sıkı denetimin zamanla ilişkisini göstermesi bakımından ayrıca önemlidir.

Biçem ve Dil

Hastane, gerçekçi bir durum oyunudur. Hastanede yatmakta olan dört ağır hastanın içinde bulundukları duygu durumu yalın bir dille, ele alınan ana konu yan konularla boğulmaksızın işlenir. Oyundaki her bir olayın (2. Hasta'nın hastaneyi terk etme girişimi dışında küçük birtakım olaylardır bunlar) varlıklarına tanık olduğumuz dört ağır hastanın içinde bulundukları ruh hâlini yansıtmada araç olarak kullanıldığı açıktır. Oyunda ne konuşulduğundan, ne yapıldığından daha çok nasıl bir durumda olunduğu gerçeği ağırlık kazanır. Bunun bir sonucu olarak yalın bir dile ve yalın bir kurguya yönelinmiş olduğu düşünülebilir.

Bununla birlikte oyunda deyimlere sıklıkla yer verildiğini görürüz. Deyimler oyun kişilerinin kültürel yapılarını ve günlük konuşma dilinin sıcaklığını vermede son derece uygun yapı taşları olarak işlev görürler. Hastaların duygularını (acılarını, kahırlarını, umutlarını) deyimlerle ifade etmeleri, onların sıradan halk çocukları olduklarını düşünmemizi de sağlar. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.)

Oyunda kullanılan hitap ve adlandırmaların da daha çok oyun kişilerinin kendileri hakkındaki düşüncelerini ortaya koymaya yaradıkları görülür. Bu hitap ve adlandırmaların -daha çok- aşağılama ve küçümseme içermeleri, hastaların içinde bulundukları ruh hâlini göstermesi bakımından önemlidir. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.)

Oyunda şakalaşmalardan yararlanılmış olması da dikkat çekicidir. Hastalar kendileri için önemli bir değer ifade eden sigara yoluyla şakalaşmakta; birbirlerine kü-

çük oyunlar oynayarak hayatlarındaki çekilmezliği azaltmaya çalışmaktadırlar. Neredeyse olaylar dizisinin tamamını oluşturan şakalaşma ve oyun oynamalar, oyunda hastaların sınırlandırılmış, boğucu yaşamlarını ortaya koymada işlev kazanmaktadır. Hayatı renklendirmek adına oynadıkları oyunlar, yaptıkları şakalar hiçbir şekilde umdukları sonucu getirmemekte, onları içinde bulundukları hüzünlü ruh hâlinden kurtaramamaktadır çünkü.

Özetle; **Hastane**, gerçekçi anlayışta kısa bir oyun olmakla birlikte, ele aldığı konuyu ortaya koyuşuyla güçlü bir eğretileme niteliği kazanır. Eğretileme yoluyla ortaya konulan tespitse insanoğlunun bir güzelliği yaşamak adına ölümü göze almaktansa güzelliğin hayalini kurarak zor koşullarda da olsa yaşamayı seçtiği yönündedir.

2.1.7.2. Karagöz'ün Dönüşü[1]

Karagöz'ün Dönüşü, ilk kez 1959 yılı yaz aylarında, Avni Dilligil yönetiminde İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. İlk yayınlanışı ise Şubat 1999'da, Mitos Boyut Yayınlarınca, Toplu Oyunları serisi kapsamında, Toplu Oyunları 3 başlıklı ciltte gerçekleştirilir.

Bir seyirci olarak, tanık olduğu oyunlar üzerine değerlendirme yazısı kaleme alan Aziz Nesin, bu oyunlardan biri olan **Karagöz'ün Dönüşü** için 27 Kasım 1959 tarihli Akşam gazetesinde (4) şu görüşlere yer verir:

> Eleştirmenlerimizin "Karagözün Dönüşü" adlı tek perdelik oyun için neden bir şey yazmadıklarını hiç anlamıyorum. Bu kısa oyunun yazarı Turgut Özakman'ı da oynayan Gençlik Tiyatrosunu da candan kutlarım. Özakman bu oyunda büyük başarı kazanmıştır.

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar KD/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Karagöz ve Hacivat'ı 1950'lere getiren oyun, bünyesinde bulundurduğu yapısal özellikler dolayısıyla, yazarını göstermeci oyunlar dönemine hazırlayan önemli bir deneme niteliğindedir.

Olaylar Dizisi

Olaylar, İstanbul'u temsil eden ve İstanbulluların gölgelerini yansıtmaya yarayan saydam panoların önünde geçer. Her zamanki tavrıyla, her zamanki yürüme yönünde hareket eden Karagöz İstanbullular arasında gezinmektedir. Bu kısa önoyunun ardından, panoların arkasındaki ışık sönüp sahne ışıkları yandığında, Karagöz ziyarete geldiği evin uşağıyla birlikte görünür.

Evin sahibinin kendisiyle görüşmek istemeyeceği yönündeki kanatini Karagöz'e anlatmaya çalışan Uşak, evin sahibinin kendisiyle görüşmek isteyeceğinden emin olan Karagöz'ün görüşme ısrarlarıyla karşı karşıyadır. Çaresiz Karagöz'ün geldiğini evin sahibine haber vermek durumunda kalan Uşak, çok geçmeden ev sahibinin olumsuz cevabıyla geri döner. Yanlış bir yere gelmiş olabileceği kuşkusuna kapılan Karagöz evin sahibinin kimliğini doğrulama çabasına girer. Ev, İttihatçı Cemil Abdi Bey'in evidir. Adres doğrudur. Durum anlaşılır hemen. Uşak, Karagöz'ü "bir bey" olarak tanıtmıştır evin sahibine. Durum anlaşılınca Karagöz, gelen kişinin "bir bey" değil, "Karagöz" olduğunu söylemesini isteyerek uşağı zorla bir kez daha gönderir.

Evin oğlu içeri girer. Karagöz sevinir bu duruma. Fakat delikanlının tepkisi beklediği gibi olmaz; delikanlı Karagöz amcasını tanımamıştır bile. Üstelik Karagöz'ün yukarıya, babasının yanına çıkmasını engellemek için "gelen kişiyi" babasına haber vermek için kendisi gider. Karagöz yıllar sonra da olsa dostunun oğlunu görmekten mutludur. Heyecanından ne diyeceğini, ne yapacağını bilemez. Delikanlı'nın getireceği cevabı beklerken uşağa ev hakkında, ev halkı hakkında sorular sormaya başlar. Yenge dediği kişinin "hanımefendi" olduğunu öğrenince şaşırır. Çevresinde gördüğü alafranga eşyaların neler olduğunu sormaya başlar. "Kırk yıllık baba ocağı", "şömine" olmuştur. Diğer eşyaların adlarının "aplik", "abajur", "telefon", "tablo", "büfe" olduğunu; bulundukları yerin "salon", salondan geçilen yerin "antre", antreden geçilen yerin "koridor" olduğunu öğrendiğinde ise daha da şaşırır. Rüyada olup olmadığını anlamak için uşağa tekme atar. Türkçe konuştuğu hâlde Frenkçe konuşan uşakla "gül gibi" anlaşabilmekte olduğunu fark edince şaşırır.

Delikanlı, babasının Karagöz'le görüşmek için aşağıya ineceği haberini getirir. Habere sevinen Karagöz, Delikanlı'nın üzerindeki giysilerin adlarını sormaya başlar bu kez. Giysilerin "smokin", "papyon", "ceket", "pantolon", "iskarpin" ve "çorap" olduğunu öğrenince lafını yapıştırır: "A hergele, a zebani, a salyangoz, söz ayağa düşmedikçe Türkçe konuşmaz mısın sen, ha?"

Karagöz'ün yanına gelen Cemal Abdi, kendisine "Hacivat'ım" diye seslenen arkadaşını önce tanımazdan gelir. Karagöz'ün ısrarlı hâlini görünce de "kimse kalmasın etrafta" diyerek oğlunu ve uşağını dışarı gönderir. İlk işi eski arkadaşının kendisine Hacivat diye hitap etmesini yasaklamak olur. Bu adı unutmasını bile tembih eder üstelik. Karagöz, arkadaşının "Nerelerdeydin?" sorusuna cevaben zor günler geçirdiğinden, bütün dostlarının dağılmış oduğundan söz eder. Adını Cemal Abdi yapan Hacivat'ın izini de zorlukla bulmuştur üstelik.

İlk sorusuna cevap alan Hacivat, ikinci soruyu yöneltir hemen: "Ne kadar istiyorsun?" Hacivat'ın, eski arkadaşını eline biraz para vererek göndermeyi umduğu bellidir. Dost peşindedir oysa Karagöz. Yalnız kalmış, çıkıp gelmiştir eski dostunun yanına. Cemal Abdi'nin, kılığıyla da, diliyle de zamana ayak uydurmuş olduğunu (Frenkler gibi giyindiğini ve Frenkler gibi konuştuğunu) gören Karagöz, bu durumu dile getirmekten geri durmaz. Her iki arkadaş da diğerinin hiç değişmemiş olduğu kanaatine ulaşmıştır bile.

Hacivat, eski dostu Karagöz'e bir pazarlık yapmayı önerir. Adını ve dostluklarını unutması şartıyla ona yanında iş verecek, hatta ortak iş yapmalarının bile önünü açacaktır. Bu görüşme sırasında yanlarına Hacivat'ın kızı gelir ve gelir gelmez Karagöz Amcasını tanır. Sevinçle karşılar onu. Sevineceklerini düşünerek kardeşini ve annesini çağırmaya yeltenir. Durumdan rahatsız olan Hacivat "yukarı çıkmasını" söyleyince kız yanlarından ayrılmak durumunda kalır.

Dostunun büyümüş kızını karşısında gören Karagöz hüzünlenmiştir. "Yakınlarda bir yerde, iki gözlü, bakla oda, nohut sofa bir evcik" tutup eski dostunun yanında olmayı, onunla "ara sıra buluşup eski günleri yad etmeyi" istemektedir o. "Sen benim aklım olursun, ben senin kalbin. Ben akıla muhtacım, sen kalbe. Ne dersin?" diyerek ifade eder bir arada yaşama formülünü. Bu da onun önerisidir. Yorulduğu, mutlu olmadığı gerekçesiyle affını ister Hacivat. Karagöz, Hacivat'ın yorgunluğunun sebebi üzeri-

ne bir iki söz söylemeye çalışır. Ona göre Hacivat'ın yorgunluğunun nedeni kimliksizliğidir: "Ne olacak? Bir zamanlar Hacivat'tın. Şimdi Cemal Abdi olmuşsun. Yarın kimbilir hangi kılığa gireceksin?" diyerek açıklar düşüncesini.

Hacivat devre uymanın gerektiği düşüncesindedir. Kurulu düzenini bozamayacağından arkadaşının birlikte yaşama teklifini reddeder. Evinden gitmesini ister eski dostundan. Yapacak bir şey kalmadığını fark eden Karagöz, tam çıkmak üzereyken bir kez daha yanlarına gelen ve Karagöz amcasından "babasını yalnız bırakmamasını" istyen Kız'a, "Ben Karagöz değilim kızım. Bir şaka yapayım dedim, yüzüme gözüme bulaştırdım.," diyerek durumu toparlamaya çalışır. Ayrılmadan önceki son sözü "merhaba kızım," olur. Tanımadığı birine, tanımamak durumunda olduğu birine ilk kez karşılaşmışçasına selam vermektedir. Kız, bu selama bir anlam veremez.

İçeri giren Anne misafirin gitmiş olmasına sevinir. Kimseyle uğraşacak vakti yoktur çünkü. Her tarafın çamur olduğu kanaatiyle temizlenmesi talimatını verir. Gelenin "Karagöz amca" olduğunu öğrendiğinde ise "tanımıyorum" diyerek geçiştirir. Hatırlatmaya çalışan kızını ise susturur. Gereksiz, saçma sözlerle kaybedecek vakti yoktur onun. Kocasıyla birlikte çıkarken uşağa talimatlar yağdırır: "Işıkları söndür. Telefon fişini çek. Kim gelirse evde yokuz. Yerleri temizle. Pencereleri aç, hava alsın. Otomobil… Anlaşıldı. Cevap istemez…"

Uşak ışıkları söndürdüğünde oyunun başındaki panolar aydınlanır, ardından da gölgeler belirir yeniden. Karagöz her zamanki hâl ve hareketeriyle kalabalıklar arasında yürürken kendisine "Karagöz Amca" diye seslenen Kız'a uzaktan el sallar. Yürür. "Soldan kaybolur."

Kurgu ve İleti

Oyunun kurgusu, temelde iki farklı kişinin temsil ettiği iki farklı dünyanın bir araya getirilişi ve karşılaştırılışı esası üzerine kuruludur. Her devirde kendi bildiği gibi yaşayan bir halk çocuğu olan Karagöz, yıllar sonrasında da eskisi gibi kalmış bir adamdır. Her devrin adamı kalem erbabının temsilcisi olan Hacivat ise -yine eski özelliğinin bir sonucu olarak- yeni devirde de tutunmayı, çıkar grupları arasında yer almayı başarmış, bunun doğal bir sonucu olarak daha yüksek konumlar elde etmiş biridir. Hacivat'ın yeni dönemde iyiden iyiye yükselmiş, halktan uzaklaşmış olması gerçeği, yaşadığı evle,

eve izinle girilebiliyor olması durumuyla verilir. Uşak çalıştırılan bir evdir Hacivat'ın yeni evi. Eve misafir geldiğinde evin beyine haber verilmekte, uygun bulması hâlinde ağırlanmaktadır. Pencerenin önüne gelip seslenme dönemi (Hacivat Karagöz oyunlarının tipik görsel düzenlemesi) bitmiştir artık.

Karagöz, Hacivat'ın evine geldiğinde önce bu yeni dönemin değişimlerini temsil eden örneklerle karşılaşır. Evin yapısının birimlerinin adlarıyla birlikte değişmiş olması bunlardan biridir örneğin. Eski dost da değişmiş, Karagöz'ü tanımazdan gelecek kadar başka bir dünyanın parçası olmuştur artık. Giysilerinden konuşmasına, yaşama şeklinden servetine kadar tepeden tırnağa değişmiştir Hacivat: Çağına ayak uydurmuş ve Cemal Abdi Bey olmuştur. Fakat olumlu bir değişim olarak görünmez bu. Karagöz'ün samimi tavrı karşısındaki samimiyetsizliği onu yakınlık duyabileceğimiz bir oyun kişisi olmaktan çıkarır. İki eski dostun bir araya gelemeyeceğinin anlaşılmasıyla oyun son bulur. Oyun dünyasının (halkın ortak değerlerinin) temsilcisi olan Karagöz'se oyunun sonunda, mecburen yaşadığı yere (halkın arasına) geri döner. Hacivat'la bir arada olmaları, dost kalmaları, dostluk etmeleri artık olası değildir çünkü.

Oyunda, bir zamanlar bir arada yaşayabilen bu iki dünyanın artık bir araya gelemez oldukları ortaya konduğu gibi, Hacivat'ın dünyasının muteber bir dünya olmadığı tespitine de vurgu yapılır. Dostluğa, kardeşliğe, insana değer vermeyen bir dünyadır bu. Öyleki Karagöz'ün saf ve temiz dünyası oyun boyunca seyirciye daha sahici, daha insancıl görünür. Karagöz'ün temsil ettiği değerlerin tıpkı Karagöz gibi yitip gitmesi, hüzünlü bir final olarak seyirciyi etkiler.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Oyunun temel iki oyun kişisi Hacivat (yeni çağın Cemal Abdi'si) ve Karagöz'dür. Diğer oyun kişileri ise bu iki asal oyun kişisi karşısındaki konumlarıyla anlam ve değer kazanırlar. Kız, "Karagöz Amca"sına sempatiyle bakıp onun yanında yer alırken Anne ve Delikanlı (Oğul) Karagöz'ü tanımamayı tercih ederek Hacivat'ın yanında yer aldıklarını bütün açıklığıyla ve katılığıyla ortaya koyarlar.

Oyun boyunca Karagöz de, Hacivat da birtakım değerlerin temsilcisi olarak işlev görürler. Karagöz'le Hacivat'ı yan yana getirmek suretiyle gerçekte birbirinden farklı iki yaşam anlayışı, iki farklı değerler sistemi bir araya getirilmektedir. Ortaya ko-

nansa bu iki dünyanın, bu iki hayat anlayışının –değişen çağ dolayısıyla- artık bir araya gelemeyecek olduğu gerçeğidir.

Karagöz ve Hacivat'ın oyunda temsil ettikleri değerler şu şekilde ortaya konabilir:

Karagöz	**Hacivat (Cemal Abdi)**
Kalabalıklar arasında herhangi biri.	Kalabalıklardan sıyrılmayı başarmış, malı mülkü, meşguliyeti olan bir iş adamı.
Kartvizitten habersiz yaşayan.	Kartvizitler üzerinden ilişki kuran.
Herhangi bir klikte, grupta yer almayan.	Bursalı İttihatçı.
Samimi.	Gayrisamimi.
Doğal, insani olandan yana.	Yapay, insani olandan uzak.
İş bilmez.	İş bilir.
Protokol, yol yordam bilmez.	Protokolü, yol yordamı bilir ve önemser.
Alaturkadan yana.	Alafrangadan yana.
Arı Türkçe konuşan.	Diline her dönemde farklı bir dilden kelimeler katan.
Misafire –kim olursa olsun- saygıdan yana.	Saygı duyulacak misafir, saygı duyulmayacak misafir ayrımı yapan.
Her zorluğa karşın eski dostunun izini bulan.	Eski dostunu tanımazdan gelen.
Dostuyla arasına mesafe koymayan.	Dostuyla arasına az da olsa, bir şekilde mesafe koyan.
Eski çağın insanı.	Yeni çağın insanı.

Karagöz	**Hacivat (Cemal Abdi)**
Egemen sınıfın eğilimlerinden uzak.	Her çağa ayak uyduran.
Dost ihtiyacı içinde.	Dosta ihtiyaç duymadan yaşayan.
Yaşamak için vakte ihtiyaç duyan.	Yaşamak için nakte ihtiyaç duyan.
Giydiği giysinin kendisine uygun olup olmadığına (kimliğine, kişiliğine, kültürüne özgü olup olmadığına) bakan.	Giydiği giysinin kalitesine, pahasına bakan.
Konuşmada sözünün eri olup olmamayı, tutarlılığı önemseyen.	Konuşmanın (kendisine söylenen sözün) statükosuna uygun olup olmadığıyla ilgilenen.
Yaşamayı iş sayan.	Kazanmayı iş sayan.
Geçinmekten insanlarla geçinip geçinmemeyi anlayan.	Geçinmekten maddi ihtiyaçlarını karşılayıp karşılayamamayı anlayan.
Dik başlı.	"Ham ervah".
Her pazarlıkta kandırılan.	Çıkarlarını, -iyi bildiği- pazarlık yoluyla koruyabilen.
Dobra.	Çıkarına göre konuşan.
Aslıyla barışık.	Aslını gizleyen, inkâr etme eğilimine giren.
Sohbet edebildiği, her şeyini paylaşabildiği kişilerle dostluk etme eğiliminde.	Çıkar sağladığı kişilerle dostluk etme eğiliminde.
Çağın beklentilerini umursamayan.	Çağın beklentilerini yerine getirmeye çalışan.
Dostu için düzenini bozabilen.	Kurulu düzenini dostuna, dostluğa yeğleyebilen.

Karagöz	**Hacivat (Cemal Abdi)**
Dostu için yalan söyleyen.	Çıkarı için yalan söyleyen.

Karagöz ve Hacivat kişiliğinde ortaya konan bu iki hayat anlayışı, oyunun yazıldığı döneme ilişkin temel çatışmalardan birini ortaya koymakta, bu niteliğiyle de son derece önemli bir işlev yüklenmektedir. Diğer taraftan yazarın Karagöz'ün temsil ettiği hayat anlayışına yakınlık duyduğu, değişen çağ karşısında ondan yana tavır aldığı açıktır.

Zaman ve Mekân

Karagöz'ün Dönüşü'nde zaman oyun zamanı, mekân ise oyun mekânıdır. Varsaymaca üzerine kurulu oyunda zaman ve mekân şu sözlerle dile getirilir: "Olay, zamanımızda İstanbul'da geçer." Fakat dekorun tarifinden anlarız ki günümüz İstanbul'u tiyatrosal araç gereçlerle yansılanacak, günümüz İstanbul'unda geçen bir olay sahne zamanıyla seyirciye sunulacaktır.

Dekorun üç boyutlu, gerçekçi bir dekor olmadığı daha oyunun başından ortaya konur. Günümüz İstanbul'unu yansılayan "saydam panolar"dan oluşmaktadır dekor. Bu saydam panoların, oyunun oyunsuluğunu sürekli vurgulayan unsurlar olarak işlev görecekleri açıktır. Zamanın "günümüz" olarak tanımlaması ise yaşanan çağın sorunlarından birine işaret edileceğini ortaya koyması bakımından önemlidir. Ve sahne zamanına koşut bir zaman düzenlemesi anlamına gelmektedir.

Biçem ve Dil

Karagöz'ün Dönüşü, Özakman'ın birinci dönem oyunları arasında mekânın sahne, zamanınsa sahne zamanı olmasıyla dikkat çeken, bu özelliğiyle yazarın ikinci döneminin ipuçlarını veren oyunlardan biridir.

Nitekim oyunu ilk kez sahneleyen İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosu oyuncuları, bu hususun oyunlarını nasıl etkilediğini oyun broşürlerinde şu sözlerle dile getirmişlerdir:

> Karagöz'ün sahneye aktarılıp aktarılamayacağı ötedenberi önemli bir tartışma konusu teşkil etmiştir. Karagöz'ün iki boyutlu oluşu üç boyutlu bir sahneye aktarılmasında ilk ve esaslı bir engel olarak belirmektedir. Bu nokta göz önünde tutularak Karagözün Dönüşü'nde mümkün olduğu kadar derinliğine mizansenden kaçınılmış ve oyundaki Karagöz tipinde derinlik en aza indirilmiştir. Bu husus dekorla da kuvvetlendirilmeye çalışılmıştır. (Karagöz'ün Dönüşü, 1959)

Karagöz'ün Dönüşü gerçekçi bir oyun değildir. Dili yalındır ve mizah oyunda dilin ayrılmaz bir parçası olarak önemli işlevler yüklenir. Söz oyunları da tıpkı mizah gibi etkili bir dil yakalamada işlev yüklenmiş görünmektedir. Karagöz'ün yeni çağın giysileriyle ilgilendiği sahne, bu anlayışın önemli örneklerinden birini oluşturur:

> UŞAK – Smokin.
>
> KARAGÖZ – Bu?
>
> UŞAK – Papyon.
>
> KARAGÖZ – Bu?
>
> UŞAK – Ceket.
>
> KARAGÖZ – Bu?
>
> UŞAK – Pantolon.
>
> KARAGÖZ – Bu?
>
> UŞAK – İskarpin.
>
> KARAGÖZ – *(Delikanlıya)* Dur oğlum, Allah rızası için. Ya bu?
>
> UŞAK – Çorap.
>
> KARAGÖZ – *(Yere oturur.)* Ohh çok şükür bir tanıdığa rastladım. *(Uşağa)* A hergele, a zebani, a salyangoz, söz ayağa düşmedikçe Türkçe konuşmaz mısın sen, ha? (KD/BO3, 96)

Bu oyunda söz oyunları, yazarın gerçekçi oyun dilinden bilinçli bir şekilde uzaklaştığının, tiyatroya özel bir dili yakalama çabasında olduğunun işareti niteliğinde-

dir. Aşağıda alıntıladığımız örnek yazarın bu konudaki bilinçli çabasını göstermesi bakımından önemlidir:

> CEMAL BADİ – Bir işin var mı?
>
> KARAGÖZ – Var.
>
> CEMAL ABDİ – Ne?
>
> KARAGÖZ – Yaşamak. Yaşıyorum. Daha ne olsun?
>
> CEMAL ABDİ – İyi geçiniyor musun bari?
>
> KARAGÖZ – Herkesle iyi geçinirim ben.
>
> CEMAL ABDİ – Hiç değişmemişsin Karagöz. (KD/BO3, 98)

Karagöz'ün Dönüşü bir bir durum oyunudur. Oyunun yapı taşlarının, ele alınan durumun tespit edilmesine hizmet edecek şekilde kullanıldığı açıktır. Durum tespiti çabası, oyun boyunca nitelemelerin ve adlandırmaların ağırlık kazanmasına neden olmuş gibidir. Örneğin daha oyunun başında Karagöz "bir bey" olarak adlandırılmaya itiraz eder. Kendisini "bir bey" olarak tanımlayan uşağa demediğini bırakmaz: "Köftehor", "ukala dümbeleği", "zevzek", "elmagöz kurdu" gibi hitaplar art arda gelir (KD/BO3, 92). Karagöz eski dostu Hacivat'ı adlandırmada ise çok daha titizdir: "Ham ervah" der onun için (KD/BO3, 98). Zenginliği sayesinde başka unvanlar almış olan karısını ise "yenge", "kocakarı" gibi adlandırmalarla -belki farkında olarak, belki olmadan- bulunduğu yerden aşağı indirir (KD/BO3, 94).

Özetle; **Karagöz'ün Dönüşü**, yazarın **Kanaviçe** öncesinde, gerçekçilikten uzaklaşma yolunda bir deneme daha gerçekleştirdiğini, bu denemede sahne dili bağlamında yeni arayışlara girmiş olduğunu göstermesi bakımından önemlidir. Oyunda Karagöz ve Hacivat'ın kişiliklerinde iki farklı dünya görüşünün ayrıntılı bir şekilde ortaya konduğu ve Hacivat'ın temsil ettiği çıkarcı dünya görüşünün eleştirildiği görülür.

2.1.7.3. Kardeş Payı[1]

Özakman'ın **Kardeş Payı** adlı kısa oyunu, ilk kez 1 Aralık 1966 tarihli Türk Dili dergisinde yayımlanmıştır. Bugüne kadar sahnelenip sahnelenmediğine dair herhangi bir bilgiye ise rastlanmamıştır. Oyun, yazarın kısa oyunları arasında, **Berberde** adlı oyunuyla birlikte en kısa oyunlarından biri olma özelliğini taşır.

Silaha özenmenin dramatik yanı üzerinde duran "Özakman, bu oyunuyla bir yandan aile içi barışı vurgularken öte yandan toplumsal barışa da bir gönderme yapar." (Belkıs, 2003, 460).

Olaylar Dizisi

Oyun iki kardeşten birinin (Birinci'nin) diğerine (İkinci'ye) babalarının bir tüfek almış olduğunu haber vermesiyle başlar. Oysa haber verilenin haberi vardır bundan; sabah babaları annelerine gösterirken görmüştür tüfeği. Babanın tüfeği kaldırırken içine bir fişek sürdüğünü de görmüştür üstelik. Tüfeği bir kez tutmak istemiş ve babası tarafından azarlanmıştır.

İkinci kardeş babası ölünce tüfeğinin kendisine kalacağını düşünmektedir. Fakat Birinci de taliptir tüfeğe. Kardeşinden iki yaş büyük olduğu için tüfeğin kendi hakkı olduğunu düşünmektedir. İlk gören o olduğundan tüfeğin kendi hakkı olduğunu düşünen küçük kardeşse onun bu görüşüne itibar etmez.

Küçük kardeş yediği dayak yüzünden babasına karşı hınç içindedir. "O bana vurursa, ben de tüfeği alır onu vururum," diyecek kadar öfkelidir babasına karşı ama büyük onun bu sözlerini dikkate almaz; üstelik ahmaklıkla suçlar onu.

Küçük kardeş, annelerinin babalarını sevdiğini düşünmektedir, ama yine de kuşkuludur bundan. Sık sık bu konuyu açarak ağabeyi tarafından ikna edilmeyi beklese de amacına ulaşamaz; konu her seferinde kapanır.

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar KP/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Büyük, kardeşine tüfeğin kendisinin olması koşuluyla anlaşmayı önerir. Tüfeği kendisine bırakması karşılığında evi, bahçeyi, kavaklığı, eşyayı, paraları, köpeği, saati, fotoğraf makinesini, dolma kalemini ona bırakacaktır. Kabul görmeyince dövüşmeyi önerir bu kez. Bu önerisi de reddedilince "bilek büküşmeyi" önerir. Kabul edilmeyince saydığı eşyalara elektrikli tıraş makinesini de ekler. Bundan da sonuç alamayınca tüfeği bulunduğu yerden almaktan söz etmeye başlar. Babalarının tüfeğin bulunduğu odada yattığını bilen küçük kardeş, ağabeyinin bu çıkışını da umursamaz. Babalarının ertesi gün şehre inecek olması ihtimali de onun bu direncini kırmada yeterli olmaz.

Bir silah sesi duyulur. Büyük kardeş ne olduğunu anlamak için hemen odaya koşar. Babalarının tüfeği denediğini düşünen küçük kardeşse orada kalır. Ağabey çok geçmeden elinde bir tüfekle geri döner ve kardeşinden kendisiyle gelmesini ister. "Annem babamı vurmuş" diyerek açıklar silah sesini. Elindeki tüfeği kardeşine verir ama annesinin yanına gitme ihtiyacı duyan küçük kardeş tüfekle ilgilenmez bile. Büyük, elindeki tüfeği yere bırakmayı önerir kardeşine. "Ne senin, ne benim" demektedir artık. Bir an önce annesinin yanına gitmek isteyen küçük kardeş ağabeyini azarlar. Tüfeği bırakıp çıkarlar.

Kurgu ve İleti

Oyunda, silaha heves etme çağındaki iki kardeşin silahın gerçek anlamıyla tanışmaları ve ondan tereddütsüz vazgeçmeleri süreci ele alınır. Silaha heves etmenin çocuksuluğuyla, onun ne anlama geldiğinin öğrenilmesinin ağırlığı çarpıcı bir düzenlemeyle art arda getirilmektedir. Mutsuz, çekişmeli bir çocukluğun resmidir gördüğümüz. Finalde gerçekleşen cinayet sürpriz bir gelişme olarak oyuna tematik bir değer kazandırır.

Oyun, anne ve babalarının (kendilerinden önde olanların) başına gelenden hareketle bir yanlıştan dönen iki kardeşin hikâyesi olarak da okunabilir. Nitekim insanoğlunun sevdiklerinin başlarına gelenler, başkalarının başlarına gelenlerden daha etkilidir ve kendi deneyimleri gibi hayatlarında yer eder. Oyun bu yanıyla seyirciye musibet ve nasihat ilişkisini hatırlatır. Oyunun sonunda gerçekleşen silaha yabancılaşma durumu ise oyun kişileri için de, seyirci için de ortak bir deneyim niteliğindedir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Oyun babalarının tüfeğine sahip olmak isteyen iki kardeşin diyalogundan oluşur. Yaşları hakkında net bir bilgi edinemediğimiz bu iki oğlan çocuğuna dair herhangi bir kişilik özelliği tespit etmek pek mümkün değildir. Oyun kişileri metin düzleminde Birinci ve İkinci olarak adlandırılmış olmakla birlikte oyun düzleminde isimsizdirler. Aralarında iki yaş fark bulunan ağabey ve kardeştir onlar. Birinci kardeş babanın tüfeğine göz dikmiş olmakla ön plana çıkarken, ikinci kardeşin, babalarının annelerini sevdiğine dair kuşku taşımasıyla ön plana çıktığı; yine de tüfeği elde etme konusunda birinciyle yarışmaktan geri durmadığı görülür. İki kardeşin de oyundaki varlıkları, - oyunun bir kısa oyun olması dolayısıyla elbette- bu derece yalındır.

Zaman ve Mekân

Kardeş Payı'nda zaman ve mekân net değildir. Zaman gün içinde, sabah dışında bir zaman dilimi; mekânsa evin, anne babanın yatak odası dışında bir yeridir. Oyunda görülen bu düzenleme zamanın sahne zamanı, mekânın da sahne olduğu izlemini yaratır. Herhangi bir ışık düzenlemesine ya da herhangi bir dekor parçasına ihtiyaç duyulmamış olması, zamana ya da mekâna özel bir anlam yüklenmemesi bakımından ayrıca dikkat çekicidir.

Biçem ve Dil

Kardeş Payı'nda günlük hayatın gerçekliğine çok yakın bir sahne estetiğiyle karşılaşırız. Oyun kişileri arasındaki konuşma o derece günlük hayata benzer ki – oyuncular oyun kişileriyle aynı yaşta ve doğal olsalar- günlük hayattan bir kesite tanık olduğumuz zannına rahatlıkla kapılabiliriz. Her şey o an ve orada gerçekleşiyor gibidir.

Kardeş Payı'nın dili, Özakman'ın diğer oyunlarında görmediğimiz oranda yalındır. Bunda oyun kişilerinin iki küçük çocuk olmasının payı olduğu gibi, yazarın bilinçli bir şekilde yalınlığın peşinde olmasının da payı vardır.

Çocuk diline özgü düzenlemeler, oyun kişilerini inandırıcı kılmaları bakımından dikkat çekicidir. "Ne senin, ne benim", "Sana ne?", "Annem ölsün", "Ben sizden daha erkeğim", "Babam ölürse tüfeği bana kalacak", "Bir kere, babam ölmez", "Ben senden büyüğüm", "Bakar yerine koyarım. Anlamaz ki" gibi ifadeler, seyircilerde ger-

çekten iki küçük çocuk karşısında oldukları hissini uyandırabilecek başarılı düzenlemelerdir. Yazarın çocuk psikolojisine ve çocuğun günlük konuşma diline dikkatle eğilmiş olduğu açıktır. Oyun boyunca uzun cümlelere, açıklamalara ya da kapsamlı duygu ifadelerine yer verilmez. Böylelikle yalınlıkta önemli bir aşama kaydedilmiş olur.

Oyunun finalinde tüfeğin sahnenin ortasında bırakılması ise, silahın terk edilişini anlatması bakımından etkili bir görsel düzenleme olarak işlev görür.

Özetle, **Kardeş Payı** silaha özenen iki küçük çocuğun silahın gerçek anlamıyla tanışmalarını resmeden yalın bir kısa oyundur. Yazar dilde yakaladığı küçük ayrıntılarla çocuk psikolojisi üzerine ne kadar titiz bir gözlemci olduğunu ortaya koyar.

Kardeş Payı'nı, Özakman oyunları arasında, yalınlığın gücüne erişme çabası bakımından önemli bir deneme olarak görmek gerekir.

2.1.7.4. Darılmaca Yok[1]

Darılmaca Yok, ilk kez Türk Dili Dergisi'nin Temmuz 1969 tarihli Kısa Oyunlar Özel Sayısı'nda yayımlanmıştır. Yazıldığı ve yayımlandığı yıllarda sahnelenmiş olduğuna dair herhangi bir bilgiye rastlamadığımız oyun, ilk kez 2003 yılında, Fidan Tek yönetiminde, Bakırköy Belediye Tiyatrolarınca Aziz Nesin'in **Yaşasın Kavuniçi** adlı oyunuyla birlikte, bir gençlik tiyatrosu projesi olarak sahnelenmiştir.

Olaylar Dizisi

Oyun, boş bir sahnede/alanda, bulunduğu yerden anlam verilemez bir şekilde kaçmaya çalışan bir oyuncunun arkadaşlarınca engellenmesiyle başlar. Kaçamayacağını anlayan oyuncu "kaçamayacağım," diyerek üzerindeki baskıdan kurtulmayı dener. Diğerleri ise onun bu tavrını dikkate alsalar da zapturapt altında tutmak adına emirler yağdırmaya başlarlar. Kaçanın neden kaçtığı, kaçmasına izin vermeyenlerin neden izin vermedikleri anlaşılmaz. 1. Oyuncu geç kalmış olduğu ve arkadaşlarının rezil olmasına

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar DY/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

neden olduğu iddiasıyla suçlanır. Çok ağır bir suç işlemiş gibi davranılır kendisine. İşkenceden geçirilecek gibidir. Dayak yemesine ramak kala, –ancak- "tıp" diyerek durdurur arkadaşlarını. Çevresini saranlar donup kalırlar. 1. Oyuncu arkadaşlarının arasından öne çıkar ve seyircilere olup bitenlerin bir oyun olduğunu açıklar. Bir oyunun böyle başlayabileceğini, ancak kendi oyunlarının böyle başlamadığını, nasıl başlayacaklarını da bilemediklerini anlatır.

Oyuna nasıl başlayacaklarını bilememektedirler çünkü amaçları "şöyle herkesin beğeneceği, kimsenin kızmayacağı bir oyun çıkarmak"tır; "sazlı, sözlü, safalı, manzaralı, havadar, ömür, rahat bir oyun…" olsun istemektedirler.

Tıp bozulmuştur. "Rahat" sözünü duyan oyuncular birden şarkı söylemeye başlar. Gelen tepkinin üzerinde durmayan 1. Oyuncu, özür dileyerek arkadaşlarını seyirciye tanıtma işine girişir. Oyuna gerçekten başlayabilmek için de onlardan "ıvır zıvır" dediği dekor ve aksesuar parçalarını getirmelerini ister.

Gelen aksesuar parçalarından biri davuldur. Davulu eline alan 2. Oyuncu oyunun çığırtkanlını yapmaya başlar hemen. Onun bu davranışı, 3. Oyuncu'nun -"Sandığın başında, ıvır zıvırı kaldırıp göstererek"- tezgâhtaki mallarını satmaya çalışan bir seyyar satıcıyı yansılamasına neden olur. "İki ayaklı boyacı merdiveni" üzerine çıkan 4. Oyuncu ise -sözsüz olarak- büyük sözler söyleyen bir konuşmacıyı oynamaya başlar. 5. Oyuncu'ya da onu dinleyeni oynamak düşer. 1. Oyuncu'nun araya girip "Ses!" diye bağırması üzerine, konuşmacıyı yansılayan 4. Oyuncunun sesi çıkmaya başlar. "Ben… Beni… Bende… Benden… Bana… Bennnn!" diyen bir konuşmacıdır bu. Bu beklenmedik(!) oyunu yarıda bıraktıran 1. Oyuncu (oyunun anlatıcısı/yöneticisi) arkadaşlarının davranışlarından dolayı seyircilerden özür diler: "Özür dilerim, oyuncu takımını başı boş bırakmaya gelmiyor."

Onun bu yaklaşımı üzerine oyuncu arkadaşlarından "baştan alalım" teklifi gelir. Sahneye çıktıkları ilk anda oynadıkları kovalamaca oyununda kaldıkları yerden oyuna devam ederler. ("Baştan almak"tan kastın bu olduğunu anlarız.) Kaçmaması için arkadaşları tarafından sıkıştırılan 1. Oyuncu, sırf ezadan kurtulmak için kendisinden beklenen şeyi "anlatacağını" açıklar. Fakat "anlatacağım" taahhüdüyle rahatlayınca oyunbozanlık eder yeniden. "İşaret parmağını kıvırıp uzaktan gıdıklar" arkadaşlarını.

“Ötekiler, korunmaya çalışarak, dans edercesine, kıvranıp çömelerek, yere yatarak” “gıdıklanırlar” uzun süre.

Kendi başlattığı bu oyunu da beğenmez 1. Oyuncu. Beğenmeyişini açıklarken politik sözler söyleyince oyuncu arkadaşlarının itirazıyla karşılaşır. Bu kez tövbe etmek, politika yapmaycağına dair taahhütte bulunmak zorunda kalır. Memnuniyet ifadesiyle karşılaşır. Yaşanan durum dolayısıyla yine seyirciye döner. Seyircilerin “neden tiyatro yapmadıklarını” sorduğunu var sayarak arkadaşlarına, neden sanatı tercih ettiklerinin “taklidini yapmayı” önerir.

Bir şey yapmazlarsa kafalarına domates yiyeceklerini düşünen oyuncular anında 1. Oyuncunun teklifini kabul ederler. Domatesin “kilosu bilmem kaç lira” olduğundan seyircinin domates atacak hâlde olmadığını da söylemeden edemezler diğer taraftan. Böyle bir yaklaşımı “sözgelimi” de olsa sergileyerek politika yapmış olduklarını fark edince de “kızarırlar”. 1. Oyuncunun müdahalesiyle, neden politikaya atılmamış olduklarını anlatan oyunu oynamaya geçerler.

Yaşadıkları sokakta bahçe duvarına oturmuş bekleyen dört genci yansılamaya başlarlar. Beşinci oyuncu da yanlarından geçen politikacı olacaktır. Gençlerin “boş” olduğunu öğrenen politikacı, kartını bırakıp ertesi gün kendileriyle görüşmek istediğini söyleyerek oradan ayrılır. Politikacının “Cim karnında Nokta Partili İl Başkanı” olduğunu bıraktığı karttan öğrenen gençler, ün ve para kazanacaklarını düşünerek sevinirler. 1. Oyuncu gençlerin o günü nasıl geçirdiklerini ve ertesi gün politikacının karşısına nasıl çıktıklarını anlatır. Politikacı gençleri çalışmalarında kendisine yardımcı olmaları için çağırmıştır. “Dert bitti mi politika biter” diyen, sorunlu halkın varlığını kendi “geçim kaynağı sayan”, sorgulamaksızın iş yapan “partiseverler” isteyen bir politikacıdır bu. Gençler birlikte çalışma önerisini anında kabul eder. İlk işleri gecekondularda yaşayan “çileli yurtaşlara teselli ve fikir” götürmektir. “Bu oyun çok gerçekçi oluyor” uyarısı itibar görmez. Ertesi günkü mitinge geçilir. Elinde davulla gecekonduluları toplantıya çağırma görevi 5. Oyuncu’ya düşmüştür. Kondulular uyarılarla çağırılmaktadır toplantıya: “Yalnız, pek sayın başkan bir gecekondu halkını ilk kez göreceğinden, ürkütülmemesi, şaşırtılmaması, her ne derse sükûnetle ve usûletle dinlenmesi, önemle rica olunur!”

Politikacı girer ve söylevine geçer. Şapkası (giyinişi) gecekondulular tarafından yadırganır. Politikacı "huzur ve refah", "mutluluk", "hizmet aşkı", "muhabbet", "sevda" gibi konulardan söz etse de araya sıkışan sözler dikkat çekicidir. Her sözünün arasında "Ben, ben, ben, ben, ben, ben…" demektedir politikacı. Dinleyenlerin hiçbir şey anlamadığı, bırakılsa "5 perde" sürecek olan söylev, oyun gereği bitirilir. Gençler, gecekondulularla görüşmesini yalanlarla dolu bir basın bültenine dönüştüren politikacı karşısında çok geçmeden ruh sağlıklarını kaybeder. Tekerleme söylemeye, bir tekerlemeden diğerine atlamaya başlar hâle gelmişlerdir. 1. Oyuncu, neden politikaya girmemiş olduklarını anlatma oyununu bu aşamada kesmek zorunda kalır. Oyunun baştan alınması gereğine hükmetmiştir. Oyunun baştan alınması kararının en baştaki cezalandırma sahnesine dönüş şeklinde yorumlanmasından hoşlanmaz. Kendisini dövmeye yeltenen arkadaşlarını üfleyerek yere serer.

Oyuna kaldığı yerden devam edilecektir. Politikacı iflas etmiş, gençler de her zamanki oturma yerlerine geri dönmüşlerdir. Aralarından biri, hep birlikte spor kulübüne girmeyi önerir. Ya futbolcu, ya basketbolcu olup alkış, ün ve paraya kavuşacakları düşüncesiyle "Bombilibilbilibilibom Kulübü"ne başvururlar.

Antrenörleri başkanlığında idmana başlarlar. Disiplin isteyen, düşünmeyi yasaklayan, terbiyeyi esas alan, dediğim dedik bir antrenördür karşılarındaki. Gençlerin "sağlam ve civanmert omuzlarına basarak" yükseleceklerini dile getirmekten çekinmeyen biridir. Kulüp marşının anlamsız sözlerini bile "çok güzel çok iyi. Çok doğru…" diyerek savunmaktadır.

1. Oyuncu yeniden anlatmaya başlar: "İlk karşılaşmamıza kadar aylarca çalıştık…" Aylarca çalışmışlar, takımlarının marşını söyleyerek sahaya çıkmışlar, "eveleme develeme, deve kuşu kovalama" şeklinde formüle edilen taktiği de çok iyi öğrenmişler ama yenilmekten kurtulamamışlardır. Yeni maçlar için aynı yöntemlerle tekrar hazırlanmaya başlarlar. Her yenilişlerinde takım karışmakta; antrenör yenilgilerini hakemin "yan tutmasına", sahaların iyi olmamasına, son oyunda topun yamuk olmasına, güneşin gözlerine girmesine bağlamaktadır. Kendisine daha fazla aylık verecek bir başka takıma geçmeyi başaran antrenör, –tuluat yaparak(!)- oyunu orada bitirir.

2. Oyuncu oyunun bu şekilde bitmesinden memnun olur. “Bu kadar gerçekçi bir oyunun” kimse tarafından beğenilmeyeceği kanaatindedir çünkü. Sözü ulusal tiyatro sorununa getirmek isteyen 1. Oyuncu oyunu baştan almayı önerir.

Çevresi sarılır. Cezalandırma sahnesi başlar. Bu kez gerçekten vurmaktadırlar fakat. 1. Oyuncu bir kez daha gıdıklama oyunuyla dayaktan kurtulmaya çalışsa da umduğu gibi olmaz: Dayak yiyerek yere serilir.

1. Oyuncunun yere serilmesiyle “kavga da” bitmiştir, “gerçekçilik de”. Sözü alan 2. Oyuncu seyircilerden özür dileyerek oyunu bitirir. 5. Oyuncu 1. Oyuncu’yu yerden kaldırıp sırtına alır. ‘Ey gaziler’i söyleyerek çıkarlar.

Kurgu ve İleti

Darılmaca Yok varsaymaca üzerine kurulu bir oyundur. Oyuncular, sahnede ne oynayacağını bilmeyen ve oynayacak bir oyun arayan oyuncuları canlandırmakta; arayış içinde bir şeyler yapmaya çalışan oyuncuların durumu bize oyunun bütününü vermektedir. Genç oyunculardır bunlar. Her ne kadar ciddi sınırlamalarla karşı karşıya olsalar da gerek genç olmaları, gerekse oyuncu/sanatçı olmaları arayıştan vazgeçmelerini de, suya sabuna dokunmadan yaşamalarını da olanaksız kılmaktadır. Bir oyun tarzı arayışı ile suya sabuna dokunmaktan kaçınamama durumu atbaşı giderek oyunun kurgusunu oluşturur.

Sanatla ilgilenen, sanat yapan gençlerin hem sanatçı, hem de genç olmaları dolayısıyla sosyal sorunlardan uzak kalmalarının mümkün olamayacağı tezi bir türlü sonuç getirmeyen uzak kalma çabasının oynanmasıyla ortaya konur.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Oyun kişileri beş oyuncudan ibarettir. Bu beş oyuncunun, oynadıkları iç oyunlarda politikacı, köylü, antrenör, çığırtkan gibi küçük rolleri, oyuncu olmalarını gizlemeksizin canlandırdıkları görülür. Oyun kişilerinden birinin anlatıcı olarak ön plana çıkması ve bu görevle oyunun yöneticiliği görevini birleştirmesi oyunun doğaçlama geliştiği hissini güçlendirmektedir.

Oyunda beş oyuncunun da herhangi bir kişilik özelliğine rastlanmaz: Oyun oynayacak, tiyatro yapacak gençlerdir onlar. Bu yüzden de benzerlerinden hiçbir farkları yoktur.

Zaman ve Mekân

Darılmaca Yok'ta zaman oyun zamanı, mekânsa sahnedir. Oyun kavramının belirgin bir şekilde ortaya konduğu bu ilk oyunda zamana ve mekâna -bunun dışında- özel bir anlam yüklenmediğini görürüz.

Biçem ve Dil

Darılmaca Yok, Özakman'ın oyun kavramı üzerine dayandırdığı ilk oyunu, bu konudaki ilk denemesidir. Bütün oyun bir oyun oynama/oynayamama durumu üzerine kuruludur. Oyun boyunca, oyun oynama çabasıyla oyun oynamaya yeltenildiğinde sosyal sorunlara değinmemenin mümkün olamayacağı gerçeği sürekli iç içe geçer.

Öyleki, dekorun bulunmadığı oyunda hemen oracıkta bulunuveren aksesuar parçalarıyla kendiliğinden gelişen bir şekilde yararlanılması oyunun tamamının doğaçlama geliştiği izlenimini yaratır. Oyunda bu süreç oyun çıkarma kavramıyla adlandırılır.

Oyun çıkarma kavramı bu oyunda oyunun bütününü şekillendiren en önemli unsurdur. Bu anlayışın içinde köy seyirlik oyunlarından halk oyunları geleneğine; çocukların oyun oynama anlayışından varsaymaca tekniklerine kadar pek çok yöntemin harmanlandığını görmek mümkündür.

Ne yapacağını, nasıl bir oyun oynayacağını bilemeyen genç oyuncular hem bu sorunu, hem de oyun oynamaya kalkıştıkça karşılaştıkları sorunları doğaçlama yoluyla(!) aşarlar. Gençlerin, kendilerini bürosuna davet eden politikacıyla görüşmeleri bu bağlamda önemli bir örnektir:

> *(5. bir örtüyle örtünüp koltuk olur. 4. ağır adımlarla yaklaşır ve oturur.)*
>
> 4. OYUNCU - Nedir?
>
> 1. OYUNCU - *(Heyecanlı)* Efendim, dün, siz, biz, kart, fikir tartışması…

4. OYUNCU - Evet, evet! *(Sigara yakar.)* Oturun!

(1. ve 2. çevrelerine bakarlar.)

1. OYUNCU - Ne yapacağız?

2. OYUNCU - Hiiç. *(Para çıkarır.)* Yazı mı, tura mı?

1. OYUNCU - Yazı!

2. OYUNCU - *(Parayı atar, tutar, gösterir.)* Yazı!

1. OYUNCU - Oldu. *(2. iskemle olur, 1. oturur.)*

4. OYUNCU - *(Sigarasının dumanını gökkubbeye doğru üfler, hayran bakar ardından.)* Kaç kişisiniz?

1. OYUNCU - Dört!

4. OYUNCU - Çok az…

1. OYUNCU - Beş on milyon dertli insan daha var ama hepsinin işini yoluna koymak, size zahmet olacak.

4. OYUNCU - (*Masaya vurup ayağa fırlar. Masa çöker, düzelir.)* Bırak onları, onlar bizim geçim kaynağımız. Dert bitti mi, politika da biter. Ne yaparız o zaman? […]

1. OYUNCU - Anladım efendim?

2. OYUNCU - Ben yoruldum!

1. OYUNCU - Peki. *(1. iskemle olur, 2. oturur ve dinler.)* (DY/BO3, 119-120)

Oyunda sahne dışı bir gerçekliğin hedeflenmediği, sahne gerçekliğinin esas alındığı açıktır. Oyun boyunca dilin de, anlatının da gerçeğe uygunluğu gözetilmez. Gerçeğe uygunluk değil; tiyatrosallık (seyredilirlik) ve kıssa esas alınmış görünmektedir. Bu esaslar oyunun bütününü şekillendirir.

5. OYUNCU - Bugün, bu gece, burada, tekmili birden, cümbüşlü ve de…

1. OYUNCU - Yahu!

5. OYUNCU - Pardon bayım… *(Dan dan!)* … Şirin mahallemize gelerek gecekondu sorunlarımızı tartışacak… *(Dun dun!)*

> 1. OYUNCU - Sağ olsun!
>
> 5. OYUNCU - Konjonktür, indeks, plan, program, proje, kanalizasyon manalizasyon konularında, hiç kimsenin şimdiye kadar bir türlü düşünmediği şeyler söyleyecektir... *(Dan dun dan!)*
>
> 2. OYUNCU - Ne diyor?
>
> 3. OYUNCU - Dur bakalım, ne olacak?
>
> 5. OYUNCU - Yalnız, pek sayın başkan bir gecekondu halkını ilk kez göreceğinden, ürkütülmemesi, şaşırtılmaması, her ne derse sükûnetle ve usuletle dinlenmesi, önemle rica olunur! Dan dan! *(Açıklar.)* Tokmak vurmaktan yoruldum da. (DY/BO3, 120-121)

Oyun çıkarma anlayışının dikkat çekici sonuçlarından biri yazarın söz ve mantık oyunlarına yönelmesi durumudur. **Darılmaca Yok**'ta sıklıkla söz ve mantık oyunlarına rastlarız. Oyun oynuyor olma esasına dayalı düzenlemelerdir bunlar. Yazarın ikinci döneminin temel niteliklerini barındırmaları bakımından son derece önemlidir.

> 5. OYUNCU – Yeniliyoruz. Çünkü hakemler yan tutuyor. Sahalar iyi değil! Son oyunda top yamuktu. Güneş gözümüze geliyordu. Yerli malı düdükle sporumuz kalkınmaz! Başkan çekilmeli, kulübün renkleri de değişmelidir. Uğur getirmiyor. Vatan sağ olsun! Ben oyuncularımla birlikte bir başka kulübe geçiyorum. Orası bana daha fazla aylık verecek, bunlar nasıl olsa amatör, parayla, pulla ilgileri yok. […] (DY/BO3, 128)

Özetle, **Darılmaca Yok,** Özakman'ın ikinci döneminde rastladığımız oyun çıkarma anlayışının ilk ürünü olması bakımından önemlidir. Sahne dışında bir gerçekliğe yönelmeyen oyunda tiyatroya ilişkin bütün unsurların plastik birer değere dönüştüğünü, yazarın bütün malzemesini dilediği gibi yoğurma noktasında yeni anlatım olanakları yakalamış olduğu açıktır.

Oyun pek çok özelliği bakımından yazarın **Ah Şu Gençler** adlı oyunuyla ortak özellikler gösterir. Öyleki, onun bir ön çalışması olduğunu yahut **Ah Şu Gençler**'in bu oyundan hareketle kaleme alınmış olabileceğini savlamak yersiz olmayacaktır.

2.1.7.5. Berberde[1]

Özakman'ın **Berberde** adlı kısa oyunu, ilk kez 1969 yılında, Ali Püsküllüoğlu tarafından hazırlanan, Ankara'da Nokta Yayınlarınca basılan Yeni Türk Tiyatrosu Kısa Oyunlar Antolojisi'nde yayımlanmıştır. TRT Kurumu tarafından televizyon oyunu hâline getirilen oyunun tiyatroda sahnelenip sahnelenmediğine ilişkin herhangi bir kayıt bulunmamaktadır.

Oyun, iki farklı hayat anlayışını yan yana getirerek ürettiği anlam katmanlarıyla yazarın ikinci dönem oyunlarında rastladığımız bir uygulamanın da örneğini vermektedir.

Olaylar Dizisi

Olaylar "zamanı vurgulayan" büyük bir duvar saatinin altında, gösterişsiz bir berber dükkânında geçer. Berber gazete okumakta, çırağı aynanın karşısında yatmayan saçını yatırmaya çalışmaktadır. Berber çırağının yerleri süpürmek yerine düşündüğünü görünce kızar; düşünmesini değil, yapmasını istemektedir ondan. Kendisini örnek almaması konusunda uyarır; 'hayat işini çakamamış, çakana da rastlamamıştır' çünkü. Kendisi konuşurken yerleri süpürmeye başlamış olan çırağına bu kez de yeri süpürdüğü için kızar. Oturup kendisini dinlemesini ister. "Belki de çaktırmadan hayatın püf noktalarını" açıklıyor olması ihtimalinden dem vurur. Gazetede rastladığı bir haberle; nal çakmadan eşeğine yük taşıtan çıplak ayaklı iki çingeneyi yakalatan Hayvanları Koruma Derneğiyle alay eder.

Sakalını aldırmak isteyen aceleci bir müşteri girer içeri. Tıraşına dair pek çok özel istekte bulunan, isteklerini buyruk verir tonda ifade eden, her zaman gittiği berberi bir hafta önce ölmüş olduğu için oraya gelmiş bir müşteridir bu. Kendi kendine tıraş olmayı denemiş fakat başaramamıştır. 'Hayatını avucunun içinde tutamayıp' öldüğü için eski berberini 'sersemlikle', 'salaklıkla' suçlamaktadır. Kendisini dinlerken tıraşa

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar B/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

başlamayı ihmal eden berberi buyruk verir tonda uyarır. Tıraşını yetiştirememe ihtimaline karşı "dükkânını başına geçirmekle" tehdit eder. 'Saniyeyle yarışmaktadır o.' 'Kızının nikâhı vardır' çünkü.

Berberin "Tanrı mutlu etsin" dileği karşısında o türden "basma kalıp" dilekler üzerine düşüncelerini açıklamaya başlar. Kızının mutlu olması için bütün tedbirleri almıştır o. Asıl olanın da bu olduğunu düşünmektedir. Gerekli tedbirleri almamış birileri için iyi dilekte bulunmanın anlamsızlığına, gerekli tedbirleri almış biri için dilekte bulunmanınsa gereksizliğine işaret eder.

'İyi bir eğitim vererek' on sekiz yaşına kadar getirdiği kızına iyi bir kısmet bulmuş, evlendirme aşamasına kadar da gelmiştir. Kızının mutlu olması için gerekli bütün tedbirleri aldığını düşünmektedir. Berberin babasız büyümüş biri olduğunu öğrenince şaşırır. Kendi babası doksan iki yaşına kadar yaşamıştır çünkü. Hayatın kumar olduğu fikrine katılmamaktadır müşteri. Hayat bir kumar olsa bile kumarbaz olunarak çözülebilecek bir sorundur bu. "Bir kez olsun başarısızlığa uğramadığıyla", hiç "aldatılmadığıyla" övünür; başarısını hayatın bir ticaret olduğu, insanın da tacir olduğu gerçeğine sadık kalmasıyla açıklar.

Müşterinin "küçük bir dergi" alıp okumaya başlaması üzerine, "Güzel söylüyorsunuz ya, beni alalım ele" diyerek Berber anlatmaya başlar bu kez. Babası kendisi henüz ilkokula giderken ölmüştür. Küçük yaşta çalışmaya başlamıştır bu yüzden. O gün bugündür, tam on sekiz yıldır ustura tutmaktadır. Evlidir. İki çocuğundan birinin çocuk felci, diğerininse "aslan gibi ama haylaz" olduğundan, annesinin de bakım bekleyen bir yaşlı olduğundan söz eder. "Bütün hovardalığı" haftada bir evinin bahçesinde mangal yakıp rakı içmekten ibarettir. 'Haftada bir gün yaşamakta, haftada yedi gün yaşlanmakta'dır o. Hayat bir ticaretse eğer, başarısız bir tacir olduğu, bu konuda "yaya kaldığı" kendisinin de itiraf edebildiği basit bir gerçekliktir.

Berber hayatını bütün açıklığıyla anlatırken müşterinin elindeki dergi yere düşer. Çırağına dergiyi yerden almasını söyleyen Berber, uyuduğunu düşündüğü müşterisinin "soluk almak için bile yorulmayan" yüzünden hareketle -alaycı bir şekilde- çırağına öğüt vermeye başlar: "Dinledin değil mi? Bundan böyle hayatı, bol bahşiş gibi sıkı sıkı avucunun içinde tutacaksın. Baban ölmeyecek, ölürse gözünü patlatırım. Saniyelerin ardından tabanı yanık it gibi koşacaksın.." Gazete haberindeki "çıplak ayaklı çinge-

nelere" benzettiği çırağının bu öğütlerden hisse çıkaracak hâli olmadığını gören Berber müşterisine döner yeniden. Tıraş bitmiş, sıra müşterinin yüzünün yıkanmasına gelmiştir ama müşterinin eğilmesi mümkün olmaz. Ölmüştür çünkü.

"Saatin tekdüze sesi duyulur."

Kurgu ve İleti

Berberde, iki farklı hayat anlayışının, iki farklı yaşantının yan yana getirilmesiyle oluşur. Bunun için seçilmiş mekân bir berber dükkânıdır. Hayat koşusuna gerilerden başlamış, eksikleri yüzünden koşusunu hep gerilerden götürmek zorunda kalmış biri olan Berber ile hayat koşusuna rakiplerinin önünde başlamış, bunun sağladığı üstünlüğü korumayı başarmış biri olan Müşteri'nin yan yana gelmesi, seyircinin her iki oyun kişisinin sözleri üzerinde düşünmesini sağlayacak bir düzenlemedir. Hayata hükmettiğini zannedenin oyunun sonunda ölmesi, seyirciyi hayata hükmetmenin olanaksızlığı üzerine düşündüren bir son olarak işlev görür. Son sözü söyleyense duvardaki saat olur: Zaman akıp gitmekte; dünya kimseye kalmamaktadır.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Berberde, berberin -nesne işlevi gören- çırağını bir yana bırakırsak iki kişilik bir oyundur. Berber hayat yarışına gerilerden başlamış, bu yarışı gerilerden takip etmek durumunda kalmış, yoksul biri; müşteri (Adam) ise bu yarışa ön sıralarda başlamış, sonrasında da ön sıralarda devam etme olanağı yakalamış, zengin biridir.

Hayat karşısında yenilgiyi kabul eden ama bu yarışta galip olduğunu düşünenlerin de yanılgı içinde olduklarını düşünen Berber, hayata alaycı bir bakışla bakmaktadır. Bir halk adamı görünümündedir daha çok. Müşteri ise hayata hükmettiğini, hayatı elinde tuttuğunu zanneden; o güne kadar hep başarılı olmuş, hayat karşısında işleri yolunda gitmiş biridir ve bu hâliyle de halktan uzak biri görüntüsü çizer.

Oyunda üçüncü kişi olarak yer alan berber çırağı ise bu karşıtlığın dışında, edilgin bir oyun kişisidir. Hiç konuşmaz; berberlik mesleğinde de, oyunun kurgusu içerisinde de -özellikle konuşmasına olanak sağlamasıyla- berberin yardımcısıdır yalnızca. Bir özne olmaktan çok nesne görünümü sergiler.

Zaman ve Mekân

Berberde'de zaman gerçek zaman, süre bir tıraşın tamamlanmasına yetmeyecek kadar kısa bir süre, mekânsa bir berber dükkânıdır. Gerçek (akıp giden) zaman oyunda bir duvar saatiyle imlenir. "Tik tak" sesleriyle sürekli işleyen bir saattir bu. Her ne söylenirse söylensin, her ne yapılırsa yapılsın işlemekte ve hayata hükmetmektedir. Hükmettiğini zannedenlerin de, hükmedemediğini zannedenlerin de dışında bir gerçeklik olmasıyla sürekli vurgu alır. Mekânsa zamana hükmetme telaşında olanların, bunun için kendine bakmaya çalışanların mekânı, bir berber dükkânıdır. Zamana da, mekâna da özel anlam yüklendiği açıktır.

Biçem ve Dil

Özakman'ın en kısa iki oyunundan biri olan **Berberde**, öncelikle yalın anlatımıyla dikkat çeker. Oyun neredeyse iki oyun kişisinin hayatlarını ve hayat görüşlerini son derece yalın bir dille ifade etmeleriyle oluşur. Bununla birlikte, Berber'in alaycı dili hayat hakkındaki gerçeklikleri ifade etmede ona kolaylık sağlarken espirili bir söyleşim düzeni kurmada da işlev yüklenir.

> BERBER – *(Okuduğuna şaşır, üzülür, öfkelenir.)* Vay vay vay vay vayyy… *(Ara)* Of of of of off.. *(Ara)* Oo oo ooo oooo yooooo… Bana bak, tepem atmış, bir de sen damarıma basma, çekil aynanın önünden, bırak silindir geçse nafile, yatmaz o saç, bir işe yara, haydi kımılda da yeri meri süpür. Ne bakıyorsun öyle düztaban, daha beş dakika önce süpürdüm diye düşünüyorsan, tuz buz ederim kafanı. Düşünmeye alışma, iyi değildir, neyine gerek, bana bak sen, anladın mı, bak bana da benim gibi hıyar olma. Bende iş yok. Bu hayat işini çakamadım, çakana da rastlamadım. Düşüneceğine, ne yapıyorsun hırtlambo, bırak o süpürgeyi elinden, delirdin mi, tozu dumana katacaksın da ne olacak, boş ver, otur dinle, bak neler söylüyorum yahu. Çevir bu yana kepçe kulaklarını, belki de çaktırmadan hayatın püf noktasını açıklıyorumdur. Hayat bu be… Hayvanları Koruma Derneği nalsız eşeğe yük taşıtan iki Çingeneyi yakalatmış… Olur mu, eziyetin dik âlâsı. Gel de resme bak, nalsız eşeğe yük

> taşıttıkları için yakalanmış Çingenelerin ayakları çıplak. (B/BO3, 133-134)

Diyalog örgüsünde dikkat çeken bir diğer husus da oyun kişilerinin kişiliklerini yansıtan son derece ustalıklı ayrıntılarla dolu oluşudur. Müşteri'nin ve Berber'in anlatısından oluşan şu iki bölüm konuyu örneklemesi açısından önemlidir:

> ADAM - […] Tanrı mutlu etsin dedin ya, ben böyle basma kalıp dileklere çok bozulurum. Neden etmesin? İyi yetiştirdim, sağlıklı, güzel.. Daha ne olsun? Dans dersi bile aldırdım kimseden geri kalmasın diye. İki dil biliyor, piyano çalıyor, Çerkez tavuğu pişiriyor.. Söyle bakalım, kaç yaşında olabilir? […] Bilmezsin tabii. Onsekiz. Liseyi bitirttim, tamam, sıra evlendirmeye geldi. O kadar. Her iş hesaplı olmalı. Ortağımın oğlu var. Akıl başında, iş bilir bir delikanlı. Ben açtım evlenmeleri konusunu, oldu bitti. Bir kat aldım, dayattım döşettim, ortak da oğluna aylık bağladı. Bu akşam İstanbul'a gidecekler. Uçak biletleri hazır. Oteldeki odalarına çiçek bile koydurttum. (B/BO3, 134–135)
>
> ….
>
> BERBER - Güzel söylüyorsunuz ya, beni alalım ele. Babam ben daha ilkokula giderken ölüverdi. Tıpkı sizin berber gibi. Annem çaresiz beni işe verdi. Kendi de başladı çalışmaya. Gece oldu mu, ikimiz de yorgunluktan bitkin, çorbamızı içer içmez, küt yatağa, leş gibi uyurduk. Derken ustura verdiler elime. Veriş o veriş. Onsekiz yıldır bu izi sürerim. Evlendim. İki oğlum var. Bir çocuk felci. Öteki aslan gibi ama haylaz. Annem yaşlandı, bakılmak ister, huysuz da. Karım pervane gibi dönüp duruyor. Kime, hangi bir işe yetişin zavallı? Haftada bir rakım var, bütün hovardalığım da bu. Kuruyorum bahçeye tezgâhımı, köfte mangalını da yakıyorum. Komşulardan bir tabak da buz aldık mı, bayram başlıyor. O köfteler böle nazlı nazlı, cızır cızır pişer ki dinlemesi yemesinden tatlı. Ağacın üstüne bir de lamba çektim. Izgaraya bir iki de biber, domates atarsın bayım, kokusu dünyayı tutar. Annem yatmaya gitti mi, bir kadeh de karıma veririm. Radyoyu da açarız hafiften. Bir de alaturka yakaladık mı,

> bitti. Cumartesinin hakkını verdik demektir. Haftada bir gün yaşamak ama yedi gün yaşlanmak, işte bu gitmiyor. Siz hayat ticarettir dediniz ya, haklısınız tabii, haklı olmasanız söylemesiniz. Yalnız bayım biz bu ticarette yaya kalmışız. Taksitle yaşıyoruz, haftada bir. (B/BO3, 136)

Oyunda simgesel değer taşıyan bir aksesuar parçasının kullanımı da dikkat çekicidir. Duvarda asılı duran saatin "tekdüze sesi", oyun boyunca varlığını korur ve olayları yorumlamamıza yardımcı, güçlü bir oyun kişisi olarak işlev görür. Akıp giden zamanı temsil etmektedir. Bu özelliği dolayısıyla oyunun son sözünü de o söyler. Tematik bir değer kazanır böylelikle: Kim ne derse desin zaman akıp gitmektedir; gerçek olan budur.

Özetle; **Berberde**, Özakman'ın ilk dönem oyunları arasında iki farklı dünya görüşünü bir araya getirmesiyle dikkat çeken; bu özelliği dolayısıyla bir düşünüş şekli yanlışına işaret eden önemli bir kısa oyundur. Son derece yalın bir anlatıma sahip olan oyunda tema, güçlü bir eğretileme olan zaman ve ölüm ilişkisinin ortaya konmasıyla şekillenir.

2.2. İkinci Evre: Göstermeci Oyunlar

Özakman, 1968 yılında sahnelenen **Sarıpınar 1914** adlı oyunuyla göstermeci oyun anlayışına yönelmiş bir yazardır. Göstermeci Oyunlar üst başlığıyla inceleyeceğimiz bu dönemde **Sarıpınar 1914, Fehim Paşa Konağı, Resimli Osmanlı Tarihi, Bir Şehnaz Oyun, Töre, Delioğlan** adlı oyunlarla **Ak Masal Kara Masal** adlı çocuk oyunu ve **Ah Şu Gençler, Ben Mimar Sinan** adlı gençlik oyunları yer alır. Yazarın **Töre** adlı oyunu bu dönemin diğer oyunlarından farklı olarak benzetmeci tarzda kaleme alınmış olduğu hâlde, ustalık dönemi eserlerinden biri olduğundan aynı zamanda ustalık dönemi olarak adlandırılabilecek olan ikinci evreye dâhil edilmiştir.

2.2.1. Sarıpınar 1914[1]

1967 yılında yazılan ve temelde Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanının sahneye uygulanması olan **Sarıpınar 1914**[2], ilk kez 16 Şubat 1968 tarihinde, Ankara'da, Ergin Orbey yönetiminde Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. Aynı yıl Ankara Sanatseverler Kulübü'nce yılın en iyi oyunu seçilen bu oyun, yazarına da en iyi oyun yazarı ünvanını kazandırmıştır.

Sarıpınar 1914, her ne kadar bir roman uygulaması olsa da, romanda ele alınan konuya getirdiği farklı yaklaşım ve bunu ifade etmede kullandığı özgün birtakım anlatım teknikleri dolayısıyla, zamanla Turgut Özakman'ın özgün bir çalışması olarak anılır olmuştur. Metin And yaşanan bu durumu "uyarlamanın sınırlarını aşmak" olarak niteler (1983, 573-574). Ayşegül Yüksel ise (1997, 99–100) oyunun önemine şu sözlerle değinir:

> […] Sarıpınar 1914'le Turgut Özakman'ın yepyeni bir yazar kişiliğiyle ortaya çıktığı görülür. Özakman, 1970'ler sonunda ve 80'lerde yoğun olarak üreteceği "ikinci dönem" yapıtlarının ilk tam gelişmiş örneğini vermiştir. İlk kez Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından Ergin Orbey'in sahne düzeniyle görkemli bir yapım olarak sunulan Sarıpınar 1914 yalnız "oyun metni" olarak değil, önemli bir sahne olayı olarak da tiyatro tarihimize geçmiştir.

İlk kez Haziran 1992'de Toplu Oyunları 2 üst başlığı altında **Fehim Paşa Konağı**, **Resimli Osmanlı Tarihi** ve **Bir Şehnaz Oyun**'la birlikte Boyut Yayınları arasında yayımlanan **Sarıpınar 1914**, gerek bir roman uygulaması olması bakımından, gerekse bu türde güçlü bir örnek teşkil etmesi bakımından Özakman oyunları arasında özel bir yere sahiptir.

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 5 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar S1914/BO5 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

[2] Yazar oyunun başında uygulama ya da uyarlama sözcüğü yerine "Reşat Nuri Güntekin'in Değirmen adlı romanından yararlanarak" ibaresi kullanmıştır. Bu not yazarın konuya nasıl baktığını göstermesi açısından önemlidir.

Roman ve Oyun

Sarıpınar 1914, Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanından yararlanarak yazılmış bir oyun olmakla birlikte konuyu ele alışındaki kayda değer farklılıklar dolayısıyla bağımsız bir oyun olarak da değerlendirilebilir.

Reşat Nuri Güntekin, **Değirmen** adlı romanında 1914 yılında Sarıpınar kazasında geçen bir öyküyü anlatır ve ele aldığı konunun temelini değirmen imgesiyle niteler.

> Değirmen ismi (Âsiyabı devleti bir har da olsa döndürür) deki mânasına alınmıştır. Burada, Şehzadesinden jandarma Hurşid'e kadar hepsi, halkın içinden umumi işleri görmek üzere seçilmiş bir heyet değil, gökten bir takım karışık bürokrasi işleriyle uğraşarak "hikmeti hükûmet" denen şeyi yerine getirmek, kurulmuş bir mekanizmanın çarklarını çevirmek için indirilmiş bir takım "memur" tiplerin döndürdüğü bir değirmen mevzuubahistir. Bunlar kendi mihverleri içinde bostan beygiri gibi dönen, kendilerine mahsus bir takım icaplar, âdetler, formalitelerle uğraşan; halkla, memleketle, açlıkla, sefaletle hiç alâkaları olmıyan, bir zümredir. İdare, halkın dışında kendi başına dönen, meselelerden mümkün mertebe kaçarak "idarei maslahat" eden bir değirmendir. Hikmetini kimse bilmez, bu öyle kurulmuştur, döner, günler geçer ve dünya yürür. (Körükçü, 1 Şubat 1947, …)

Devlet mekanizması, kişileri ve hayatları öğüten bir değirmendir romanda. Oysa **Sarıpınar 1914,** devlet mekanizmasını değirmen imgesiyle dile getirmek yerine bu mekanizmaya neden olan olayları sosyokültürel açıdan teşhis etmeyi yeğler. Bu önemli ölçüde, romanın da –her ne kadar değirmen imgesine vurgu yapsa da- buna uygun olmasından kaynaklanmaktadır (Taşkan, 1995, 95).

Romanla oyun arasındaki en temel farklılık öyküyü anlatırken ağırlık verdikleri hususlarda görülür. Güntekin zelzele hikâyesini anlatırken Sarıpınar'dan sorumlu orta kademe yöneticileri ve memurları, kişisel hikâyeleriyle birlikte verir. Özakman ise aynı hikâyeyi –kimi değişikliklerle- kullanırken hikâyede geçen kişilerin toplumsal konumlarını ve -bunun bir sonucu olarak- toplumsal tavırlarını vurgulama yoluna gider. Diğer

taraftan Güntekin –belki kendi tutumunun bir gereği olarak- kişiler arasında benzerlikler, koşutluklar kurma yoluna gitmez. Oysa Özakman oyun kişilerinin kişisel hikâyelerinden çok, birbirlerine benzerlikleriyle dikkat çeken toplumsal tavırlarına vurgu yapar.

Romanda kendiliğinden gelişen olayların oyunda birilerinin iradesine rağmen gelişiyor olması, oyunun olaylar dizisine farklı bir nitelik kazandırması bakımından ayrıca önemlidir[1].

Yazar romanı oyuna dönüştürürken kişilerde, mekânda ve olaylarda ekonomik davranma yoluna gitmiş görünmektedir. Örneğin romanda bulunan kişilerden Kaymakamın karısı, Belediye Reisi, Eczacı Ohannes, Çopur Resmi, Muallim ve Kaymakam vekili Eşref oyunda yoktur. Bu kişilerin romandaki işlevleri oyunda başka oyun kişilerinin üzerine yüklenmiş yahut bütünüyle ortadan kaldırılmıştır. Aynı şekilde romanda Bulgar Kızı'nın hayat hikâyesi anlatılırken oyunda bu bahse hiç değinilmez. Romanda Hurşit'in ailesi hakkında bilgi verilirken oyunda bundan kaçınılmış olması da ayrıca dikkat çekicidir.

Roman, olaylar dizisini zayıf bırakıp kişilerin kişisel hikâyelerine yönelirken, oyun, kişilerin kişesel hikâyeleriyle ilgilenmek yerine olaylar arasında güçlü neden sonuç bağı kurmaya yönelir. Yazar oyun sanatının bir gereği olarak romandan daha hızlı akan, daha güçlü bir olaylar dizisini benimsemiş görünmektedir.

Olaylar dizisini oluşturan ayrıntılarda da pek çok farklılık tespit etmek mümkündür. Bu farklılıkların kimisi Özakman'ın ele aldığı konuya bakışı dolayısıyla, kimisi ise oyun sanatının gerekleri dolayısıyla ortaya çıkan farklılıklardır. Örneğin romanda, mutasarrıflıktan gelen paranın harcanmasını tespitle görevlendirilen komisyonun çalışmaları hakkında daha detaylı bilgi verilip komisyonun bir toplantısı okuyucuya anlatılırken; oyunda, komisyonun çalışmalarını gösterir bir sahne yer almadığı gibi konuyla ilgili detaylı bilgi de verilmez. Birkaç kısa bilgiyi ise komisyon üyesi Mühendis Kazım'dan öğreniriz.

---

[1] Kurgu ve İleti bölümünde ortaya koyduğum "ama"lı tablo, birilerinin iradesine rağmen gelişen olayların listesini vermesi, yazarın oyununu ne derece bilinçli bir şekilde kurguladığını göstermesi bakımından önemlidir. Romanda ise böyle bir tabloyu çıkarmak, tesadüfen bulunacak birkaç unsur dışında herhangi bir veriye rastlanamayacağından mümkün değildir.

Romanda kişilerin kişilik özellikleri dolayısıyla yaşadıkları sıkıntılardan söz açılırken oyunda buna da yer verilmez. Oyunda vurgu alan kişilerin kişilik özellikleri değil, sosyal konumları dolayısıyla şekillenen davranış özellikleridir çünkü.

> Roman kahramanlarının ayrıntılı bireysel özelliklerinin oyunda ikincil düzeye çekilmesiyle, özellikle bürokrasinin iç ve dış ilişkilerde günümüze ulaşan boyutları daha bir netleşir. Romanın genelinde yansıyan yumuşak alaycı tavır oyunda vurucu bir güldürü niteliği kazanır. Özakman böylece, Güntekin'in 1910'lardan 1940'lara getirdiği "kıssa"dan altını çizdiği bölümleri bugüne ulaştırır. (Yüksel, 1997, 100)

Romanla oyun arasındaki en temel farklılıklardan biri de (belki de en önemlisi) hikâyenin finalidir. Romanda, Vali başkanlığında gerçekleştirilen toplantılarda alınan kararlar doğrultusunda, kasabaya zelzeleden etkilenmişlik görüntüsü verilirken; oyunda, aynı heyetin buna yanaşmadığı görülür. Bu ise oyunun finalini bütünüyle değiştirmektedir. Oyunun finalinde kasaba olduğu gibi bırakılır ve Şehzade başkanlığındaki heyet, kasabaya geldiğinde tanık olduğu görüntüleri kasabanın yıkılmış hâli zanneder. Böylelikle romanda alt kademe kişilere yönelen eleştiri oyunda üst kademe yöneticilere, sisteme, devlet çarkına yönelmiş olur.

> Aşağı'dan kopmuş bir devlet yukarı kademesi; halktan kopmuş yöneticiler sorumluluktan uzak bir basın; içinde yaşadığı topluma yabancı aydınlar. Bütün bu birbirine yabancı parçalardan kurulu teşkilat tek şeyi belirtiyor; Deprem bir tek ilçede değil; bütün bir devlet çarkındadır. Sarsılan toprak değil, bütün bir İmparatorluktur. ([Sav], Nisan 1968, 17)

Sarıpınar 1914 için, Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanının, tiyatro sanatının gerekleri göz önünde bulundurularak, belli bir anlayışta yeniden yazılmış hâlidir diyebiliriz. Göstermeci tiyatro anlayışının gerekleri, Özakman'ın konuyu ele alış şekliyle ve yazarlık üslubuyla birleşince ortaya yeni ve özgün bir eser çıkmıştır.

Metin And'ın (1983, 573-574) bu konudaki değerlendirmeleri önemlidir:

> Reşat Nuri Güntekin'in ünlü Çalıkuşu romanı Necati Cumalı eliyle, Değirmen adlı uzun hikâyesi de Sarıpınar 1914 adıyle Turgut Özakman eliyle uyarlanmıştır. Ancak Özakman'ın

> Sarıpınar 1914'ü, uyarlamanın sınırlarını aşarak karşımıza yepyeni, özgün bir oyun olarak çıkmıştır. Göstermeci bir biçimde yazılmış olan eserde, çökmenin, parçalanmanın eşiğinde bir İmparatorluğun yöneticileriyle halkı arasındaki kopukluğu, ufak, unutulmuş bir kasabadan giderek bütün bir toplumun görünümünün taşlamasını yapıyor. Bir kıyıda bir başına bırakılmış Sarıpınar kasabasında bir hovardalık eğlentisinde nereden, nasıl çıktığı bilinmeyen bir deprem söylentisi üzerine olayla bütün yurt ve dünya ilgilenir. Artık geriye dönüş yoktur, bu yapıntı olaylar çeşitli korkular, kaygılarla beslenir. Gerçekten daha gerçek bir görünüme bürünür. Aslında bu yapıntı deprem, İmparatorluğun kendisindeki sarsıntıyı gösterdiği ölçüde gerçektir. Oyun, bir gecelik değil, altı yüzyılda oluşmuş bu sarsıntının sorumluluğunun payı yalnız Anadolu'yu tanımayan, ona yabancılaşmış, İstanbul'da değil, kasabanın eleri gelenlerinde de aranmaktadır. Yazar, Gogolvari çizdiği kişileri kat kat, boy boy, canlı tiplerle önümüze sergiliyor.

Olaylar Dizisi

Sarıpınar kasabası yöneticilerinin eşraftan Ömer Bey'in bağ evinde toplanıp eğlendikleri bir gecenin sabahında Kaymakam, pek çok yeri sarılı bir hâlde hükümet konağının bahçesine kurulmuş bir karyolada yatmaktadır. Bir "zelzele" olduğu söylentisi vardır; Doktor tarafından tedavi edilip o günün sabahında evlerine gönderilen diğer yaralılar gibi Kaymakam'ın da bu "zelzele"de yaralandığı sanılmaktadır. Jandarma kumandanı Niyazi Efendi tek bir ölü olduğu bilgisiyle kaymakamlığa gelir. Kasabayı dolaşmış ancak herhangi bir hasar görmemiştir. Kasabayı dolaşırken telgrafhanede belediye kâtibi Rıfat Efendiyi, İstanbul'daki bir gazeteye deprem hakkında telgraf çekerken görmüş olduğunu; olayın artık gizlenemeyeceğini anladığından kendisinin de mutasarrıflığa telgraf çekerek zelzele hakkında bilgi verdiğini açıklar.

Kaymakam bu gelişmeden hiç memnun kalmaz. Telgrafı alan Mutasarrıf'ın Vali'ye, Vali'nin de anında Dâhiliye Nazırlığına haber vereceği kanaatindedir çünkü. "Tam da kendini unutturmuşken" hiç iyi olmamıştır bu gelişme. Odacısı Hurşit'i Rıfat'ı çağırması için göndereceği sırada dışarıdan pazara inen köylülerin gürültüleri duyulur.

İçeri alınan köylülerin verdiği bilgilerden köylerinde herhangi bir hasar olmadığı anlaşılır. Köylüler oraya gelinceye kadar herhangi bir yıkıntı görmüş de değillerdir. Kendilerine sorulan sorulara anlam veremeyip, pazara inmek suretiyle verdikleri rahatsıztan dolayı özür dileyerek çıkarlar.

Telgrafın sabaha karşı mutasarraflığa vardığını bildiren Anlatıcı, Mutasarrıf'ın haberi nasıl karşılayacağını merak ettiği gerekçesiyle telgrafı alan ve Mutasarrıf beye iletecek olan Tahrirat Kâtibi'ni oynamaya talip olur.

Mutasarrıf gece yarısı bir haber gelmesinden ve bu haber için uyandırılmış olmaktan hiç hoşlanmaz. Haberi aldığında ise zelzelenin kendi mıntıkasında gerçekleşmiş olmasından ve bir kişinin ölmüş olmasından ayrıca rahatsız olur. Ölenin hesabının kendisinden sorulacağını, sonucunda da bulunduğu yerden daha öteye sürüleceğini düşünmektedir. Valiliği durumdan haberdar etmesi hâlinde de Vali'nin "sırf eziyet olsun diye" kendisini olay mahalline göndereceğinden emindir. Böyle bir gelişmeyi hiç istemediği hâlde devletin bir memuru olarak çaresiz bilgilendirecektir Vali'yi.

Anlatıcı seyircinin dikkatini "altı yüzyıldır Bizans surlarının içinde mahsur kalan Osmanlı"nın başkentine, İstanbul'a çeker. Yeni sahne İstanbul'da bir gazete idarehanesidir. Hakkın Sesi gazetesi çalışanları Millet gazetesinde gördükleri zelzele haberine sevinmektedirler. Tam "bir haftalık malzeme" çıkabilecektir çünkü bu gelişmeden. Gazetenin başyazarı -haberi doğrulamak yerine- konuyla ilgili süslü cümleler kurmaya başlamıştır bile.

Hurşit ürkerek geceki olanlar hakkında kaymakama bilgi vermektedir. Kaymakam'da herhangi bir yaralanma görmüş değildir. Gözlüğünü kaybeden Doktor'un tentürdiyot'u oraya buraya boca etmiş olduğunu, sonra da kaymakamın her yerini sardığını anlatır. Söylediğinin doğru olup olmadığının anlaşılması için kaymakamın ayağa kalkması yeterlidir. Dediği gibi olur. Yalnızca biraz dizinin ağrıdığından söz eden kaymakamın sağlık durumu iyidir. O sırada içeri giren Doktor, Kaymakam'ı o hâlde görünce şaşırır. Kaymakam'ın Hurşit'in dışarı çıkması üzerine anlattıklarından anlarız ki önceki akşam Ömer Beyin bağ evinde eğlenilirken birisi zelzele lafı etmiş; onun üzerine çıkan kargaşada merdivenden yuvarlananlar arasında Kaymakam da kalmıştır. Sahiden zelzele olup olmadığını o da bilmemektedir.

Kaymakam Doktor'dan sargılarını çözmesini ister ama Doktor "meslek haysiyetine dokunacağı" ve "idare anlayışı bakımından hata olacağı" gerekçesiyle Kaymakam'ın bu isteğini yerine getirmeye yanaşmaz. Malmüdürü'nün ve eşraftan iki kişinin geçmiş olsun ziyaretine geldiğinin anlaşılması üzerine Kaymakam -Doktor'un da isteği ile- mecburen yeniden yatağa girer. Malmüdürü, Kaymakam'a, Maliye Nazırı'nın kendisinden zelzele hakkında bilgi istemesi durumunda nasıl bir cevap yazmasının uygun olacağını sormaya gelmiştir. Ardından gelen Mühendis Kazım akşam bağ evinde olduğu hâlde içkili bir şekilde evine dönüp yattığı için olan bitenlerden habersizdir. Ne olup bittiğini de anlayabilmiş değildir. Telaşla içeri giren jandarma kumandanı Niyazi Efendi ise mutasarrıflıktan gelen ve çeşitli sağlık yardımlarının yolda olduğunu bildiren telgrafı getirmiştir. Kaymakam olayların geldiği yeri görünce bayılır.

Hakkın Sesi gazetesi yöneticileri Dâhiliye Nazırlığından aldıkları zelzeleye dair "önemli bir şey olmadığı" bilgisini "felaketin zannettiklerinden de büyük" olduğu şeklinde yorumlarlar. Ertesi günün başlığı belli olmuştur bile: "Hükümet nerede?" Hükümetin üzerine düşeni yapmadığı kanaati ise depremzedeler için yardım kampanyası fikrini doğurur hemen. Tam o sırada gazeteye gelen şair Selim Şevket'ten Sarıpınar zelzelesini anlatan, afetzedelere ithaf edilecek bir şiir yazmasını isterler. Olup bitenleri büyük bir reklâm fırsatı olarak gördükleri bellidir.

Kaymakam ve Doktor, kaymakamlıkta, gelişen olaylar karşısında nasıl bir tavır alacaklarını belirlemeye çalışırlarken Mühendis Deli Kazım içeri girer. Kasabanın dedikodudan yıkılmakta olduğu haberini getirmiştir. Kasaba eşrafından Müderris Hacı Bey depremin ilahi bir uyarı olduğunu, Ömer Bey ise zelzele oldu diyenlerin geceyi onun bağ evinde geçirenler olduğunu söylemeye başlamıştır bile. Gelişmeler karşısında zor durumda kalan Kaymakam için tek yol kalmıştır: Kasabayı dolaşıp gerçekten zelzele olup olmadığını anlamak.

Kaymakam'ın teftişi öncesinde başta muhtar olmak üzere mahallelilerin çil yavrusu gibi dağıldığını söyleyen Anlatıcı, oyun aksamasın diye ortalıktan kaybolan muhtarın yerine oyuna çıkacaktır.

Kaymakam teftiş sırasında, depremde öldüğünden söz edilen kişinin yakınlarıyla görüşür. Anlaşılır ki ölen kişi depremden değil, hastalıktan ölmüştür. Muhtar'sa başına bir şey geleceği korkusuyla en ufak bir yorum dahi yapmadan, sürekli hiçbir şey

bilmediğini ifade eder. Kaymakam kısa teftiş neticesinde bölgede deprem olduğu(!), hasarın az olduğu(!) kanaatine varmıştır.

Anlatıcı, bu kez Darülbedayi'de program sunucusudur. "Felaket dolayısıyla yazdığı şiiri okuması için" şair Selim Şevket'i sahneye davet eder. Depremzedelere atfen yazılan şiir "uzatın ellerinizi öksüzlere dullara" diye bitmektedir.

Kaymakamlıkta ise bir üst makama gidecek, zelzelenin gerçekleşip gerçekleşmediği konusundaki çelişkili bilgileri başarıyla kaynaştıran bir yazı yazma çabası sonuç vermek üzere gibidir. Kaymakam'ın sakatlanmış olduğu hâlde görevinin başında olduğunu ve kasabayı teftiş ettiğini bildiren bir yazıdır bu. Açıkça deprem olmuştur da denilmemektedir, olmamıştır da. Sorun çözülmüş gibidir.

Anlatıcının araya girmesiyle "yardım paralarını dağıtmak için kurulan fevkalade komisyon"un toplantısına geçilir. Fevkalade komisyon, kasabalıların da haberdar olduğu 1000 altını nasıl dağıtacağını, dağıtıp dağıtamayacağını tartışırken içeri giren Niyazi Efendi yardım heyetinin geldiğini haber verir. Heyet reisi kaymakamla görüşmek istemektedir ama kaymakam ne onu karşılaşabilecek, ne de onunla konuşabilecek hâldedir.

Anlatıcı, yardım heyetinin geldiği, halkın da yardım heyetinin de bu ziyaretten memnun kaldığı konusunda seyirciyi bilgilendirir. Ardından, Sarıpınar'dan mutasarrıflığa gelen telgrafı mutasarrıf Beye iletmek üzere memur kılığına girer yeniden. Telgraf yardım heyetinin reisinden gelmekte ve kasabada deprem olmadığına, olayların bağ evindeki eğlenceden kaynaklandığına dair bilgi vermektedir. Gelişmelerden hoşlanmayan Mutasarrıf, hiç istemese de, arabasının Sarıpınar'a gitmek üzere hazırlanması emrini verir.

Hakkın Sesi gazetesinde ise gazetenin başyazarı Hüseyin Rüsuhi, şair Selim Şevket'in Sarıpınar zelzelesi dolayısıyla yakaladığı ünün kendi ününün önüne geçmiş olmasından rahatsızdır. Meseleyi çözmenin bir yolu olarak deprem haberlerini iç sayfalara çekme kararı verir ancak "Cava, Sumatra ve Hindistan Müslümanlarının yardım için faaliyete" geçtiklerini, "Şehzade Şemsettin Efendi'nin bir beyanat vererek kendilerine teşekkür ettiği"ni öğrenince işin çığırından çıktığını anlayıp bahtına lanet etmek zorunda kalır.

Kaymakam, günlerce "yiyip içip, kadın oynatıp" sonra da "bizi niye çağırdınız" diye çıkışan yardım heyeti üyelerine öfkelenmiştir. Sürüleceğini değil, görevden alınacağını düşünmektedir artık. Mutasarrıf'ın kasabaya gelecek olması haberiyle iyiden iyiye çileden çıkar. Mutasarrıf'ın onun başını yakacağından emindir çünkü. Doktorun tavsiyesine uyarak evine kapanma kararı alır. İşlerin çözümünü Mutasarrıf'a, kaymakamlık binasını Hurşit'e bırakır.

On beş dakikalık perde arasında olayların iyiden iyiye geliştiğinden, Dâhiliye Nezaretine kadar ulaştığından söz eden Anlatıcı, Dâhiliye Nazırı kılığına girerek oyunu sürdürür.

Dâhiliye Nazırı bir basın bildirisi hazırlayıp olayların abartılmış olduğunu duyurma kararı almıştır ama uluslar arası ilişkilerde yaşanan gelişmeler (itilaf ve ittifak devletlerinin de konuya dâhil olması gibi gelişmeler) buna izin vermez. Çaresiz olması gerektiği gibi hareket edilecektir artık.

Sarıpınar'da ise Mutasarrıf, Kaymakam'ın odasına yerleşmiş, olaya el koymuştur bile. Anlatıcı Tahrirat Kâtibi'dir yeniden. Depremin olup olmadığını soruşturan Mutasarrıf iki farklı ifadeyle karşılaşır: Malmüdürü deprem olmadığını, Niyazi Efendi ise olduğunu iddia etmektedir. Her ikisi de olay gecesini bağ evinde geçirenler arasındadır. Zorla içeri giren iki Sarıpınarlı'dan biri, mühendis raporuyla evi yıkıldığı, diğeri doktor raporuyla sakat kalmış olduğunu belgelediği hâlde yardım alamadığından yakınınca Mutasarrıf sinirlenir. Malmüdürünün, sahne sonunda seyirciye yaptığı açıklamadan, bir küçük memur olarak kendini Mutasarrıf'ın şerrinden korumak için deprem olmadığı yönünde ifade vermiş olduğunu öğreniriz.

Anlatıcı, Vali'nin odasında geçecek tablo için Maiyet Memuru rolünü üstlenir. Vali, her ne kadar Dâhiliye Nazırlığından Sarıpınar'a gidip konuyla ilgilenmesi yönünde bir mektup almış olsa da, yaşananların ahlâk zabıtasını ilgilendirdiğini düşündüğünden Sarıpınar'a gitmeye yanaşmaz. Bunun yerine Maiyet Memuru'nu tavlaya davet eder.

Kaymakam'ı evinde ziyaret eden Doktor ve Mühendis, onu ve kendilerini kurtarmak için konuyla ilgili neler yaptıklarına dair Kaymakam'a bilgi verirler. Mühendis kasabada yıkılmak üzere olan bütün binalara deprem dolayısıyla hasarlı olduklarına dair, Doktor ise bütün sakatların deprem dolayısıyla sakat kalmış olduğuna dair raporlar

düzenlemeye başlamışlardır. Kaymakam'sa bu kez olup bitenler karşısında gerçekten hasta olmuştur. Hurşit, Mühendis ve Doktor'un Mutasarrıf Bey tarafından çağrıldığı haberini getirir.

Vali'nin Sarıpınar'a hareket ettiğini öğrenen Dâhiliye Nazırı rahatlar. Olayın kazandığı Uluslar arası boyut her geçen gün daha da büyümüştür çünkü. Böyle bir durumda asıl felaketin "zelzelenin olmuş olması değil, olmamış olması" olduğu kanaatindedir. Bölgede görev yapan yöneticilerin ceza olsun diye bölgede bırakılmasını, Bulgar kızı Naciye'nin de -"devleti baştan çıkarmanın ne demek olduğunu anlaması için"- İstanbul'a sevk edilmesini emreder.

Mutasarrıf, kaymakamlıkta, Mühendis ve Doktor'a "yedikleri herze"nin hesabını sormaktadır. Mühendis bir şekilde hesap vermek üzere söze başlayınca Doktor, Mutasarrıf'ın sağlığıyla ilgilenip durumunun kötü olduğunu iddia ederek konuyu dağıtır. Ansızın gelen Niyazi Efendi, Vali'nin kasabaya gelmekte olduğu (aslında gelmiş olduğu) haberini getirmiştir. Kasabada zelzele olmadığını anlayıp çıkarılan söylentilerin hesabını sormaya başlayan Mutasarrıf için tek çare vardır artık; zelzelenin gerçekleşmiş olduğu kanaatiyle hareket etmek.

Doktor ve Mühendis olup bitenler hakkında bilgi vermek üzere yeniden Kaymakam'ın evindedir. Mutasarrıf'ın Vali karşısında şaşırıp kaldığını, Vali'ninse Mutasarrıf'ı "donattıktan sonra" eşraftan Ömer Bey'i sorup, hemen oracıkta ortaya çıkıveren Ömer Bey'in koluna girerek -gece onun misafiri olmak üzere- alandan ayrıldığını anlatırlar Kaymakam'a. Hurşit'in, Mutasarrıf'ın oraya gelmekte olduğu haberini getirmesi üzerine Kaymakam telaşlanır ama yanlarına gelen Mutasarrıf'ın tutumu, bir kader arkadaşı, bir yandaş tutumudur. Doktor ve Mühendis sohbet edebilmelerine fırsat vermek için yanlarından ayrılır. Mühendis huzursuzdur. Hurşit, geri hizmette çalışmanın cephede çarpışmaktan daha zor olduğunu söyleyerek durumun ne derecede tehlikeli bir hâl aldığını ifade etmeye çalışır.

Mutasarrıf'la Kaymakam'ın barışması, yanlarında çalışan küçük memurların da kaymakamlıkta toplanarak kendi durumlarını gözden geçirmelerine neden olur. Olup bitenlerin hesabının kendilerinden sorulması ihtimali dolayısıyla tedbir alma ihtiyacı içindedirler.

Mutasarrıf'la Kaymakam'ın ardından Vali de kaymakamlığa gelir. Olan bitenin farkındadır Vali. Sorunu nasıl çözeceğini bilmemektedir yalnızca. Mühendis Kazım deliliğe sığınarak görüşlerini açıklamak üzere söz ister: Belki zelzele olmamıştır ama bir mucize olmuş; Sarıpınar, tarihinde ilk kez bir Mutasarrıf ve bir Vali tarafından ziyaret edilmiştir. Bu fırsat kasabanın lehine değerlendirilmelidir. Fikir Vali'nin hoşuna gider. Yalnız konunun uluslar arası boyutunun nasıl çözüleceği hâlen belirsizdir. Niyazi Efendi, devletten sahte rapor alanları, isteği üzerine Vali'nin huzuruna getirmiştir. Aynı anda da İstanbul'dan gelen bir telgrafı verir Vali'ye. Padişahın Sarıpınar zelzelesinden üzüntü duyduğunu ve kasabaya 500 altın lütfettiğini bildiren bir telgraftır bu. Padişah taziye dileklerini iletmek üzere de Vali'yi görevlendirmiştir. Direnmenin imkânı kalmamıştır artık. Sahte raporcuların cezası ertelenir. Vali başkanlığındaki toplantı ise artık anlamsızlaşmış olduğundan sona erer.

Olup bitenlerin halk arasındaki yansıması ise bambaşkadır. Kendilerinden yana olduğunu düşündükleri Vali'yi bir efsane kahramanına dönüştürmüşlerdir onlar. Memnundurlar bu durumdan. Tellal kılığında aralarına giren Anlatıcı, kasaba halkına padişahın selamlarını ve taziyelerini iletir.

Padişahı temsilen Şehzade Şemsettin Efendi'nin başkanlık edeceği bir heyetin, yabancı ve yerli gazeteciler, elçilik temsilcileri eşliğinde Sarıpınar'a geleceğini öğrenen Vali, Mutasarrıf ve Kaymakam üçlüsü için tek bir seçenek kalmıştır artık: Söylentiyi, yalanı gerçek kılmak. Art arda yapılan toplantılarda, kasabayı yıkıp yerle bir etmekten, "kolera salgını var deyip" karantina ilan etmeye kadar pek çok tedbir uzun uzun değerlendirilir.

İstanbul'dan gelecek heyet yola çıkmıştır. Yolculuğun nasıl geçmekte olduğunu Selim Şevket'in şiirinden öğreniriz.

Kaymakamlıkta çaresizlik hâkimdir. Heyetin kasabaya ulaşacağı sabah vedalaşma toplantısı yapılır. Gelir gelmez kasabayı dolaşan Şehzade kasabanın yıkık dökük-lüğü ve ilk defa gördüğü halk karşısında şaşkına döner. Şaşkınlıktan ve yabancılamaktan sokakta dolaşamayan heyet üyeleri kasabaya kaymakamlığın penceresinden bakmayı tercih ederler. Şehzade "sakatlandığı hâlde görevini terk etmeyen" kaymakamın sırtını sıvazlar. Heyet birkaç saat sonra kasabadan ayrılır. Beklenmeyen gerçekleşmiş; Vali, Mutasarrıf ve Kaymakam cezadan kurtulmuşlardır.

Heyetin kasabadan ayrılışının ardındansa her şey eskiye döner. Tek bir farkla: "Her memurun göğsünde altından bir Osmanlı nişanı" vardır artık.

Kurgu ve İleti

Bir akşam, eşraftan Ömer Bey'in bağ evinde toplanıp felekten bir gece çalmaya kalkışan Sarıpınar kasabası yöneticileri, herkesin içkili olduğu bir anda, birinin "zelzele" lafı etmesi üzerine merdivene üşüşmüş, merdivenden "tekerlenerek" hafif şekilde yaralanmışlardır. Zelzele söylentisini gerçek zanneden bir belediye görevlisinin, hiç kimseye haber vermeden, telgraf çekip İstanbul'da bir gazeteyi "zelzeleden" haberdar etmesi üzerine, olaydan (olduğu zannedilen zelzeleden) devletin üst makamları başta olmak üzere bütün dünyanın haberi olur. Olmayan zelzelenin hatırına, Sarıpınar hayatı boyunca görmediği ilgiyi görmeye, almadığı yardımı almaya başlayacaktır. İş öyle bir hâl alır ki bütün ara kademe yöneticiler için tek çare vardır artık: Zelzele olmuş gibi davranmak. Şehzade tarafından devletin en üst kademesini temsilen kasabaya gerçekleştirilen ziyaret ortaya koyar ki devletle halk arasında, sorunların çözümünü imkânsız kılacak denli büyük bir kopukluk vardır ve devletin bütün kademeleri, konuyla ilgilenen bütün merciler gerçekte kof bir mekanizmadan ibarettir.

Olaylar anlatıcıdan da yararlanarak göstermeci oyun anlayışıyla kurgulanır. Anlatıcılı oyunların pek çoğunda görülen bütün oyunun oyun içinde oyun tekniğiyle oluşturulması yöntemi, oyunun belirleyici özellikleri arasındadır. **Sarıpınar 1914**'ün tamamının oyun içinde oyun tekniğiyle kurgulanmış olduğu tespitini dile getiren Hasan Erkek (1999a, 42–45) bu durumun getirilerini şu şekilde değerlendirir:

> Oyun içinde oyun tekniği, bütün oyuna **Sarıpınar 1914**'te farklı uygulanmıştır. Turgut Özakman'ın, Reşat Nuri Güntekin'in Değirmen adlı romanından yararlanarak yazmış olduğu **Sarıpınar 1914**'te, oyun başlarken yalnız anlatıcılık görevini sürdüren anlatıcı, oyun ilerledikçe anlatıcılığının yanı sıra, sırasıyla Tahrirat Kâtibi, Dâhiliye Nazırı, Maiyet memuru, Tellal ve Şehzade rollerini üstlenir:
>
> […]
>
> Bütün oyun, oyun içinde oyun olarak geçtiği gibi, seyredilenin bir oyun olduğu da her fırsatta belirtilir. Oyunun birinci perde-

sinin sona erdirilmesi ve ikinci perdenin başlangıcı da bu tavırla yapılır.

[…]

Oyun boyunca rolden role giren Anlatıcı, oyunun sonunu da, seyredilenin bir oyun olduğunu hatırlatırcasına, öykünün sonuna gelindiğini belirterek bağlar:

[…]

Bütün oyunun oyun içinde oyun olarak kurgulanmış olmasının başlıca işlevi daha faza tiyatrosallaştırmadır. Her şeyin seyircilerin gözleri önünde oluşturulması, Anlatıcı'nın rol değişirken kostüm ve bıyık değiştirmelerini onlara göstererek yapması, oyunun oyunsu tadını arttıracaktır. Anlatıcı, yalnız anlatıcılık görevi yüklenmek ve çeşitli rolleri oynamakla kalmaz. Aynı zamanda oyuna da yön verir. Bu yönüyle bir-gizli-yönetmen gibidir. Aynı zamanda, yeri geldiğinde, yazarın sözcülüğünü yapmakta ve olayların oynanmayan kısmının aktarılmasıyla önemli işlev yüklenmektedir.

Bu kurgulama tekniğine başvurulmasının önemli nedenlerinden biri de olayların çokluğu, birbirinden kopukluğu ve birçok mekânda gelişmiş olmalarıdır. Gerçekçi-benzetmeci bir oyun kurgulamasıyla, birbirinden kopuk o kadar olayın ve sık sık değişen mekânların (dekor) oyunda yer alması daha güç olabilecekken, oyun içinde oyun tekniğiyle bunlar kolayca çözümlenebilmiştir. Birbirinden kopuk olarak cereyan eden olayların arasında anlatıcı kullanılarak, büyük kurumlar da göstermelik dekor parçacıklarıyla imlenerek üstesinden gelinmiştir.

Bütün oyunun oyun içinde oyun olarak geçmesinin önemli işlevlerinden biri de oyunun eğlendiriciliğine bulunduğu katkıdır. Bu da Anlatıcı'nın anlatırken kullandığı üslup, seyirciyle şakalaşmaya varan söyleşmesi ve rolden role girmesi ile sağlanmaktadır.

Devletin bürokrasi mekanizması bir "büyüyen çığ"a hizmet etmekte; oyun bu şekilde gelişmektedir. Oyunun gelişimindeki temel motifi bir tabloyla görünür kılmak mümkündür.

Kaymakam kasabadan sorumlu kişi olarak önce depremin olup olmadığını anlamaya çalışır	AMA	Belediye Kâtibi Rıfat Efendi, İstanbul'da bir gazeteyi; Jandarma Kumandanı Niyazi Efendi, mutasarrıflığı depremden haberdar etmiştir bile.
Mutasarrıf zelzele haberini çok önemsemez		Memuriyetin bir gereği olarak valiliği haberdar etmek durumundadır, eder.
Zelzele haberi İstanbul'daki Hakkın Sesi gazetesi yöneticilerinin umurunda değildir		Bir gazeteci olarak iyi bir malzeme, tiraj getirecek iyi bir fırsat yakalamışlardır.
Kaymakam zelzelede yaralanmamış olduğunu kısa sürede anlar		Kendisine ağır yaralı teşhisi koyup her yerini saran Doktor'un meslek haysiyeti ve devletin çıkarları, yaralıymış gibi yatmasını, açık vermemesini gerektirmektedir.
Zelzele konusunda "Dahiliye Nazırını sıkıştıran" Hakkın Sesi gazetesi yöneticileri "önemli bir şey olmadığı" bilgisini almışlardır		İşlerine gelmeyen bu bilgiye güvenmemeyi, tam tersine hükümeti ilgisizlikle suçlamayı, zelzele haberini yardım kampanyasına dönüştürmeyi tercih ederler.
İşin, her geçen dakika kendi iradesi dışında daha da büyüdüğünü fark eden kaymakam çözüm üretme çabasındadır		Konuyla ilgili dedikodu üretmeye başlamış olan kasabalılar bile, herhangi bir makul çözüme imkân vermez bir hâlde, Kaymakam'ı zelzeleyi olmuş kabul etmeye zorlamaktadır.
Kaymakam üst makamlara yazdığı çok iyi tasarlanmış bir yazıyla olayın içinden sıyrılmaya, mümkün olması hâlinde de konuyu kapatmaya çalışır		Alt kademede yer alan işgüzar memurlar yukarıdan gelen paradan halka ödeme yaparak netameli bir konu olan akçeli işlere karışmış, halkın yardım için ayaklanmasına neden olmuştur bile.
Yardım heyeti iyi ağırlanarak olası kötü gelişmeler engellenmeye çalışılır		Dürüst heyet başkanı, kasabada günlerce yiyip içtikten sonra, gerçekte bir zelzelenin olmadığı yönündeki bilgiyi mutasarrıflığa iletmeyi ihmal etmeyerek işlerin daha da karmaşıklaşmasına neden olur.

Mutasarrıf kaymakamlıktan gelen ve zelzelenin olduğunu doğrulayan yazıdan memnun kalmıştır		Yardım heyeti başkanından gelen beklenmedik yazı, işlerin yeniden sarpa sarmasına neden olur.
Hakkın Sesi gazetesi başyazarı Hüseyin Rüsuhi -her ne kadar deprem sayesinde elde ettiği başarıdan memnun olsa da- Şair Selim Şevket'in ününün kendi ününün önüne geçmesinden rahatsız olarak deprem haberlerini iç sayfalara çemeye çalışır		Olayın kazandığı uluslar arası boyut buna izin vermez.
Kaymakam sorunu çözmek için yetkisi dâhilinde elinden geleni yapmıştır		Mutasarrıf'ın kasabaya gelecek olması konunun kapanmayacağı anlamına gelmektedir.
Dâhiliye Nazırı, basına bir açıklama yaparak "olayın önemli olmadığını" söyleme gayreti içindedir	AMA	"Alman ve Avusturya Büyükelçilerinin Padişahı ziyaret ederek, Sarıpınar felaketinden dolayı imparatorlarının büyük üzüntü duyduğunu bildirmeleri", 1. Dünya Savaşı'nda cepheleşen tarafların tamamının işin içine girmesi anlamına geleceğinden böylesi bir girişim de artık mümkün değildir.
Kasabayı teftişe gelen Mutasarrıf bir zelzelenin gerçekleşmediğini anlamıştır; sorumluları cezalandırma yoluna gidecektir		Doktor ve Mühendis bir araya gelip kasabalılara, evlerinin depremde yıkıldığına, sakatların depremde sakat kaldıklarına dair rapor dağıtmaya başlamıştır bile.
Vali Sarıpınar'da bir deprem olmadığını, işin aslının başka türlü olduğunu öğrenmiştir, sorunun çözümünde bu bilginin gereği doğrultusunda tavır almaya kararlıdır		Dâhiliye Nazırı, konunun siyaseten vardığı noktayla ilgilenmekte; uluslar arası bir rezalete meydan vermemeye çalışmaktadır.
Mutasarrıf her şeye rağmen kaymakamlıkta konuyla ilgilenmekte, zelzele söylentisinin sorumlularını cezalandırmanın hazırlıklarını yapmaktadır		Sorumlulardan biri olan Doktor, diplomasından aldığı yetkiyi kullanarak, zaten hastalık hastası Mutasarrıf'ın hasta olduğu tespitini ön plana çıkarmayı, böylelikle konuyu dağıtmayı, süreci kesintiye uğratmayı başarır. Vali'nin kasabaya geldiği haberi ise Mutasarrıf'ın bütün çabasını boşa çıkaran son gelişme olur.

Gerçekte bir zelzelenin yaşanmadığının bilincinde olan Vali konuyla gerektiği şekilde ilgilenecektir	AMA	Vali'nin gelişiyle birlikte Mutasarrıf Kaymakam'la dayanışma içerisine girer. İkisinin dayanışması, olayın "amirden amire atlayacağı, sonunda bir küçük memurun başında patlayacağı" anlamına geldiğinden alt kademe memurların da kendi içinde dayanışmaları sonucunu doğurur.
Teftiş için kasabaya gelmiş olan Vali kasabanın bütün ileri gelenleriyle görüşmekte, arap saçına dönmüş olan konuyu çözmeye çalışmaktadır		Saraydan gelen ve Padişahın Sarıpınar zelzelesinden duyduğu üzüntüyü bildiren, Padişahın selamlarını Sarıpınar halkına ve idarecilerine iletmek üzere Vali'yi görevlendiren telgraf Vali'yi de çaresiz bırakır.
Vali başta olmak üzere bölge yöneticileri zelzeleyi yalanlamama noktasında buluşmuşlardır		İstanbul'dan Şehzade Şemsettin Efendi başkanlığında bir heyetin gelecek olması, olmayan zelzeleyi nasıl olmuş gibi gösterecekleri noktasında hepsini yeniden sıkıntıya sokar.
Olay mahallindeki bütün yöneticiler şehzade'nin kasabaya gelecek olması üzerine "kellelerinin gideceğini" düşünürler		Hayatı boyunca halkını hiç görmemiş olan şehzade, Sarıpınar'ın depremde yıkılmış olduğunu zannedince birer osmanlı nişanıyla ödüllendirilirler.

Oyunda olayların beklenmedik şekilde gelişmesine neden olan da, çözüm üretmek durumunda olan da merkezi yönetim anlayışıdır ama sistemin en tepesinde bulunan kişi/ler halktan kopuk olduklarından çözüm bir türlü üretilemez. Oyun boyunca tırmanılan hiyerarşi basamaklarında finalde zirveye ulaşılması, seyircinin sürpriz finalle karşılaşması sonucunu doğurur.

Oyun, tanıma-bilme-anlama süreciyle tanıtmama-bildirmeme-anlatmama sürecinin birbirine koşut ilerleyişini de verir. Tanıma-bilme-anlama, Kaymakam'ın sağlam olduğunu fark etmesiyle, tanıtmama-bildirmeme-anlatmama ise Doktor'un Kaymakam'ı ayağa kaldırmamasıyla başlar ve hiç kopmadan oyun boyunca ilerler.

Sarıpınar 1914 esas itibariyle bir bürokrasi taşlamasıdır. Oyun, olay mahallinde çözülmesi gereken bir sorunun bürokrasinin gerekleri yüzünden devletin zirvesine kadar taşınması sürecinin nasıl işlediğini gösterdiği gibi, seyircinin bu mekanizma içinde yer alan kişi ve kurumlara gülmesini de sağlar. "Bürokratların saflıkları, iki yüzlülükleri, rahatına düşkünlükleri, halkı güdülmesi gereken bir sürü olarak görmeleri, amir-

lerin hatalarının cezasını küçük memurların çekmesi, memleketine hizmet eden dürüst insanların horlanması" oyunda mizahın konusu olan başlıca unsurlardır (Ünlü, 2006, 210). Gülünen basit bir insani kusur olmadığından, oyun boyunca bir dizi suça ve suçluya işaret edildiğinden, gülmece bir hiciv (taşlama) boyutu kazanır.

Merkeziyetçi yönetim anlayışında mekanizmanın omurgasını bürokrasi oluşturmaktadır. Bürokrasi ise merkezi yönetim anlayışının bir sonucu olarak yetkiyi, sorunun çözümü görevini hep bir üst makama bıraktığından sorunlar bir türlü çözülmez. Ortaya çıkan gerçeklikse sorunlarına çözüm üretemeyen hantal devlet yapısıdır.

Bununla birlikte oyun daha geniş okumalara da açıktır. **Sarıpınar 1914**'ün bu yönünü Ayşegül Yüksel (1997, 101) şu sözlerle dile getirir:

> Nedir Değirmen'den Sarıpınar 1914'e ve bugüne uzanan? Önce bir doğa gerçeği; deprem kuşağı içinde bulunan ülkemizin çeşitli aralıklarla yaşadığı ve yaşayacağı deprem olayları. Sonra deprem olaylarının getirdiği duygusal tepkilerin ve törensel davranış biçimlerinin ardında yatan umursamazlık ve politik çıkar hesapları. Üstüne serpili ölü toprağını birden silkeleyip, "gitmesek de görmesek de o köy bizim köyümüzdür" şahlanışıyla yurtseverlik nöbetleri geçirmeye başlayan kamuoyu. Depremin yurtta ve dünyada uyandıracağı tepkinin bilinciyle tıkır tıkır çalışmaya başlayan bürokrasi; deprem yöresindeki yetkililerden merkeze ulaşan tüm kademeler arasında oluşuveren 'göz yaşartıcı' iletişim ve işbirliği; öteki gazetelere baskın çıkmak için tüm haber olanaklarını seferber etmiş, yardım kampanyalarına öncülük etmekte yarışan hızlı basın organları; dahası, kolay üne kavuşma yolunda deprem olayını sanat üretimlerine malzeme yapanlar… Ve tüm bu acı-gülünç görüntülerin gerisinde yatan katı toplumsal gerçek; daha önce nasıl ve nice olduğuyla hiç ilgilenilmemiş, ancak deprem geçirme "mutluluğuna" erdikten sonra – o da kısa bir süre için – devlet babanın "gözbebeği" oluveren yoksul, bakımsız yörelerimiz…

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Sarıpınar 1914 kalabalık kadrolu bir oyundur. Bir anlatıcı yardımıyla birbirine bağlanan sahnelerde gördüğümüz Kaymakam, Vali, Mutasarrıf, Doktor, Köylü gibi oyun kişileri temelde sosyal statüleri ile var olur, bu şekilde anlam ve işlev kazanır. Öyleki oyun kişilerinin çoğunun bir ismi yoktur. İsim verilmiş olan kimi oyun kişileri ise tıpkı isim verilmemiş olanlar gibi bir sosyal statü ile var olma kriterine uyarlar.

Sosyal statülerinden ya da oyun içindeki konumlarından hareketle oyun kişilerini şu şekilde sınıflamak mümkündür:

1. Anlatıcı
2. Yöneticiler (Siyasiler ve bürokratlar: Dâhiliye Nazırı, Vali, Mutasarrıf, Kaymakam.)
3. Küçük memurlar ve hizmetliler (Jandarma Kumandanı, Malmüdürü, Vali Beyin Maiyet Memuru, Tahrirat Kâtibi, Muhtar, Tellal, Odacı Hurşit vb.)
4. Diplomalılar (Doktor, Mühendis Kâzım)
5. Aydınlar, sanatçılar (Hakkın Sesi gazetesi başyazarı Hüseyin Rüsuhi, gazete yöneticisi Ali Ferdi, şair Selim Şevket)
6. Köylüler, kasabalılar
7. Bir sembol olarak Şehzade

Anlatıcı her şeyden önce bir tiyatrocu, bir oyuncudur. Temel görevi anlatmak olduğu hâlde o, -Anlatıcı dışındaki- çeşitli rolleri de oynamaya heves etmekte, bunu mesleğinde bir ilerleme olarak görmektedir. Ancak bu durum öyle bir kurgulanır ki, oyunculuk mesleğinde ilerlemeyle oynadığı rollerin mevcut durum içindeki ağırlığı, önemi bakımından ilerleme sürekli birbirine karıştırılır. Anlatıcı, bu yapı içerisinde Muhtar, Tahrirat Kâtibi, Darülbedayi'de program sunucusu, Dâhiliye Nazırı, Vali Beyin Maiyet Memuru, Tellal, Şehzade gibi kendisi dışında tam yedi rolü üstlenir. Bütün kostüm ve makyaj değişikliklerini seyircinin gözü önünde gerçekleştirir. Böylelikle seyirciye sunulanın bir oyun olduğu gerçeğinin vurgulanmasında da önemli bir işlev yüklenmiş olur.

Yöneticiler diye tanımlayabileceğimiz grup, yazarın ele aldığı konu ve bu konuya yaklaşımının gereği olarak oyunun merkezine oturur. Aralarında kişilik özellikleri bakımından kimi farklılıklar olsa da (kimisi hastalık hastası, kimisi külyutmaz, kimisi ürkektir örneğin) bu grup temelde aynı davranış özellikleri göstermektedir. Sorunu bir üst makama iletmenin sakıncalarını (üst makamın meseleye el atması hâlinde faturayı altındakilere çıkarmaya çalışacağını) iyi bilen kişilerdir bunlar. Her birinin bir üstü olduğu gibi bir de astı vardır ve her biri, astına karşı yaptıklarının, astı için düşündüklerinin üstleri tarafından da kendileri için yapılmakta, düşünülmekte olduğunu varsaymaktadır. Onların birbirleriyle olan ilişkileri bürokrasi mekanizmasını ortaya koymakta, dolayısıyla devlet halk ilişkisini konu alan oyunun da merkezine oturmaktadır.

Oyunda orta kademe yöneticilerin temel özellikleri, Vali tarafından şu şekilde tanımlanır:

> VALİ - Yapma! İşte şimdi hapı yuttuk! Neden mi? Bak beyim, ben Makedonya'dan geldim. Seyyar cephane gibi dolaşırdım, şerefsizim. Dinamit lokumu yer, el bombasıyla oynar, makineli tüfekle yatardık. Fakat bu Bab-ı Âli'den yetişme memurlardan ödüm patlıyor. Bir yazı yazıyor namertler, mayınlanmış arazi gibi. Hangi kelimesinde nasıl bir tehlike saklı, kestirebilene aşk olsun! Mutasarrıf olacak anasının kuzusu, şimdi öyle bir dosya düzenleyecektir ki kapağını açan yılanlı kuyuya yuvarlanır. […] (S1914/BO5, 49)

Mutasarrıf'ın oyuna dâhil olduğu ilk sahnede sarf ettiği sözler de, Vali'nin verdiği bu bilgileri destekler niteliktedir:

> MUTASARRIF - *(Kükrer.)* Sende hiç iz'an yok mu be adam? Gecenin bir yarısı, kara haberci gibi kapıya dayanılır mı? Kapı, densiz alacaklı gibi çalınır mı? Yüreğim ağzıma geldi! Ne olur bu saatte? Ya habersiz teftişe çıkmış Vali gelir, ya sürgün emri. Gele gele bir pişpirik telgraf geldi. Neymiş? Sırapınar'da zelzele olmuş.
>
> TAHRİRAT K. - Sarıpınar efendim.
>
> MUTASARRIF - Zevzekliğin lüzumu yok! Anladık, ısrar etme! Ha sırapınar, ha Pırasanır! Doğrusunu söylesem, yıkılan evler

> doğrulacak mı, köftehor? Şu zelzelenin yediği halta bak! Gel gel de benim mıntıkama isabet et! *(Seslenir.)* Kalfa! Bana bir ıhlamur yap. Önemli hasar var diyorsun. Ölü mölü de var mıymış?
>
> TAHRİRAT K. - Evet efendim.
>
> MUTASARRIF - Eyvah! Kaç kişi?
>
> TAHRİRAT K. - İlk tahminlere göre bir kişi.
>
> MUTASARRIF - Balkan Savaşı'nda on binlerce insan harcandı, hiç kimsenin kılı kıpırdamadı. Şimdi bu bir tanecik Müslüman'ın hesabını benden soracaklardır. Valiye haber verince, o deli İttihatçı, bir vukuat oldu diye sevinç içinde Dahiliye Nazırına yazacak. Nazır da kendini hatırlatmak için sadrazama koşacak. Yandı gülüm keten helva. Nah işte şuraya yazıyorum, beni buradan da öteye sürerler. Peki bu Kaymakam hiç tedbir almamış mı? Ne yapmış? (S1914/BO5, 14-15)

Mutasarrıf, görev alanında bulunan bir kasabanın adını bilme gereği bile duymamaktadır. Kasabanın hangi kasaba olduğunun, hatta görev alanında bulunan kasabaların hangileri olduğunun hiçbir önemi yoktur; çünkü hâkim yönetim anlayışı için hepsi de yalnızca "idare edilmesi"(!) gereken yerlerdir. Bu yüzden birini diğerinden ayırmanın ne gereği vardır, ne de anlamı.

Yöneticiler arasındaki benzerlikler temelde onların devlet mekanizması içinde benzer konumlarda oluşlarından kaynaklanmaktadır. Bu benzerlik, söz söylemedeki benzerlikler yardımıyla sıklıkla ortaya konur.

KAYMAKAM	MUTASARRIF	VALİ
Bırak Allahaşkına! Telgrafı alan zavallı memur, ne yapsın, Mutasarrıf'ı uyandıracak. Mutasarrıf da, ne halt etsin, Valiye haber verecek. Vali de Dahiliye Nezaretini ayaklandıracak. Tam şurada kendimizi unutturmuşken, yaktın beni Niyazi Efendi, yaktın! Hurşit! (S1914/BO5, 12)	Valiye haber verince, o deli İttihatçı, bir vukuat oldu diye sevinç içinde Dahiliye Nazırına yazacak. Nazır da kendini hatırlatmak için sadrazama koşacak. Yandı gülüm keten helva. (S1914/BO5, 15)	Şu basit gerçekten bile haberi yok nanemollaların. Bir mesele, işe karışan üst makamın yetkisi çapında büyür. Pire, olur deve. (S1914/BO5, 48)
Doktor'cuğum, başlangıçta benim korkum, en fazla buradan sürülmekti. Şimdi bunu öpüp de başıma koyarım. Gün gibi açık. Beni kovacaklardır. (S1914/BO5, 40)	Şimdi ister misin deli Vali, beni vaka mahalline yollasın? Ben İttihatçı değilim ya, sırf eziyet olsun diye yollar, yollar. (S1914/BO5, 15)	Sen bu sabah bir garip söz ettin de Kaymakam, nasıldı bakayım? Bir kanlı kelle ister bu iş dedin, değil mi? […] Dirayetini tebrik ederim. Durumun vahimliğini iyi kavramışın. Yalnız, bir kaymakam kellesi yetmeyecek bu işe. Mutasarrıf beyle benim kellelerimiz de gidecek gibi görünüyor. (S1914/BO5, 68)

Orta kademe yöneticilerin kendilerine bakışları da, ast ve üstlerine bakışları da, halka bakışları da, sorunlara bakışları da aynıdır. Onlar birer şahsiyet olmaktan çok bağlı bulundukları idari yapının (çarkın) gerektirdiği tutum ve davranışları göstermek durmunda olan birer dişlidirler.

Yöneticiler devlet mekanizmasının idare edeni olduklarını iyi bildikleri gibi, küçük memurlar ve hizmetliler de bu mekanizmanın hizmetkârları, kulları olduklarını iyi bilirler. Onlar da tıpkı diğerleri gibi sosyal konumlarıyla şekillenen oyun kişileridir. Orta kademe yöneticiler (amirleri) uzlaştığında kendi durumlarının zorlaşacağını bilmeleri bu özelliklerinin kanıtı sayılmalıdır.

Diğer yandan bu sınıfta saydığımız her bir oyun kişisi ayrı ayrı görevlerine, mesleklerine özgü davranış özellikleri de gösterirler. Jandarma Kumandanı, Vali'nin gelişini bir kumandan gibi açıklar örneğin:

> *(Niyazi Efendi gülle gibi düşer.)*
>
> NİYAZİ EF. - Mutasarrıf bey!!
>
> MUTASARRIF - Ne var yine? Ne oldu?
>
> NİYAZİ EF. - Vali hazretleri geliyor.
>
> MATASARRIF - Öyle mi? Hemen hazırlığa girişmeli. Yarın mı, öbür gün mü, ne zaman burada olacakmış?
>
> NİYAZİ EF. - Bugün efendim.
>
> MUTASARRIF - Nasıl olur? Eyvah! Şimdi neredeymiş Vali bey?
>
> NİYAZİ EF. - Kasabanın girişindeki Ayrılık Çeşmesi'nde elini, yüzünü yıkıyormuş.
>
> MUTASARRIF - Ne kadar uzakta çeşme?
>
> NİYAZİ EF. - Bir kurşun atımı.
>
> MUTASARRIF - Kurşun atımı ne demek?
>
> NİYAZİ EF. - Bir kurşun atımı, şöyle böyle, bir sigara içiminin… (S1914/BO5, 55)

Küçük memurlar ve hizmetliler grubunun en önemli kişilerinden biri kuşkusuz odacı Hurşit'tir. Kaymakam'ın koşulsuz ve şaşmaz hizmetkârıdır o. Kaymakam'a saygıda kusur etmediği gibi onun her türlü sırrını da paylaşır, hizmet ederken bir dediğini iki etmez. Ancak bağlılık duygusu kimi zaman emre itaat bilincinin de ötesine geçer: Ağır yaralı olduğu zannedilen Kaymakam su istediğinde, yaralı adama su verilmeyeceği gerekçesiyle, onun bu isteğine itiraz eder örneğin. Her bir emrini yerine getirmeye hazırdır ama ona zarar verme pahasına değil. Şu sözleri görevini nasıl algıladığına ilişkin önemli bir veri niteliği taşır:

> HURŞİT - Eskiden eşkıya takibine çıkardım. Zorlu jandarmaydım. Yaralanınca geri hizmete aldılar. Tehlikeye alıştığım için, önceleri sıkılırdım. Git gide anladım ki bu iş daha da tehlike-

> liymiş. Vay anam! Dağda bir eşkıyayı kollarsın, yeter! Burada öyle değil. Herkes herkesi kollamak zorunda. Ee muhbiri var, dedikoducusu var, karaçalıcısı var, müzeviri var, yalancısı var. Valla' sürekli kurşun yağmuru altında çalışıyor bu fukaralar. (S1914/BO5, 58)

Her biri çeşitlilik gösterse de küçük memurun birtakım ortak özellikleri vardır. Bunu iyi bilen Malmüdürü, küçük memurun konumunu şu sözlerle ifade eder:

> MALMÜDÜRÜ - Böyle öğrendik büyüklerimizden. Geleni öveceksin, gidene söveceksin. Çünkü bir küçük memur için önemli olan, işi değil, amiri idare etmektir. Sicildi, izindi, terfiydi, nakildi, sürgündü, hepsi amire bağlı. Öyleyse, amirin nabzına göre şerbet vermek gerek. Ne yapalım, viran olası hanede evlad-ü ayal var. Mesela Mutasarrıf'ın, zelzele olmadığına inandığını anlar anlamaz, hemen o istikamette ifade verdim. Yarın Vali gelse, tersini söylese, bu sefer de tereddütsüz onun isteğine uygun beyanda bulunacağım. Bu iş böyle. Sakın ayıplamayın. Hayat kılıçtan keskin, boynumuz kıldan ince. Biz küçük memurlar, tedbirli olmazsak, kim korur, kollar bizi? Durumu, bir de bu bakımdan takdirinize arz ederim efendim. Derin saygılarımla. (S1914/BO5, 47)

Doktor ve Mühendis Kâzım, diplomalı olma özellikleriyle diğer küçük memurlardan da, orta kademe yöneticilerden de ayrılırlar. Diplomalarının onlara verdiği bir takım yetkiler vardır ve bu yetkilerin sorgulanması kolay kolay mümkün değildir çünkü. Mühendis Kâzım'ın kasabadaki evler için vereceği oturulamaz raporu ya da Doktor tarafından bir kasabalıya verilecek olan "sakat raporu" onların yetkileri çerçevesindedir ve raporlarının tartışılması, geçersiz sayılması mümkün değildir. Her iki oyun kişisi de bu özelliklerinden yararlanmayı iyi bilen kişiler olarak karşımıza çıkarlar. Bu iki oyun kişisinin niteliklerinin ortaya konduğu şu bölüm, saptadığımız hususları ortaya koyması bakımından önemlidir:

> M. KÂZIM - Efendim, binadaki sakatlığı kim bilir? Mühendis. O halde ben, kasabadaki binaların çoğunda sakatlık olduğunu fen adına söyledikten sonra, başkasına söz düşer mi? Hayır! Bu kabada harap olmayan kaç bina var? Ama zelzele gecesi harap

> olmamış da daha önce olmuş, birdenbire olmamış da azar azar olmuş. Ben onun yılını, ayını, gününü tayin edecek babayiğitin alnını karışlarım. Ne kadar eski ev varsa, zelzeleden harap olmuştur diye yazdım raporu, bastım imzayı.
>
> KAYMAKAM - Aman yarabbi!
>
> DOKTOR - Sen de hükümet doktorusun dedi bana.
>
> KAYMAKAM - Aman cancağızım..
>
> DOKTOR - Geçmiş ola Kaymakam bey. Kabada ne kadar sakat varsa, ben de zelzelede yaralanmıştır diye rapor verdim.
>
> KAYMAKAM - Eyvah!
>
> Doktor Şimdi Mutasarrıf fıldır fıldır bizi aratıyormuş.
>
> M. KÂZIM - Aratsın teres! Ondan mı korkacağım? Benim kapı gibi diplomam var! (S1914/BO5, 50)

Bu iki oyun kişisi de tıpkı diğerleri gibi kimi kişilik özellikleri bakımından birbirlerinden farklılıklar gösterir. Mühendis Kâzım deli dolu, gözü pek biri; Doktor ise bir "güllabici"dir. Bu özellikler, onların kukla oyun kişileri olmaktan çıkıp inandırıcı, yaşar oyun kişilerine dönüşmelerini sağlar.

Her ne kadar alt kadame yöneticilerden sayılsa da Muhtar orta kademe devlet yöneticilerinden de, küçük memurlar ve hizmetliler gurubundan da ayrılır. Hem yönetici, hem de halktan biridir o. İçinde bulunduğu koşulun sonucu olarak kendine özgü tutum ve davranış içindedir:

> ANLATICI - Yukarı mahallede Kaymakam'ın çift atlı resmi arabası görünür görünmez halk, bu ilgiye alışık olmadığı için, korkudan çil yavrusu gibi dağıldı. Niyazi Efendi, mahalle halkını zorlukla toplayabildi. Devletin ve hükümetin en küçük temsilcisi olan mahalle muhtarı, ilk adımda okka altına gitmemek için ortadan kaybolmuştu. Oyun duracak değil ya. Muhtar rolüne ben çıkacağım. *(Çekilir.)*
>
> [….]
>
> KAYMAKAM - Buranın muhtarı kim?

> MUHTAR - *(Öne gelir.)* Benim beyim.
>
> KAYMAKAM - Nedir bu işin aslı esası, anlat bakalım Muhtar!
>
> MUHTAR - Ben hiçbir şeyin aslını astarını bilmiyorum. Biliyorsam Allah canımı alsın. Kendi halinde bir muhtarım ben. Aha bu delikanlının anasıgil ölmüş dediler, biz de namazını kıldık, toprağa verdik. Bildiğim bundan ibarettir.
>
> KAYMAKAM - Ya zelzele?
>
> MUHTAR - Tövbe, onu da bilmiyoruz. Vallahi billahi haberimiz yoktur. (S1914/BO5, 28–30)

İstanbul'a özgü bir sosyal sınıf olan aydınlar ve sanatçılar oyunda ayrı bir grubu oluşturur. Hakkın Sesi gazetesi başyazarı Hüseyin Rüsuhi, aynı gazetenin yöneticilerinden Ali Ferdi ve şair Selim Şevket'in yer aldığı bu grup, İstanbul'daki gazetecilerin ve sanatçıların konuya nasıl yaklaştıklarını ortaya koymakta, böylelikle konuya yeni bir boyut kazandırmaktadır.

Hüseyin Rüsuhi'nin de Ali Ferdi'nin de Sarıpınar'dan gelen deprem haberine dair temel kaygısı bu haberi gazete için bir haftalık malzemeye dönüştürmektir. Hüseyin Rüsuhi, -başyazar olmasının verdiği duyarlılıkla belki- olayın ne olduğundan çok olay hakkında neler yazacağıyla ilgilenmekte; henüz hiçbir bilgiye sahip olmadan yapacağı edebiyatın süslü cümlelerini kurmaktadır. Her iki gazetecinin de temel kaygısı haber vermek değil, haberi malzeme yaparak gazete satmaktır[1].

Selim Şevket ise Hüseyin Rüsuhi'nin önerisi üzerine, hiç görmediği bir kasabada gerçekleşen(!), hakkında hiçbir şey bilmediği bir zelzele için şiir yazan fırsatçı bir şair olarak çıkar karşımıza. O da, gazetede görüştüğü diğer iki arkadaşı gibi, zelzelenin ne olduğuyla değil, zelzele sayesinde elde edeceği kazançla ilgilenmektedir. Halkçılık adına yaptıkları şey halkın içinde bulunduğu sıkıntıları malzeme yaparak tiraj, çıkar yahut saygınlık elde etmektir.

Oyunda belli bir ağırlık oluşturan son grup ise kasabalılar ve köylülerdir. Kendi işine gücüne bakan, devletten gelecek olumsuzluklardan korunmaya çalışan, devletle

---

[1] Bu yanlarıyla **Güneşte On Kişi**'deki gazetecileri çağrıştırmaları dikkat çekicidir.

diyalog kurmaktansa hakkında dedikodu üretmeyi tercih eden, işine geldiği yerde de efsane yaratmaya yönelen insanlardır bunlar. Oyunun henüz ilk sahnesinde rastladığımız köylüler, grubun temel tavrını ortaya koyan hâl ve hareketleri dolayısıyla önemlidir:

(Beş altı köylü girer.)

NİYAZİ EF. - Nereden geliyorsunuz?

KÖYLÜ - Köyden.

NİYAZİ EF. - Hangi köyden?

KÖYLÜ - Çakıldere.

NİYAZİ EF. - Niye yola düştünüz?

KÖYLÜ - Pazara iniyoruz.

NİYAZİ EF. - Köyünüz yıkılmadı mı?

KÖYLÜ - Yoo.

NİYAZİ EF. - Yolda olsun çöküntü möküntü de görmediniz mi?

KÖYLÜ - Vallahi hiçbir şey görmedik.

NİYAZİ EF. - Bre namert herifler, Allahlın ikazını nasıl fark etmezsiniz. Gözünüz görmüyorsa, imanınız da mı yok? Yıkılın!

KÖYLÜ - Baş üstüne.

KÖYLÜLER - Sağ ol.

(Çekilirler.)

NİYAZİ EF. - Köylerde de vukuat yok galiba Kaymakam bey.

KAYMAKAM - Olsun diye dua edecek değiliz ya.

(Köylüler öne gelir.)

KÖYLÜ - Kusura bakmayın, bilseydik eğlenmek için toplanmışınız rahatsız etmezdik.

KÖYLÜLER - Cahiliz bilemedik…

KÖYLÜ - Bizim kasabada ne işimiz olacak, gaz, tuz, bez almak; yağ, yumurta satmak. Böyle apaçık diyemedik az önce.

KÖYLÜLER - Ola ki yasak gelmiştir.

KÖYLÜ -

Kulun iyisi

Susmasını bilmeli,

Tevekküllü olmalı,

Ha deyince Padişah

Yedi iklim dört bucakta ölmeli.

KÖYLÜLER - İşte o kadar.

KÖYLÜ -

Bağışlayın

Başınızı ağrıttık,

Haydi kalın sağlıcakla,

Gülden nazik ellerinizden öperiz. (S1914/BO5, 12-13)

Oyunda yöneticilerle birlikte anılması gereken, ancak yöneticiler arasında yer almayan bir oyun kişisi de Şehzade'dir. Padişahı temsilen zelzele bölgesine gelen Şehzade, oyunun sonunda, halkla yönetimin başı arasındaki kopukluğu ortaya koymasıyla son derece önemli bir işlev kazanır. Şehzade'nin ele alınan konuyla ilgili konumu oyunda şu sözlerle dile getirilir:

KAYMAKAM - […] Çeşme başında sıraya girip bekledik. Derken jandarmalar belirdi. Arkadan heyetin arabaları sökün etti. Hep birlikte Şehzade Hazretleri'nin arabasına koşuştuk. Arabanın kadife perdesi aralandı, önce eldivenli bir el göründü, sonra mahzun, sararmış, yorgun bir yüz. El bağlayıp divan durduk. Kasabamız uzaktan görünmekteydi. Boz bulanık bir yığın, Arabadan inen Şehzade Hazretleri bir bizim perişan halimize baktı, bir kasabamıza.

ŞEHZADE - *(Anlatıcıdır.)* Vah vah vah…

(Müsteşar'ı, Selim Şevket ve öteki üyelerin bir kısmını da görüruz.)

KAYMAKAM - Halk, kasabaya giden yolun iki yanına yığılmış, selam vaziyetinde bekliyordu. Şehzade Hazretleri halkı, halk da bir Şehzade'yi ilk defa görmenin şaşkınlığı içindeydiler. Şehzade Hazretleri en temiz elbiselerini giymiş olan halka baktılar ve içlerini çektiler.

ŞEHZADE - Vah vah vah… Bu felaket halkı ne kadar sefil etmiş, yarabbi.

KAYMAKAM - Yola çıktık. Bazı göçmenler bağırmaya başladılar.

SES - Halimize bakın! Kurtarın bizi! İş bulun!

KAYMAKAM - Onları gören yerliler de harekete geçtiler.

SES - Evlerimiz yıkıldı! Sakat kaldık! Yardım istiyoruz!

ŞEHZADE - *(Ürkmüştür.)* Vah vah vah… Halk hakikaten mahvolmuş.

KAYMAKAM - Kapısı çürümüş, sıvasız, boyasız, tek katlı kerpiç evleri gören Şehzade durakladı. Bu sırada çıplak ayak, başı kabak, sıtmalı çocuklar ortalıkta koşuşuyor, halk hiç durmadan, "Padişahım çok yaşa," diye feryat ediyordu. Toprak yolda yürümesini bilmeyen heyet, kendi kaldırdığı toz bulutunun içinde boğulmuştu. (S1914/BO5, 74–75)

Bir semboldür Şehzade. Herhangi bir kişilik özelliğiyle donatılmaz. Tıpkı köylüler gibi yalın kat bir oyun kişisidir. Oyunda ele alınan temel sorunun görsellik kazanmasında işlev yüklenir. 1914 yılında Osmanlı'da, halkla devletin başı arasında -birbirini hiç görmemişlikle, hiç tanımıyor olmayla ifade edilen- bir kopukluk vardır ve bu kopukluk yaşanan sorunların ne derece ciddi ve köklü olduğunu göstermesi bakımından önemlidir.

Oyun kişileri temelde, sahip oldukları sosyal statünün yahut bağlı bulundukları sosyal sınıfın davranış özelliklerini gösterseler de kimi kişilik özellikleriyle de donatılmışlardır. Bu kişilik özellikleri oyun kişilerinin birbirlerinden ayrılmalarında, birer kuk-

laya dönüşmemelerinde; yaşayan, nefes alıp veren kişiler olmalarında son derece işlevseldir.

Zaman ve Mekân

Sarıpınar 1914'te olaylar, 1914 yılında, tam olarak belirtilmeyen ancak yaklaşık birkaç hafta olarak tahmin edilebilecek bir zaman diliminde geçer. Zaman kullanımına dair herhangi bir özel uygulama içine girildiği; olayların -bütün dünya için bir dönüm noktası anlamına gelen- 1914 yılına denk gelmesi dışında zamana özel bir anlam yüklendiği görülmez.

Oyunda mekân -bütün göstermeci oyunlarda olduğu gibi- sahnedir. Mekânın sahne olduğu gerçeğinin gizlenmediği, tabloların anlatıcının araya girmesiyle birbirine bağlandığı bu oyunda sahnelerin tasarımı uygulayıcılara bırakılmakta; yalnızca Hükümet Konağının Bahçesi, mutasarrıflık gibi tanımlamalarla yetinilmektedir. Bu şekilde çok kısaca tanımlanan sahnelerin toplam sayısı 10'dur[1]. Her türlü sahne uygulamasının seyircinin gözü önünde gerçekleştiği oyunda, tablo dekorları da seyircinin gözü önünde değiştirilebilecek, eksiltilmiş gerçekçi dekor parçalarından oluşmaktadır. Öyleki sahneler arasında, sokak ya da Darülbedayi Sahnesi gibi herhangi bir dekor parçasına ihtiyaç duyulmadan var edilebilecek olanlar da bulunmaktadır.

Biçem ve Dil

Bir roman uygulaması olan **Sarıpınar 1914**, Turgut Özakman'ın göstermeci tarzda kaleme aldığı ilk oyunudur.

Seyirciyi varsayma ve ona yönelerek oynama esasına dayalı bir tarz olan göstermeci oyun anlayışının olanaklarının ustalıkla kullanıldığı oyunda, göze ilişen en belirgin özellik Anlatıcı'ya anlatıcılık dışında da işlevler yüklenmiş olmasıdır. Bu tutum yazarın daha sonra kaleme alacağı göstermeci tarzdaki diğer oyunlarında da görülecektir.

---

[1] Değerlendirmede "Hakkın Sesi Gazetesi" ile "Hakkın Sesi Gazetesi İdarehanesi"; "Kaymakamlık" ile "Kaymakamlık Odası" gibi tanımlamaların aynı yeri imlediği varsayılmıştır.

Sarıpınar 1914'te Anlatıcı, yalnızca bir anlatıcı/sunucu değil; çeşitli rolleri üstlenerek oyunun öyküsüne dâhil olan bir oyuncudur. Öyleki Anlatıcı'nın bu özelliği, anlatılanla (yaşanmış olduğu varsayılanla) oynananın (sahnede olup bitenin) birbirine karışması sonucunu da doğurur.

> ANLATICI - Yukarı mahallede Kaymakam'ın çift atlı resmi arabası görünür görünmez halk, bu ilgiye alışık olmadığı için, korkudan çil yavrusu gibi dağıldı. Niyazi Efendi, mahalle halkını zorlukla toplayabildi. Devletin ve hükümetin en küçük temsilcisi olan mahalle muhtarı ilk adımda okka altına gitmemek için ortadan kaybolmuştu. Oyun duracak değil ya. Muhtar rolüne ben çıkacağım. (S1914/BO5, 28)

Anlatılan hikâyedeki Muhtar "ortadan kaybolmuştur" ama oyun durmayacağı için Anlatıcı onun yerine geçecek ve Muhtar'ın orada bulunması hâlinde yapacağı şeyleri onun yerine yapacaktır. Kişinin kendi değil, temsil ettiği varlık canlandırılmış olmaktadır böylelikle. Muhtar hikâyede kendini olayların dışında tutmuş olsa bile oyunda olayların dışında kalma şansı yoktur, çünkü devlet mekanizması içinde bir parçadır ve diğer parçalar gibi onun da tavrının ortaya konulması gerekmektedir. Bir varsaymacadır uygulanan. Gerçekte böyle olmadı, kaçtı gitti ama varsayalım kaçmadı, olay yerinde kaldı; bu durumda ne yapardı? Bu sorunun cevabı verilmektedir. Çünkü yaşananın ne olduğu değil anlatılanın ne olduğu önemlidir. Oyun yoluyla anlatılan hikâye oyun mantığı içerisinde yeniden kurulmakta, böylelikle yeni bir oyun anlayışına varılmaktadır.

Aynı şekilde, Anlatıcı'nın aynı zamanda bir oyuncu olduğuna vurgu yapılması da, gerçekle oyunun birbirine karıştırılmasında, oyun kişisinin başlı başına bir varlık olduğunun keşfedilmesinde önemli bir adımdır. Anlatıcı aynı zamanda bir oyuncudur ve bir oyuncu olarak yükselmek, birbirinden farklı roller oynamak, böylelikle hem oyunculuk deneyimini, hem hayat deneyimini artırmak istemektedir. Onun bu isteği oyun içerisinde karşılık bulur.

Birtakım küçük rollere çıkmaya Muhtar rolüyle başlayan Anlatıcı, Muhtar'ın ardından Darülbedayi'deki takdimci rolünü, onun ardından da Mutasarrıf'la görüşecek olan Tahrirat Kâtibi rolünü üstlenir.

> ANLATICI - […] Bu sırada Mutasarrıflığa Sarıpınar'dan çekilen şifreli bir telgraf çıkageldi. Şimdi şifresini çözüp telgrafı

> Mutasarrıf beye takdim edeceğim. *(Fesini giyer, badem bıyığını takarken)* Bu küçük memurluğa can attığımı sanmayın sakın! Benim gözüm yükseklerde ama hemen olmuyor işte. Yavaş yavaş tecrübe ediniyorum. (S1914/BO5, 37)

Anlatıcı, "küçük memurluğa" mı "can attığının" sanılmamasını istemektedir yoksa küçük memur rolüne mi, bu net değildir. Her ne kadar küçük memurluğun kendisinden söz ediyor olsa da oynanan bir oyundur ve sözünü ettiği küçük memuriyet de sonuç itibariyle bir roldür. Böylelikle oyunla gerçek, bir başka deyişle oynananla anlatılan birbirine karıştırılmış olmaktadır.

> ANLATICI -
>
> Biz ara verdik ama faydasız,
> Olay hiç durmadan gelişti,
> Ve sonunda
> İstanbul'da
> Dahiliye Nezareti'nin
> Kocaman kapısını çaldı!
> Hoptirinam!
> İşte pahalı bir fes başıma,
> İşte boyunbağıma bir inci iğne,
> İşte daha gösterişli bir bıyık.
> Hoptirinam!
> Dahiliye Nazırı oldum gitti.
> Yoksa şaştınız mı,
> Daha dün,
> Bir küçük adamken
> Birdenbire
> Nasıl Nazır olduğuma?
> Ama hoş görün,
> Bu nihayet bir oyun,
> Ben de bir oyunbaz.
> Gerçekte böyle bir şey
> Elbette olmaz! (S1914/BO5, 42)

Anlatıcı'nın Nazır rolüne soyunduğu bu aşamada da aynı uygulama görülür. Anlatıcı bir "oyunbaz" olduğundan, "daha dün bir küçük adamken" şimdi Nazır rolüne çıkabilmektedir; gerçekte ise bunun olması elbette mümkün değildir. Oyuncuya bu olanağı veren yalnızca bir roldür ve bütün roller yalnızca bir oyunu kurmak, bu yolla seyirciye bir şeyler anlatmak içindir. Bu uygulama Özakman'ın 1967 yılında ulaştığı oyun anlayışının ipuçlarını verir bize.

Final sahnesinde ise, Anlatıcı'nın Şehzade rolüne çıkacak olması dolayısıyla, anlatma görevini o sahnede anlatılacak olaylara tanık olan Kaymakam üstlenir. Anlatıcı için uygulanan yöntemin tersidir bu. Bu kez de oyun kişilerinden biri anlatma görevini üstlenmektedir. Yazarın benimsediği tiyatro anlayışının anlatım olanaklarını artırma çabası içerisinde olduğu açıktır.

> KAYMAKAM - Geldi efendim geldi. Hem de nasıl? Çeşme başında sıraya girip bekledik. Derken jandarmalar belirdi. Arkadan heyetin arabaları sökün etti. Hep birlikte Şehzade Hazretleri'nin arabasına koşuştuk. Arabanın kadife perdesi aralandı, önce eldivenli bir el göründü, sonra mahzun, sararmış, yorgun bir yüz. El bağlayıp divan durduk. Kasabamız uzaktan görünmekteydi. Boz bulanık bir yığın. Arabadan inen Şehzade Hazretleri bir bizim perişan halimize baktı, bir kasabamıza.
>
> [….]
>
> KAYMAKAM - Halk, kasabaya giden yolun iki yanına yığılmış, selam vaziyetinde bekliyordu. Şehzade Hazretleri halkı, halk da bir Şehzade'yi ilk defa görmenin şaşkınlığı içindeydiler. Şehzade Hazretleri en temiz elbiselerini giymiş olan halka baktılar ve içlerini çektiler.
>
> [….]
>
> KAYMAKAM - Yola çıktık. Bazı göçmenler bağırmaya başladılar.
>
> [….]
>
> KAYMAKAM - Onları gören yerliler de harekete geçtiler.
>
> [….]

> KAYMAKAM - Kapısı çürümüş, sıvasız, boyasız, tek katlı kerpiç evleri gören Şehzade durakladı. Bu sırada çıplak ayak, başı kabak, sıtmalı çocuklar ortalıkta koşuyor, halk hiç durmadan, "Padişahım çok yaşa," diye feryat ediyordu. Toprak yolda yürümesini bilmeyen heyet, kendi kaldırdığı toz bulutunun içinde boğulmuştu.
>
> [….]
>
> KAYMAKAM - Güçlükle hükümet konağına ulaştık. Bu sefer de, alıştığımız eskimiş basamaklara, ben bildim bileli sallanan tırabzana, sıvası çoktan dökülmüş tavana, bakıp iyice ürktüler.
>
> [….]
>
> KAYMAKAM - O zaman Vali, beni öne itti. (S1914/BO5, 74-75)

Özakman'ın **Sarıpınar 1914**'le hayata geçirdiği değerlerden biri de oyun kavramıdır. Bu oyunla birlikte sahnede oynanan bir oyundan, bu oyunun tâbi olduğu kurallardan söz etmek mümkündür. Sahnede gerçekleşen oyunun kuralına göre oyun kişisi bir kişi olmaktan çıkıp oyun kişisi olmaya doğru evrilmektedir. Bu ise oyun kişisini bir hikâyeyi anlatan, aktaran aracılar olmaktan çıkarmakta; onu hikâyenin değil, sahnede oynanan oyunun öznesi hâline getirmektedir. Bu gelişmenin doğal uzantılarından birisi, oyun kişisinin bir oyun oynamakta olduğunun bilincinde olması, bu oyunu oynarken sahip olduğu bütün olanakları değerlendirme yolunda hareket etmesidir.

Sarıpınar 1914'te dikkatimizi çeken bir diğer özellikse yazarın ustalıklı bir dile ve son derece işlevsel bir gülmece anlayışına ulaşmış olmasıdır. Oyunda gördüğümüz gülmece daha çok suç niteliğindeki ağır kusurlara yöneldiğinden taşlama niteliği taşır. Çoğu zaman satır aralarına gizlenen bir taşlamadır bu. Kendi konumlarının sarsılmasındansa deprem olmasını tercih eden yöneticilerin olduğu; kendi "cümlelerine yazık olmasındansa" Sarıpınar halkına yazık olmuş olmasını tercih eden gazete yazarlarının olduğu; hiç görmediği bir kasabada gerçekleştiğini zannettiği, görmediği bir deprem için şiir yazan şairlerin olduğu; bir deprem haberi aldığında bunu gazeteyi bir hafta boyunca dolduracak bir malzeme olarak gören gazetecilerin olduğu; yönetimi altındaki kasabanın ismini bile bilmeyen, deprem haberine rağmen o kasabaya gitmek bile istemeyen yöneticilerin olduğu; başında bulunduğu ülke halkının ne hâlde olduğuna dair en

ufak bir bilgisi olmayan, yönettiği halkı ilk kez gören devlet büyüklerinin olduğu bir dünyadır resmi çizilen. Bu durum halkın gerçeğiyle bağını koparmış, kendi gerçeğine boğulmuş, kendi içine gömülmüş bir devlet mekanizmasını ortaya çıkarır. Hakkın Sesi gazetesi yöneticilerinin dâhiliye nezaretinden gelecek bilgiye güvenmemelerinin nedeni, bu hususu ortaya koymada işlev kazanan yapı taşları arasında önemli bir yere sahiptir.

> H. RÜSUHİ - Allah Allah! Ben niye koşup geldim? Ah Ali Ferdi, ruhum, kafamda ne parlak cümleler var bir bilsen, gözlerin yaşarır. Ama sırf edebiyatla yürümez. Biraz da bilgi toplasak.
>
> ALİ FERDİ - Dahiliye Nezareti'nden soralım.
>
> H. RÜSUHİ - Deli misin? "Saye-yi şahanede hiçbir felaket olmamıştır, olamaz da," diye cevap verirler. (S1914/BO5, 17)

Oyunun belirleyici niteliği olan taşlama, oyunda kimi zaman kişiliklerin taşlanması noktasına da varır. Şair Selim Şevket, kendi cebinde sigara olduğu hâlde başkasından sigara isteyen, Niyazi Efendi zelzelezedelere yardım için gelen heyette bulunan sünnetçi sayesinde çocuğunun sünnetini aradan çıkarmayı tasarlayan, Mutasarrıf zelzeleyle ilgilenmesi gerekirken Bulgar kızıyla ilgilenip "Bari kadın güzel miymiş?" diye soran biridir örneğin. Oyun kişileri yalnızca görev anlayışları bakımından değil; insani özellikleri (kişilikleri) bakımından da kusurludur.

Sarıpınar 1914'te kullanılan dil, ekonomikliği, etkililiği ve işlevselliğiyle dikkat çeker. Oyunu oluşturan bütün unsurlar, yalnızca vurgulanacak olana yönelen ekonomik bir dille tanımlanır. Dâhiliye Nazırı'nın görünüşünü üç temel unsur belirler örneğin: "Pahalı bir fes", "boyunbağına bir inci kolye" ve öncekilerden "daha gösterişli bir bıyık" (S1914/BO5, 42). Malmüdürü'nün iradesi/söyleyeceği söz alnındaki "plasterle yapıştırılmış pamuk"la imlenir (S1914/BO5, 22). Hurşit kasabaya alış verişe inen köylüleri "Höööst!" diye seslenerek durdurur (S1914/BO5, 12). Kasabanın teftişi sahnesinde de benzer bir dil kullanımına rastlanır. Teftişi bitiren Kaymakam, kasaba halkını kastederek "Dağılsınlar!" diye emir verir (S1914/BO5, 30). Halk "Höööst!" diye durdurulan, "Dağılsınlar!" diye dağıtılan bir sürüdür yöneticilerin gözünde. Devlet görevlisinin halka bakışı bir sözle, bir davranışla, altı çizilmeden verilmiş olur. Niyazi Efendi, kasabaya inerken yol üzerinde hiç yıkıntı görmemiş olan köylülere çıkışır: "Bre namert he-

rifler, Allahın ikazını nasıl fark etmezsiniz? Gözünüz görmüyorsa, imanınız da mı yok? Yıkılın!" (S1914/BO5, 13). Beklediği sonucu alabilmek için zelzeleyi "Allahın ikazı" olarak yorumlayan din istismarcıların söylemini kullanmaktadır. Yollarından alıkonup kaymakamlığa çağrılan köylüler, Kaymakam'ın huzurundan "rahatsız ettikleri için" özür dileyerek" ayrılırlar. Devletin hışmından korkan köylüler "özür dilemeye" de, büyüklerinin "gülden nazik" ellerinden öpmeye de hazırdırlar (S1914/BO5, 13). Kasabayı ziyaret eden Şehzade, arabasının penceresini örten kadife perdenin arasından sallanan eldivenli bir eldir önce, ardından "mahzun, sararmış, yorgun bir yüz". Şehzadenin halkla karşılaşması bir cümleyle özetlenir: "Şehzade Hazretleri halkı, halk da bir Şehzade'yi ilk defa görmenin şaşkınlığı içindeydiler" (S1914/BO5, 74). Mutasarrıf'ın kasabaya gelmekte olduğunu öğrenen Kaymakam, makamını odacısı Hurşit'e emanet eder. Kaymakam koltuğuna oturan Hurşit Kaymakam'ı nasıl algıladığını küçük bir yansılamayla ortaya koyar: "Hurşit! Hurşit diyorum köftehor, duymuyor musun? Gel buraya teres! Kapıda dur, kimse içeri girmesin! Memleket işlerini düşünüyor de. Tamam mı? Ben biraz şekerleme yapacağım" (S1914/BO5, 41).

Çarpıcı/etkileyici dil kullanımında yararlanılan uygulamalardan biri söz ya da sözcük oyunlarıdır. Yazar diğer oyunlarında olduğu gibi sözcüklerin düz anlamlarıyla yan anlamlarını, mecaz anlamlarıyla deyim anlamlarını bir arada, yan yana kullanarak çeşitli anlatım olanakları elde eder. Mühendis Kazım kasabanın yıkılmakta olduğu haberini getirdiğinde, "zelzeleden" yıkılmakta olduğu zannedilir ama o açıklık getirir hemen: "Zelzeleden değil beyim. Keşke zelzele olsa. […] Dedikodudan" (S1914/BO5, 27). Kaymakam'la Doktor arasındaki diyalogda yer alan ve "ayağa kalkma" ve "ayaklanma" deyimlerinin yan yanalığı bu bağlamda önemli bir örnektir:

> DOKTOR - Durum iyice aydınlanana kadar, böyle birdenbire ayağa kalkmanız bilmem ki doğru olur mu?
>
> KAYMAKAM - İlahi Doktor'cuğum, benim ayağa kalkmam bir şey mi? Gayretkeş Niyazi Efendi Mutasarrıflığı, Rıfat kerata da İstanbul'u ayaklandırmış. (S1914/BO5, 21)

Özakman'ın sıklıkla yararlandığı dil unsurlarından biri olan benzetmelere bu oyunda da rastlanır. Mizahı da beraberinde getiren bu benzetmeler, benzeyenle benzetilen arasındaki uzaklıkla, uyuşmazlıkla çarpıcı bir hâl alır. Ne olacağını, başına neler geleceğini bilmeyen Kaymakam durumunu şu sözlerle anlatır örneğin: "Ne olacağımı

bilebilsem, Çingene ayısı gibi böyle şaşkın dolaşır mıyım?" (S1914/BO5, 21). Şair Selim Şevket'in yazacağı şiir bellidir: "Acı, kahredici, zehir gibi bir şiir" (S1914/BO5, 25).

Özakman'ın sıklıkla başvurduğu anlatım tekniklerinden birisi de çarpıcı tamlamalardır: "Yardım yükü", "devletin merhamet damarı", devletin "şefkat krizi", Halkın Sesi'ne gönderme yapan "Hakkın Sesi", "densiz alacaklı" gibi kullanımlar dili etkili kılmada işlev yüklenebilmektedir.

Oyunda etkili bir dil kurma adına kullanılan bir diğer yöntem de kurulmayacak bağıntılar kurarak yahut akıl dışı olanı makulmüş gibi ifade ederek çarpıcılık yahut mizah elde etme yöntemidir: Kasabanın teftişi sırasında kendisine sorulan "Ya zelzele?" sorusuna Muhtar'ın verdiği cevap dikkat çekicidir örneğin: "Tövbe, onu da bilmiyoruz. Vallahi billahi haberimiz yoktur." (S1914/BO5, 30). Kaymakam'ın hışmından korkan Muhtar, zelzeleden haberinin olmadığını iddia edecek kadar akıl dışı bir zorlama içine girebilmektedir. Diğer taraftan, onun bu tutumu halkın devlete yaklaşımındaki sorunlu hâli ortaya koyması bakımından son derece işlevseldir. Kasabaya gelen yardım heyetini Kaymakam'a haber veren Niyazi Efendi'nin sözleri, bu bağlamda önemlidir:

> KAYMAKAM - Ne?
>
> NİYAZİ EF. - Yardım heyeti geldi.
>
> KAYMAKAM - Ne diyorsun?
>
> NİYAZİ EF. - Evet efendim. Bir heyet reisi, üç cerrah, iki dahiliyeci, altı sıhhiye memuru, dört sedyeci…
>
> KAYMAKAM - Anlaşıldı Niyazi Efendi!
>
> NİYAZİ EF. - …bir mutemet, bir veznedar, bir de…
>
> KAYMAKAM - Yeter!
>
> [….]
>
> NİYAZİ EF. - Şey… Bir de sünnetçi yollamışlar. (S1914/BO5, 35-36)

Bir düşman birliği hakkında rapor verir gibi konuşan Jandarma Kumandanı Niyazi Efendi'nin bu tutumu komiği beraberinde getirmektedir. Heyette bulunan sünnetçiye sevinmesi ise komiğin oranını daha da artırır.

Hurşit, Mutasarrıf tarafından ısmarlanan setlice önce sesini çıkarmaz fakat sonra sormak zorunda kalır: “Tam getirmeye gidiyordum, bunlar yolumu kesti. Ve lakin o dediğini iyi tanımıyorum beyim, biraz tarif etsen, yardım heyetinden miydi?” (S1914/BO5, 47).

Kasabada gidişatın başına geçmiş olan Mutasarrıf şaşkınlığını gizleyemez ve tanrıdan af diler: “Yarabbi ikaz-ı ilahini bile sorunda maskara ettik. Sen bizi affeyle.” (S1914/BO5, 47).

Kaymakamlık önüne birikmiş on-on beş kişiyi Jandarma kumandanı gelinceye kadar oyalamakla görevlendirilen Doktor’un bu görevle başa çıkamayınca verdiği tepki ilginçtir: “Aman beyim! Bunlarla ben başa çıkamam. Hepsinin elinde allı pullu dilekçeler, arzuhaller, mazbatalar, fezlekeler… Buna müracaat değil, düpedüz hükümet konağını basmak denir” (S1914/BO5, 35).

Sarıpınar 1914’te komik daha çok durumdan üretilir. Bütün oyun kişilerinin büyük bir ciddiyetle zelzele sorunuyla ilgilenmeleri, olmayan bir zelzelenin olup olmadığını araştırmaları; olup olmadığı konusunda, ardından olmuş kılıp kılmama konusunda fikir ayrılığına düşmeleri, giderek zelzeleyi var kılmak için çırpınmak zorunda kalmaları, bu kişiler ne kadar ciddi olurlarsa olsunlar komiği doğurur.

Oyunda mizahın kullanımı son derece işlevseldir. Fakat zorlu konuların mizah yoluyla anlatılıyor olması durumu, oyundaki gülme oranını –en azından kahkaha atma oranını- azaltır. Zorlu bir konuyu kavramak için devreye giren bilinç, tepkisel gülmenin önünde bir engele dönüşmektedir.

Oyunda dil kullanımına ilişkin bir başka dikkat çekici husus ironidir. İroni kimi zaman alay etmenin, kimi zaman imalı söz söylemenin aracına dönüşmektedir. Sıklıkla karşılaştığımız bu uygulama daha oyunun başında, oyunda ele alınacak tarihsel olayın sunumu sırasında başlar.

ANLATICI -

Evvel zaman içinde geçer olayımız,

Günümüzle ne ilgisi var ne ilişkisi,

Sözümüz ortaya zaten darılmaca yok,

Ta 1914 yılındayız.

> Toprak altında yaşarmış
>
> bazı insanlar,
>
> Padişahın eşkıya kulları
>
> yolları kesermiş o zamanlar,
>
> Saraylarda oturan memurlar
>
> halka "bugün git, yarın gel" derlermiş,
>
> Hatta rüşvet yerlermiş.
>
> Ve devletin ulaşamadığı
>
> köyler bile varmış
>
> o tarihte. (S1914/BO5, 9)

"Günümüzle ne ilgisi var ne ilişkisi" denilen oyun tam da yaşanan dönemi ele almaktadır aslında. Bir zamanlar "sarayda" "bugün git, yarın gel" dediği varsayılan memurlar yaşanan dönemin memurlarıdır; "rüşvet yiyenler" de öyle. Ve yaşanan dönemde de "devletin ulaşamadığı köyler" vardır hâlâ. Daha oyunun başında karşılaştığımız bu ironik anlatım oyun boyunca sürecek, oyunun yaslandığı temel dil özelliği olacaktır. Nitekim oyun boyunca, konunun tarihi yanına değil, tarihten söz ediyormuş gibi yapılarak güncel yanına, giderek bütün zamanları ilgilendiren olgusal yanına vurgu yapılır.

Dilde, söyleşim düzeninde kullanılan ironinin yanında sıklıkla karşılaştığımız bir diğer anlatım yöntemi de dramatik ironidir. Kasabayı teftişe çıkan Kaymakam'la halk arasındaki görüşmeyi organize etmeye çalışan Niyazi Efendi'nin sözleri oyunda kullanılan dramatik ironilerden birini ortaya koyması bakımından önemlidir:

> NİYAZİ EF. - Hey, yaklaşın bakalım! Kaymakam bey geldi, hatırınızı soracak. Akıllı uslu, edepli terbiyeli konuşun ha! Ağlayıp zırlamak, şikâyet, gammazlık, müzevirlik yok. Anlaşıldı mı? (S1914/BO5, 28)

Kaymakam halka hatırını soracaktır ama halkın Kaymakam'a ne hâlde olduğunu anlatma hakkı yoktur. Gerçekte bir hatır sorma değildir yaşanan. Oyun kişilerinin farkında olmadıkları, üzerinde durmadıkları bu ayrıntı oyun açısından son derece önemli bir dramatik ironi örneği oluşturur.

Kaymakam'ın kasabayı teftişe çıktığı sahne bir oyun içinde oyun örneği olarak da düşünülebilir. Depremin olmadığını anlayan, ama olmamış depremin olmuş olabilme ihtimali üzerine teftişte bulunan kaymakamın durumu bir oyunu andırır. Bir oyun oynanmakta; merak edilmeyen hatır sorulmakta, olmayan deprem olmuş kılınmaya çalışılmaktadır. Kaymakam halkın dertleriyle ilgilenen bir kaymakamı, halksa yöneticilerine saygılı, sorunsuz bir halkı oynar. Bu yanıyla da oyunun tamamının aynası gibi işlev görür.

Sarıpınar 1914'te karşılaştığımız dikkat çekici uygulamalardan biri de özellikle Anlatıcı'nın dilinde karşımıza çıkan geleneksel halk tiyatrosu söylemidir. "Al gözüm seyreyle,/ Sarıpınar'da/ ayine-yi devran/ ne gösterir." sözleriyle başlar oyun; "Burada biter bu eski hikâye vesselam." sözleriyle biter. Fakat geleneksel halk tiyatrosunun söylemini yahut anlatı kalıplarını kullanmada bire bir benzerlik görülmez. Yazar yararlandığı oyun anlayışını taklit etmekten çok, onun ruhunu yakalama eğilimindedir.

Oyunda deyim ve atasözlerine yer verilmiş olması da dil açısından dikkat çeken bir başka düzenlemedir. Sarıpınarlılar içinde bulundukları durumu her fırsatta bir deyimle ifade ederler. Bu eğilim oyun kişilerinin, içinde bulundukları durumun benzersizliğini ortaya konmada da, bu benzersiz durum karşısındaki şaşkınlıklarını ortaya koymada da son derece işlevseldir. Kasabalılar Ömer Bey'in bağ evindeki eğlenceyi "felekten bir gece çalmak" olarak adlandırmaktadırlar örneğin (S1914/BO5, 9). Niyazi Efendi, Belediye Kâtibi Rıfat'ın İstanbul'a çektiği telgrafın "çarşaf gibi döşenmiş" olduğunu düşünmektedir (S1914/BO5, 11). Rıfat'ın yaptığı Kaymakam'a göre "haber uçurmak"tır (S1914/BO5, 12). Sarıpınar'dan deprem haberini alan Mutasarrıf yaşanan gelişmeyi bir deyimle ifade eder: "Yandı gülüm keten helva" (S1914/Bo5, 15). Sarıpınar'daki depremi haber alan Ali Ferdi Bey "Koca kasabada taş üstünde taş kalmadığı" kanaatindedir (S1914/BO5, 17). Örnekler daha da artırılabilir. Kasabalıların içinde bulundukları durumu, duygu ve düşüncelerini ifade etmede deyimlerden yararlanan yazar bu deyimler sayesinde son derece renkli bir dile ulaşmış görünmektedir.

Hemen her Özakman oyununda gördüğümüz bir başka dil özelliği de hitaplar ve adlandırmalardaki çeşitliliktir. Oyun kişilerinin, kendileri yahut diğer oyun kişileri hakkındaki duygu ve düşüncelerini ifade etmelerinde son derece etkili bir yöntem olan adlandırmalarda kimi zaman "ruhum", "azizim", "üstat", "iki gözüm" gibi saygı yahut

yakınlık ifade eden hitaplara, kimi zaman da yaşananın özünü ifade eden yadırgatıcı tamlamalara rastlanır. Köylüler "kulun iyisi"nden söz ederler örneğin. Mutasarrıf, Vali'yi "deli ittihatçı" olarak adlandırır. Depremde ölenler şair Selim Şevket için "günahsız kullar"dır. Mutasarrıf, görevli olmadığı hâlde depremle ilgilenenleri "hamiyet yarışına çıkanlar" olarak adlandırır. Kaymakam için Mutasarrıf "anasının kuzusu"dur. Örneklendirdiğimiz bu yadırgatıcı tamlamalar, yaşananı en kısa şekilde ifade etmede işlev kazanmaları bakamından önemlidirler. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.)

Özetle; **Sarıpınar 1914**, gerçekte Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanının tiyatro uygulaması olduğu hâlde, romana getirdiği katkılar dolayısıyla, neredeyse ondan bağımsız bir eser hâlini almış özel bir çalışmadır.

Oyun, yazarın göstermeci tarzda kaleme aldığı ilk oyun olması dolayısıyla Özakman'ın oyun yazarlığı serüveninde bir dönüm noktası olma özelliği taşır.

Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanından yararlanarak merkeziyetçi yapıdaki devletlerde bürokrasi konusunu ele alan ve ele aldığı konuya taşlama boyutunda yaklaşan yazar, bu oyunuyla gerek karakter yaratmada, gerek dil kullanımında, gerekse mizahın işlevselliğinde ustalık düzeyine erişir.

Oyunu, yapısındaki sağlamlık, konuyu ele alışındaki etkililik, dili ve kurgusundaki ustalıklı düzenlemeleri dolayısıyla Türk tiyatrosunun başyapıtları arasında anmak gerekir[1].

2.2.2. Fehim Paşa Konağı[2]

Fehim Paşa Konağı, yazarın Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümünde öğretim görevlisi olarak çalıştığı dönemde kaleme aldığı, 1979 tarihini taşıyan bir oyundur. 1979 yılında Türkiye İş Bankası Tiyatro Büyük Ödülü'nü kazanan oyun, 1980 yılında, önce Ankara'da, Erkan Yücel yönetiminde Ankara Halk

---

[1] Ayşegül Yüksel de (Nisan 1983) **Sarıpınar 1914**'ü bu nitelemeyle anmaktadır.

[2] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 5 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar FPK/BO5 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Tiyatrosunca; ardından İstanbul'da, Altan Erbulak yönetiminde Köşebaşı Tiyatrosunca sahnelenmiştir. Selma Tükel (Şubat 1981, 34) iki yorum arasındaki farkı şu sözlerle ifade ediyor: "Ankara; içeriğini ve mesajını vurgularken, İstanbul teatral olanakları daha çok kullanmış..".

Avni Dilligil ve Sanat Kurumu Ödüllerine de değer bulunan yazar, bu oyunuyla, 1970'li yıllarda verdiği uzun bir aradan sonra, yeniden güçlü bir çıkış yapmıştır.

> Fehim Paşa Konağı, Özakman'ın 1967'de Sarıpınar 1914'le başlattığı, tarihsel bakış açısından "göstermeci" anlatımla yazılmış, ikinci dönem oyunlarının en kusursuzlarından biridir. Fehim Paşa Konağı'yla, aynı zamanda, Özakman tiyatrosunda müzik ve dansın yoğunlukla kullanıldığı bir dönem başlamıştır. (Yüksel, 1997, 105)

Sevda Şener oyundan söz ederken (2007, 67) "*Fehim Paşa Konağı*'nda Meşrutiyet dönemindeki kısır siyasal çekişmeler, oyunun yazıldığı yıllarda yaşanan ve 12 Eylül darbesine zemin hazırlayan olayları hatırlatır," der. 1970'li yılların sonlarına doğru, giderek tırmanan kanlı bir iktidar mücadelesinin yaşandığı ve pek çok sanatçının, yazarın, aydının bu mücadelenin bir tarafında yer almayı tercih ettiği bir dönemde, Özakman bu oyunuyla, mücade içindeki taraflardan herhangi birine prim vermeyen bir yaklaşım sergilemiş olmaktadır. Fakat yazarın oyundaki tavrı basit bir yandaşlık sorunuyla açıklanamaz. Yazar oyununda, hiçbir insani değeri önemsemeden, yalnızca kendi çıkarları için iktidar savaşı içinde olanlara karşı tavır almaktadır. Ele aldığı konuyu evrensel bir boyuta taşıdığı açıktır.

İlk kez 1980 yılında, İş Bankası Yayınları arasında yayımlanan oyunun **Fehim Pasha's Mansion** adlı İngilizce çevirisi de bulunmaktadır. Refik Erduran tarafından yapılan bu çeviri, 2002 yılında Kültür Bakanlığı tarafından yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Bin dokuz yüz sekiz yılı Temmuz ayında, İstanbul'da, Fehim Paşa Konağı'nın arkasındaki sokakta küçük bir kahve. Yedibela Rasim adıyla nam salmış eski bir kabadayı olan Rasim Baba, işlettiği kahvenin müdavimlerinden Pertev Bey'in, oğlunun ne hâlde olduğunu sorması üzerine içini dökmeye başlar. Oğluna umut bağlamış bir baba-

dır o. Oğlu Yusuf doğduğunda sevinmiş; ünlü bir kabadayı (Fehim Paşa'nın baş kabadayısı) olduğu zamanlarda, namını yürüteceği inancıyla onu bir kabadayı adayı olarak yetiştirmek için ne gerekirse yapmıştır. Ancak Yusuf kabadayılığa değil, Karagözcülüğe, oyunculuğa hevesli, çıt kırıldım bir oğlan olmuştur büyüyünce. Kahveye de uğramamakta, evde kendi kendine oyunlar oynamaktadır.

Kazandıkları üç kuruş fazla para sayesinde önceki geceyi bir eğlence yerinde geçiren Aziz ve Arif kahveye gelir. Gittikleri eğlence yerinde önemli bir kavgaya tanık olmuşlar, anlatmak üzere koşa koşa Rasim Baba'nın yanına gelmişlerdir. Abdülhamitçi Fehim Paşa'nın adamı Ömer Çavuş'la İttihatçı Deli Suat Paşa'nın adamları arasında geçmiş, Ömer Çavuş'un karşısındakileri "madara etmesiyle" son bulmuş bir kavgadır bu. Aziz ve Arif tanık oldukları kavgayı taklit ederek anlatırken kahveye Düztaban Osman adında bir "kabadayı" gelir ve Rasim Baba'dan haraç ister. Narası bile bozuk olan bu sözde kabadayı karşısında alttan almak zorunda kalması Rasim Baba'yı beklenmedik derecede öfkelendirir. Bir zamanların namlı kabadayısı kahvehaneyi Aziz'le Arif'e bırakıp ani bir kararla evine gider.

Rasim Baba'nın evi. Oğlunu evde taklit çıkarırken gören Rasim Baba daha da öfkelenir. Kararını vermiştir artık. Onu alıp doğru Fehim Paşa'ya götürecek, namlı bir kabadayı olması için ne gerekirse yapacaktır. Yusuf babasına bu fikrinin olmayacağını anlatmaya çalışsa da başarılı olamaz. Rasim Baba kendisini ilk defa bu kadar kararlı hissetmektedir. İtiraz istemez. Şaşkınlıktan orada ne yapacağını soran oğluna çıkışır: "Tuzsuz Deli Bekir'i taklit edersin, olur biter."

Fehim Paşa konağında vekilharç Nuri Bey'in odası. Anlatıcı, konakta ayak işlerine bakan Ayvaz'ı oynayacaktır. Ayvaz'dan Rasim adında birinin geldiğini öğrenen Nuri Bey, bu kişinin kim olduğunu önce çıkaramaz. Aklına gelen Rasimler arasında ise "Yedibela Rasim" son sıradadır. Hemen içeri aldırır ama Rasim Baba Fehim Paşa'yı görmek istediğini söyleyince bir an tereddüt geçirir. Hiçbir şey geçmişte olduğu gibi değildir. Fehim Paşa'nın kendisiyle görüşmeme ihtimali bile vardır. Nuri Bey, Ayvaz'ın, Paşa'nın kendisini çağırdığını söylemesi üzerine Fehim Paşa'nın yanına geçer.

Fehim Paşa'nın odası. Zilli Ömer Çavuş'un akşamki başarısından memnun kalmış olan Fehim Paşa keyiflidir. Nuri Bey'den akşam için eğlence tertip edilmesini ister. Yedibela Rasim'i ise hatırlayamamıştır, görüşmek istemez. Araya giren Ayvaz'ın,

"Hanımefendinin" kendisini "emrettiği" haberini getirmesi üzerine çabucak hareme geçer.

Fehim Paşa'nın haremi. Erkeklerin o akşam için bir eğlence tertip etmiş olduğunu öğrenen Hanımefendi, Fehim Paşa'dan kendileri için de bir eğlence tertip edilmesini ister. Deli Suat Paşa'nın konağında kadınlar için karagöz, orta oyunu oynatılmakta olduğunu duymuştur çünkü. Karısının isteğine de, isteğinin arkasındaki gerekçeye de canı sıkılan Fehim Paşa "silah atmaya" bahçeye çıkar.

Konağın bahçesi. Fehim Paşa bahçeye çıktığı sırada Nuri Bey de -uygun bir dille- Rasim Baba'yı uğurlamaktadır. Yanlarına gelen Fehim Paşa kendisini tanımayınca Rasim Baba yıkılır. Silah atıp karşıda duracak kişinin dudağındaki sigarayı vurmak isteyen ve o kişiyi bir türlü bulamayan Fehim Paşa'nın karşısına geçmeye (belki ölmeye, belki bağlılığını kanıtlayıp Fehim Paşa'yı mahcup etmeye) çoktan hazırdır. Oğlunu da kafasında çoktan azat etmiştir. Artık yakasını bıkaracağını açıklar Fehim Paşa'ya. İster Karagöz oynatsın, isterse tef çalsın diyerek açıklar durumu. Oğlanın tef çaldığını, Karagöz oynattığını öğrenen Fehim Paşa hemen ilgilenir konuyla. Beklenmedik bir şey olur ve Fehim Paşa, Rasim Baba'nın oğlunu tef çalıp Karagöz oynatması için konağa alır. Onun hatırına Rasim Baba'yı da akşamki yemeğe davet eder. Oğlunun kendisinin hatırına konağa gireceğini düşünen Rasim Baba, oğlunun hatırına konağa davet edilmiştir.

Kahve. Rasim Baba, Yusuf'un kadınları eğlendirmek üzere konağa alınmış olmasından hiç memnun değildir. O tersini beklediği hâlde, oğlunun kadınların yanında kala kala "dantel örmeye" başlamasından korkmaktadır. Fakat çaresizdir. Akşam orada olmak üzere hazırlanmış olan Yusuf kahveye gelir. Birlikte çıkarlar.

Harem. Yusuf konakta kadınları eğlendirmeye başlamıştır bile. Karagöz oynattığını görürüz ama Anlatıcı gelip gösteriyi yarıda keser. Karısı ve kızıyla görüşen Fehim Paşa her ikisinin de Yusuf'tan memnun olduğunu anlar. "Kız gibi çocuk"tur Yusuf; kadınların arasında olmasından korkulacak biri değildir. Ülkedeki siyasi gelişmelerden kaygı duyan Fehim Paşa, hiç değilse bir sorununu çözmüş olarak haremden ayrılır. Eğlence kaldığı yerden -daha da boyutlanarak- devam eder. Kadınlar da oyunlara katılmaya başlamıştır. Ferhat ile Şirin oyununda, Yusuf'un Şirin'i, kızı Mihriban'ın da Ferhat'ı oynadığı bir sırada Fehim Paşa hareme girer ve ikisini el ele tutuşmuş olarak görür. Kı-

zar, hoş karşılamaz. “Oyun” açıklaması da rahatlatmaz onu. Her şeyin oyun gibi başladığı kanaatindedir çünkü. Hürriyetle meşrutiyeti de, başlangıçta Mithat Paşa’nın bir oyunu, oyuncağı sanmış; bu yanılgısından pişmanlık duyar hâle gelmiştir. Hem öfkeli, hem de yorgundur. O gün huzurda, üç saat ayakta durmuş, ancak “efendisinden [padişahtan] yüz bulamamıştır”. Bir şeylerin değiştiğinin farkındadır, fakat olup bitenlere anlam verememektedir.

Kahve. Önceki gün konağa giden Rasim Baba kahvedekilere içeri alınmamış olduğundan söz etmektedir. Yusuf konağı terk etmiştir çünkü. Rasim Baba ve Pertev Bey son siyasi gelişmeler üzerine “hürriyet geliyor galiba” diye yorumda bulunurken Aziz ve Arif, Düztaban Osman’ın gelmekte olduğu haberiyle içeri girer. Rasim Baba, haracını almaya gelmiş olan Düztaban Osman’a parasının olmadığını anlatmaya çalışırken Yusuf’un nara atarak kahveye gelmesi hepsini şaşırtır. Naradan korkan Düztaban, af dileyerek oradan kaçar. Ama uzaklaşmamıştır. Olacakları kenardan seyreder. Mihriban’a âşık olan Yusuf, aşkından içip sarhoş olmuştur. Attığı naranın kabadayılıkla bir ilgisi yoktur. İşin aslını anlayan Düztaban, tekrar yanlarına gelir. Fakat olup bitenlere üzülen Rasim Baba’nın “ölmüş haliyle” attığı “Yedibela Rasim şamarı”yla anında “madara” olur. Pertev Bey’e göre Yusuf karasevdaya yakalanmıştır. Rasim Baba, Pertev Bey’den karasevdanın ne olduğunu öğrenir. Durum vahimdir. Kızı babasından istemek dışında bir çözüm olmadığına karar verirler. Bir fukara dostu olduğuna inandıkları Fehim Paşa’nın, kızını bir fukaraya verebileceği kanaatindedirler. Yusuf’u eve gönderen Rasim Baba kararını verir: Kızı babasından isteyecektir.

Bu önemli gelişme üzerine Anlatıcı oyuna ara verir.

İkinci perde Fehim Paşa’nın odasında başlar. Rasim Baba’yla birlikte konağa kız istemeye giden Pertev Bey, Fehim Paşa’dan, -Yusuf’u övmesinden de cesaret bularak- kızı Mihriban’ı Yusuf’a ister. Paşa tarafından bir güzel aşağılandıktan sonra konaktan kovulurlar. Öyleki Mihriban’ın adını ağızlarına almaları bile yasaklanır.

Kahve. Aziz’le Arif konaktan gelecek haberi beklemekte, Yusuf –içeride- aşkından inlemektedir. Konaktan gelen haber karşısında şaşırırlar. Fehim Paşa’yı haksız bulan Düztaban Osman, -sorunun çözümünde rehber olabilir düşüncesiyle- kahvede bir müşteri tarafından horlanan askıcının, diğer çalışanlarla dayanışarak nasıl o müşteriden öcünü aldığını anlatır. Onun bu fikrini benimseyen Aziz’le Arif’se mahalleliyle dayanı-

şıp benzer bir direniş gösterebilecekleri fikriyle hemen harekete geçer. Esnaf ve hizmetli takımının Fehim Paşa için çalışmaması hâlinde benzer bir sonuç elde edilebileceği düşüncesindedirler. Direniş, gerekirse bütün mahalleliyle görüşüp, her biri ikna edilerek örgütlenecektir. Pertev Bey'in itirazına rağmen fikirlerini hayata geçirmek için kahveden ayrılırlar.

Nuri Beyin odası. Nuri Bey, Fehim Paşa konağı kadınlarını eğlendirme görevini Ayvaz'a verir. Bu fırsat sayesinde kaderinin değişeceğine inanan Ayvaz (Anlatıcı) görevi tereddütsüz kabul eder.

Harem. Ayvaz kadınları eğlendirmek için bir şeyler yapmaya çalışır ama başarılı olamaz bir türlü. Bir nara duyulur. Yusuf gelmiş, dışarıda, fenerin altında "Mihriban" diye inlemektedir. Kız bu durumdan hoşlanmaz. Pencereyi açıp Yusuf'a "dengine kuyruk sallamasını" söyler. Fehim Paşa'nın da hareme gelmesiyle olay kadınların denetiminden çıkar. Duruma öfkelenen Paşa, Yusuf'u "temizleme" görevini Zilli Ömer Çavuş'a havale eder. Zilli Ömer sabah erkenden Yusuf'u "temizleyecek", sonra da bir süre "ortadan kaybolacak"tır. Öte yandan Rumeli'den gelen haberler de Paşa'yı kaygılandırmaktadır. Hürriyet gelecek gibi görünmekte; Paşa, hürriyet geldiğinde "ne halt edeceğini" bilememektedir.

Kahve. Aziz'le Arif bütün mahalleyi dolaşmış herkesi Fehim Paşa'ya karşı örgütlemiştir. Sırada konak çalışanlarının örgütlenmesi vardır. Kahvedekiler bu konular üzerinde konuşurlarken Zilli Ömer Çavuş gelir ve Yusuf'u kavgaya davet eder. Yusuf'un yenilmesinin kesin olduğunu düşünen Rasim Baba, onun yerine dövüşmek ister ama beklenmedik bir şey olur ve Yusuf yeltenir kavgaya; özür dileyerek, af dileyerek. Dövüşür de. Zilli Ömer Çavuş'u Babasından öğrendikleri sayesinde yener. Kutlanması gereken bir zaferdir bu. Rasim Baba evinde bir ziyafet vereceğini, oğlunu sağına oturtacağını açıklar.

Rasim Baba'nın evi. Rasim Baba arkadaşlarıyla oğlu Yusuf'un başarısını kutlarken Deli Suat Paşa'nın vekilharcı Hadi Bey çıkagelir. Yusuf'un Fehim Paşa'nın adamını "madara etmiş" olmasından ve kavga sırasında "Benim gönlümde senin paşanın efendisinden de yüce bir şeye sevgi var" demiş olmasından memnun kalan Deli Suat Paşa, ona bir hediyeyle birlikte 'kendisini konağa beklediği' haberini göndermiştir. Yu-

suf, Rasim Baba'nın araya girmesiyle daveti kabul etmek zorunda kalır. Hediye bir silahtır. Yusuf hediyenin silah olmasından hiç hoşlanmaz.

Deli Suat Paşa'nın odası. Deli Suat Paşa, huzuruna kabul ettiği Yusuf için övgüler düzmektedir. Yazıp çizenleri, şarkı söyleyip oyun oynayanları sevmediğini, "Yusuf gibi" bilekli delikanlıları sevdiğini söyler. Fehim Paşa'yı da, kendi yandaşı bazı adamları da "salak" olarak niteler. Hadi'ye akşama ziyafet hazırlanmasını emreder. Ziyafetin baş konuğu Yusuf olacak, babasını da alıp gelebilecektir. Paşa harem için de "meddah filan" düzenlenmesini ister. Fehim Paşa'nın konağında yapılan eğlenceler yüzünden kadınlar da kendileri için ayrı bir eğlence düzenlenmesini ister olmuştur çünkü.

Fehim Paşa'nın odası. Nuri Bey, Fehim Paşa'ya Zilli Ömer Çavuş'un "madara oluşu" ile ilgili bilgi vermektedir. Yusuf'un, bu kavgada Ömer Çavuş'a, "Söyle paşana ben de paşayım!" dediğini(!) aktarır. Yusuf'un İttihatçıların adamı olduğundan şüphelenirler. Fehim Paşa huzuruna çıkan Zilli Ömer Çavuş'u kovar. Yerine Çopur Hasan'ın geçmesini, onun şerefine de bir yemek tertip edilmesini emreder ama böylelikle bunun mümkün olamayacağını da öğrenir. Konakta Ayvaz'la Nuri Bey'den başka görevli kalmamıştır çünkü. Fehim Paşa bilgi almak üzere Ayvaz'ı çağırır. Ayvaz'ın ilk sözü "Fehim Paşa gemisi batıyor paşam, gerisi fasa fiso" olur. Paşa, yeterli saydığı sözün devamını dinleme ihtiyacı duymaz. Hareme geçer.

Konak çalışanlarının iş bırakmaları üzerine bir önceki öğünü haşlanmış yumurta, turşu, soğan, peynirden oluşan "kır yemeği" ile geçiştirmek zorunda kalan kadınlar bu değişiklikten hoşlanıp kendilerini eğlenceye kaptırmışlardır. Hanımefendi protestoyu ciddiye almamıştır. Fakat Fehim Paşa kaygılıdır. Duygusallığı yüzünden aşk hikayesiyle ilgilenen halkın yerini, "kahrolsun istibdat" diye bağıran bir halkın almasından korkmakta; Yusuf'un Deli Suat Paşa'nın adamı olmasından da kaygı duymaktadır.

Olaylar bu şekilde gelişirken Anlatıcı'dan, ertesi gün Selânik'te, Manastır'da, Üsküp'te meşrutiyetin ilan edileceğini öğreniriz.

Deli Suat Paşa'nın odası. Deli Suat Paşa, Fehim Paşa konağında gerçekleşen direnişten pek memnun kalmıştır. Bu direnişin Yusuf'un işi olduğunu düşünmekte; tersini söyleyen Yusuf'a inanmamaktadır. Bu direniş üzerine Fehim Paşa padişahın gözünden düşmüş, İstanbul da Deli Suat Paşa'ya kalmıştır. Rumeli'ndeki komitacıların kendisine haber vermeden meşrutiyeti ilan etmiş olmalarından rahatsız olan paşa, Yu-

suf'un bu hamlesiyle bir parça toparlanmış, iktidar oyunundaki yerini ve ağırlığını biraz olsun yeniden tesis edebilmiştir.

Anlatıcı, Deli Suat Paşa'nın konağında bunlar olup biterken padişah Abdülhamit'in hükümetin önerisini okumakta olduğunu, yeni anayasayı mecburen onayladığını, meşrutiyeti ilan ettiğini, İstanbulluların da sokaklara döküldüğünü anlatır.

Fehim Paşa konağının cumbalı sofası. Konak hürriyetçiler tarafından kuşatılmıştır. Ortalık "Kahrolsun istibdat! Kahrolsun Fehim Paşa! Yaşasın Hürriyet! Yaşasın Meşrutiyet!" gibi sloganlarla çınlamaktadır. Konak ahalisi ise ne yapacağını bilmez bir hâldedir. Çevrelerinde yardım isteyebilecekleri tek bir adamları kalmamıştır çünkü.

Kahve. Fehim Paşa'nın kendisini kovması üzerine Deli Suat Paşa'ya sığınan Zilli Ömer Çavuş, şimdi de Yusuf'un huzurundadır ve Düztaban Osman'ın yerine çaycılık yapmaya razıdır. Kahveye gelen Aziz ve Arif, Hürriyetçilerin baskını yüzünden hareme sığınan Fehim Paşa'nın, bir tek Yusuf'a teslim olacağını bildirdiği haberini getirir. Rasim Baba, ardında Yusuf'la yeniden yola koyulur. Konağa ulaşan Yusuf hareme alınır. Bu kez oyun oynayacak olan Fehim Paşa ailesidir.

Harem. Fehim Paşa Yusuf'tan özür diler. Tek isteği vardır ondan: Kendisini kaçırması. Kızını ve konağını karşılık olarak ona bırakacaktır. Yusuf saygıda kusur etmeksizin Fehim Paşa'nın kaçırılma isteğini kabul eder. Mihriban'a "iyi günler" diyerek konaktan çıkar.

Araya giren Anlatıcı, Yusuf'un kendisinden isteneni gerçekten yaptığını söyler. Fehim Paşa'nın kaçması üzerine konak İttihat ve Terakki Kulübüne dönüştürülmüş; içinde yaşayanlar konağı terk etmek zorunda kalmıştır. Geriye kalan oyun kişileri kulübün açılış töreninde bir araya gelirler. Kulübün açılışını İttihat ve Terakki Partisi Genel Merkezinden bir temsilci (Anlatıcı) yapar. Araya girip kendini göstermeye çalışan Deli Suat Paşa temsilciden Yemen'de görevlendirildiğini öğrenir. Deli Suat Paşa tarafından konuşma yapması önerilen Yusuf kürsüye çıkar. İlk yaptığı işse "cebinden üfleyince uzayan cırlak düdüğü" çıkarmak ve öttürmek olur. Tekrar tekrar öttürür hem de. Sonuncusunu ise İttihat ve Terakki Partisi Genel merkez temsilcisinin yüzüne doğru "daha uzun öttürür". Rasim Baba, Aziz, Arif ve Düztaban Osman'ın üzerine atlayıp susturması üzerine kürsüyü terk etmek zorunda kalır. Temsilci rolünü oynayan Anlatıcı seyirci-

ye "Yusuf'u bitirdiği"ni söyler. Ardından ekler: "Yusuf bitti mi, oyun da biter. Son sahne için kahvedeyiz."

Kahve. Rasim Baba ve arkadaşları "yaptığı rezilliğin" hesabını sorunca Yusuf açıklar: "Umudum ittihatçılardaydı. Ama onların da attığını vurur, vurduğunu devirir silahşor aradığını duyunca bunaldım. Sıkıldım ben bu kabadayılık oyunundan. Hiç kimse sevda şarkısı söylemiyor. Ela gözden, güzel yüzden, çiçekten, böcekten söz eden yok. Yalnız çığlık atıyoruz. As, kes, vur, kır, döv, söv, yak, yık, saldır, daldır, öldür.! Ee bu böyle giderse, mutluluğu uğrunda silaha sarıldığımız halktan geride tek canlı kalmayacak."

Bu açıklama üzerine Yusuf'tan umudunu kesen Deli Suat Paşa ve Nuri Bey, halk için kavga etmek üzere kahveyi terk eder. Mihriban ve halayıklar kahvenin önünden geçip giderler. Anlatıcı, Fehim Paşa'nın Bursa'dan Yenişehir'e kaçarken linç edildiğini, kendisininse İttihat ve Terakki'de sağlam bir yer edinmiş olduğunu anlatır.

Kahve ahalisi yeni bir şarkıya başlar. Oyun biter.

Kurgu ve İleti

Fehim Paşa Konağı bir babanın oğlundan yakınmasıyla başlar. Bir zamanların namlı kabadayısı Rasim Baba, oğlunun Karagöze, orta oyununa, çalgıya, çengiye, hikâye anlatmaya merak sarmasından üzüntü duymakta; onun da kendisi gibi bileği bükülmez namlı bir kabadayı olmasını, böylelikle kendisine de yeniden itibar kazandırmasını istemektedir. Kendisi kabadayılık ettiği günleri özlemle anmaktadır çünkü. Üstelik kabadayıların hüküm sürdüğü bir çevrede ayakta durmakta zorlanmakta, makamsız nara atan kabadayılara boyun bükmek zorunda kalmaktan üzüntü duymaktadır.

Rasim Baba oğlunu Fehim Paşa'nın yanına kabadayı olarak vermeyi hayal ededursun, Yusuf aynı yere, beklenenin dışında bir gelişmeyle Karagözcü, taklitçi, hikâye anlatıcısı olarak girer. Haremde kadınları eğlendirirken Paşa'nın kızı Mihriban'a âşık olması üzerine de aşağılamalara dayanamayıp konağı terk eder. Aşk gibi insani değerlere saygı duyulmayan bir yerdir Fehim Paşa konağı. Yusuf'un orada barınma şansı yoktur gerçekte. Aşkının peşinden gidince de Paşa'nın hışmıyla, cezalandırmasıyla karşılaşır nitekim. Paşa, baş kabadayısı Zilli Ömer Çavuş'u, Yusuf'u "temizlemekle" görevlendirir. Ancak beklenmeyen bir gelişme olur: Yusuf babasından öğrendiği, o gü-

ne kadar hiç denemediği dövüş tekniklerinden birini uygulayarak Ömer Çavuş'u tek hamlede yener. Ne olursa ondan sonra olur.

Yusuf güçlüler dünyasında itibar görmeye başlar. Fehim Paşa'nın adamını yendiği için Meşrutiyetçi paşalardan Deli Suat Paşa tarafından kendisine sahip çıkılır. Yusuf, biraz farklı olabileceklerini düşündüğünden, biraz da babasının zoruyla meşrutiyetçilerin arasına karışsa da, onların da diğerlerinden (İstibdatçılardan) farklı olmadığını kısa sürede anlar. Elde ettiği itibarı, şanı, şöhreti teperek hepsine karşı tavır alır. Bu çevresindekilerin şaşkınlıkla karşıladığı bir çıkış olduğu kadar, seyircinin kanaatlerini sarsabilecek, soylu bir çıkış içeriği de taşır.

Yazar oyun boyunca kavganın, kavganın beslediği yaşam kültürünün karşısına aşkı, aşkı besleyen yaşam kültürünü koyar. Kavganın beslediği yaşam kültürü kabadayılıkla, aşkın beslediği yaşam kültürü ise sanatla, eğlenceyle temsil edilir. Hemen herkes tarafından oyun boyunca aşağılanan sanatçı (Yusuf), oyunun sonunda kendisini aşağılayan herkese meydan okuyarak seyirciyi sarsacak, seyircinin yaygın kanaatlerini kıracak bir tutuma imza atmış olmaktadır.

Kavganın şekillendirdiği yaşam kültüründe insanın değeri ve itibarı yoktur. Bu kültürde itibar, borsada işlem görür gibi sürekli inip çıkmaktadır. Aşkın temsil ettiği yaşam kültüründe ise herkes yalnızca insan olduğu için değerli ve itibar sahibidir. İnsani olan da budur.

Bütün bu düzenleme, bir geçiş döneminin sosyokültürel yapısıyla örtüştürülerek, gücün el değiştirmesinin bir önemi olmadığına, değişmesi gerekenin iktidar tutkusu olduğuna vurgu yapılır. Oyunda olaylar, II. Meşrutiyet'in hemen öncesinde başlar ve ilanından kısa bir süre sonra biter. İktidar el değiştirmiştir ama gerçekte değişen bir şey olmamıştır. İktidarın yeni sahipleri de öncekiler gibi silaha sarılmakta, güçten medet ummakta, insana değer vermemektedir çünkü. Ve bu yarış öyle bir yarıştır ki yarışın kurallarına uymayanın (Yusuf gibilerin) o yarışı kazanması mümkün değildir.

Halk için, halk sanatçısı için tek doğru yaşam şekli vardır: Çıkar yarışına girmeksizin, o yarışın içinde bulunanlara meydan okuyarak var olmak.

> D. SUAT PAŞA - İhsan Bey oğlum, pek özlü konuştun, aferin, beğendim. Şu anda aramızda Fehim Paşa teresi ile boğuşmuş,

onu dize getirmiş bir halk kahramanı var. *(Alkışlar)* Diyorum ki…

[….]

AZİZ - İşte…

ARİF - …burada.

PERTEV BEY - Yusuf Bey.

D. OSMAN - Yusuf Beyağabey.

ÖMER - Hürriyet kahramanı.

RASİM BABA - Oğlumdur beyim.

TEMSİLCİ - Evet, adınızı duymuştum Yusuf Bey. Karşılaştığımıza çok sevindim. Bize de sizin gibi attığını vuran, vurduğunu deviren demir yürekli, çelik bilekli silahşorlar gerek. Sizi kucaklamak istiyorum Yusuf Bey.

RASİM BABA - *(İter.)* Haydi oğlum, haydi aslanım, haydi yiğitim.

(Yusuf ilerler, temsilci Yusuf'u güreşir gibi kucaklar, silkeler, bırakır.)

TEMSİLCİ - Aman kaybolmayın, buradan birlikte çıkar, Merkez'e gideriz. Şimdi arkadaşlar Yusuf Beyi yaptığı kavgaları anlatması için konuşmaya çağırıyorum.

(Nuri Bey alkışa başlar. Ötekiler de alkışa katılırlar.)

D. SUAT PAŞA - Aman Yusuf'um, benim hizmetlerimi de anlat.

RASİM BABA - Hey benim bilekli, yürekli, babayiğit oğlum.

AZİZ - As

ARİF - lan.

ÖMER - Haaaaaaayyt be.

(Yusuf selam verir. Alkış durur. Heyecanla beklerler. Yusuf cebinden üfleyince uzayan cırlak düdüğü çıkarır, öttürür. Herkes Yedibela Rasim şamarı yemişe döner.)

RASİM BABA – Yusuf...

PERTEV BEY - Ne yapıyorsun?

(Yusuf bir daha öttürür.)

TEMSİLCİ - Rica ederim, bu ciddi bir toplantıdır.

(Yusuf, düdüğü 'Temsilci'ye çevirir, daha uzun öttürür.)

HERKES - Ooooooooo. (FPK/BO5, 166-167)

Fehim Paşa Konağı, 2. Meşrutiyet'in hemen öncesini ve hemen sonrasını zemin alması dolayısıyla bir geçiş dönemi oyunu olma özelliği gösterir. Bu geçiş döneminde, bir yanda eski düzenin temsilcileri (Abdülhamit'in adamı Fehim Paşa ve onun adamları), diğer yanda ise yeni düzenin temsilcileri (İttihatçıların adamı Deli Suat Paşa ve adamları) bulunmaktadır. Eski gitmekte, yeninin ayak sesleri duyulmaktadır ama yeni denilenin eskiden hiçbir farkı yoktur. Eski de, yeni de güce dayalı yaşam anlayışının uzantılarıdır ve bu yaşam anlayışı, halkı düşünmeyen, onun iyiliğine çalışmayan, kendi çıkarlarını kollayan insanların yaşam anlayışıdır. İktidarın değişmesiyle hiçbir şeyin değişmediğini oyunun finalinde İttihat ve Terakki Partisi temsilcisi ortaya koyar:

TEMSİLCİ - Yıkım, kıyım, ölüm dönemi bitti.

[….]

Yalnız arkadaşlar, aramızda bu değişikliği kavrayamayan kafalar, sindiremeyen yürekler, övmeyen ağızlar var. Açık söylüyorum, o kafalar koparılacak, o yürekler sökülecek, o ağızlar mühürlenecektir. (FPK/BO5, 165)

Her ikisine karşı tavır alabilenlerinse güçler yarışında, iktidar yarışında yeri yoktur. İtibar görmezler. Onlar olsa olsa emeğiyle geçinip, kimseye muhtaç olmadan yaşayabileceklerdir. Öncelikle sanatçılar temsil eder bu grubu. Aşktan, güzellikten, duyarlılıktan, sevgi ve saygıdan beslenen; güçleriyle halkın yanında yer almayı seçen kişilerdir onlar.

Fehim Paşa Konağı, geniş bir çerçeve içinde ele alındığında, tarihimizin bir siyasal dönemden bir başka siyasal döneme geçiş süreci içinde kaç kez yinelenerek yaşanmış olan buruk insanlık güldürüsünü dile getiriyor. İstibdat döneminde en büyük suç

> "hürriyet"ten söz etmekse, Meşrutiyet'le gelen "hürriyet" ortamında en büyük suç, "hürriyetçi"leri eleştirmektir; ve her dönem, tıpkı bir önceki dönem gibi, kendi adamlarını, kendi şakşakçılarını yaratmaktadır. Kısacası, siyasal düzen değişmekte, ama "insanlık düzeni" olduğu gibi kalmaktadır, hele hele her yeni düzenle baş şakşakçı olmayı becerebilen işbilirler düzeyinde… Bu madalyonun karanlık yüzüdür. Madalyonun aydınlık yüzünde ise "insan"ın çarpık bir düzende bile saygınlığını kanıtlayabileceği gösterilir. Bu saygınlık, "benliği" doyuran "ün" ve mideyi dolduran "para" olgusunun birincil önemini yitirip de, insanlararası dayanışma ön düzeye geçince gerçekleşebilir. Bir düştür belki bu, ama madalyonun karanlık yüzünü silip yok etmek için gerçekleştirilmesi zorunlu bir düş. (Özakman'ın "benzetmeci" biçemdeki oyunlarında sürekli olarak dile getirdiği özlem sürmektedir.) (Yüksel, 1997, 105-106)

Oyunda güç ve iktidar yarışı kabadayılıkla özdeşleştirilir. Tıpkı kabadayılık geleneğinde olduğu gibi iktidar yarışında da itibar görecek olan yenendir; yenilense kenara çekilmeyi, yenenin hizmetkârı olmayı kabullenmek zorundadır. Ölümüne, öldüresiye kavga edenlerin yarışıdır iktidar yarışı. Sözde halk içindir bu yarış ama kazanan hiçbir zaman onlar olmaz.

Halk dediğimiz insanlar grubunun tek bir derdi vardır: Yaşamak. Huzur içinde, barış içinde, severek, sevilerek, sayarak, sayılarak, kimsenin ekmeğine göz dikmeden, ekmeğini kimseye kaptırmadan yaşamak. Bütün bunların farkına varıp sezgileriyle de olsa bir mücadele yürüten tek kişi Yusuf olur. Seven, gururlu, incinebilen, onurlu, babasının sözünden çıkmayan, döveceği adamdan özür dileyen; kendisini aşağılamış, kapı dışarı etmiş olsa bile sırf büyüğü olduğunun bilinciyle ona bu duyguları yaşatan kişinin elini öpebilen biridir Yusuf. Yaygın kahraman anlayışının dışında biridir. Bir karşıt kahramandır o. Kahramanlığı yeniden yorumlayabilen biridir:

> YUSUF - […] Kan gölünde nilüfer açar mı? Toprağı yüz bin insanın gözyaşıyla sulasak, bir tek çiğdem yeşertebilir miyiz? Babayiğidin hası karınca bile ezmez. En bilekli el diye okşayan ele derim; en yürekli kabadayı da herkesi yüreğine sığdıran insandır. İşte ben de…

> [….]
>
> Ne olur, üzülme babacığım. Madara olan kabadayı bozuntusu Yusuf Bey'di. Senin nanemolla, çıtkırıldım, karasevdalı oğlun zenne Yusuf'a hiçbir şey olmadı. Çalışır yüreğimizi, bileğimizi kimseye satmadan gül gibi geçinir gideriz. Hürriyet karhamın Deli Yusuf'u görmek için halk akın akın buraya gelecektir. Osman çay yapar. Değil mi Osman kardeş.
>
> [….]
>
> Ben de tuhaflık yapar müşterileri eğlendiririm. Saz çalarım, meddahlık ederim, şiir okurum. İşte başlıyorum. *(Şarkıya başlar.)*
>
> "Yine bir Gülnihal aldı bu gönlümü…" (FPK/BO5, 169)

Bir sanatçıdır Yusuf. Yazar, onun nasıl bir sanatçı olduğunun, sanatçı olmanın ne demek olduğunun ortaya çıkması için Ayvaz'ı kullanır. Yusuf'un konağı terk ettiği bir sırada kadınları oyalaması için görevlendirilen Ayvaz, seyirciye gerçek sanatçıyla sanatçı olmayan arasında bir karşılaştırma yapma olanağı sağlar.

Kötü bir sanatçı olan Ayvaz'ın onu kötü yapan özelliklerinin ayrıntılarıyla ortaya konması, yazarın Yusuf'un değerini ortaya koymadaki titizliğini göstermesi bakamından dikkat çekicidir.

Gerçekte sanatçı olmayan Ayvaz, kısa bir deneyimle, bu özelliğini bütün boyutlarıyla ortaya koyar. Anlatısı sırasında sık sık kalıplara başvuran, anlatısını anlamı belirsiz, kof sözlere boğan, daha önce pek çok kez yapılmış "bayat" esprilere başvuran, anlatısı aksadığında kusuru kendisinde değil, karşısındakinde arayan biridir o. Dinleyicisini/seyircisini aptal yerine koymak gibi yanlış bir tutum içerisindedir üstelik. Bu yaklaşımının bir sonucu olarak anlatısının inceliklerini, özelliklerini açıklamaya kalkışır. Güzeli, incelikli olanı açıklamaya kalktığında kullandığı yöntemse sığ ve kabadır. Bu hâliyle Yusuf'un tersi bir profil çizer. Yusuf'un sanatçılığının temelini zarafet, incelik, özen, dikkat, titizlik ve dinleyiciye saygı oluşturmaktadır çünkü. Sevginin, dostluğun, barışın, kardeşliğin adamıdır Yusuf. Başka bir yerde konumlanması ise neredeyse olanaksızdır.

Bu karşılaştırma sayesinde, düşmanlığın yerine dostluk, kavganın yerine eğlence, güç yarışının yerine alın teriyle yaşama anlayışı konulmuş olur. Yaygın kanaatlerin dışında bir yaklaşımdır bu. Yazar oyunun bütününde olduğu gibi burada da bir yaşam anlayışının yerine bir başka yaşam anlayışını, bir davranışlar bütününün karşısına başka bir davranışlar bütününü koymakta; sevgiyi, saygıyı, aşkı, sanatı, hoşlukları, güzellikleri yüceltmektedir.

> Özgürleşmenin yolu olarak pasif bir savaşımı seçse de iyimserdir Özakman. Kişinin özgürleşmesinden çok tutsak olmamasına vurgu yapar. Tutsak olmamak kişinin elindedir yazara göre. Hayata biraz da Yusuf gibi bakmak yeterlidir bunun için. Hayalci Yusuf, bir ara tutsak olsa da zorbalığa, duyarlı yapısıyla çabucak kurtulmuştur ondan. Özgürlük, söylev vermenin beklendiği yerde düdük öttürebilmektedir. Biraz sağduyulu, biraz da yürekli olmak yeterlidir bunun için. Ancak Yusuf'un bir sanatçı olarak çizilmesi, bir yaşam kültürü karşısında özgürleşmenin ne kadar da zor olduğu konusunda önemli bir ayrıntıdır gerçekte. (Çağlar, 2000, 111–112)

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Fehim Paşa Konağı'nda oyun kişileri bir sosyal sınıfın temsilcisi olarak çizilirler. Oyun kişilerinin gruplanmasında kullanılan yöntem de, oyun kişilerinin var oluşlarının ortaya konmasındaki yöntem de temelde onların sosyal sınıflarının ortaya konmasıdır. Aynı sosyal sınıfa yahut -aynı sosyal sınıfa mensup olmasalar da- aynı dünya görüşüne mensup kişiler benzer davranış özellikleri gösterirler. Sosyal sınıflar, oyunun tematik yaklaşımının gereği olarak, güçten ve iktidardan beslenenlerle beslenmeyenler olarak şekillenmektedir.

Bunun dışında kalan tek oyun kişisi Anlatıcı'dır. Anlatıcı, olayların akışı hakkında, bir sonraki episod yaşanacaklar hakkında, bir sonraki episodun zamanı ve mekânı hakkında seyirciye bilgi verdiği gibi yaşanan olaylara dair tespitleriyle de işlevseldir. Tıpkı **Sarıpınar 1914**'teki gibi, bir oyuncudur o: Gerektiğinde küçük rollere çıkar; tıpkı bir oyuncunun iyi rol yakalama gayretinde olması gibi, o da tarihin akışı içinde iyi bir fırsat yakalama gayretindedir. Her ne kadar görevi anlatmaksa da o oynanan oyunun bir

parçasıdır ve oyunun akışı içerisinde -o oyunun bir parçası olarak- çeşitli ilişkilere girmek durumundadır. Çeşitli konumlara yükselmeyi istediği gibi, kendisini zor durumda bırakacak kimi konumlara düşmekten de kurtulamaz. Oyundan bağımsız bir konuma sahipmiş gibi görünse de oyunun bir parçası gibi hareket eder. Bu durum ise, yazara yeni anlatım olanakları sunmakta; oyun kurmada yazarın hareket alanını genişletmektedir.

Güçten ve iktidardan beslenenleri oyunda Fehim Paşa ve Deli Suat Paşa temsil eder. Bu paşalar, her ne kadar iki farklı siyasi anlayışın temsilcileri olsalar da, temelde güçten ve iktidardan beslenen insanlar olarak hemen her aşamada benzer davranışlar gösterirler. Her ikisi de kaba güce sempatiyle bakmakta, hayatı bir bilek güreşi gibi algılamakta, kavgayı ve silahı kutsamakta; gücünü iktidardan, iktidarda bulunanlardan yahut iktidar adaylarından almakta; fikri de, duyguyu da önemsememektedir. Aşağıdaki tabloda yer alan alıntılar, bu iki oyun kişisinin benzerliklerini oyundaki sözleriyle ortaya koyması bakımından önemlidir.

FEHİM PAŞA	**DELİ SUAT PAŞA**
"Ona göre meşrutiyet gelirse halkın hiçbir derdi kalmazmış. Bak terese! Yahu, bu zavallı halka hürriyet verdin mi, ne yapar?" (FPK/BO5, 98) "Kırbacın durduramadığı sürüye, sevginin hükmü geçer mi?" (FPK/BO5, 163)	"Adam akımmm der, bizim Fehim kakımmm anlar. *(Güler.)* Haksızlık etmeyelim, bizim hürriyetçilerin içinde de salak çok canım. Kimi ince ince şiir yazar, kimi süslü püslü yazı döktürür, kimi de, ha babam de babam konuşur. Ulan teresler, bu cahil halk şiirle mirle, şarkıyla türküyle yerinden kımıldar mı? Ne bilsin o zavallı ne çıkarınadır, ne değildir. Onu biz biliriz. Değil mi Hadi?" (FPK/BO5, 146)
"Yaşa be Ömer! Bayıldım şerefsizim. Gözüme girdin kerata… […] Gel Nuri gel. Bizim Ömer gece Deli Suat Paşa'nın adamlarından birini madara etmiş. Ötekilerde kuyruklarını toplayıp kaçmışlar." (FPK/BO5, 97)	"Aslan Yusuf'um, yürekli oğlum benim geleceğimi kurtardın, İstanbul'un da şerefini." (FPK/BO5, 154)
"Bahçeye silah atmaya. Yoksa boğulacağım." (FPK/BO5, 101)	"Hadi bahçeye çıkıp biraz silah atalım. İştahımız açılır. Tabancan yanında mı?" (FPK/BO5, 147)

FEHİM PAŞA	**DELİ SUAT PAŞA**
"Ne yapacağız bu oğlanın işini? Ne isterse veririm, gelsin Allah aşkına. Başımda bin bir türlü dert var, gelsin de hiç olmazsa haremin derdinden kurtarsın beni." (FPK/BO5, 123-124)	"Hadi aman haremi de kolla, onlara meddah filan yolla; Fehim Paşa'larda her akşam Karagöz varmış, Ortaoyunu varmış diye başımın etini yiyorlar, kes şunların dırdırını." (FPK/BO5, 147)
"Seviyorum şu itoğlu itleri be Nuri. Sevegelmişim. Deli Suat Paşa da seviyormuş halkı. (Birlikte gülerler.) Ulan deli bunak! Halkı sevdiğine göre birini olsun sofrana aldın mı? Bak, ben hepsini topluyorum. Onca adam besliyorsun kapında, bir gün olsun seyisle, aşçınla, arabacınla, bahçıvanınla, kapıcınla dertleştin mi deyyus? Adlarını bilir misin teres? Söyleyin dininiz aşkına, ben mi halk adamıyım, o mu?" (FPK/BO5, 97-98)	"O Fehim Paşa teresi de dinliyordur ama bakalım anlıyor mu kardeşim? Dinleyen, anlatandan kavrayışlı olacak. Değil mi Hadi?" (FPK/BO5, 146)
"Aman Yusuf Bey, beni utandırıyorsunuz. Olayların böyle gelişeceğini kestirebilseydim, sizin kim olduğunuzu bilseydim hiç o rezillikleri yapar mıydım? Çok geç ama olsun, sizden özür diliyorum." (FPK/BO5, 162)	"Aman Yusuf'um, benim hizmetlerimi de anlat." (FPK/BO5, 167)

Bu iki paşanın aileleri de kendileri gibidir. Fehim Paşa'nın karısı tıpkı Fehim Paşa gibi gücünün büyüsüne kapılmış biridir örneğin. Kızı Mihriban'sa gücünün kendisine sağladığı avantajları bırakıp Yusuf'la (kendine denk saymadığı biriyle) evlenecek bir genç kız değildir. Tıpkı paşalar gibi, her iki paşa karısı da konumlarının kendilerine tanıdığı fırsatlardan yararlanarak birbirleriyle sürekli yarışa girerler. Öyleki ayırt edici bir kişilik özelliğinin sözü bile geçmez.

Paşaların hemen yanında ise onların özel hizmetlileri yer alır. Güçlü birilerine yaslanarak yaşayabilen insanlardır bunlar. Bu şekilde yaşıyor olmalarının doğal bir sonucu olarak da, güçlü güçten düştüğünde hemen kendilerine -kolunun altına sığınılacak- yeni bir güçlü bulma eğilimine girerler. Fehim Paşa'nın vekilharcı Nuri Bey, Deli Suat Paşa'nın vekilharcı Hadi Bey bu grupta değerlendirilmelidir.

Onların hemen altında bu güçlüler dünyasına yaranmaya çalışanlar yer alır. Zamanın kabadayılarıdır bunlar. Rasim Baba (Yedibela Rasim), Zilli Ömer Çavuş, Düztaban Osman bu grubun temsilcileridir. Güce tapanların itibar ettikleri güçlü (bilekli) insanlardır onlar. Fakat yaptıkları işin töresi gereği yenilmeye hakları yoktur. Yenildiler mi gözden düşmeleri, varoluş alanlarını kaybetmeleri kaçınılmazdır. Sıkı bir yarış içindedirler bu yüzden. Konumlarını korumaları bu yarıştaki başarılarına bağlıdır. Yarışta yenilen geriye çekilmek ve yenen karşısında saygıda kusur etmemek durumundadır. Bileklerinin güçlülüğü sayesinde konaklara girebilmekte; güçten düştüklerinde ise o konaklardan kovulmakta, kovulacaklarını çok iyi bilmektedirler. Yine de hizmetlerine saygı duyulacağı gibi çocukça bir aldatmaca içine girmekten de kaçınamazlar. Olaylara, sorunlara bakışları hemen hemen birbirinin aynıdır. Birer halk çocuğu oldukları hâlde tutum ve davranışlarıyla, Fehim Paşa ve Deli Suat Paşa gibilerle ciddi benzerlikler gösterirler. Yenilince alçalmaktan kaçınmazlar örneğin, güç ellerindeyken de ezmekten, yok etmekten geri durmazlar.

Halk kümesinin içinde yer alıp hayata kabadayılar gibi bakmayan, ekmeğinin peşinde koşan bir grubun varlığı dikkat çekicidir. Aziz ve Arif bu gurubun en tipik temsilcileridir. Bu grupta yer alanların güçlüler dünyasına akılları ermez. Bilek güreşlerini olsa olsa kenardan izlerler ama iş sevdaya, aileye, mahrem olana gelince bütün tavırları değişir. Siyasi konularda vurdumduymaz olan bu insanlar, önemsedikleri konularda müthiş bir direnç, azim, kararlılık örneği gösterebilmekte; güçlüyü, yenilmez olanı yenmeyi başarabilmektedirler. Aziz ve Arif'in Düztaban Osman'ın verdiği akıl üzerine mahalle esnafını ve konakta çalışan hizmetlileri Fehim Paşa'ya karşı örgütlemeleri bu bu anlayışın bir sonucudur. Bu gurubu oluşturan insanlar, pek çok olumsuz yanları olsa da, temel uzlaşı alanlarındaki hassasiyetleriyle oyunda olumlu bir yer edinirler.

Her ne kadar halk grubunun içinde yer alsa da, Pertev Bey mektepli oluşuyla bu grubu oluşturan diğer oyun kişilerinden ayrılmaktadır. Mektepli olması dolayısıyla güçlülere yakın olabildiğinden onlara karşı durmayı, onlar hakkında kötü düşünmeyi aklından geçirmez Pertev Bey. Konulara bakışı egemen güçlerin etkisi altındadır. (Ne de olsa onlar tarafından eğitilmiştir.) Halktan biri olsa da, bu vasıfları dolayısıyla, konaktaki diğer hizmetlilere göre daha ürkek, daha çekingen, daha temkinli olduğu görülür.

Oyunun eksen karakteri Yusuf, tutum ve davranışlarıyla diğer bütün oyun kişilerinden ayrılır. Bir sanatçıdır o. Güçle ve güçlülükle ilişkisi yoktur. Ne güce hizmet etme heveslisidir, ne de gücü eline geçirdiğinde ondan faydalanma heveslisi. İnsanlar mutlu olsun istemektedir. Bu yüzden sevmenin sevilmenin, eğlenmenin eğlendirmenin peşindedir. Kimsenin kimseye zarar vermesinden yana değildir. Kimseyi incitmek istemez. İnsanın alın teriyle, onuruyla yaşamasından yanadır. Hayat hakkında, onur hakkında bir fikri vardır ve bu fikri pek çok kafa karıştırıcı unsura rağmen savunabilmekte, o fikrin gereklerinin peşinden gidebilmektedir. Bu özellikleriyle güç ve iktidar heveslileri karşısında zıt bir çekim alanı oluşturur.

> Oyunda herkes, ya iktidar ya da iktidarın yakınında kapıkulu olma kaygısında iken bir tek Yusuf bu yaşantının dışında kalır. Gönül adamıdır o; barıştan, kardeşlikten, sevgiden yanadır. Çevresindekilerin düşmanlığı, sevgisizliği besleyen tutumu Yusuf'u da çemberine almaya çalışan tutsak edici, sınırlayıcı bir tutum olarak çıkar karşımıza. Gerçek gücün sevgiden ve kardeşlikten kaynaklanması gerektiğine inanan Yusuf, oyunun sonunda hepsine birden düdük öttürerek alay eder çevresindekilerle. Onun alayı sevgiden ve kardeşlikten yana olanların zaferi, öttürdüğü düdük ise zafer işareti gibidir. İktidar gereksiniminden kurtulamayan ve iktidar kanalıyla gelen zorbalığı baş tacı eden yaşama kültürü karşısında özgürleşme ancak sanatçı duyarlılığıyla söz konusu olabilmiştir. Bilincin ötesinde bir özelliktir bu. Sezgiyle hareket etmektedir Yusuf. Ancak o bir sanatçıdır ve bu özelliğiyle olsa gerek zorbalığa dayalı yaşam kültürünün karşısında durabilmektedir. (Çağlar, 2000, 108-109)

Fehim Paşa Konağı'nda oyun kişileri zaaflarıyla birlikte çizilir. Nuri'den yalan söylemesini isteyen Rasim Baba ısmarladığı bu yalana önce kendisi inanır. Herkese korku salan Fehim Paşa, karısı karşısında el pençe divan durmaktadır. Bütün mahalleyi örgütleyen Aziz'le Arif "bir oyuncu olamadık gitti" diyecek kadar hayalperest ve özentilidir. İttihatçılara meydan okuyan Yusuf, hareme girer girmez oradaki bir kıza âşık olacak kadar toydur. Bu olmayacak gibi görünen zaaflar oyun kişilerini daha da inanılır kılar.

Fehim Paşa Konağı'nda oyun kişilerinin kişilik özellikleri ele alınan sorun çerçevesindeki konumlanışlarıyla şekillenmektedir: Sorunun yaratıcıları, soruna duyarsız kalanlar, sorundan zarar görenler, sorundan beslenenler gibi. Bu durum, yazarın **Sarıpınar 1914**'le başlayan göstermeci oyunlara yönelme döneminin temel özellikleri arasında önemli bir yere sahiptir.

Zaman ve Mekân

Oyunda olaylar, 1908 yılında, II. Meşrutiyet'in hemen öncesinde başlamakta, meşrutiyetin ilanın ardından kısa bir süre sonra son bulmaktadır. Süre net olarak ifade edilmemekle birlikte olayların birkaç haftalık bir zaman diliminde gerçekleştiği düşünülebilir. Olayların belli bir tarihsel dönemecin hemen öncesi ve hemen sonrasında geçmesi, bu tarihsel dönemecin kişilerin temel davranış özelliklerini değiştirmediği tespitine olanak sağlamaktadır.

Fehim Paşa Konağı'nda mekân, yazarın diğer göstermeci oyunlarında olduğu gibi sahnedir. Sahnede bir oyunun yansılanacak olduğu gerçeği seyirciden gizlenmediğinden, bütün sahneler seyircinin gözü önünde kurulacak şekilde düşünülmüş ve olay yerleri, yazarın diğer göstermeci oyunlarında rastladığımız şekilde "Kahve", "Fehim Paşa'nın Odası", "Rasim Baba'nın Evi", "Harem", "Nuri Beyin Odası" gibi kısa adlandırmalarla ifade edilmiştir. Bu olay yerlerinin sahnede kurulmasında eksiltmeli gerçekçi dekor anlayışının benimsendiği açıktır. Oyunda sahneler arasındaki geçişler, bazen olay yerinin değişmesi suretiyle, bazen de aynı olay yerinde kişilerin ve zamanın değişmesi suretiyle gerçekleştirilir.

Biçem ve Dil

Fehim Paşa Konağı, geleneksel halk tiyatrosunun ve epik tiyatronun oyun anlayışından yararlanarak kaleme alınmış bir oyundur. Nurhan Tekerek (2001, 312) geleneksel halk tiyatrosu örneklerinin çağdaş oyunlarımıza yansımalarını incelediği çalışmasında **Fehim Paşa Konağı**'nın bu konudaki başarısını şu sözlerle ifade eder:

> […] Geleneksel malzemenin zengin anlatım olanaklarının göstermeci tiyatro anlayışıyla birleştirildiği Fehim paşa Konağı, yineleme, oyun içinde oyun, Taklit motifleriyle, karşıtlıklardan oluşan renkli tipleriyle, tiyatronun eğlendirici yanını da ihmal

> etmeden, tiyatrosallığın ve episodik yapının getirdiği uzak açıyı sağlayarak, ironi sanatının ustalıkla kullanıldığı örneklerden bir diğeridir.

Fehim Paşa Konağı temelde göstermeci oyun anlayışıyla yazılmış bir oyundur. Bu oyun anlayışında seyirciye bir oyun sunulmakta olduğu her an akılda tutulur ve gerekleri sürekli yerine getirilir. Bu anlayışın en temel gereklerinden biri illüzyon kırma; bunun başat yöntemlerinden biri de anlatıcı kullanımıdır.

Fehim Paşa Konağı'nda Anlatıcı **Sarıpınar 1914**'te olduğu gibi hem oyunun sunucusu, hem de olaylar dizisinin bir parçasıdır. Sahnede bulunduğu süre içerisinde her vesileyle oyuna dâhil olur. Oyunu etkilediği gibi oyundan da etkilenir. En temel işlevlerinden birisi de sahne geçişlerini sağlamaktır. Bir sonraki sahnenin nerede ve ne koşullarda geçeceğini seyirciye duyurma görevi onundur. Bazen de bu geçişi bir sonraki sahnede canlandıracağı oyun kişisini duyurarak yapar. Oyunun bir oyun olarak işleyişi hakkında da bilgi vermiş olmaktadır böylelikle. Sahnelerin her birinin bir oyun olması durumuna kimi zaman o sahnede görevli oyuncularca da vurgu yapılır. Yer alacağı sahne için hazırlık yapan oyuncunun, hazır olduğunu, sahnenin başlayabileceğini duyurması bu bağlamdaki uygulamalardan biridir.

> ANLATICI – *(Ayvaz kılığına girmiştir.)* Bizim Yusuf, Tuzsuz Deli Bekir'i taklit edebilir mi bilmem? Zor iş. Ama beni Fehim paşa konağında çalışan bir ayvaz, el-ayak işlerine bakan bir insancık olarak seyredeceksiniz. Usta oyuncu alçakgönüllü olur. Ben de alçakgönüllüyümdür.
>
> NURİ BEY – *(Yerini almıştır. Anlatıcıya seslenir.)* Ben hazırım.
>
> ANLATICI – Evet, Fehim Paşa konağındayız. Vekilharç Nuri Bey'in odası! Geliyorum. (FPK/BO5, 94–95)

Fehim Paşa Konağı'nda göstermeci oyun anlayışıyla ilişkili olarak dikkat çeken bir diğer husus da, **Sarıpınar 1914**'te olduğu gibi, anlatılanla oynananın birbirine karıştırılması durumudur. Bu uygulama yazara, sahnede olup biteni bir plastik değer olarak görme ve onlardan her fırsatta daha çok yararlanma olanağı vermektedir. Oyun boyunca anlatılanla oynanan birbirine karıştığı (kimi zaman birbiriyle çelişerek, kimi zaman birbirini yok sayarak bunu hissettirdiği gibi); oyun içinde oyun yahut oyun için-

de anlatı tekniğiyle kurgulanan bölümlerde de iç oyun veya iç anlatı, kimi zaman oyunla karışır. Çelişir, uzlaşmaz, yadırganır, karıştırılır vs. Aşkın bir soruna dönüşen varlığı, Yusuf'un oyunla gerçeği birbirine karıştırmasından kaynaklanmaktadır örneğin. Fehim Paşa oyunla gerçeğin birbirine karışması tehlikesinin farkındadır: "Yahu hanımcığım yapma, her şey oyun gibi başlar. Hürriyeti, meşrutiyeti de Mithat Paşa'nın oyunu, oyuncağı sanıyorduk, bak şimdi başımız dertte. Dağa çıkan çıkana, haberin var mı? Rumeli kaynıyor." (FPK/BO5, 112).

Oyunla gerçeğin kimi zaman birbirine karıştırılarak yan yana getirilmesi, oyunun temel çatışmasını da ortaya koymaktadır. Bir yanda oyuna merak salan, oyunu seven, oyunu değerli ve anlamlı bulan Yusuf; diğer yanda oyundan korkan, oyunu tehlikeli bulan Fehim Paşa ve benzerleri. Bu bağlamda oyunun bir varoluş şekli olarak görüldüğü/değerlendirildiği açıktır.

Fehim Paşa Konağı'nda dikkat çekici bir başka husus da yazarın tesadüflerden sıklıkla yararlanılmış olmasıdır. Öyleki olaylar dizisi sürekli tesadüfler sayesinde de gelişir, değişir, şekil alır. Her tesadüfî gelişme, oyunda var olanı desteklemekte, yaşanana yeni bir etki yapmaktadır. Rasim kabadayılıktan söz ederken Aziz'le Arif girer. Tesadüfen saza gitmiş, tesadüfen kabadayı kavgası seyretmişlerdir. Tesadüfen o gün genç bir kabadayı kahveye haraç istemeye gelir. Rasim Baba'nın öldüğünü düşündüğü bir dakikada Yusuf tesadüfen ölümle ilgili bir oyun çıkarmaktadır. Fehim Paşa silah atmak için bahçeye indiğinde Nuri Bey de tesadüfen Rasim Baba'yla Yusuf'u uğurlamaktadır. Rasim Baba'nın oğlunu Karagöz oynatıp tef çalma konusunda serbest bırakma kararı aldığı bir dakikada yanlarında tesadüfen haremde kadınları eğlendirecek bir Karagözcü arayan Fehim Paşa bulunmaktadır. Bütün tesadüfler yazara ele aldığı konuyu açımlama, değerlendirme, boyutlandırma, derinleştirme fırsatı verir. Bir başka deyişle ele aldığı konuyu açımlama, değerlendirme, boyutlandırma, derinleştirme kaygısında olan yazar bunun için tesadüflerden yararlanmaktadır.

Oyun içinde oyun, oyun içinde anlatı teknikleri de oyun anlayışını boyutlandırma çabasında olan yazarın temel yöntemleri arasındadır. Oyun temelde bir anlatının oynanarak sunulmasıdır. Anlatıcı'nın anlatısı oyunun temelini oluşturur bu yüzden. Oynanansa oyun içinde oyundur. Hasan Erkek (1999b, ….) bu hususu şu şekilde değerlendirmektedir:

> Fehim Paşa Konağı'nda yer alan, anlatıcı'nın ağzından aktarılan açıklama anlatılarının temel işlevlerinden biri oyundaki oyun içinde oyun kurgulamasının oluşmasına ve yetkin bir biçimde işlemesine bulunduğu katkıdır. Oyun kişilerinden biri olan anlatıcı'nın seyircinin farkında olması, onlara yönelerek olayları oluşturan episotları tanıtması, zaman zaman Anlatıcı kimliğini bir yana bırakarak çeşitli rollere girmesi, bütün oyunun, oyun içinde oyun olarak kurgulanmış olmasını hem belirtmekte hem de bu kurgulamayla akıp gitmesini sağlamaktadır. Sözkonusu oyun, bütün olarak oyun içinde oyun biçiminde kurgulandığı gibi, içinde çeşitli sahne oyunlarına (meddah, ortaoyunu, karagöz vb) da yer verilerek adı geçen kurgulama açısından çeşitlendirilmiştir. İşte Anlatıcı tarafından aktarılan anlatılar, gerek bu kurgulamanın oluşmasında gerekse pratik, güçlü ve etkili bir biçimde işlemesinde önemli işlevler yüklenmektedir.

Diğer yandan oynanan oyunda başka anlatılara ve başka oyunlara da rastlarız. Oyunun başında Rasim Baba, Fehim Paşa'nın baş kabadayısı olduğu zamanları Pertev Bey'e oynayarak anlatır. Aziz ve Arif akşam gittikleri sazda tanık oldukları kavgayı kahvedekilere oynayarak anlatırlar. Yusuf'un karasevdaya yakalandığının tespit edildiği sahnede, karasevdanın ne olduğu, karasevdalıların ne hâllere düşebildiği, Aziz ve Arif tarafından, bütün bunları bilmeyen Rasim Baba için, canlandırılarak anlatılır. Yusuf haremi eğlendirirken aşk üzerine, aşkı anlatan oyunlar oynar. İyi bir anlatıcı olduğunu görürüz bu sayede. Ardından aynı işe soyunan Ayvaz'ın anlatma tekniğiyle onunkini karşılaştırdığımızda da kötü anlatmanın, kötü sanatçının ne olduğu ortaya çıkar. Ele aldığı konuyu göstermeci oyun anlayışıyla özdeşleştiren yazar, bu anlayışın olanaklarından üst düzeyde bir başarıyla yararlanmaktadır.

Bütün Özakman oyunlarında olduğu gibi **Fehim Paşa Konağı**'nda da dildeki ustalık dikkat çekicidir. Yazar son derece ekonomik bir anlatıma yönelmiş görünmektedir. Oyunu oluşturmada araç nasıl ki kurguysa, bunu ifade etmedeki temel araç da dildir. Kişilerin bilgisizlikleri de, cahillikleri de, güçleri de, güçsüzlükleri de kimi zaman tek bir sözcük yardımıyla verilir. Adamlarının yanında karısının kendisini "emretmiş" olmasına öfkelenen Fehim Paşa, hareme geçip karısıyla karşılaşınca, oraya geliş sebebini, "Beni emretmişin," diye ifade eder örneğin (FPK/BO5, 99). Pertev Bey Hürriyetçi

kelimesinin ne anlama geldiğini açıklamaya kalktığında, bu konuda hiçbir şey bilmediği ortaya çıkar: "Efendim, hürriyet gelince ne olur? Marşlar söylenir, halk sokağa dökülür, şiirler okunur. Öyleyse hürriyetçi, musikiden, açık havadan, şiirden hoşlanan kibar adam demektir." (FPK/BO5, 144). Bir kelimeden hareketle oyun kişisinin bilgi düzeyi ortaya konulmuş olmaktadır. Deli Suat Paşa için uğrunda savaştığı değerler içi boş birer kelimeden ibarettir:

> D. SUAT PAŞA - [….] Bak Yusuf, beni tarihçilere iyi anlat! De ki, bir Deli Suat Paşa vardı, iliğine kemiğine kadar meşrutiyetçiydi. Hürriyetçi'ydi. Başka sözler daha vardı, neydi yahu?
>
> HADİ BEY - Adalet…
>
> D. SUAT PAŞA - Hah! Adaletçiydi.
>
> HADİ BEY - Müsaavat.
>
> D. SUAT PAŞA - Müsavaatçıydı.
>
> HADİ BEY - Tamam paşam.
>
> D. SUAT PAŞA - Tamamcıydı. Tamamcı ne demek yahu? *(Güler.)* Hürriyetten söz etmek bile insanı şaşkına çeviriyor. Kendi gelse kim bilir ne olacağız. Değil mi Hadi? (FPK/BO5, 155)

Dildeki kıvraklık, etkili bir anlatıma hizmet ettiği gibi, mizahı da doğrurur. Özakman, komiği yakalamada dilden ustalıkla yararlanmaktadır. Fakat ilk dönem oyunlarında rastladığımız espri fırsatçılığı, yerini oyunu kurmada ve tema üretmede işlev kazanan bir mizah anlayışına bırakmış görünmektedir.

Fehim Paşa Konağı, hitap ve adlandırmalar bakımından kayda değer bir zenginliğe sahiptir. Bu oyunda yazarın hitap ve adlandırmaların işlevselliğinden yararlanmada üst düzeyde bir verimliliğe ulaşmış olduğu rahatlıkla söylenebilir. Hitap ve adlandırmalarda, dönemin ruhunu verme kaygısının yanı sıra oynanan oyunu renklendirme kaygısıyla da hareket edilmiş olduğu açıktır. "Turna kuşu", "bataklık faresi", "Allahsız hürriyetçiler", "kılkuyruklar", "yorgun levrek", "dikine solucan", "nanemolla", "dümbelek", "deli bunak", "çulsuz hayalci", "deli teres", "hürriyete vurgun deliler", "eşek şeyler", "muşmulalar", "lepiska saçlı Çerkez kızı", "rugan derili Sudan dilberi", "çekik gözlü Rum güzeli", "sevda böceği", "avanak çelebi", "topal kabadayı eskisi", "silme salak", "düttürük", "körpe delikanlı", "curnalcının çomarı", "akıntı çağanozları", "ser-

sem tavuklar", "rüküş karılar", "kaknem kızlar" gibi hitap ve adlandırmalar oyunu renklendirmede kazandıkları işlev bakımından dikkat çekicidirler. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.)

Fehim Paşa Konağı, deyimler ve atasözleri bakımından da zengindir. Bu oyunda deyimler, ele alınan dönemin dil lezzetini verdiği verdiği gibi, kişilerin kişilik özelliklerini ortaya koymada, meramlarını etkili bir yolla anlatmada da işlevseldirler. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.)

Özakman **Fehim Paşa Konağı**'nda söz oyunlarına da sıklıkla yer verir. Söz oyunları yoluyla mizah elde edilmekte, çarpıcı ve etkili bir dil yakalanmaktadır. Bu yöntemi uygularken sıklıkla oyun kişilerinin içinde bulundukları durumu değerlendirir yazar. Aşağıda yer alan iki alıntı konuyu örneklemesi bakımından dikkat çekicidir:

> ANLATICI – […] (Sunucu gibi) Huzurunuzda Deli Suat Paşa hazretleri. Yoo, yoo, yanlış söyledim, baştan alıyorum. Deli Suat Paşa'nın huzurundayız efendim. (FPK/BO5, 144)
>
> ….
>
> D. SUAT PAŞA – Aman oğlum, beni tanımamak olur mu? İstanbullu olsan tanırdın. Ben, Suat Paşa, deli.
>
> TEMSİLCİ – Tanıdım paşam. Sizi bugün Yemen'e atadılar.
>
> D. SUAT PAŞA – Nereye?
>
> TEMSİLCİ – Yemen'e.
>
> D. SUAT PAŞA – Anladık, ben deliyim ama siz de mi delisiniz oğlum? Benim hürriyete bunca hizmetim var. Bunca adam vurdurdum. (FPK/BO5, 166)

Oyunun üslubu açısından dikkat çeken bir diğer özellik de oyunda şarkı, dans ve müziğe yer verilmiş olmasıdır. Yazar oyununu bir müzikal olarak kurmamış olsa da sıklıkla şarkı, dans ve müziğe başvurur; hepsini de olaylar dizisinin bir parçası olarak kurgular. Şarkı da, dans da, müzik de anlatımı destekleyen değil, oluşturan unsurlar olarak işlev görür (Ünlü, 2006, 229).

Özetle; **Fehim Paşa Konağı,** Özakman oyunları arasında en çok takdir toplayan ve en çok sahnelenen oyunlardan biridir. Yazarın oyununu göstermeci tarzda kale-

me aldığı; yapı özelliklerini, dilini geliştirerek bu tarzı daha da ustalıkla kullandığı görülür.

Oyununu kurgulamada ve dilde ekonomiye yönelen yazar bunu başarma yolunda oyun kişilerini de, dili de son derece işlevsel kullanır. Oyunun bir diğer temel özelliği de ele aldığı sorunların içindeki çelişkileri, açmazları, çarpıklıkları, yetersizlikleri göstermede mizahtan yararlanmasıdır. İşlevin bir kenara konmadığı bir mizah anlayışıdır bu. Dildeki çarpıcılık mizahla yoğrularak son derece etkili bir anlatıma ulaşılmıştır.

Özakman'ın ustalık dönemi eserleri arasında yer alan "**Fehim Paşa Konağı**, gerek işlediği konu gerekse tiyatro dili ve tekniği açısından yüksek düzeye ulaşan bir yapıt"tır (Yüksel, 2000, 79–80).

2.2.3. Resimli Osmanlı Tarihi[1]

Yazarın 1970'li yıllarda, Ankara'da, Mithat Paşa Caddesi'yle Meşrutiyet Caddesi'nin kesiştiği köşede bulunan bir binada, film yapımcılığı ve reklâmcılık işiyle uğraştığı bir sırada yazımına başladığı (Sav, 1998, 63) ve 1982 yılında tamamladığı **Resimli Osmanlı Tarihi,** ilk kez 20 Ekim 1982 tarihinde, Ergin Orbey yönetiminde Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir[2].

Sevda Şener (2007, 67), **Resimli Osmanlı Tarihi**'ni "Geçmiş olayları günümüze gönderme yapacak biçimde kurgulayan, günümüzde yaşadığımız ikilemleri dolaylı olarak düşündüren oyunların başında" sayar. Eleştirmenlerce övgüyle karşılanan oyun ilk sahnelenişinin ardından (1983'te) İsmet Küntay Ödülü'nü almıştır[3].

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 5 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar ROT/BO5 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

[2] **Resimli Osmanlı Tarihi**, Özakman'ın en çok sahnelenen oyunlarından birisidir. (bk. Ek 5: Oyunlarının Sahnelenişleri.)

[3] Değerlendirme kurulu şu isimlerden oluşmaktadır: Nadide Küntay, Seçkin Selvi Cılızoğlu, Melisa Gürpınar, Doğan Koloğlu ve Hayati Asılyazıcı (Milliyet Sanat, 1 Haziran 1983).

Oyunun, ilk olarak, 1982 Anayasası'nın referanduma sunulduğu 7 Kasım 1982 tarihinin hemen öncesinde sahnelenmiş olması, o dönemin yaygın kanaatlerini sorgulayan bir yaklaşım içerisinde kaleme alınmış olması yazarın duruşunu ortaya koyması bakımından dikkat çekicidir.

Oyun ilk kez, 1992 yılında, Toplu Oyunları 2 üst başlığıyla, Mitos Boyut Yayınları arasında yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Tarih 26 Mayıs 1960'tır. Rakının zamlanmasından ve ülkenin gidişinden dertli küçük bir memur olan Vakıf son zamanlarda tarihe merak salmış, Resimli Osmanlı tarihi adlı bir kitap okumaktadır. Oyunun sahnelendiği tarihte yaşayan ve henüz hiçbir şey anlatmamış olan Anlatıcı'yla karşılaşır. Anlatıcı "dalgasına taş atılmaması halinde oyunun sonuna kadar sesini çıkarmamayı" taahhüt etmektedir. Vakıf'ın karısı Mahmure girer. Roman okuyup kadın ruhunu öğrenmek yerine **Resimli Osmanlı Tarihi** okuduğu için kocasına kızar. Oğulları Orhan'ın gizlice, üniversite öğrencilerince yürütülen siyasi faaliyetlere katılıyor olmasından da rahatsızdır.

Oğulları eve döner. Söz dinleyecek biri gibi değildir. Son birkaç günlük siyasi gelişmeleri büyük bir heyecanla ve sevinçle karşılamakta, olup bitenleri kendi siyasi görüşünün zaferi saydığından "bu iş burada biter" diye düşünmektedir.

Vakıf'ın okuduğu kitapta 1876 öncesinde yaşanan öğrenci olaylarından söz ediliyor olması Anlatıcı'da da Vakıf'ta da benzer olayların tekrar yaşanmakta olduğu düşüncesini uyandırır. İçtiği rakının etkisiyle sarhoş olan Vakıf, Anlatıcı'yla konuşması sırasında sızarak uyuyakalır.

Dansçılar tarih konulu şarkı eşliğinde dans ederlerken Vakıf'ın uyuyakaldığı oda 1876 tarzında bir odaya, Vakıf da aynı dönemde yaşayan birine dönüşür. Karısı da değişmiş; 1960'taki Mahmure'nin yerini 1876'da yaşayan, güzelliği ve albenisiyle Anlatıcı'nın da beğenisini kazanan yeni bir Mahmure almıştır. 1960'taki Mahmure'nin tersine kocasına karşı da son derece saygılı bir kadındır yeni Mahmure. Sabah olduğunu, kendisini işe götürecek faytonun kapıya geldiğini duyurur kocasına. Vakıf bu yeni hayatında Hazine'-yi Evrak Başkâtibi Vakıf Efendi'dir. Olup biteni anlamakta zorlanan Vakıf karısının dün gece biraz içki içmiş ve sızmış olduğunu söylemesiyle biraz rahat-

lar. Siyasi olaylara karıştığından şüphelenilen, yumurta bile pişiremeyen, aynı yaşta, Orhan adında bir oğulları vardır yine.

Vakıf Efendi işe gider. Mahmure'nin söylediği kocaya özlem konulu şarkının ardından evine döner.

Karısına, yeni hayatına uyum sağlamaya çalışırken dairede yaşadığı zorluklardan bahseder. Fakat yeni Mahmure dolayısıyla bütün zorluklara katlanmaya hazırdır. Orhan gelir. 1960 yılındakine oranla çok daha terbiyeli bir çocuktur. Vakıf'ın, gördüğü her yeni şey karşısında büyük şaşkınlık yaşıyor olmasını, okuduğu Frenkçe kitaba yoran Mahmure, onun isteği üzerine, kitabı "şiltenin altından" çıkarır. Böylelikle Vakıf, Osmanlı'nın kuruluşundan 1923 yılına kadarki bütün olayları anlatan bu kitaba yeni hayatında da kavuşmuş olur. Heyecanlanır. Karısından ve çocuğundan kendisini rahat bırakmalarını ister. Kitabı okumaya dalar.

Dansçılar, olacakları önceden bilmenin korkunçluğunu anlatan bir şarkıyla dans ederken zaman geçmiş, Vakıf'ın kayınpederi gelmiştir. Vakıf yaşanacakları bilmenin özgüveniyle karşılar kayınpederini. Osmanlıları kurtaracağı kanaatindedir. Büyük bir şevkle, kayınpederine, yakın gelecekte olacaklardan söz etmeye başlar. Duyduklarını kabullenmekte zorlanan Hüsamettin Bey, kitapta kendi resmini görünce damadını ciddiye almak zorunda kalır. Ne yapıp edip damadını padişah Abdülaziz'le görüştürecek, tahtın el değiştirmesini engelleyecektir. Saraya gitmek üzere evden ayrılırlar. Babasıyla dedesinin konuşmasını kenardan dinlemiş olan Orhan da olacakları kendi yandaşlarına haber vermek üzere ayrıca harekete geçer.

Sarayda dalkavuğu Vehbi Molla'yla vakit geçiren Abdülaziz, Hüsamettin Bey damadı Vakıf Efendi'yle içeri girince Vehbi Molla'yı dışarı gönderir. Vakıf Efendi'yle görüşmesine ertesi gün neler olacağını sorarak başlar. "Mithat Paşa'nın bazı Nazırlarla gizli görüşmeler yapacağını", "Serasker Hüseyin Avni Paşa'nın sarayı gören tepelere toplar yerleştirilmesi için emir vereceğini", "Bahriye Nazırı'nın sarayın denizden kuşatılması için hazırlık yaptıracağını", "Harbiye Kumandanı'nın, Harbiyelilere, talim bahanesiyle cephane dağıttıracağını" öğrenince öfkelenir. Söylenenleri Mithat Paşa'nın "ham hayalleri, sarhoşluk hezeyanları" olarak değerlendirir. Bütün bunlara inanıp kendisine aksettiren Hüsamettin Bey'e de kızar.

Vakıf'ın eve dönüşü beklenenden çabuk olur. Yaşadığı deneyimden, "yönetici milletinin uyarıdan hoşlanmadığı" sonucunu çıkarmıştır Vakıf. Bildiklerini kimseyle paylaşmamasının daha doğru olacağını dile getiren Mahmure karşısında çaresiz boyun büker. Belinde silahıyla beklenmedik bir şekilde eve gelen "bir bey" tarafından zorla alınıp götürülür. Gittikleri yer Hürriyetçilerin gizlice buluşup toplantı yaptıkları bir randevuevidir. Hürriyetçilerin harekete geçme tarihinde anlaşamasalar da Vakıf Efendi'nin geleceğe dair söyledikleri Hürriyetçileri rahatsız etmez. Fakat aynı bilgileri başkalarıyla paylaşmaması için Vakıf Efendi'yi üç gün süreyle yanlarında misafir edeceklerdir. Evde yeni Mahmure'yle beraber olmayı uman Vakıf Efendi için kötü bir haberdir bu. Vakıf Efendi, evden, geleceği söylemesine yarayan kitapla birlikte karısının da getirilmesini ister ama sonuç alamaz. Kitap evden getirilir. Vakıf Efendi'nin kitaba bakarak söyledikleri Hürriyetçilerin maneviyatını bozar. Vakıf Efendi, Hürriyetçilerden bir güzel dayak yer. Veliaht Murat Efendi'nin "tahta çıktığı gün delirdiği"ni söylemiştir çünkü. Bir anda "namussuz", "hürriyet düşmanı", "hain" olur. Hürriyetçilerin Vakıf Efendi'nin "palavracı" olduğu, "kuru sıkı attığı" kanaatine vardıkları anda yeni bir haber gelir. 31 Mayıs olarak planlanan (daha önceki görüşmelerinde anlaşmazlık nedeni olan) harekât tarihi, tıpkı Vakıf Efendi'nin söylediği gibi bir gün öne alınmıştır.

Geceyi Hürriyetçilerin yanında geçiren Vakıf Efendi, sabah Veliaht Murat Efendi'nin yanına götürülür. Gece biraz fenalaşınca muayenesi için Murat Efendi'nin hususi doktoru Kapolyon çağırılmış; Vakıf Efendi'yle yakından ilgilenen Kapolyon efendi ise validesiyle görüşerek Murat Efendi'nin Vakıf Efendi'yle görüşmesini temin etmeyi başarmıştır.

Annesinin ricası üzerine resim çalışmasına ara vermek zorunda kalan Murat Efendi, bu durumdan hiç memnun değildir. Vakıf Efendi'yi mecburen dinlemektedir. Duyduğu sözler dolayısıyla öfkelenir, neredeyse delirme noktasına gelir. Kitabın pencereden denize atılmasını emreder. Vakıf Efendi'yi de huzurdan kovar.

Şarkı ve dansla tablo değişir. Vakıf Efendi, Orhan ve Anlatıcı'nın kollarında eve getirilir. Evde kendisini bekleyen Hüsamettin Efendi, damadını "kendisini işinden ettiği", "kızını perişan ettiği", "kendi kendisini rezil rüsva ettiği" için azarlayarak torunu Orhan'ı alıp dışarı çıkar. Vakıf Efendi, karısı Mahmure ile baş başa kalmıştır ama tam kavuştuklarını zannettikleri sırada odaya giren Hüsamettin Bey "Serasker Hüseyin Avni

Paşa'nın", Vakıf Efendi'yi "ölü ya da diri," istediğini bildirir. Vakıf Efendi'nin "hemen karısıyla vedalaşması, çıkıp teslim olması" gerekmektedir.

Yapıp ettikleriyle ortalığı karıştıran Vakıf Efendi, İkinci perdenin başında Hüseyin Avni Paşa'dan azar işitir. "Zindana atılmadığı", "falakaya yatırılmadığı" için şükreden Vakıf Efendi, "biraz azarlanmış olmaktan" aldığı cesaretle, Hüseyin Avni Paşa'ya o günlerde "bir suikasta kurban gideceğini" söyler. Fakat Paşa'ya kendisini kimin öldüreceğini söyleyemeyince "bu teferruatı hatırlayana kadar" zindanda kalması emriyle karşılaşır.

Zindanda, Mahmure'sini özleyen Vakıf Efendi'nin ziyaretine Hüsamettin Bey gelir. Tıpkı Vakıf Efendi'nin söylediği gibi Abdülaziz'in tahttan indirildiği, veliaht Murat Efendinin de tahta çıkar çıkmaz "garip hareketler yapmaya başladığı" haberini getirmiştir. Olayların bu şekilde gelişmesi üzerine, Vakıf Efendi valide hanımdan övgüler almış, Hüsamettin Bey de işine geri dönmüştür. Vakıf Efendi de evine, Mahmure'sine dönmek istemektedir ama Serasker Avni Paşa'yı kimin öldüreceğini hatırlayamadığından hapisten kurtulması mümkün görünmemektedir.

Vakıf Efendi hücresinde uyuklarken Doktor Kapolyon gelir. "Şuur bozukluğu" yaşayan hastasına bir şifa bulma isteğiyle pencerenin pervazına bıraktığı kitabı alıp Vakıf Efendi'nin yanına gelmiştir. Kitabı eline alan Vakıf Efendi'nin ilk baktığı şey Serasker Avni Paşa'yı kimin vuracağı olur. Edindiği bilgiyi görevlilerle Paşa'ya iletmeye çalışırken orada bulunan bir görevliden, Hüseyin Avni Paşa'nın önceki gece Çerkez Hasan Bey tarafından vurulduğunu öğrenir.

Vakıf Efendi, yaşadığı deneyimler üzerine tarihin akışını değiştirme isteğinden iyiden iyiye vazgeçmiştir ama bir kez girdiği bu işten kurtulması mümkün görünmemektedir.

Rüyadaki Mahmure'yi anlatan bir şarkıyla sahne değişir.

Vakıf Efendi'yle birlikte Hürriyetçiler de girer Vakıf Efendi'nin evine. Tahta geçmesi hâlinde meşrutiyeti ilan etme sözü veren Abdülhamit'e nasıl yaklaşacaklarını bilmeyen Hürriyetçiler, Vakıf Efendi'yi hareketlerinin önderi Mithat Paşa ile görüştürmek istemektedirler. Evde kalıp karısıyla beraber olmak isteyen Vakıf Efendi yine zor durumdadır. Mahmure'nin de dayanacak gücü kalmamıştır üstelik. "Ya Mithat Paşa, ya

ben!" diyecek noktaya gelmiştir Mahmure. Orhan'ın seslenişini tarihin seslenişi olarak algılayan Vakıf Efendi, bir kez daha göreve gitmeyi tercih eder.

O gün veliaht Abdülhamit'le görüşmüş olan Mithat Paşa edindiği olumlu kanaati arkadaşlarıyla paylaşmaktadır. Adamlarının Vakıf Efendi'nin orada olduğunu bildirmeleri üzerine hemen konuğuyla ilgilenir. Vakıf Efendi'den olacaklara dair bilgi alan Mithat Paşa duyduğu sevimsiz öngörülerin çoğunu anlayışla karşılamayı başarsa da Taif Kalesine hapsedileceği ve orada öldürüleceği öngörüsünü hoşgörüyle karşılayamaz. Vakıf Efendi'yi Taif'e gönderme kararı almıştır. Dedikleri doğru çıkarsa orada kendisinden özür dileyeceğini açıklar. Vakıf Efendi'nin karısına kavuşma hayali yine bir başka bahara kalır.

Vakıf Efendi'nin Taif'e gidecek olması Mahmure için bardağı taşıran son damla olur: Kocasına, valizini hazırlayacağını ama son gecelerinde kendisiyle aynı yatağa girmeyeceğini açıklar.

Vakıf Efendi "sabah erkenden, Orhan'ın feryadıyla" kendine gelir. Veliaht Abdülhamit Efendi Vakıf Efendi'yi ziyarete gelmiştir. Vakıf Efendi'nin geleceği bilme gücüyle yakından ilgilenen Abdülhamit, Resimli Osmanlı Tarihi kitabını da alarak Vakıf'ın yanından ayrılır.

Taif'teyken oğlu Orhan'dan bir mektup alan Vakıf Efendi, mektup sayesinde Abdülhamit'in tahta geçtiğini, meşrutiyetin ilan edildiğini, oğlunun da bundan çok memnun olduğunu öğrenir. Bir yıl önce postaya verilmiş bir mektuptur bu. Sürgüne gönderilmiş Hürriyetçiler gelir. Abdülhamit'in meclisi kapattığını, kendilerini de sürgüne yolladığını öğreniriz. Hürriyetçilerin ardından ikinci mektup gelir. Abdülhamit'in adamı Fehim Paşa'dan gelmektedir mektup; Vakıf Efendi'ye affedildiğini, İstanbul'a dönebileceğini, Mısır Postasında yerinin ayrılmış olduğunu bildirmektedir. "Yaşasın Abdülhamit!" diyerek sevincini dışa vuran Vakıf Efendi, Hürriyetçilerin gazabından zor kurtulur.

Vakıf Efendi'yi Galata Rıhtımında karşılayan tek kişi Anlatıcı olur. Mahmure'nin Vakıf'ı karşılamaya gelmeyeceği iddiasındadır. Mahmure'nin oğlu ve babasıyla birlikte Vakıf Efendi'yi karşılamaya geldiğini görünce yanıldığını anlar. Hüsamettin Bey, padişahın Yıldız Sarayında kendisini beklediğini bildirir Vakıf'a. Vakıf

Abdülhamit'in yanına gitmeden önce karısıyla birlikte eve gitmeye kararlıdır ama önce padişahın yanına gitmesini isteyen Mahmure karşısında çaresiz kalır.

Sarayında marangozlukla uğraşan Abdülhamit, merakını koltuğa sağlam oturmayı sevmesiyle açıklar. Uğraşmış, Resimli Osmanlı Tarihi'nin şifresini çözmeyi sonunda başarmıştır. İktidarını güçlendirmek için yararlanmaktadır tarihten. Vakıf Efendi'yi Jurnalci olarak Fehim Paşa'nın yanına verir. Kitabı okuyacak, padişaha muhalefet edenleri "icabına bakması için" Fehim Paşa'ya bildirecektir.

Elinde tarih kitabıyla koşarak evine giden Vakıf Efendi, evde kayınpederi Hüsamettin Bey'le karşılaşır. Kayınpederi, tarih karşısında kendisinin nasıl bir pozisyon alması gerektiğini öğrenmek için gelmiştir. Sorusu şudur: Abdülhamit'e mi hizmet edecektir yoksa "akıllandı, yeniden tahta dönebilir" denilen Murat Efendi'ye mi? Vakıf Efendi söylediğini yapmayı taahhüt eden kayınpederine "defolmasını" söyler. Oğlu Orhan da sıradadır kendisiyle görüşmek için. Ertesi gün olacakları Fehim Paşa ile annesine haber vermemesini söylemek için gelmiştir o. Fakat ertesi gün olacaklar hiç de Orhan'ın zannettiği gibi değildir. Abdülhamit'i indirip Murat Efendiyi yeniden tahta çıkarmayı tasarlayan Hürriyetçiler, Beşiktaş Muhafızı Yedi-Sekiz Hasan Paşa tarafından dağıtılacak; hareketin öncülerinden Ali Suavi Bey de "bir sopa darbesiyle, maalesef yazarlıktan mezarlığa intikal edecek"tir. Duyduklarından memnun kalmayan Orhan vakit kaybetmeden dışarı çıkar.

Vakıf Efendi sonunda karısına kavuşmuştur. "Biri gelecek diye ödü kopmaktadır". İki yıldır karısına kavuşamamış olmanın verdiği heyecanla kısa sürede sarhoş olur ve sızarak oturduğu yerde kalır.

Tarihin ne olduğunu anlatan ve oyunun başında söylenmiş olan şarkıyla son sahneye, yeniden 1960 yılına geçilir. Vakıf hâlâ kanepede uyumaktadır. Orhan'ın kendisini sarsmasıyla uyanır. 1876'daki hâline alışan Vakıf bu kez de 1960'taki haline alışmakta güçlük çeker. Hiçbir zaman sahip olmadığı "terlikten" ve "fayton"dan söz eder oğlu Orhan'a. Sokağa çıkma yasağı olduğu için doktor çağıramayacaklarını söyleyen oğluna sorar: "Yoksa Abdülhamit'i mi devirdiniz?" "Ordu gece yarısı yönetime el koymuş, meclis feshedilmiştir" oysa. Spiker Milli Birlik Komitesinin 13 numaralı bildirisini okumaktadır. Orhan "yırttıklarını" düşünerek sevinir. Vakıf, kendisine bir kahve bile yapmayan karısından kurtulmak için uykuya dönmeyi tercih eder ama aynı rüyayı

bir daha görmesi mümkün değildir. Anlatıcı oyundan çıkardığı sonucu seyirciye ifade eder: "Kadının eskisi, anayasanın yenisi."

Kurgu ve İleti

Resimli Osmanlı Tarihi, tarihin akışını değiştirme şansı yakaladığını düşünen bir tarih meraklısının, bu şansı kullanmaya çalışırken başından geçenleri anlatır. Oyun, temelde bilgi (tarihsel bilgi) ile gerçekliğin (yaşananların), bir başka deyişle bilgiye sahip olanla bilgiye sahip olmaksızın yaşayanın çatışması üzerine kurulu olmakla birlikte, oyunun sahnelendiği zamana ait bir oyun kişisini (bilgiye sahip olanın da bilmediklerini bilen Anlatıcı'yı) barındırıyor olması dolayısıyla tarih bilincini sorgulama noktasında da derinlik kazanır[1].

Oyunda karşımıza çıkan üç dönem temsilcisinin tarihsel anlamını (içeriğini) şu şekilde saptamak mümkündür:

Anlatıcı	**Vakıf**	**Tarihtekiler**
Kendisinden önce yaşananlar konusunda hiçbir bilgisi olmayan	Kendisinden önce yaşananlar konusunda bilgi kazanmaya, bunun için kitap okumaya çalışan, ancak tarih bilincinden yoksun	Kendisinden önce yaşananlar konusunda bilgili olmakla birlikte tarih bilincinden yoksun
Yaşadığı dönemin sorunlarından habersiz	Yaşadığı dönemin sorunlarından haberdar ancak onlara çözüm üretme konu-	Yaşadığı dönemin sorunlarından haberdar ancak onlara çözüm üretme konu-

[1] Ayşegül Yüksel (1997, 109) bu konuyu şu sözlerle değerlendirir: "Oyunda yansıyan temel olay, 1876'da gerçekleştirilmeye çalışılan toplumsal düzen değişikliğidir. 1876'nın insanlarının sahnede yaşadığı olayı (birinci gerçeklik katmanı) 1960'ların küçük memuru, öğrenci eylemlerine katılan oğlundan, cadaloz karısından, ülkenin "ahval"inden dertli Vakıf Bey gözlemler ve değerlendirir (ikinci gerçeklik katmanı). 1876 ve 1960 olaylarının gözlemcisi ise, dünya görüşü futbol tutkunluğu, arabesk müzik beğenisi, fotoroman-yerli sinema kültürü doğrultusunda belirlenmiş, 1980'lerde yaşayan Aslan'dır (üçüncü gerçeklik katmanı). Seyirci ise iç içe geçmiş, üstünde bindirilmiş beş algılama düzlemi ve üç gerçeklik katmanında olan biteni eşzamanlı olarak değerlendirir (dördüncü gerçeklik katmanı) ve bu arada bol bol güler."

Anlatıcı	**Vakıf**	**Tarihtekiler**
	sunda yetersiz	sunda yetersiz
İleri bir tarihte yaşadığı için kendisinden önce yaşayanların bilmediklerini bilen	Kendisinden önce yaşayanların bilmediklerini bilen ancak tarih bilincine sahip olmadığından, tarihsel olarak kendisinden sonra yaşayan karşısında aciz	Tarihsel olarak kendisinden sonra yaşayanlar karşısında aciz

Tabloyu özetlediğimizde ortaya çıkan durum şudur: Anlatıcı geçmişe dair bilgisiz, Vakıf geçmişe dair bilgili fakat geleceğe dair bilgisiz, tarihtekilerse geleceğe dair bilgisiz kişilerdir. Oyunun ele aldığı konu, Anlatıcı'nın geleceğinden, tarihtekilerinse geçmişinden söz etmeyi gerektirmediğinden bu konuda herhangi bir düzenlemeye gidilmez.

Tarihin akışını değiştirmeye çalışan Vakıf geleceğe dair bilgisiz olma konusunda tarihtekilerle aynı durumdadır. Bir başka deyişle, kendi tarihini değiştirme konusunda aciz olduğu hâlde geçmişte yaşayanların tarihini değiştirme konusunda istekli ve kararlıdır. Oysa geçmişte yaşananlar tarih olmuştur ve değiştirilmesi mümkün değildir. Kendi yaşadığı dönemi değiştirmek içinse tarih bilgisi yerine tarih bilinci gerekmektedir ama oyunun eksen karakteri bu bilinçten yoksundur. Vakıf'ın durumundaki olumsuzluğun daha da kötüsü vardır elbet: Anlatıcı'nın durumu. Vakıf tarih bilgisine sahip ancak tarih bilincinden yoksunken Anlatıcı her ikisinden de yoksun, yaşadığı dönemin sorunları karşısında son derece ilgisiz biridir.

> 2. HÜRRİYETÇİ - Osmanlılar için hürriyet ve Kanun-u Esasi dönemi bitti artık, geride hatıra olarak bir Kanun-u Esasi Kıraathanesi kaldı.
>
> VAKIF - Yanılıyorsunuz beyler! Tam tersine, Kanun-u esasiler dönemi başladı. 1960'a kadar dört anayasa daha göreceğiz.
>
> 2. HÜRRİYETÇİ - Yok canım!
>
> ANLATICI - İki anayasa da benden be ağabey! Sürüsüne bereket! Seç, seç, al! Her derde deva! Her eve lazım! Anayasası

> olanın derdi bitmez. Her anayasa kendi bacağından asılır. (ROT/BO5, 227-228)

Üç farklı zamana ait oyun kişilerinin bilgi, görüş ve düşünüşlerine tanık oluruz böylelikle. Onların birbirleriyle ilişkide bulunmaları ise oyunun kurgu temelini oluşturur.

Durum algılama düzlemleri açısından değerlendirildiğinde sonuç daha da farklıdır. Üç ayrı zamana ait oyun kişileriyle kotarılan oyunda beş ayrı algılama düzleminden söz etmek mümkündür. Ayşegül Yüksel (1997, 108–109) bu hususu şu şekilde dile getiriyor:

> Resimli Osmanlı Tarihi'nin devinimsel temelini, tarihsel gerçeğin, fantezi ürünü bir durum bağlamında irdelenmesiyle kotarılan eleştirel ve alaycı bakış açısı oluşturur. Bu oyunda tarihsel gerçek, toplumsal-politik geçmişimizin iki önemli aşama noktasında yansıtılmıştır. Oyun, 1960 Nisan'ındaki öğrenci olaylarıyla kızışır; 27 Mayıs'a ulaşan politik sürecin 26 Mayıs 1960 aşamasında başlar; medrese öğrencilerinin ayaklandığı, Abdülaziz'in devrilip yerine önce 5. Murat'ın, sonra da Abdülhamid'in getirilmesiyle Birinci Meşrutiyet'in gerçekleştirildiği 1876 yılının olay öncesi ve sonrası zaman aşamalarında sürüp, 27 Mayıs 1960 sabahı noktalanır. Oyunda 1982 yılından da bir gözlemci (Aslan) var. Böylece seyirci tarihsel gerçeğe, beş ayrı algılama düzleminde kotarılmış bir uzak bakış açısından yönelmekte; önce kendi yaşadığı zaman dilimi içindeki algılaması var; sonra, aynı zaman diliminden gelmesine karşın, bakış açısı seyircininkine hiç de benzemeyen Aslan'ın algılama düzlemi; oyunun baş kişisi Vakıf Bey'in algılaması ise 1960 ve 1876 yıllarında iki ayrı düzlemde sürer; en sonda ise 1876'nın tarihsel kişilerinin algılama düzlemi bulunur.

Beş farklı algılama düzleminin varlığı, seyircinin oyuna mesafeli duracağının, oyunun içinde yok olup gitmeyeceğinin kanıtı olarak görülebilir. Nitekim ele aldığı konuyu düşünce boyutunda değerlendiren yazarın amacına ulaşma yolunda gerekli bütün tedbirleri aldığı açıktır.

Sözünü ettiğimiz yapı seyirciye bir "müzikli oyun" formunda sunulmaktadır. Kimi zaman kişilerin duygu ve düşüncelerini, kimi zaman durumu, kimi zaman ele alınan konuya dair nesnel bir bakış açısını içeren şarkılar, danslarla birlikte bir müzikalin gerekleri doğrultusunda kurgulanmıştır.

Oyunun kurgusuna ilişkin önemli yapı taşlarından birisi, oyunun eksen karakteri Vakıf'ın, 1960 yılındaki niteliklerini koruyarak 1876–1878 yılları arasında yaşaması, böylelikle benzersiz bir tecrübenin öznesi olması durumudur. İki farklı zamanı aynı özelliklerle yaşayan Vakıf'ın hayatındaki en önemli değişiklik karısının fiziksel ve ruhsal özellikleridir. 1960 yılında "çirkince, pasaklı, şirret bir kadın" olarak Vakıf'ın hayatında yer edinen ve belki de bu özellikleri dolayısıyla kocasının –kendisi yerine- tarihle ilgilenmesine neden olan Mahmure, 1876 yılında, "o döneme uygun, çarpıcı, göz alıcı bir giysi" içinde "pek çekici, edalı ve güzel" bir kadına dönüşür. Tarihi değiştirme sevdasına kapılan Vakıf için içine düşebileceği en talihsiz durumlardan biridir bu. Tarihi değiştirme şansına, yanında olmak isteyeceği güzel bir kadınla birlikte sahip olmuştur çünkü. Üstelik içine girdiği siyasal olaylar peşini bırakmaz ve Vakıf, yanından ayrılmak bile istemediği karısıyla bir türlü birlikte olamaz. Oyun boyunca Mahmure'siyle (tercih ettiğiyle) tarihin akışını değiştirme görevi arasında arasında gider gelir. Oyunun kurgusunda görülen bu durum, çeşitli anlatım olanakları yakalamada yazara pek çok olanak sunmaktadır.

Beklenilmeyen gelişmelerle seyircinin ilgisinin ve bilgisinin diri tutulması yöntemi oyunun kurgusu adına dikkat çeken özelliklerden biridir. 1800'lü yılların Mahmuresi beklenilmez derecede alışılmışın dışında bir kadındır örneğin. Padişahı uyarması hâlinde tarihin akışını değiştirebileceğini düşünen Vakıf, daha ilk adımda beklenmedik (belki de beklenilmesi gereken) tepkilerle karşılaşır. Padişahtan umduğunu bulamayıp eve döndüğünde, beklenmedik bir şekilde silahlı bir Hürriyetçi tarafından evinden alınıp götürülür. Silah tehdidi altında gidilen yer beklenmedik derecede eğlenceli (sazlı sözlü) bir yerdir. Hürriyetçilere yardımcı olmaya çalıştığı bir anda beklenmedik şekilde onlardan dayak yer. Artık Hürriyetçilerin kendisine kötü davranacağını düşünmeye başladığı anda itibarı beklenmedik şekilde iade edilir. Kendisini muayeneye gelen Doktor Kapolyon, ileriyi görebilen biri olmasıyla beklenmedik bir şekilde ilgilenerek konuyu veliaht Murat Efendi'nin annesine taşır ve böylelikle veliaht Murat Efendiyle görüşmesinin yolunu açar. Son bir kez umutlanarak Murat Efendi'yle görüşmeye

giden Vakıf, beklenmedik şekilde huzurdan kovulur. Tam Mahmure'sine kavuştuğu sırada kayınpederi Hüsamettin Bey torunu Orhan'la birlikte "içeri dalar": Konağın çevresi sarılmış, Hüseyin Avni Paşa'nın adamları kendisini, "ölü veya diri" götürmeye gelmişlerdir. Beklenmedik bir şekilde "zindana" kapatılır. Zindandayken kendisini ziyarete gelen kayınpederince azarlanacağını düşünürken hiç görmediği oranda saygı görür. Vakıf Efendi'nin söyledikleri çıkınca Hüsamettin Bey beklenmedik şekilde saraydaki görevine geri dönmüştür çünkü. Bu beklenilmez gelişmeler, oyuna ilgiyi diri tutmaya yarayan ve oyunda ele alınan konuya ilişkin yeni bilgiler sunarak seyirciyi düşündüren kurgu düzenlemeleri olarak işlev görmektedir.

Oyunda ev/yuva imgesi kadınla örtüştürülür. Bunun gereği olarak evde geçen bütün sahneler Mahmure ile başlar. Ev sahnesinin Mahmure ile başlamadığı tek yer, oyunun sonlarına doğru, Abdülhamit'le görüşmesini tamamlayarak eve dönen Vakıf'ın, evde Mahmure yerine kayınpederi Hüsamettin Bey ve oğlu Orhan'la karşılaştığı sahnedir. Vakıf Efendi'nin karısına kavuşma konusunda sabrının tükendiği bir anda evde karısı yerine kayınpederini ve oğlunu bulması, şaşkınlık yaratan bir gelişme olduğu gibi, evde kendisini bekleyenlerin bekleme gerekçelerindeki önemsizlik dolayısıyla mizah yaratan bir düzenleme olarak da dikkat çekicidir.

> ANLATICI – Vakıf Ağabeyimi tarihçi başı yapacağına, tuttu, başhafiyenin emrine verdi. Ee, Padişah şakası böyle okkalı olur tabii. Şimdi Mahmure Ablama gidiyoruz. Kuş gibi sekmesini, dil dökmesini, baygın bakmasını özlemiştik. *(Hüsamettin ile Orhan yerlerini alırlar.)* Haydi! İllallah sizden be! *(Vakıf, elinde kitap girer.)* Kov şunları ağabey!
>
> HÜSAMETTİN – Bir hususta emrinizi alıp hemen ayrılacağım efendim.
>
> VAKIF – Buyurun.
>
> HÜSAMETTİN – Estağfurullah. *(Sesini alçaltır.)* Abdülhamit'e hizmet etmeye mi devam edeyim? "Murat Efendi akıllandı, yeniden tahta dönebilir" diyorlar, tabii doğrusunu siz bilirsiniz, eğer tahta dönecekse, el altından ona mı çalışayım? Ne tavsiye edersiniz?

> ANLATICI – Adam daha mevsim başında transfere hazırlanıyor.
>
> VAKIF – Söyleyeceğimi, hiç itiraz etmeden yapacak mısınız?
>
> HÜSAMETTİN – Elbette efendim. Sizi dinlemeyen kâfir.
>
> VAKIF – Çok güzel. Öyleyse hemen defol!
>
> HÜSAMETTİN – Anlamadım!
>
> VAKIF – Tekrar ediyorum. Defol!
>
> HÜSAMETTİN – Şimdi anladım efendim!
>
> *(Süklüm püklüm çıkar.* […]*)* (ROT/BO5, 232)

Yazarın oyununda ele aldığı konuya ironik bir yaklaşım içinde olduğu açıktır. Hülya Nutku (1987, 63) bu ironik yaklaşımın olası yararlarını, işlevini şu sözlerle açıklar:

> Seyirci bu ironik bakışın sonunda, bu sözler kesin bir kanı mıdır? Bu sözler tarihsel bir eleştiri midir? Yoksa bu sözlerde toplumun bir ferdi olarak ben mi eleştiriliyorum? Tarih önünde sorumluluğumu yerine getirsem bana da mı "Allah rahatlık versin"? Acaba bunlarla ne anlatılmak istendi? Bütün bunları düşünmeye zorlanır seyirci…

Resimli Osmanlı Tarihi'nde tarihin akışını değiştirmeye çalışan bir yarı aydını alaya alır Özakman. Pek çok bileşene bağlı olan hayatın (tarihin), birilerinin öngörüsü yahut uyarısıyla değişmesi mümkün görünmemektedir. Asıl olan, o hayatı (tarihi) yaşayanların ne derece bilinçli, ilkeli, ahlaklı, dirayetli oldukları ve yaşarken hangi kaygılarla hareket ettikleridir. Tarihi yaşayanların kaygıları, bilinç düzeyleri, benimsedikleri ilkeler, ahlak anlayışları gibi belirleyici unsurlar değişmedikçe tarihin akışının değişmesi mümkün değildir. Nitekim, artık tarih olmuş olanı değiştirmeye çalışan Vakıf, kendi yaşadığı dönemde oğlunu yetiştirme konusunda, karısıyla sorunlarını çözme konusunda yahut rakının fiyatının belirlenmesinde söz sahibi olma konusunda son derece âciz ve çaresizdir. Tarihle ilgilendiği, ülkenin gidişinden memnun olmadığı hâlde kendi hayatı için bile etkinlik gösteremeyen kişilerden oluşan bir toplum nereye gidecekse Vakıf'ın içinde bulunduğu toplum da oraya gidecek; yaşadığı dönemle de, tarihle de

hiçbir şekilde ilgilenmeyen televizyona, futbola ve arabeske meraklı bir topluluğa dönüşecektir.

Oyunun başında "Bu iş böyle gitmez. Bir yolunu bulup politikacıları uyarmak zorundayız." diyen, "Biri çıkıp da padişahları filan zamanında uyarsaydı, koca imparatorluk kâğıt helvası gibi dağılıp gider miydi?" diye düşünen Vakıf, oyunun sonunda pes etme noktasına gelmiştir. Meselenin birilerini uyarmak olmadığı, oyunun başında ifade edilen bu kanaatlerin sonuç getirmemiş olmasıyla net bir şekilde vurgulanmış olmaktadır.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Resimli Osmanlı Tarihi'nde oyun kişileri, toplumsal konumlarına ek olarak, ele alınan konuyla ilgili tutumları çerçevesinde şekillenirler. Oyun kişilerinin toplumsal konumlarını yönetenler, onların hizmetlileri, muhalifler ve tarihin akışını değiştirmeye çalışanlar olarak ifade etmek mümkündür. Aynı kişilerin konuyla ilgili tutumları ise her bir özne bağlamında farklılık gösterir. Oyun kişilerinin bu bağlamdaki özelliklerini, hiçbir şekilde bilgiye ihtiyaç duymayanlar, bilgiden kendi çıkarları için yararlananlar, bilginin kendisini teyit etmesini ya da kendi hesabına uymasını bekleyenler gibi tanımlamalarla ifade etmek mümkündür. Ayrıntısı her ne olursa olsun oyun kişilerinin tarih bilgisiyle kurdukları ilişki, sağlıklı bir ilişki değildir. Tarih bilincinden yoksun kişilerdir onlar. Tarih bilincinden yoksun olmaları durumu ise oyunda bir başka sınıflandırmayı beraberinde getirir: Oyun kişilerinin tarih bağlamındaki bilinç düzeyleri bakımından konumları.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde oyun kişilerini, sahip oldukları bilinç düzeyi bakımından üç ayrı grupta ele almak gerekir. Birinci grupta Anlatıcı Aslan yer alır. Oyunun sahnelendiği döneme ait biridir Anlatıcı. İlgili ya da bilgili biri değildir. Oyunun sahnelendiği dönemde yaşıyor olması ona özel bir anlam kazandırır. Bu anlam, bilgili olmasa da oyunun eksen karakteri Vakıf'ın yaşadığı dönemden daha sonraki bir dönemde yaşıyor olmasından ve sırf bu yüzden kendisinden önce yaşayanların bilmediklerini bilebiliyor, görmediklerini görebiliyor, anlamadıklarını anlayabiliyor olmasından kaynaklanır. İlgili ya da bilgili olmaması, televizyona, futbola ve arabeske meraklı olması oyundaki ağırlığını ortadan kaldırmaz. O ne anlatacağını bile bilmeyen, "dalgasına taş atılmaması hâlinde oyunun sonuna kadar sesini çıkarmamayı" taahhüt eden biridir belki,

ama bütün bu olumsuzluklarına rağmen eksen karakterden on yıllarca öndedir[1]. Oyunun ele aldığı konu bakımından bütün mesele de budur zaten. Nitekim, anlatmayan bir anlatıcıdır Aslan. Bu özelliğiyle Özakman anlatıcıları arasında farklı bir yer edinir.

Oyunun eksen karakteri Vakıf ise 1960 yılına ait biridir. Ülkenin gidişinden kaygılıdır, rakının zamlanmasına içerlemektedir ve gidişata bir dur diyebilmenin sancısı içindedir. Tarihten haberdardır ama zamanını doğru okuyabilecek, ileriyi görebilecek düzeyde bir tarih bilincine sahip değildir. Tarihte olup bitenleri bilse de gününü değerlendiremediğinden yaşadığı dönemi kavrama konusunda kendisinden ileride yaşamış birine göre daha şanssızdır. Tıpkı onun gibi 1960 yılına ait iki kişi daha vardır oyunda: Karısı Mahmure ve oğlu Orhan. Mahmure tarihe ya da yaşadığı dönemin siyasal olaylarına meraklı, onlarla ilgilenen biri değildir. Yalnızca Vakıf'ın karısıdır o. Oğul Orhan ise siyasete, dönemin siyasal gelişmelerine meraklı; yandaşı olduğu siyasal görüş iktidara geldiğinde bütün sorunların biteceğine inanabilen toy bir delikanlıdır.

1960 yılında yaşayan bu iki oyun kişisini ve oyunun sahnelendiği dönemde yaşayan Anlatıcı'yı Vakıf'ın rüyasında da görürüz. 1960'ta yaşanan bir hikâye yansılanırken sahnede, oyunun sahnelendiği zamana ait biri olarak var olan Anlatıcı, 1876'da yaşanan olaylar yansılanırken de bu özelliğini kaybetmez. Hep aynı konumdadır o. Oyunun sahnelendiği dönemde yaşayan biri; ne anlatacağını bilmediği hâlde oyunun anlatıcısıdır. Adı her ne kadar Anlatıcı olsa da anlatmak yerine, -oyunun sahnelendiği zamana ait olma özelliğiyle- yaşanan olaylara -bilinçsizce de olsa- farklı bakış açıları getirerek oyuna/anlatılan hikâyeye boyut kazandırır.

1960'a ait olduğu hâlde değişerek de olsa 1876'da da varlığını koruyan iki oyun kişisinin özel bir yeri vardır oyunda: Varlıklarıyla bir şeylerin değişmezliğine işa-

---

[1] Anlatıcının bu özelliği Yavuz Pekman (2001, 133) tarafından şu şekilde eleştirilir: "Anlatıcının böylesi güncel bir "tip"e dönüşmesiyle, yazar, bir yandan oyunda değindiği toplumsal gerçeklerin güncel bir gözle eleştirilmesini, bir yandan da ikinci bir eleştirel katmanın bu güncel tavra yönelmesini sağlamaktadır. Eleştirinin yöneldiği bu güncel tavır seyircinin kendisinden başkası değildir. Ancak, yazarın anlatıcı tipine yığdığı güldürü boyutu seyircinin bu ikinci eleştirel katmanı kendisine de yönlendirilmesini büyük ölçüde engellemekte, aksine izleyici yazarın alaycı yaklaşımına ortak olarak özeleştiri yerine, kolay yolu seçip anlatıcıyla dalga geçmekte, bu yolla kendini sağaltmakta, Brecht'in hiç de arzulamadığı bir *arınma* yaşamaktadır."

ret ederler. Oğul Orhan 1960'da da, 1876'da üniversitede okuyan, siyasetle ilgilenen, kendi yandaşı olduğu siyasal görüş iktidara geldiğinde bütün sorunların çözüleceğini zannedecek kadar toy bir delikanlıdır. Vakıf'ın karısı Mahmure ise 1960'ta bir erkeğin tercih etmeyeceği, sevmeyeceği, istemeyeceği bir kadın olduğu halde; 1876'da tam tersine dönüşüverir. Şiddetle istenen, arzulanan, beğenilen bir kadındır artık. Bu özelliğiyle de tarihin akışını değiştirmeye çalışan bir erkek için önemli bir çekim gücü oluşturur. Fakat oyunun ele aldığı konu bakımından 1960 yılındaki Mahmure ile aynı konumdadır: Tarihe ve yaşadığı dönemin olaylarına karşı ilgisiz bir kadındır.

Oyunun eksen karakteri Vakıf, rüyasında (1876'da) Vakıf Efendi olduğu halde, 1960 yılındaki Vakıf olduğunun da bilincindedir. Ve bu özelliğini bir an olsun akıldan çıkarmaz. Bu özelliği ve **Resimli Osmanlı Tarihi** gibi bir kitaba sahip olmaktan gelen üstünlüğüyle tarihin akışına yön vermeye çalışır. Oyunun çatışması tam da bu noktada başlamaktadır. Tarihin akışına yön vermeye çalışan Vakıf, ciddi bir dirençle karşılaşır, hiçbir şekilde başarılı olamaz. Başarmak şöyle dursun, değiştirme çabası dolayısıyla pek çok cezaya, aşağılamaya, anlayışsızlığa, şiddete, eziyete maruz kalır.

Tam bu noktada karşısına çıkan oyun kişileri ise oyunun üçüncü grubunu oluşturur. Üçüncü grupta, 1876–1878 yılları arasında yaşayan; tarihi anlama, tarihten haberdar olma, geleceği kurmada bilimden yararlanma gibi kaygıları olmayan bir grup oyun kişisi görürüz. Olacakları bilme yeteneği bakımından Vakıf'tan da Anlatıcı Aslan'dan da geridedir bu grup. Diğer taraftan, yön verilmeye çalışılan onların hayatıdır.

Bu gruptaki kişiler de tıpkı diğerleri gibi öncelikle bilinç düzeyleri ve tarihle/bilimle ilgileri bağlamında nitelik kazanırlar. Vakıf Efendi'nin verdiği bilgileri birer kehanet gibi algılayan bu oyun kişileri, özellikle gelecekte olacakları öğrenme şansına verdikleri tepkiler bakımından farklılık gösterirler.

Abdülaziz, muhaliflerini taklit eden Vehbi Molla'yla vakit geçirmeyi seven, olayları ve kişileri küçümseyen bir padişahtır örneğin. Henüz şehzade iken gördüğümüz V. Murat ise Batılı bir eğitim almış; kendi ülkesine, kendi halkına ait her şeyi küçümseyen, onları adam etme sevdasında biridir. Mithat Paşa gerçekleşebilecek olumsuz gelişmelere karşı son derece hazırlıklı, güçlü, dirayetli bir paşadır; ancak halkla ilişkisi sorunludur ve mücadelesini de bu nedenle kaybedeceği imasına verdiği tepkiyle konumlandırılır. Bu iddiaya karşı son derece kayıtsızdır Mithat Paşa. Öyleki, iddia gerçekleş-

tiği hâlde, iddiayı ortaya atan Vakıf Efendi'yi Taif'te tanımaz bile. Oysa, Vakıf Efendi'yi söylediklerinin çıkması hâlinde kendisinden özür dileyeceği taahhüdüyle sürgüne gönderen odur.

Özakman, II. Abdülhamit'i tarih karşısındaki tutumu dolayısıyla diğerlerinden ayırır. Tarihten kendi çıkarları adına yararlanmış, yararlanmayı bilmiş bir padişahtır o. 33 yıl iktidarda kalmayı başarmış olmasının sırrı burada gizlidir. Nitekim, Vakıf Efendi'nin de, elindeki tarih kitabının da değerini bilen o olur.

Kimisi tahammülsüz, kimisi küçümseyici, kimisi yasakçı, kimisi bencil oyun kişileridir bunlar. Ancak –II. Abdülhamit dışında- hepsinin ortak özelliği tarihten/bilimden yararlanma noktasında isteksiz, gönülsüz oluşlarıdır. Onların bu özellikleri Vakıf Efendi'yi çaresiz bırakır ve onun tüm çabalarına rağmen tarih ırmağı kendi yatağında akmayı sürdürür[1].

Tarihle kurulan ilişki, tarihe yaklaşımda gösterilen tutum alt kademe devlet görevlilerinde daha da farklıdır. Bu kesimin tipik temsilcisi Vakıf Efendi'nin kayınpederi Hüsamettin Bey'dir. Tarihsel bilgiyi rüzgârın ne yönden estiğini anlamada yardımcı bir araç olarak görür Hüsamettin Bey. Tarihe yön verecek konumda, dirayette, güçte değildir. Basit bir memurdur ve ayakta kalmasının tek yolu siyaset dünyasında, devlet üst katlarında rüzgârın ne yandan estiğini anlayabilmesinden geçmektedir.

Bu grubun hemen yanında Hürriyetçiler yer alır. Hiçbir tarihsel bilgiye sahip olmadıkları hâlde tarihin akışını değiştirmeye çalışan kişilerdir onlar. İnandıkları insanların, inandıkları siyasal düşüncenin iktidara gelmesi hâlinde her şeyin düzene gireceği-

---

[1] Bu konuda Ayşegül Yüksel (1997, 111) şu değerlendirmeleri yapıyor: "Yazar, oyunun gelişimi içinde yer alan tarihsel kişilerde yansıttığı özelliklerle "tarihin durmadan yinelenmesi" sorununu belirli bir nedensellik çerçevesi içine yerleştirir. Tarih yinelenmektedir, çünkü insanlığın geçmişteki serüveninden ders almaya çoğu kişi yanaşmaz; insanoğlu nedense hep birey olarak başkalarından çok farklı olduğuna, yeryüzünün onsuz yapamayacağına inanmak ister. Bu nedenle de toplum ve insan adına ortaya konan eylemlerin çoğunda yanlışlar hep doğruları götürmekte, tarihsel süreç içinde hep birbirine benzer bunalım aşamalarına gelinmekte, bunalım hep sıfırdan başlanarak geçiştirilmeye çalışılmaktadır. Sahnede hindi gibi kabararak dolaşan tarihsel kişilerde somutlanan bu genel olgu, oyunun buruk güldürü ortamını belirler. Durum acı, insanın durum karşısındaki tutumu ise gülünçtür. Seyirci sahnede olan biteni izlerken insanoğlunun ağlanacak durumuna güler."

ni zannedecek kadar toydurlar. Bu grup içinde yer alan ve diğer üyelere oranla daha yakından tanıdığımız bir oyun kişisi olan Orhan, oyunda Hürriyetçi gençlerin tipik temsilcisi görünümündedir.

Zaman ve Mekân

Zamana dair pek çok oyunun oynandığı **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde zaman temelde oyunun sahnelenme zamanıdır. Tiyatro sahnesinde, 1960 yılında yaşayan, tarihe merak salmış bir kişi olan Vakıf'ın hikâyesi anlatılacaktır. Ancak hikâyesi anlatılan kişinin asal macerası rüyadadır ve rüyasında zaman 1876–1878 yılları arasını işaret eder. Eksen karakterin tarihin akışına yön verme çabasının başarısızlıkla sonuçlanması üzerine ise tekrar 1960 yılına dönülür ve bütün bunlar aslında sahnede sunulan, gerçekleşen bir oyunun hikâyesinin geçtiği tarihleri ifade eder.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde konu tarih olduğundan, zamanın özel bir önemi vardır. 1960 yılı 26 Mayısında başlayan hikâyede birdenbire 1876 yılı 26 Mayısına geçilir ve böylelikle tarihsel olarak aslında ileride olan 1960 yılı olaylar dizisinin sıralanışında geride kalır. Tekrar 1960 yılına gidildiğinde ise ise oyunun olaylar dizisi açısından geriye gidilmiş olur. Bu ileriye/geriye gidiş gerçekte bir rüyadan uyanıştan ibarettir.

Oyunun sahnelenme zamanına ait oyun kişisi Anlatıcı Aslan'dır. Anlatıcı Aslan oyun boyunca kendi yaşadığı zaman dışında iki farklı zaman dilimine tanık olduğu hâlde, ait olduğu zaman dilimi bilincini hiç kaybetmez.

1960 yılına ait oyun kişileri arasında ise, 1876 yılına gidildiğinde kendisinin aslında 1960 yılına ait olduğunu bilen tek kişi Vakıf olur. Mahmure 1876'ya özgü bir kadına, Orhan da 1876 yılına özgü bir delikanlıya dönüşmüştür.

1876–1878 arasında yaşanan olayların aktörleri ise 1960'tan da, oyunun sahnelendiği zamandan da habersiz kişilerdir.

Bu üç grup insanın bilinç düzeyi, algı düzeyi, bilgi düzeyi farklı olduğundan bunların bir araya gelmesiyle tarih bilincine ilişkin, zamanla sürekli oynanan ustalıklı bir oyun çıkar. Aslında olmayacak olan bir beraberlik, oyun potası içinde ustaca gerçekleştirilerek anlam üretecek şekilde değerlendirilir.

Mekân, diğer göstermeci oyunlarda olduğu gibi, temelde sahnedir. Bir oyun oynanacaktır ve oyunun anlatıcısı, eksen karakteri, kendisiyle bir şekilde karşılaşacak diğer karakterler sahnede oyun mantığı içerisinde bir araya getirilir. Bu bir araya geliş bir hikâye çerçevesinde gerçekleştiği için, o hikâyenin gereği olan sahne düzenlemeleri sırası geldikçe kurulur, işlevi bitince de çok küçük çabalarla ortadan kaldırılır. Oyunda olaylar, Vakıf'ın evinde bir oda (1960'lar), Vakıf Efendi'nin evinde bir oda (1876–1878 yılları arası), Sarayda Abdülaziz'e ait bir oda, Randevuevi, Cezaevi gibi tanımlamalarla ortaya konan 10 ayrı mekânda geçer. Öyleki bu mekânların kimisi, hemen hiçbir dekor parçası içermeden de var edilebilecek mekânlardır. Diğer taraftan, özellikle Anlatıcı'nın varlığı, her şeyin aslında sahnede olup bittiği gerçeğini seyirciye bir an olsun unuttur-maz.

Biçem ve Dil

Resimli Osmanlı Tarihi, açık biçimde ve göstermeci tarzda yazılmış bir oyundur. Kendisinden önce yazılmış oyunlarla karşılaştırıldığında, mizaha daha çok yönelmesi ve sahne geçişlerinde şarkı ve danslara yer verilmesi bakımından özel bir yer edinir.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde sözü edilmesi gereken önemli unsurlardan biri mizahın kullanımıdır. Seyirci oyun boyunca yoğun bir gülmece seliyle karşılaşır. Oyu-nun kurgusu, tarzı yazara gülmece yakalamada büyük avantajlar sunmakta, yazar da bunu ustalıkla kullanmaktadır.

> ABDÜLAZİZ – Siz beni galiba Vehbi Molla'dan daha çok eğ-lendireceksiniz. Söylesin bakalım, mesela yarın ne olacak?
>
> VAKIF – Söyleyeyim sayın Padişahım, 30 Mayısa kadar olan bölümü, gayet iyi çalıştım. Yarın Mithat Paşa bazı nazırlarla gizli görüşmeler yapacak.
>
> ABDÜLAZİZ – Her gün yaptığı iş o. Başka?
>
> VAKIF – Savunma Bakanı yani sizin anlayacağınız, Serasker Hüseyin Avni Paşa, sarayı gören tepelere toplar yerleştirilmesi için emir verecek.
>
> ABDÜLAZİZ – *(Toparlanır.)* Anlamadım!

VAKIF – Bahriye Nazırı, sarayın denizden kuşatılması için hazırlık yaptıracak.

ABDÜLAZİZ – *(Biraz daha yüksek)* anlamadım!

VAKIF – Harbiye Kumandanı, Harbiyelilere, talim bahanesiyle cephane dağıttıracak. Donanma Kumandanı ise…

ABDÜLAZİZ – *(Çok sert)* Neler zırvalıyor bu, Hüsamettin?..

HÜSAMETTİN – Ben dışarıda beklesem…

ABDÜLAZİZ – Höt! Kımıldama, paralarım! Cevap ver, ne demek istiyor bu herif?

HÜSAMETTİN – *(Titreyerek.)* Emrinize uyarak yarın olacakarı arz etmeye çalışıyor efendimiz.

ABDÜLAZİZ – *(Vakıf'a)* Sebepsiz yere bizi çalyaka tahttan mı indirecekler demek istiyorsun, şom ağızlı deyyus?

VAKIF – Sebepsiz olur mu? Sebepsiz yaprak bile kımıldamaz sayın Padişahım.

ABDÜLAZİZ – Sebep ne, uğursuz suratlı münafık?

VAKIF – Birinci sebep, Kanun-u Esasi hazırlanmasına izin vermeyişiniz olup…

ABDÜLAZİZ – Kes, alçak! Atalarım, Viyana kapılarına Kanun-u Esasi gücüyle mi dayandılar?

ANLATICI – Ama ne!

ABDÜLAZİZ – Birkaç Frenk mukallidi istiyor diye, beş yüz yıllık düzen değiştirilir mi mankafa?

ANLATICI – Lafa bak lafa!

ABDÜLAZİZ – Halkın istemediği hürriyeti, halka zorla vermek, zulüm değil midir, salak? Üç-beş sersem, bizim kurduğumuz donanmayı, bizim getirttiğimiz silahları, bize karşı kullanıp da bizi devirecek ha? Haydi oradan budala! Bunlar Mithat Paşa'nın ham hayalleri, sarhoşluk hezeyanları! Bak Hüsamettin! Dedikoduları duya işite, bu şaşkının aklı çürümüş. Allah şifa

> versin! Ama bre cennet öküzü, sen hangi akla hizmet, bu divaneyi peşine takıp da buraya getirirsin? Bir daha gözüme görünme, balkabağı! Haydi, defolun beyinsizler! *(Hüsamettin ve Vakıf, geri çekilirler.)* Ulan, gerekli olsaydı, Kanun-u Esasiyi, atam Kanuni hazırlamaz mıydı? *(Öfke ile çıkar.)* (ROT/BO5, 194–195)

Ayşegül Yüksel (1997, 109–110) oyunun bu bağlamdaki niteliklerini şu sözlerle değerlendirir:

> Oyunda hareketi ateşleyen öge, Vakıf Bey'in "Resimli Osmanlı Tarihi" adlı kitapta okuduğu 1876 yılına ilişkin olaylarla, içinde yaşadığı 1960 Mayıs'ının olayları arasında kurduğu koşutluktur. Bu önemli saptamayı yaparak Amerika'yı bir kez daha keşfetmiş olan Vakıf Bey'in taşkın coşkusuna karısı ve oğlundan gelen aşağılayıcı tepkiyle oyunda güldürü ortamı yaratılır. Güldürüye bu biçimde girilmesi, Vakıf Bey'in oyun boyunca sürdüreceği acınası-gülünç konumu ve oyunun tonunu belirlemede önemli bir işlev taşımaktadır. Sonra Vakıf Bey'in uykusunda zaman tüneline girip 1960'lar Ankarası'ndan 1876 İstanbulu'na gittiğini görürüz. Güldürü üç yeni boyut kazanmıştır. 1876 olaylarının sonrasının bilindiği bir zaman diliminden 1876 yılının olaylarının öncesine gelen Vakıf Bey'in yazılı belgelere geçmiş bir tarih sürecini tüm çabasıyla değiştirmeye çalışması oyunun temel olay örgüsünü oluşturur. Vakıf Bey'in bu yöndeki çabası mantık dışıdır, bu nedenle de gülünçtür; oyunun temel güldürü özelliği bu oyun kişisinin içinde bulunduğu çelişkili durumdan kaynaklanır; güldürünün düşündürmeye yönelten işlevi de bu duruma bağlı olarak gerçekleştirilir. Baş oyun kişisinin 1876'lara, 1960'ların kavramlarını, bulgularını, olaylarını, sokak adlarını götürmesi ve 1876'nın insanlarıyla arasındaki "zaman yanılması" yoluyla kendi neden olduğu- iletişimsizlik ise yazarın fantezi gücünü arı güldürü üretmek için kullanmadaki ustalığını olumlu bir biçimde sergilemektedir. Güldürünün üçüncü boyutu, Vakıf Bey'in eli maşalı karısının nazlı bir Osmanlı dilberine, şımarık, saygısız, eylemci oğlunun da akıllı us-

> lu, saygılı bir medrese öğrencisine dönüşmesiyle biçimlenir. (Bu üçüncü güldürü boyutu nedense oyunda git gide daha bir ağırlık kazanacak, zaman içinde aşınmaya başlayacaktır.)

Yüksel (1997, 111) yazarın bu konuda dengeyi tutturamadığına dair kanaatini ise özellikle dile getirir:

> Ancak, öykünün gelişimi içinde oluşan güldürü boyutlarının üst üste yığılmasıyla sürekli bir kahkaha seline tutulan seyirciye bu bağlamda uzun boylu düşünme fırsatı bırakılmadığı görülmektedir. Özellikle, Vakıf'ın karısına duyduğu cinsel özlemden kaynaklanan güldürünün git gide yoğunlaşması, yazarın tek kaygısının seyirciyi "güldürmek" olduğu izlenimine bile yol açabilmektedir. "Özakman'ın zekice buluşları ve yazar kişi ustalığıyla ürettiği güldürü amacını aşıyor mu" sorusu bu noktada gündeme gelmektedir.

Oyunda mizah yaratan unsurlardan biri, zamanın algılanmasındaki zorluklardır. 1960 yılına ait biri olan Vakıf Efendi, 1876'da da, daha sonra 1960'a döndüğünde de olayları, durumları, kişileri birbirine karıştırır örneğin.

> VAKIF - *(Yarı doğrulur.)* Fayton mu? Mahmure, yoksa polis, izinsiz gösteri yaptı diye oğlanı tutuklamak için kapıya dayandı da, alıştıra alıştıra bana bunu mu söylemek istiyorsun? (ROT/BO5, 180)
>
> ….
>
> MAHMURE - Ne olur yapmayın, tutun kendinizi.
>
> VAKIF – Tutamam Mahmure, elimde değil… Sen bunu görseydin… Hukuk Fakültesine giderken… ilerde yani… Hürriyet diye dört döndüğü günlerde… (ROT/BO5, 186)
>
> ….
>
> VAKIF - Anlatayım efendim. Eski Mahmure ile… yani gelecekteki Mahmure ile bir türlü geçinemezdik. […] (ROT/BO5, 189)

Anlatıcı oyuna dair yorumlarını kendi bilgileri/ilgileri ölçüsünde yaparken olmadık benzetmelere, olmadık yanlış anlamalara imza atar:

> […] Ah Vakıf Ağabeyciğim ah. Pehlivan Padişah'la güreş tutarsan, sonu böyle olur. İki elense, bir kafakol, böyle tuş olursun işte! […] (ROT/BO5, 195)

> […] Eğer bu Vakıf Ağabeyimde akıl varsa, ben de Hülya Avşar'ım. […] (ROT/BO5, 203)

> […] Elâlem bir padişahtan üç oyun çıkarırken, bu şaşkın yazar, bir oyuna üç padişah koymuş. Düpedüz israf! Allahtan otuz altı padişah var. Bütün yazarlarımıza yeter de artar bile. […] (ROT/BO5, 203)

> […] İkinci yarı hızlı başladı. Daha ilk dakikada golü yedik. […] (ROT/BO5, 211)

> […] Haydaaa! Bizim Hürriyetçiler, hürriyetine kavuşur kavuşmaz, adamı sıkboğaz etmeye geldiler. […] (ROT/BO5, 215)

> […] Bu şaşkoloz da, her günü arife, ertesi günü bayram sanıyor. […] (ROT/BO5, 216)

> […] Şimdi, Mahmure Hanımın yerine, Mithat Paşa seyredilir mi be? […] (ROT/BO5, 218)

> […] Haa, mesele anlaşıldı. Mithat Paşa, Osmanlı Devleti'nin teknik direktörüymüş. Adam, takımı istediği gibi kuruyor. […] (ROT/BO5, 219)

> […] Bu sefer 13'ü tutturamadın, ha? […] (ROT/BO5, 226)

> […] Adam daha mevsim başında transfere hazırlanıyor. […] (ROT/BO5, 232)

Resimli Osmanlı Tarihi'nde şarkı özleri, yeterince anlatılamayanı anlatmaya, söylen(e)meyeni söylemeye, oyuna ait önemli bir hususu daha özlü bir anlatımla ortaya koymaya yarar. Bunun önemli örneklerinden biri 1876'daki Mahmure'nin nasıl bir kadın olduğunu anlatan şarkıdır:

> Elinde cımbızı, aynası,
>
> Cumbada oturur, Mahmure,

Bitince yatsı namazı

Tumba da yatağa, Mahmure.

Rastık çekerek Mahmure,

Yastık dikerek Mahmure,

Yaşar kafeste kuş gibi

Sek sek sekerek Mahmure

Olurken her şey tarihin

Tenceresinde aşure,

Kahve de içer keyifle

Penceresinde Mahmure.

Şıkır da şıkır Mahmure,

Fıkır da fıkır Mahmure,

Bozmasa Vakıf işleri

Tıkır da tıkır Mahmure. (ROT/BO5, 215)

Bir diğer önemli örnek, tarihin ne olduğu üzerine yazılmış şarkıdır. Nitekim oyunun başında sunulan şarkı, tematik değeri dolayısıyla oyunun sonunda da tekrarlanır.

Oyunda dile ilişkin en dikkat çekici düzenlemelerden biri kimi sözlerin birer kalıp olarak tekrarlanması uygulamasıdır. 1960'ın Mahmure'siyle 1876'nın Mahmure'si arasındaki benzerlikler, her iki dönemde de tekrarlanan kalıp sözler yardımıyla ortaya konur örneğin.

MAHMURE - Hesap merakı bitti, şimdi de kitap merakı çıktı.
Ne okuyorsun?

VAKIF - Resimli Osmanlı Tarihi.

MAHMURE - Tuzlayayım da kokma. İlle bir şey okuyacaksan roman oku da, kadın ruhunu öğren biraz! Keşke çirkin olsaydım, talihim açık olurdu. Kocamdan gülemedim, oğlumdan gülerdim hiç olmazsa. Ama nerdeee? (ROT/BO5, 175)

….

MAHMURE - Yo efendim, yetti. İşte söylüyorum, ya Mithat Paşa, ya ben!

ANLATICI - Harika!

MAHMURE - İkimizden birini seçin efendim. Evde kalırsanız, kulunuz köleniz olurum. Giderseniz, bir daha aynı yastığa baş koymam sizinle. Koyarsam, ölünüzü öpeyim.

VAKIF - Yapma Mahmure. Beni canlıyken öp diye çıldırıyorum ama olmuyor, araya ille bir aksilik giriyor. Bu son!

MAHMURE - Keşke tarih okuyacağınıza…

VAKIF - Roman okusaydım değil mi?

MAHMURE - Evet efendim.

VAKIF - Kadın ruhunu öğrenirdim.

MAHMURE - Nasıl bildiniz böyle söyleyeceğimi?

VAKIF - Bilmez olur muyum hayatım? (ROT/BO5, 217-218)

1960'ın Orhan'ıyla 1876'nın Orhan'ı arasındaki benzerliklerin ortaya konmasında da aynı yöntem benimsenmiştir. Her iki Orhan da kendi siyasal yandaşları bir başarı kazandığında bu başarıyı aynı sözle karşılar: "Bu iş burada biter!". Her iki Orhan da "yumurta pişirmesini bile" beceremememektedir.

Özakman, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde Anlatıcı'ya yeni bir boyut kazandırır. Anlatmayacak olan, "ne anlatacağını bilmeyen" bir anlatıcıdır bu. Çünkü işlevi anlatmak değildir; varlığıyla, oyuna tanıklığıyla anlam kazanacak ve kazandıracak bir oyun kişisidir o. Nitekim oyunu anlatma, oyunun gidişatına dair bilgi verme tutumu çok seyrek olarak karşımıza çıkar. Oysa tanıklığıyla, bütün cahilline rağmen söylediği sözlerle oyuna farklı bir boyut kazandırır. Anlatıcı Aslan sayesinde tarihsel olarak önde olmanın

olup biteni kavramada avantaj olduğunu fark ederiz. Anlatıcı'yla somutluk kazanan önemli bir tespittir bu.

Anlatıcı temel işlevinin yanında ek işlevler de yüklenir. Merak edeceği kimi hususlarda seyirciye bilgi verilmesini sağlar örneğin. Mithat Paşa tarafından Taif'e sürülen Vakıf Efendi'ye Taif'in nerede olduğunu sorar. Seyirci adına sorulan bir soru gibidir bu. Cevap da seyirciyi bilgilendirecek şekilde gelir: "Arabistan Yarımadasının güneyinde." (ROT/BO5, 229).

Resimli Osmanlı Tarihi'nde dikkat çeken bir diğer husus da, verilen tepkiler sayesinde sahnede olup biten her yeni şeye yeni boyutlar kazandırılması uygulamasıdır. Oyunun parçaları (oyundaki bir varlık, bir sorun, oyunun konusu, oyun kişileri) genellikle tek bir bakış açısıyla ortaya konmaz; en az iki farklı bakış açısı tarafından yüklenen anlamla var olur, boyut ve derinlik kazanır. Hürriyetçilerin pahalı bulduğu rakı Anlatıcı Aslan için son derece ucuzdur örneğin (Rot/BO5, 200-2001). 1960'ta iki ay içerisinde üç kişinin ölmüş olmasını dehşetle karşılayan Vakıf karşısında Anlatıcı çok daha sakindir; tepkisi farklı olur bu yüzden: "O da bir şey mi ağabey? Bu konuda artık çok ileriyiz." (ROT/BO5, 174). Ülkenin gidişinden rahatsız olan Vakıf karşısında oğlu Orhan sevinçlidir. Bir şeylerin kötüye gitmesini kendi yandaşlarının zaferi olarak görmektedir o (ROT/BO5, 176–177). Resimli Osmanlı Tarihi onu okuyabilen ve tarihe meraklı bir kişi için çok değerli bir kitap; onu okuyamayan, okuma isteği de duymayan Mahmure için "Vakıf'ın zihnini yoran Frenkçe bir kitap"tır. Vakıf Efendi'nin bir takım bilgilere sahip olduğunu anlayan Hüsamettin Bey bu bilgileri "taht kurtarmak için" kullanmak üzere yola çıkarken onun hemen ardından oğul/torun Orhan da aynı bilgileri kendi siyasi hareketinin başarısı için kullanmak üzere (taht yıkmak üzere) yola çıkar (ROT/BO5, 191–192). Hürriyetçilere tarihsel bilgi veren, onlara yardımcı olmaya çalışan, bunun için veliaht Murat Efendi'nin tahta çıktığında delireceğini söyleyen Vakıf Efendi, Hürriyetçilerden dayak yer: Vakıf Efendi için değerli olan bilgi Hürriyetçiler için istenmeyen, kötü niyet barındıran bir iddiadır (ROT/BO5, 201–202). Doktor Kapolyon sayesinde Resimli Osmanlı Tarihi kitabını tekrar ele geçiren, oradaki bilgiden yararlanıp zindandan kurtulacağını zanneden Vakıf Efendi bu gelişmeye fazlasıyla sevinir. Anlatıcının yaklaşımı ise çok farklıdır ondan: "Eyvah!" (ROT/BO5, 214). Rüyasının sonlarında Mahmure'ye kavuştuğunu zanneden Vakıf Efendi sevinçlidir: "Mutlu-

luktan uçuyorum Mahmure" der karısına. Mahmure ise başka bir yaklaşım getirir hemen: "Hayır efendim, sızıyorsunuz." (ROT/BO5, 235).

Günlük hayattan alınma, son derece aşina olduğumuz varlıkların hiç umulmadık benzetmelerde kullanılması, Özakman'a özgü dil kullanımının dikkat çekici uygulamaları arasında yer alır. Özakman oyununda padişahları "bol kepçe" kullandığı gibi, benzetmelerine malzeme yaptığı varlıkları/imgeleri de "bol kepçe" kullanır. Memleket "herkesin ayrı telden çaldığı" bir içki sofrasına benzetilir örneğin (ROT/BO5, 176); imparatorluğun dağılışı ise kâğıt helvasının dağılmasına (ROT/BO5, 176). Tarihteki Mahmure "bir içim su", "lokum", "taze lahmacun"dur (ROT/BO5, 183). Aynı kişi oyunun bir başka yerinde "kuştüyü yastığa" benzetilir (ROT/BO5, 188). Yürüyüşü ise "bahar seli gibi"dir (ROT/BO5, 192). Tarihin "aile sırrı" olmadığına hükmedilir (ROT/BO5, 196). Bunlar kolay algılanabilecek olduğu kadar da çarpıcı benzetmelerdir. Oyun sanatının kuralları dâhilinde etkili bir dile ulaşıldığı açıktır.

Üslup açısından dikkat çeken bir diğer husus da yazarın anlatmak yerine göstermeye ağırlık veriyor olmasıdır. Her fırsatta göstermeyi yeğler Özakman. Tiyatro sanatının en temel özelliğine riayet etmede son derece titizdir.

> VAKIF - [Orhan'a] Yaklaş bakayım. *(Orhan korkuyla yaklaşır.)* Aa! Dur, dur! *(Orhan durur.)* Aman Mahmure, oğluma "Gel," diyorum, geliyor, "Dur," diyorum, duruyor! Olacak iş değil! Otur şöyle yanıma.
>
> ORHAN - Estağfurullah.
>
> VAKIF - Anlaşıldı, ben bu oğlanla konuşamayacağım. Öbürü terbiyesizliğinden oturmazdı, bu terbiyesinden oturmuyor. *(Mahmure gözüyle işaret eder, Orhan ilişir.)* (ROT/BO5, 186)

Göstermeye verilen önem sahne giriş çıkışlarında da kendini gösterir. Sahne giriş çıkışları, oyunda gerçekleşen olaylar ve oyun kişilerinin bu olaylara verdiği tepkiler hakkında bilgi verecek şekilde düzenlenmiştir. Taklit de göstermenin, göstererek anlatmanın yöntemleri arasındadır. Abdülaziz'i eğlendirmeye çalışan Vehbi Molla'nın Mithat Paşa taklidi seyirciye Mithat Paşa hakkında fikir verir örneğin.

> VEHBİ MOLLA - […] *(Mithat Paşa olur.)* Önce müsaadenizle ve şerefinize, rakıdan bir yudumcuk alayım. *(Güya içer.)* Oh

> be!. *(Elinin tersi ile ağzını siler.)* Malum-u âliniz, bir ara Frengistan'da bulunmuştum. Gördüm ki bu rezil Frenkler, bizden fersah fersah ileriler. Aman yahu, bunun bir sebebi olmalı dedim. Araştırmaya koyuldum. Mesele anlaşıldı. Hepsinin ya bir Kanun-u Esasi'si var, ya da bir Meclis'i. Bazılarında tuhaftır, ikisi birden var. Bu bilgiyle memlekete döndüm ama heyhat! Ben "Teşkilat-ı Esasiye" diyorum, millet "teşkilatı esaslı" anlıyor. (ROT/BO5, 192–193)

Hasan Erkek (1999a, 149–150) "oyun içinde taklit" olarak adlandırdığı bu uygulamanın işlevlerini şu sözlerle değerlendiriyor:

> Abdülaziz, dalkavuğu Vehbi Molla'ya yaptırdığı taklitle Mithat Paşa'yı küçümsemekte, adeta ondan intikam almaktadır. Çünkü kaba anlamıyla taklit, birinin taklidini yapma, küçümseme ve alay da içerir. Mutlakiyet yanlısı Abdülaziz, Meşrutiyetçi Mithat paşa'nın komikleştirilmiş taklidine gülerek, ona olan öfkesini bu yolla dışavurmuş olur.
>
> Resimli Osmanlı Tarihi oyununda, Abdülaziz, ilk defa bu sahneyle karşımıza çıkmıştır. Bu sahnede Mithat Paşa'yı dalkavuğu olan Vehbi Molla'ya taklit ettirmesi, bizi Abdülaziz'in kişiliği hakkında da bilgilendirir. Dalkavuk Vehbi Molla ise, Mithat Paşa'nın taklidini, Abdülaziz'in "gönlüne göre", onun hoşlanacağı biçimde yaparak sıfatının hakkını vermektedir.
>
> Sözkonusu taklit, içinde yer aldığı sahneyi anlamca pekiştirdiği gibi, oyunun eğlendirici yanına da hizmet etmektedir. Mithat Paşa'nın sözlerinin ve davranışlarının abartılarak taklit edilmesi, içki içmesinin ayyaşlık imajıyla vurgulanması, anayasa gibi ciddi bir konunun, paşanın bir saplantısı olarak gösterilmesi (Kanun-u Esasiyi sarhoş bir halde oynayarak söylemesi) eğlendirici olduğu kadar, bir siyasi karalama örneği olarak da düşündürücüdür.

Resimli Osmanlı Tarihi, geniş anlamıyla bir oyun olarak kurgulanmıştır. Oyun olma özelliği yazara, zaman geçişlerinden mekân değişimlerine, olayların kurgulanmasından oyun kişilerinin oluşturulmasına kadar pek çok kolaylık sağlar.

> ANLATICI - [Gecesini zindanda geçirecek olan Vakıf Efendiyi teselli eder.] Aldırma ağabey. Allah rahatlık versin. Sabah ola hayrola. *(Vakıf uzanır yatar. Işık söner ve yanarken, horoz öter.)* Oldu bile.
>
> 3. GÖREVLİ - *(Heyecanla girer.)* Efendi hazretleri! Efendi hazretleri! Uyanın! Bu gece neler oldu neler… Doktor Kapolyon Efendi geldi, o anlatır. (ROT/BO5, 213)

Resimli Osmanlı Tarihi'nde söyleşim düzeni de bir oyun oynuyor olmanın geniş olanaklarından yararlanarak kurulur. "Efendiciğim! Sizsiz, gözüme uykular girmedi," diyen karısına Ahmet Arif'ten yapılan bir alıntıyla cevap verir Vakıf Efendi: "Ah. Ben de hasretinden prangalar eskittim." (ROT/BO5, 217). Sahneleri değiştirme görevi Anlatıcı Aslan'a ait olduğundan, Mithat Paşa tarafından Taif'e sürülen Vakıf Efendi sürgün yerine sevk edilmeyi ondan bekler. Anlatıcı sayesinde sahne değişecek, Vakıf Efendi de Taif'e gitmiş olacaktır; bunu mümkün kılan oyun mantığı dile de yansır.

> VAKIF – Haydi dostum, sevk et beni Taif'e, kapansın bu sahife!
>
> ANLATICI – Öyleyse elveda İstanbul!...
>
> *(Arabesk müzik ve dans. Biterken, Vakıf girer. Ceketsiz, oturur; mendiliyle terini kurular. Elinde mektup.)*
>
> ANLATICI – *(Yelpazelenerek)* Ne o Vakıf Ağabey?
>
> VAKIF – Orhan'dan mektup. (ROT/BO5, 226)

Aynı şekilde Vakıf Efendi'nin sürgünden dönüşü de Anlatıcı yardımıyla kurulan bir oyun aracılığıyla olur. Vakıf Efendi'yi Taif'ten uğurlayan da, İstanbul'da karşılayan da Anlatıcı Aslan'dır.

> VAKIF – *(*[Hürriyetçilerin saldırısından] *Kaçarak)* Galata rıhtımında buluşalııııım!
>
> ANLATICI – Tamam ağabey, senden önce oradayıım!
>
> *(Bir İstanbul ezgisi girer… Vapur düdüğü… Martı sesleri. Galata rıhtımındayız.)*

> ANLATICI – Vakıf Ağabeyim, iki yıl sonra İstanbul'a döndü, Mısır postasından Galata rıhtımına çıktı.
>
> *(Vakıf, tahta bir bavulla girer. Karşılayan yoktur.)*
>
> VAKIF – Merhaba Aslan.
>
> ANLATICI – Merhaba ağabey. Hoş geldin. (ROT/BO5, 229)

Oyununu bir oyun olarak kurgulamada yeni olanaklardan da yararlanır yazar. Daha önceki düzenlemelerine ek olarak oynanan oyunun yazarını da –her ne kadar sahnede görünür kılmasa da- bir oyun kişisine dönüştürür.

> ANLATICI - Ah Vakıf Ağabey ah, karıcığını bir kere bile kucaklamak kısmet olmadan gidiyorsun. *(Seyircilere döner.)* Birinci Perde burada bitti galiba. Ben de perde arasında, Mahmure ablamı teselli ederim, *(1. Kız girer.)* ne oluyor kızım?
>
> 1. KIZ - Bir not var, Aslan Ağabey.
>
> ANLATICI - Kimden? *(Alır.)* Ooo. Yazardanmış. Bakalım ne diyor tam perde biterken? *(Okur.)* "Oğlum Aslan, sen biraz dışarıda dolaş, hava al, Mahmure Hanımla ben meşgul olurum!" (ROT/BO5, 209)

Aynı bağlamdaki bir başka uygulama da bir oyun kişisinin oyundaki durumu, düşünceleri, duyguları yüzünden oyunu sonlandırmaya kalkışmasıdır. İstanbul'a ulaşmayı başardığı hâlde karısına bir türlü ulaşamayan Vakıf Efendi isyan eder:

> VAKIF - […] Canıma yetti be! Kimse kusura bakmasın! Bu oyun burada biter! Işıkları yakın! Kapıları açın! Haydi, herkes evine! Kapat perdeyi evladım! Çabuk!
>
> MAHMURE - Gidiniz efendim.
>
> VAKIF - Efendim?
>
> MAHMURE - Sonunda bana dönecek değil misiniz? İşinize bakın. Canınız sağ olsun! *(Fısıldar.)* Hamamı yaktım. Sofranız hazır. Siz gelene kadar gözlerimi bile kırpmam.
>
> VAKIF - Öyleyse peki Mahmurem. Oyuna devam! (ROT/BO5, 230)

Oyunla hikâyeyi harmanlama yöntemlerinden biri de, dekor parçalarının sahneye oyun kişilerince getirilip götürülmesi uygulmasıdır. Padişah Abdülhamit'in üzerinde çalıştığı koltuk iskeletini, isteği üzerine yardımcısı sahneden çıkarır örneğin. Oyunun başında sahnede sızan Vakıf'ın battaniyesini örten de Anlatıcı olur. Böylelikle seyredilenin oyun olduğu bir an olsun unutturulmaz.

Yazarın bu bağlamda yararlandığı tekniklerden biri de anakronizm'dir. Vakıf Efendi, Mahmure'nin kendisini karşılamak üzere Galata rıhtımına gelmeyeceğini iddia eden Anlatıcı'ya çıkışır: "Ağzını hayra aç, televizyon çocuğu!" (ROT/BO5, 226). 1960'ın sonrasını bilmeyen birinin televizyon çocuğu tamlamasından haberdar olması mümkün değildir elbet ama ortaya çıkan fırsat, anakronizm yoluyla, ekonomik ve çarpıcı bir anlatım yakalama yönünde değerlendirilir.

Oyun kişilerini tanıtmada, başlayacak yeni sahnenin anlamına ilişkin ipucu vermede efektten yararlanılır. İkinci Perde "trampet sesleriyle açılır" örneğin. Serasker Hüseyin Avni Paşa'nın huzurundayızdır çünkü. Mithat Paşa sahnesini başlatan efekt "farfar" olur: "(Farfar duyulur. Bir yandan Hürriyetçiler, Vakıf, Hüsamettin ve Orhan, öbür yandan Mithat Paşa girerler.)" (ROT/BO5, 218). Vakıf Efendi'nin Taif'ten İstanbul'a dönüşü anlamına gelen Galata rıhtımı sahnesi "bir İstanbul ezgisi", "vapur düdüğü" ve "martı sesleri"yle başlar (ROT/BO5, 229). Oyunu oluşturan unsurların değerini ve anlamını ortaya koymada işlevsel olan bu uygulama, aynı zamanda, yazarın sahnenin anlatım olanaklarını kullanmada ne kadar titizlendiğinin de kanıtıdır.

Dil kullanımında sıklıkla rastlanan uygulamalardan biri söz oyunlarıdır. Tarihin akışını değiştirmeye çalışan Vakıf, 1960 yılında, Meşrutiyet Caddesiyle Mithat Paşa Caddesinin kesiştiği köşede bir bodrum katında oturmaktadır örneğin (ROT/BO5, 181). Kasap, bakkal, manav, ev sahibi gibi cinler tarafından sürekli çarpılan Vakıf'ın kendini "cin gibi" hissetmeye hakkı yoktur (ROT/BO5, 176). Vakıf kafasının karışmasını tehlikeli bulur: "Sen neler diyorsun Mahmure, yapma Allah aşkına! Memur adamın kafası bir, bütçesi iki, bunlar bir karıştı mı, bir daha kimse toparlayamaz." (ROT/BO5, 180). Hüsamettin Bey, damadı Vakıf'tan duyduğu sözler karşısında öfkelenir: "Efendi, basiretimizi bağlayıp kızımı aldığın yetmedi, şimdi de canımı mı almak istiyorsun?" (ROT/BO5, 190). Kanun-u Esasi'yi ilan etmeme kararlılığında olan Abdülaziz, tutumunun nedenini bir söz oyunuyla açıklar: "Ulan, gerekli olsaydı, Kanun-u Esasiyi, atam

Kanuni hazırlamaz mıydı?" (ROT/BO5, 195). Abdülaziz'le görüşmeden umduğunu bulamayan Hüsamettin Bey damadına çıkışır: "Allah cezanı versin efendi! Beni işimden ettin! Kızımı perişan ettin! Kendini rezil rüsva ettin! Acemi cinci! Topladın cinleri, şimdi de dağıtamıyorsun!" (ROT/BO5, 208). Daha da artırılabilecek olan bu örneklerin pek çoğunda belli bir yöntemin kullanıldığını görmek mümkündür. Yazar yardımcı fiillerle oluşturulan bileşik fiillerin anlam çeşitliliğinden yararlanarak söz oyunları kurmaktadır. Bu yolla mizah üretildiği gibi, etkili bir anlatım da elde edilir.

Yazar, önceki oyunlarında olduğu gibi **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde de hitap ve adlandırmalara özel bir önem verir. Oyunda kişiler için kullanılan, "Yezit oğlan", "gariban Osmanlılar", "rezil Frenkler", "çok maskara adem", "şom ağızlı deyyus", "uğursuz suratlı münafık", "cennet öküzü", "şaşkın yazar", "medeniyet düşmanı namussuz", "acemi cinci", "avanak balıklar" gibi tamlama nitelikli orijinal adlındırmaların yanında olguların, kavramların da çeşitli adlandırmalar yoluyla etkili bir şekilde ortaya konduğuna tanık oluruz. Tarih kavramı üzerinde duran şarkı bu uygulamanın önemli bir örneğidir:

KORO/DANS

İtiş, kakış, yaygara,

Bir acayip manzara,

Bin bir türlü numara,

Tarih bir curcunadır.

Geçmiş ile gelecek,

İç içe yan yanadır,

Kat kattır yaprakları,

Tarih bir lahanadır.

Bir eli oynaştayken,

Bir eli de iştedir,

Herkes tetik durmalı,

Tarih bir aşüftedir.

Canı çeker ne görse,
Geleceğe gebedir,
Öğütür taşı bile,
Tarih bir işkembedir.

Kül yutmuyor velakin,
Bilmem kaç bin senedir,
Sır da tutmuyor hain,
Tarih bir çalçenedir.

Dün banaydı cilvesi,
Yarın belki sanadır,
Gelmez açık vermeye,
Tarih bir kaynanadır.

Burada biter latife,
Şu sözümüz ciddidir,
Hepimizi tartıyor,
Tarih bir terazidir. (ROT/BO5, 178-179)

Resimli Osmanlı Tarihi, deyimler bakımından da son derece zengindir. Çoğu kalıp hâlinde bir benzetmeyi de içeren deyimler, oyuna son derece canlı ve renkli bir söyleşim düzeni kazandırmanın yanında, ele alınan dönemin ruhunu yansıtmada da işlevsel olabilmektedir. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.)

Yazarın etkili ve renkli bir dil oluşturmada yararlandığı yöntemlerden biri de imalı/üstü örtük anlatımdır. Vakıf'ın karısıyla birlikte olmasının adı "tarih çalışmak"tır örneğin, bir defalığına da "vedalaşmak" olarak geçer.

Dil bağlamında gerçekleştirilen yeni bir uygulama da oyunun şarkı sözlerinden alınan parçaların diyalog örgüsünde kullanılması, bir durumun şarkı sözleri yardımıyla imge düzeyinde tarif edilmesidir. Yazar bunu yaparken alıntıyı göstermek adına tırnak işareti dahi kullanır.

> VAKIF - […] Osmanlıların garibanlığı filan artık umurumda bile değil!. Aklım fikrim evde, Mahmure'de. Ne yapıyor?
>
> HÜSAMETTİN - Yavrum "oturur penceresinde."
>
> VAKIF - Aah.
>
> HÜSAMETTİN - "Sütlaç pişirir tenceresinde."
>
> VAKIF - Aah. (ROT/BO5, 213)

Oyunda yer alan bir şarkının, oyunda yansılanan hikâye içinde kullanılması ve bu yolla anlam üretilmesi de benzeri bir başka yöntem olarak karşımıza çıkar. Mahmure ile Vakıf Efendi'nin kavuşma sahnesi bunun tipik bir örneğidir.

> MAHMURE - *(Şarkı söyler.)* "O boy pos, o endam/ Efendime maşallah.."
>
> VAKIF Sakin ol karıcığım. Şu veledi de savayım, ondan sonra baş başayız. (ROT/BO5, 232)

Özakman, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde sahne dilinde ekonomiye daha da önem verir. Vakıf Efendi'nin zindana atıldığını gösterir tek aksesuar parçası ayağına bağlanmış gülledir örneğin. Vakıf'ın sürgün zamanlarını anlatan sahnede alnının terini silmek için kullandığı mendil Taif'in sıcağını anlatır. Diğer taraftan, Taif'ten İstanbul'a dönen Vakıf'ın elinde yalnızca bir "tahta bavul" vardır.

Hülya Nutku (1987, 49), Özakman'ın dildeki başarısını **Resimli Osmanlı Tarihi** bağlamında şu sözlerle dile getirir:

> Oyunda gördüğümüz gibi kıvrak, akıcı bir dili olan Özakman, ilgiyi konuşmalardaki canlılıkla ayakta tutmayı yeğlemektedir. Bu nedenle bu oyunda dil önemli ögelerden biridir. Özlü nükteler oyunun biçimini kendiliğinden hazırlamaktadır. Yinelemelere mümkün olduğu kadar sapmadan, seyircinin algılama gücüne, espiri anlayışına güvenerek yola çıkar. Oyun boyunca gülen

> izleyici, aynı zamanda güldüğü olayların ciddiyeti karşısında düşünmeye de yönlendirilmiş olur.

Bütün bu uygulamaların temelde yabancılaştırmaya hizmet edeceği açıktır. Yazar bu bağlamdaki tedbirleri her aşamada almaktadır. Özakman'ın yabancılaştırma etmenlerine dair yaklaşımı Yavuz Pekman (2001, 132) tarafından şu şekilde değerlendirilir:

> *Yabancılaştırma* etkisi Turgut Özakman'ın göstermeci oyunlarında her fırsatta kullandığı bir unsurdur. Özakman bu *yabancılaştırmayı*, halk tiyatrosu geleneğinin yaptığı gibi, öncelikle güldürmenin bir aracı olarak görmektedir. Bu yüzden, sahnede yaratılan fantastik durumlar, hem yaşam hem sahne gerçeğine aykırı gelen mantık dışılıklar, oyuna dışarıdan müdahaleler gibi, oyunlarda bolca kullanılan yabancılaştırıcı unsurların, geleneksel tiyatronun salt kahkahayı amaçlayan tutumundan ileri giderek, Brecht'in "seyircilerin, oyunlaştırılan olaylara araştırıp inceleyen ve eleştiren bir tutumla yaklaşmalarını" sağlama amacına yaklaştığını söylemek pek kolay değildir.

Özetle; **Resimli Osmanlı Tarihi**, göstermeci anlayışa yeni boyutlar kazandırmasıyla dikkat çeken usta işi bir oyundur.

Tarihin akışının değiştirilebilirliği üzerine komik üretmeye dönük bir fantezi olan **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde zaman kullanımı, oyunun felsefi derinliğini ortaya koyması bakımından önemlidir. Yazar bu oyunda üç ayrı zamana ait şahısları sahne zamanında birleştirerek kurgulamada az rastlanabilecek bir yönteme imza atmaktadır. Mekânın sahne olması durumu ise orijinal sahne değişimleriyle renklendirilmekte, seyirlik bir hâle getirilmektedir.

Özakman, ele aldığı konuyu seyirciye ulaştırmada kurgulamanın avantajlarından üst düzeyde yararlanır. Öyleki söylenmesi gerekenin söylenmesinde, yapılması gerekenin yapılmasında, görülmesi/gösterilmesi gerekenin görülmesi yahut gösterilmesinde son derece işlevsel özel bir kurgunun peşinde olduğu, bu uğurda tiyatro sanatının olanaklarından üst düzeyde yararlandığı açıktır.

Oyunun bir müzikal olarak yazılmış olması da ayrıca önemlidir. **Fehim Paşa Konağı**'nda şarkıyı hikâyenin bir parçası olarak kullanan, bu yolla eğlence üreten yazar

bu oyununda şarkı ve dansları olaylar dizisinin/oyunun bir parçası olarak kullanma yoluna gitmiş görünmektedir. Bu düzenlemenin doğal bir sonucu olarak da şarkı sözlerini, oyuna ilişkin kimi kavramları yahut olaylar dizisine ait kimi unsurları açıklama, onlara daha yakından bakılmasını sağlama yolunda değerlendirir.

Bu oyunla giderek daha da netlik kazanan anlatım özelliklerinden biri de mizaha yönelme, mizahtan yararlanmadır. Ayşegül Yüksel (Aralık 1982, …), Özakman'ın **Resimli Osmanlı Tarihi** ile ulaştığı aşamayı şu sözlerle değerlendirir: "Özakman, güldürme yoluyla düşündürme doğrultusunda geliştirdiği yazar kişi ustalığını **Resimli Osmanlı Tarihi** ile pekiştir[mektedir.]"

2.2.4. Bir Şehnaz Oyun[1]

1984 yılında yazılan ve aynı yıl Enka Holding tarafından düzenlenen oyun yazma yarışmasında ikincilik ödülünü kazanan[2] **Bir Şehnaz Oyun,** ilk kez aynı yılın güz aylarında, Ergin Orbey yönetiminde Ankara Sanat Tiyatrosunca; bir sonraki sezon ise Engin Gürmen yönetiminde İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrolarınca Üsküdar Şehir Tiyatrosunda sahnelenir.

Oyunun ilk sahnelenişi ardından kaleme alınan eleştiri yazılarında, yazarın "güldürü türünde büyük bir söyleşim (diyalog) ve kurgu ustası" olduğu tespitine vurgu yapılmakla birlikte, bu oyunun önceki oyunlara göre "içerik ve öz bakımından biraz daha hafif", "çok eğlendiren, az düşündüren" bir oyun olduğu görüşüne vurgu yapılır. (bk. Yüksel, 9 Ocak 1985, 3; Yüksel, Şubat 1985, 40; Sav, 15 Ocak 1985, 42)

Daha önceki göstermeci oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da olaylar tarihsel bir zemine oturtulmaktadır. Oyunda, Osmanlı Devleti'nin Birinci Dünya Savaşı'na katılmasının hemen öncesinde başlayan olaylar, Osmanlı'nın savaşa girişinden kısa süre

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 5 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar BŞO/BO5 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

[2] 1984 Eylülünde sonuçlanan yarışmanın seçiler kurulunda şu isimler yer alıyor: M. And, Ö. Nutku, Zeki Ömer Defne, Mehmet Kaplan, Y. Kenter. (Hürriyet Gösteri, Ekim 1984, 57)

sonra son bulur. Fakat anlatılan herhangi bir tarihsel gerçeklik değil, sürekli yinelenen insanlık durumlarıdır. Bu konuda tarihçi Mete Tunçay (1984, 10), oyunun ilk sahnelenişinde oyun broşürüne yazdığı yazısında, oyunda verilen bilgilerin tarihsel doğruluğunu inceledikten sonra şu değerlendirmeleri yapar:

> Ben bu tarihî hatırlatmaları yapıyorum, ama Özakman'ın oyunu 1914'teki Osmanlı – Müttefik ilişkilerinden aşırtma endaht ederek, asıl 1940'ların ikinci yarısındaki Türk – Amerikan ilişkilerini sarakaya alıyor. "Berlin Berberi", "Ren Kasabı", "Viyana Şekercisi", "Tirol İşkembecisi" gibi tabelâlar (daha doğrusu, bunların amerikan benzerleri) olsun, müttefik askerleri gereğince ağırlamak amacıyla genelevlere çekidüzen verilmesi olsun, 1946 – 50 döneminin özelliklerindendir.

İki perde ve çok sayıda kısa episoddan oluşan ve Özakman'ın en çok sahnelenen oyunları arasında yer alan **Bir Şehnaz Oyun**, ilk kez 1992 yılında Toplu Oyunları 2 üst başlığı altında Mitos Boyut Yayınları arasında yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Bir operet sanatçısı olmakla övünen, bulunduğu müzikaldeki görevinden memnun olmayan Anlatıcı (Boran Refik), Birinci Dünya Savaşının hemen öncesinde, İt Hurşit'in İstanbul Galata'daki "çalgılı çengili meyhanesine" gideceğimizi söyleyerek oyunu başlatır.

"Şanoda, şişman ve bed sesli bir kadın, kanto söylemektedir." Tek bir müşteri bile yoktur. İt Hurşit hiçbir şekilde memnun olmadığı, iflasına neden olacağını düşündüğü şarkıcı kadını meyhanesinden kovar.

"Daha ilk sahnede oyunun gümlediği" kanaatine varan Anlatıcı, yeni sahne için Galata Zaptiye Amirliği'nde olacağımızı söyleyerek Zaptiye Amiri Recep Efendi'yi takdim eder.

"Orta şiddette Arnavut şivesi"yle konuşan Recep Efendi'nin ilk işi Anlatıcı'yı oyundan kovmak olur. "Epik nümero" sevmeyen Recep Efendi kendi beğenisine uygun, "babadan kalma bir Osmanlı oyunu" çıkarma niyetindedir. Yanına çağırdığı kâtip Müştak Efendi'ye, kızını kendisine verme kararından ve bunun için annesinin gelip usulen

kızını istemesi gereğinden söz eder. İtaatkâr ve terbiyeli bir gençtir Müştak Efendi. Amirine teşekkür eder. Birlikte çıkarlar.

Recep Efendi'nin oyun anlayışını "alaturka" bulan Anlatıcı, araya girerek dans sahnesini takdim eder. Dans edecek olanlar oyunun konusu gereği orada bulunan yosmalardır. Oyunun bir fahişe olan Şehnaz kızı anlatacağı dile getirilir. Sahneye giren Şehnaz kendisini tanıtarak seyircileri selamlar.

Şehnaz'la görüşmek üzere sahneye giren İt Hurşit, öteki kızları göndermesini ister ondan. Anlatıcı'yı da korkutarak sahneden kaçırtır. Şehnaz'dan meyhanesinde şarkı söylemesini istemek için gelmiştir. Kendisini "yıllarca boğaz tokluğuna" çalıştıran İt Hurşit'in yanında bir kez daha çalışma niyetinde değildir Şehnaz. İsteği net bir dille reddeder. İt Hurşit'in "ilk fırsatta derisini yüzme" tehdidini de ciddiye almaz.

Operet dünyasına duyduğu özlemi dile getiren Anlatıcı, bir sonraki sahneyi takdim eder: "Üsküdar'da köhne bir sokak". "Müştak Efendi'yle arkadaşı Cavidan Bey'in şöyle bir gelip geçmelerine" tanık olunacaktır bu yeni sahnede.

Arkadaşı Cavidan Bey'e Recep Efendi'nin kızıyla evleneceğini açıklayan Müştak Efendi, gerdek konusundaki tecrübesizliği dolayısıyla ondan yardım ister. Cavidan Bey "tecrübesine itimat buyurulması" ricasıyla arkadaşının yardım isteğini kabul eder. Hâl ve hareketlerindeki zarafetle Anlatıcı'nın da dikkatini çeken gençler, birbirlerine yol vererek sahneden çıkarlar.

Anlatıcı, "tam operetçi" oldukları hâlde bir "müzikale düşmüş" olan gençler için hayıflanır. Oyunu sürdürecektir ama kendisinden önce davranan tabelacı kız "Zaptiye amirliği" tabelasıyla oradan geçer.

İt Hurşit, Madam Surpik'in pansiyon işlettiğini haber vermek için zaptiye amirliğindedir. Görev yaptığı bölgede randevuevi işletilmesine karşı olan Recep Efendi, bu durumdan hiç hoşlanmaz. İt Hurşit'i gönderdikten sonra ihbarın gereğini yapmak üzere sahneden ayrılır.

Şarkı ve dans için sahneye giren Osmanlı erkekleri, "kadının yerinin evi olduğunu", "efendisinin ve evin reisinin erkek olduğu"nu, gezip tozmanın, içki ve hovardalığın erkeklerin hakları olduğunu dile getirip seyircilere saadetler temenni ederek sahneden ayrılırlar.

Anlatıcı, oyuna zarafet getiren Osmanlı erkeklerini beğenmiştir. Oyunun konusunun dağılmış olduğunu, toparlanmasının da mümkün olmadığını düşünmektedir. Bir sonraki sahnede Madam Surpik'in pansiyonunda olunacağını dile getirerek sahneden ayrılır.

Cavidan Bey ve Müştak Efendi, -belli ki Müştak Efendi'nin sorununu çözmek için- Madam Surpik'in evindedirler. Madam Surpik Müştak Efendi'nin durumundaki "hassasiyeti" göz önünde bulundurarak kendisiyle ilgilenmesi için Şehnaz'ı görevlendirir. Evdeki kızları görünce yol yakınken dönmeyi düşünen, içkiden söz edilince iyiden iyiye telaşlanan, Şehnaz'ın odasına gideceğini öğrenince arkadaşı Cavidan Beyin de yanında gelmesini isteyen Müştak Efendi, hiçbir isteğinin olmayacağını anlayınca -arkadaşından kendisini orada beklemesini isteyerek- Şehnaz'ın yanına geçer.

Sırada Şehnaz'ın odası olduğunu dile getiren anlatıcı, "bu bayağılığı seyredemeyeceğini" söyleyerek ayrılır sahneden.

Görgü ve terbiye bakımından aralarında uçurum bulunan bir erkekle (Müştak Efendi) bir kadın (Şehnaz) bir randevuevi odasında baş başadır. Kendisine "hanım" diyen, "hanımefendi" diyen Müştak Efendi'nin zarafeti Şehnaz'ı etkiler. Fakat birdenbire içeri giren Madam Surpik, evin basıldığını söyleyerek muhabbetlerini yarıda keser. Gelen Zaptiye Amiri Recep Efendi'dir. Madam Surpik bulundukları yerin namuslu bir ev, kızların da namuslu kızlar olduğunu kanıtlamak için Müştak Efendi'nin varlığından yararlanmaya çalışınca, görünmemek için karyolanın arkasına saklanmış olan Müştak Efendi müstakbel kayınpederine yakalanır. Recep Efendi kadınları bırakıp onu azarlar. Müştak Efendi hariç, baskında yakalananların hepsini nezarete gönderir. Kadınlar bir ay, erkekler bir gece nezarette kalacak, Madam Surpik'in evi de mühürlenecektir.

Elinde, üzerinde "Nezarethane" yazan bir tabelayla Tabelacı Kız geçer.

Şehnaz, diğer erkeklerin yaptıklarının hiçbirini yapmayan, kendisine "siz" diye hitap eden Müştak Efendi'ye âşık olmuştur. Kızlar gülüşseler de, o hiçbirine aldırmadan âşık olduğunu yüreklice dile getiren bir şarkı söyler.

Oyunun gidişinden memnun olmayan ama müdiriyet "kesin emir" verdiğinden metin dışına çıkmayacak olan Anlatıcı, nezarethanedekilerin salıverildiğini, gidecek yerleri olmadığından hepsinin de it Hurşit'in meyhanesinde çalışmaya başladığını; yeni sahnenin İt Hurşit'in meyhanesi olduğunu söyleyerek sahneden ayrılır.

İt Hurşit'in meyhanesinde çalışmaya başlamış olan kadınlar hâllerinden memnun değillerdir. Şanoda gönülsüzce şarkı söyleyen Şehnaz, Müştak Efendi'nin içeri girdiğini görünce sazı susturur ve koşarak yanına gider. Hapse düşmesine sebep olduğu düşüncesiyle kendisinden özür dilemeye gelmiş olan Müştak Efendi'den, kendisini "namuslu hanımların gittiği bir yere" götürmesini ister. Durumun hassasiyetini anlayan Madam Surpik genç âşıkları da alarak sahneden çıkar.

Anlatıcı, oyunun 1914'ün en ünlü müzikholü olan Kristal'de süreceğini bildirir. Tam da kendisinin yeridir gidilen yer. Memnuniyet duymaktadır bundan. "Kristal!" seslenişiyle tabloyu başlatmak ister ama bir önceki sahneyi bitiren "ara perde" bir türlü açılmaz. Elinde, üzerinde "Hayır, Zaptiye Amirliği" yazan bir tabelayla Tabelacı Kız geçer.

Eğlenmek üzere Kristal'e gidenler, paraları çıkışmayınca kaçınılmaz olarak zaptiye amirliğine düşmüşlerdir. Recep Efendi kadınları bu defa da nezarete gönderir. Mıntıkasındaki bütün "batakhane, şüpheli misafirhane, çalgılı meyhane, birahaneleri ebediyen" kapatma kararını, Müştak Efendiye yazdırdığı bir fezlekeyle yürürlüğe koyar. Recep Efendinin kararına göre "bütün malumeler" mıntıka dışına çıkarılacak, "Surpik Madama ile yanındaki kaltak da Ankara çölüne sürülecektir". Müştak Efendi ise bir kez daha affedilmiştir.

Anlatıcı, "buraya kadar seyredilenlerin" bir "önoyun" olduğunu söyleyerek "esas oyun"u başlatır. Birinci Dünya Savaşı'nın başlamış olduğunu ve iki Alman gemisinin Çanakkale'ye sığınmış olduğunu duyurur. Altı gün sonra İstanbul'da olacaktır bu gemiler. Bütün İstanbullular harekete geçmiş, hazırlığa başlamıştır bile.

Elinde, üzerinde "Zaptiye Amirliği" yazan bir tabelayla Tabelacı Kız geçer. Sahneye giren Recep Efendi gizli bir toplantı olacağı, "zevzekliğin alemi olmadığı" gerekçesiyle Anlatıcı'yı oradan kovar.

Osmanlılara "iki gemi hediye eden Alamanların" merasimlerle karşılanması, şehirce ağırlanması gerekmektedir. Bu gelişmeyi kendisini amirlerine gösterme fırsatı olarak gören Recep Efendi, "kıymetli" görevlerini arkadaşlarına okutur; "Nizam ve intizama dikkat edilecek", "kaza eseri karakollara düşecek Alamanlara nazik muamele edilecek" ve "..eğlence yerlerinin fiyatları yükseltmelerine müsaade edilmeyecek.." demektedir hükümetten gelen yazı. Bir telaş alır orada bulunanları: Karakola düşecek

"Alamanlara" ne ikram edileceğinden, onlarla hangi dilde konuşulacağına kadar çeşitli sorunlar dile getirilir. Halkın ne yapmakta olduğunu incelemek üzere sokağa çıkarlar.

Bütün İstanbul kendini "Alamanlara" uydurma telaşındadır. "İngiliz mürebbiyenin yerini Alaman dadının alması", "Rus salatasına Alaman salatası denmesi", "Tombul kadınların adının Alaman bombası olması" konuşulur hâle gelmiştir. Sokağa çıktığında bu gelişmelerle karşılaşan Zaptiye Amiri, halka takdirlerini bildirmek üzere kürsüye çıktığında yeni bir resmi yazı ulaştırılır kendisine. "Mıntıkanızda kapatıldığı öğrenilen bütün işyerleri derhal açılacak", "mıntıkanız dışına çıkardığınız bütün hanendelere, sazendelere, çengi ve rakkaselere ve de sair işerbabına yeniden çalışma müsaadesi verilecek" demektedir gelen yazı; Zaptiye Amiri Recep Efendi'den de bütün bu konularla yakından ilgilenmesi istenmektedir. Görev bölgesindeki bütün uygulamalarına son vermek, hepsinde geri adım atmak zorunda kalan Recep Efendi, gelişmeleri tanrının kendisine oynadığı bir oyun olarak değerlendirir. Çıktığı yükseltiden başı önde iner.

Kızlardan oluşan ve "Alamanların" geldiğine sevinen koro, hazırlık yapma gereğinden söz eden bir şarkıyla birinci perdeyi bitirir.

İkinci Bölüm, Zaptiye Amiri Recep Efendi'nin "Bu ne biçim vazife?" şarkısıyla başlar. Madam Surpik ve Şehnaz konuyu görüşmek üzere zaptiye amirliğine çağırılmıştır. "Alamanları usulunce ağırlama vazifesi", Zaptiye Amiri'ni "malumelere" akıl danışmak zorunda bırakır. Gelişmelerden hoşlanmayan Şehnaz, ne olup bittiğini tam olarak anlayamasa da oynanan oyunun içinde yer almamayı, "defolup gitmeyi" tercih eder. Onun bu tutumundan etkilenen Recep Efendi de oyunu terk etme kararı alır. Anlatıcı'yı çağırır. "Oyunu bağlama" görevini verip sahneyi terk eder. Anlatıcı'nın "Koş, aç pansiyonunu. Kapısına da as bir tabela: Pansiyon Münih," diye akıl vermesi üzerine Madam Surpik de çıkar sahneden.

Anlatıcı oyunu dilediği gibi bağlayacakken Recep Efendi yeniden girer. "Nezarete gitmiş, canla başla çalışması hâlinde Zaptiye Başamiri olma ihtimalinin çok olduğunu" görmüştür. "Böyle bir fırsatı katır bile tepmez yahu," diyerek yeniden görevine başlar. "Oğlu Müştak Efendi ile gizli bir konuşma yapması iktiza ettiğinden" Anlatıcı'yı yeniden kovar. Anlatıcı, günün birinde Recep Efendi'den öç alma hırsına kapılarak sahneden çıkar. Recep Efendi oğlu Müştak'a yeni kararını açıklar: "Pera Zaptiye amiri tutmuş bir muallim, verdiriyormuş bütün esnafa Alamanca ders. Herif alacak bin aferin,

olacak Başamir. Buna razı gelecek miyiz Müştak, oğlumsun, söyle!" Zaptiye Başamiri olmak isteyen kayınpeder ve Almanca bilen damat dayanışması, onların da anında bir "Alamanca ders" organize etmelerini sağlar.

Tabelacı Kız elinde, üzerinde "Pansiyon Münih" yazan bir tabelayla geçer.

Müştak Efendi Madam Surpik'in randevuevinde (Pansiyon Münih'te) Almanca derslere başlamıştır. Şehnaz, diğer kızların gayrıciddi tutumları üzerine, Müştak Efendi'yi "Alamanca çalışmak" için kendi odasına götürür.

Müştak Efendi'nin, amirinin kızıyla evleneceğini haber alan Şehnaz, gelin adayı konusunda Müştak Efendi'nin kafasını karıştırır: "Ya kaknemin, uyuzun, kokmuşun biriyse, ne yapacaksın? […] Ya düztabansa, ya dişlekse, ya kepçe kulaksa, ya şehla, ya salak, ya bastıbacaksa?" Müştak Efendi tam bu sözlerin etkisi altında bir şeyler söylemeye çalışırken Zaptiye Amiri girer odaya. Gördükleri karşısında öfkelense de cezalandırmayı düşünmez: "Siz devam edin şimdi Alamanca çalışmaya. Elim mahkûm. Çünkü, yarın geliyor bu Alamanlar. Ama gün gelecek ben de sizinle Osmanlıca çalışacağım!..." diyerek ayrılır gençlerin yanından. "Alamanca dersi" o anda biter.

"Şehnaz çıkarken sahne İstanbullular ve Alaman tayfalarla dolar". Koro, Türkçe sözler monte edilmiş "Belle Ami" şarkısı eşliğindeki dansla "Alamanların" karşılanmasını yansılar. İstanbulluların "Alamanlara" bir şeyler satma çabası içinde olduklarını görürüz.

"Kalabalık sahneyi neşeyle boşaltırken" İt Hurşit'i kolundan tutan Madam Surpik, ona Şehnaz'ın durumundan yakınır: "Şehnaz hiç çalışmoor, kimseye yüz vermoor, odasına kapanmış oturoor". Şehnaz'dan İt Hurşit de şikâyetçidir: "Beni de mahvetti. Gelmiyor, ötmüyor" diyerek açıklar derdini. Âşıkların kaynaşması hâlinde sorunun çözüleceğini düşünmektedir Madam Surpik. İt Hurşit'ten Müştak'a "biraz yırtıklık talim ettirmesini" ister, kendisi de Şehnaz'a "biraz kibarlık öğretecek"tir.

Görüşmenin hemen ardından, Madam Surpik'in Şehnaz'a "kibarlık öğretmeye" çalışmasına; İt Hurşit'in de Müştak'a "yırtıklık talim ettirmesine" tanık oluruz. İkisi de başarılı olamaz. Eğitimden sonuç alamayınca işlerine dönmek isterler ama "Alamanlar" ortadan kaybolmuştur birden.

Bütün şehir üzgündür. "Yaradanın başka bir misafir yollayacağı" tesellisiyle "neşelenirler". Gazete satıcısı, Breslav ile Göben'in "çekip Osmanlı sancağını/ Hükümetin haberi yokken" Karadenizdeki Rus limanlarını "topa tuttuklarını" haber verir. İt Hurşit'in sorusu üzerine Koro bu gelişmenin anlamını açıklar: "Savaş! Savaş! Savaş!"

"Üniformasındaki bazı alametleri" çoğaltmış olan Recep Efendi Zaptiye Başamiri olarak girer. Savaş başlamış, "şamata, curcuna, cümbüş, şenlik sona ermiş", idare eski yosmalar için "ahlak mektebi" açmıştır. Başamir Recep Efendi sahnedeki yosmaların alınıp götürülmesi emrini verir. "Bir biz miyiz ahlaksız, bu koca şehirde?" diyen Sumru'yu kimse dinlemez.

Recep Efendi, herkes çıktıktan sonra damadına, Ahlak Mektebine müdür olduğu haberini verir. Çıkarlar.

Kızlarla birlikte sahneye gelen Şehnaz, oynamayı sevdikleri, oyunbaz oldukları hâlde "Alamanların" son oyunu karşısında çırak kaldıklarını anlatır. Ardından Osmanlı erkeklerine sorar: "Ey temiz ve semiz/ Osmanlı erkekleri/ Bize göz açtırmazken/ Bu oyuna nasıl geldiniz?"

Kızlar sahnede toplanmışken 'Ahlak Mektebi' sahnesine geçilir. Müştak Efendi ilk dersine başlar ama kızlar onun dilinden hiçbir şey anlamazlar. Madam Surpik'in önerisi üzerine derse yalnızca Şehnaz devam eder. O öğrenecek diğerlerine öğretecektir. Teke tek ders başlar. Şehnaz, Madam Surpik'in öğrettiği gibi kibar olmaya çalışır ama başaramaz. "Seyran etmek" üzere Müştak'ı "elinden tutup dışarı çıkarır".

Galata Zaptiye Başamirliğinde ise Başamir Recep Efendi, kendisini takiple görevlendirdiği İt Hurşit'ten Müştak hakkında bilgi almaktadır. İt Hurşit, Şehnaz'ın "Müştak efendiyi yemlediğine […] Oltayı da usul usul çekmeye başladığına" dair bilgi verir. Aferinini alır Recep Efendi'den. Ardından da, yine Recep Efendi'nin isteği üzerine, Şehnaz'ı alıp oraya getirir. Yaptığı kısa sorgulamada kendisinden "Müştak'ı seviyorum" cevabını alan Recep Efendi Şehnaz'ı tehdit eder. "Öyle bir iş yap ki silsin seni defterinden. Eğer sildirtmezsen defterinden, bak, ne olur söyliyeyim…" diye başlayan bir tehdittir bu. Müştak'ı sürgüne göndermekten söz eder Recep Efendi. Müştak'ın mutlak ölümüyle sonuçlanacak bir sürgündür bu. Tehdidi ciddiye alan Şehnaz "süngüsü düşmüş" bir şekilde Recep Efendinin yanından ayrılır. "Kulağının içeride olması" emrini alan İt Hurşit de Recep Efendi'yle birlikte sahneyi terk eder.

Tabelacı Kız elinde, üzerinde "Ahlak Mektebi" yazan tabelayla geçer.

Teke tek ders bırakılmış, toplu derse geçilmiştir. Şehnaz, dersi neden dinlemediği sorusu üzerine, aklına hayatına giren erkeklerin geldiğinden söz eder. Her birini övgüyle, hayranlıkla, takdirle anmaya başlar. Onun bu tutumu karşısında sinirlenen Müştak, İt Hurşit'in "tarif ettiğinden daha çarpıcı bir tokat atar" Şehnaz'a. Çıkar sahneden. Şehnaz, düştüğü durumun sorumlusu olarak gördüğü Recep Efendi'ye kinlenir.

Zaptiye Başamirliği'nde ise hükümetten gelen yeni bir yazıyla işler karışmıştır. Boğazları geçip "cenup cephesine" gitmek isteyen Avusturyalılar da "Alamanlar" gibi ağırlanmak istemektedir ve siyasi bir skandal çıkmasın diye de ağırlanacaklardır. Recep Efendi, "o bilir ne yapacağını," diyerek gelen yazının Müştak'a iletilmesini emreder.

Ahlak mektebine geçilir. Şehnaz, ders öncesinde hocalarının taklidini yapan kızları azarlar. Müştak derse başlamadan önce öğrencilerine son yazıyla gelen haberi iletir. "İhtisasınız dâhilinde çalışmanıza da müsaade edilmiştir," diyerek bitirir sözlerini. Fakat Şehnaz bu haberden hoşlanmamıştır. Kızların sözcülüğüne soyunarak oturup "dantela işleyeceklerini, yufka açacaklarını, fincan oyunu oynayacaklarını" söyler Müştak Efendi'ye. O çıkınca da gerçek niyetini açıklar: "Bana bir fırsat tanıyın. Görülecek bir hesabım var. Lütfen!"

Koronun "Şu bizim Nemçeliler" valsiyle sokağa geçilir. Bütün İstanbul tabela değiştirmiş; etrafı "Viyana Şekercisi", "Mavi Tuna Hamamı", "Tirol İşkembecisi", "Vals Dönercisi" gibi tabelalar doldurmuştur. Koro valsini bitirmek üzereyken Recep Efendi Müştak'tan kötü haberi alır. "Tam Müdür Muavini olma ihtimali" ortaya çıktığı sırada gerçekleşen bu gelişmeden hiç memnun kalmaz. "Bozgunculuk", "isyankarlık" olarak nitelendirir kadınların çıkışını. Müdahale etmek üzere adamlarıyla birlikte sahneden çıkar.

Uzun süredir ortalıkta görünmeyen Anlatıcı oyuna yeniden girer. Öç peşindedir. Öcünü nasıl alacağını bulduğunu söyleyip, "mutlaka bayılacaksınız" diyerek çıkar.

Recep Efendi yanında çalışanlarla birlikte Ahlak Mektebi'ndedir. Kadınların direnişini kırmanın mümkün olmadığını anlayınca Şehnaz'ın baş başa görüşme isteğini kabul eder. Şehnaz, yeniden çalışmaya başlamak için Recep Efendi'ye kendileriyle bir gece geçirmesini şart koşar. Ertesi akşam için anlaşırlar. Tam bu sırada sahneye giren Müştak, müstakbel kayınpedirine ertesi günün Cuma olduğunu hatırlatarak, validesinin,

"ziyarete gelip gelemeyeceğini sorduğunu" söyler. "Müdür muavini olabilmesinin" o akşama bağlı olduğunu düşünen Recep Efendi tereddütsüz reddeder gelen teklifi. Yanındakilerle birlikte çıkar. İt Hurşit'i kolundan yakalayan Şehnaz, iki altın karşılığında ona bir "gammazlık" görevi verir.

Kızlar, oyundaki 1. Müziğin tekrarıyla Recep Efendinin katılacağı yemeğin hazırlığına geçer. Hazırlık bittiğinde ise Recep Efendi'nin ağırlanmasına geçilir. Misafire içkiler ikram edilir. Soyunup rahatlaması sağlanır. Kızlar gelir. Recep Efendi kızların dansıyla biraz daha gevşediğinde, Zaptiye Nazırı yanında İt Hurşit, Müştak, Sivil Memur, Ramazan ve Murtaza'yla içeri girer ve olanları bir süre paravanın ardından izler. Kendini eğlenceye kaptırmış olan Recep Efendi sazların susmasına bir anlam veremez. Hayatından memnuniyetini ifade ettiği bir sırada Zaptiye Nazırı'nın varlığını fark eder. Selama durmaya çalışır, beceremez. Zaptiye Nazırı, Recep Efendi'yi -Recep Efendi'nin Müştak'ı azarlarken kurduğu cümlelere çok benzeyen cümlelerle- azarlar. Sürülecek, sürgüne gönderilmeden önce de nezarette kalacaktır Recep Efendi.

Zaptiye Nazırı rolünden çıkan Anlatıcı, öcünü almış olmanın menuniyetiyle oyunu bitirir. Madam Surpik, oyunun âşıklar kavuşmadan bitirilmiş olmasına müdahale etmeye yeltense de Şehnaz araya girerek onu engeller: "Aldırma Madam! Aşkmış, sevdaymış, bunlar boş laflar. Evlenmek için denk olmalı taraflar. Hayatın raconu bu, anam. Yoksa birinden biri okkanın altına gider. Muhabbette de öyle, siyasette de."

Oyun, bir oyunda önemli olanın işlev olduğuna dikkat çeken final şarkısıyla biter.

Kurgu ve İleti

Bir Şehnaz Oyun, "temiz Osmanlı erkeklerinin" (bu vesileyle erkek dünyasının) ahlak ve namus anlayışını ortaya koymak üzere kurgulanmış bir oyundur. "Temiz Osmanlı erkeklerinin" namusunu korumakla görevli Zaptiye Amiri Recep Efendi'nin bu uğurdaki "mücadelesi" oyunun olaylar dizisini oluşturur. Zaptiye Amiri Recep Efendi ahlaklı, namuslu bir hayat uğruna, kızını yanında çalışan, ahlaklı, faziletli, iffetli delikanlı Müştak Efendi'yle evlendirmeye; İstanbul'un ahlak ve iffet dışı mekânlarını mıntıkasından temizlemeye çalışırken tarih sahnesinden silinmek üzere olan Osmanlı Devleti'nin uluslar arası ilişkileri, bu mücadelesinde ona hep ayak bağı olur. Ahlak ve iffet

dışı bir anlayışla yönetilen devletle ahlak ve iffet dışı bir anlayışla şekillenmiş erkek kültürü oyunda sürekli birbiriyle örtüştürülür. Recep Efendi ile karşısındakilerin ilişkisini, bir türlü Recep Efendi'nin isteği doğruldutusunda gelişmeyen olayları şu şekilde tespit etmek mümkündür:

Recep Efendi iffetli ve namuslu bir damadı olsun istemektedir		O güne kadar eline kadın eli değmemiş bir genç adam olan damat adayı Müştak'ın "tecrübe kazanmak" için Madam Surpik'in randevuevine gitmekten başka çaresi yoktur.
Recep Efendi mıntıkasındaki bütün "uygunsuz iş yerlerini" yok etme, en azından mıntıkası dışına çıkarma gayreti içindedir		Savaş oyunları oynayan devlet yönetimi boğaza sığınan "Alamanları" iyi ağırlamak adına bütün eğlence yerlerini açtırır ve iyi hizmet vermelerinin sağlanması talimatını verir.
Recep Efendi, Madam Surpik'in randevuevinde yakaladığı müstakbel damadını cezalandıracaktır		Kızının iyiliği için(!) Müştak'ı affetmeyi, olayı ört bas etmeyi tercih eder.
Baskın sonrasında randevuevi mühürlenir, kadınlar bir ay hapis cezasıyla cezalandırılırlar	AMA	Onların var olma nedeni olan erkekler bir gece nezarette tutularak salıverilir çünkü yaptıkları hepi topu "hovardalık"tır.
Evleri kapatılan kadınlar cezalarını çektikten sonra salıverilirler		Gidecekleri yer olmadığından bir başka eğlence mekânına, İt Hurşit'in meyhanesine sığınmaktan, onun sömürüsü altına girmekten başka çareleri yoktur.
Recep efendi, devletin emrine uyup eğlence yerlerinin açılmasına izin verir		Bir meslektaşının esnafa "Alamanca ders" verdirip meslekte öne geçmeye çalışması onu zor durumda bırakacak yaşanan aklaksızlığa hizmet etme yarışında yer almasına neden olacaktır.
Osmanlı Devleti savaşa girince eğlence yerleri kapatılıp oralarda çalışanlar ahlak mekteplerine gönderilir		Tıpkı "Alamanlar" gibi ağırlanmak isteyen Avusturyalıların beklentileri bütün eğlence yerlerinin yeniden açılmasına neden olur.

Eğlence yerlerini bir açıp bir kapayan devletin tutumu bir hayat kadını olan Şehnaz'ı bile isyan noktasına getirir	AMA	Recep Efendi, Şehnaz'ın onurlu tutumundan etkilense de, meslekte yükselme ihtimali dolayısıyla üst kademelerden gelen emirlere karşı direnemez.
Devletten gelen emirleri yerine getirirken kendini korumaya özel bir özen gösterir Recep Efendi		Şehnaz'ın kendisini bir gece misafir etme şartı, en çok özen gösterdiği hususta da ödün vermesine sebep olur.
"Temiz İstanbul erkeklerinin" namusu ve iffetini korumak için çalışan Recep Efendi Madam Surpik'in randevuevinde yarı çıplak hâlde yakalanır		Baskını yapan Zaptiye Nazırı'nın Recep Efendiye karşı takındığı tutumun Recep Efendi'nin Müştak'a karşı takındığı tutumdan farkı yoktur. Belli ki tıpkı Müştak'ın affedilmesi gibi o da özel sebeplerle affedilecektir.

Sarıpınar 1914'teki 'evde evlad-ü ayal var' gerekçesi, **Bir Şehnaz Oyun**'da "devlete hizmet" gerekçesine dönüşmekte; yüceltilen, önemsenen bu gerekçe olaylar dizisindeki bütün ilkesizliğin temel nedenini oluşturmaktadır.

Oyunun başında, kızı için iffetli ve namuslu bir damat adayı bulmak için çalışan Recep Efendi, oyunun sonunda -hayatında ilk defa- bir randevuevinde içki içip, eğlenirken yakalanır. Ulaşılan bu resim, İstanbul'un, erkek dünyası elinde ne hâle geldiğinin resmidir.

Hovardalığın erkeğin hakkı olduğunu düşünen İstanbul erkekleri gibi devleti yönetenlerin de ülkeyi savaşa sokma hakkını kendinde görmeleri, devlete hizmet etmeye, namuslu olmaya çalışan bir küçük memuru da ilkelerinden ödün verir hâle getirmiştir.

Oyunun olaylar dizisi, üst makamlardan gelen emirlere uyma adına ilkelerinden, doğrularından ödün veren Recep Efendi'nin içine düştüğü komik durumlardan; gösterdiği anlamsız gayretin çırpınışlarından oluşur. Olaylar dizisi içinde bir sorun olarak adlandırılan kadınlar ise -iddia edilenin aksine- erkeklere göre daha onurlu, daha omurgalı insanlardır. Mesleklerinin talihsiz yanlarını yaşamaktadır onlar. Öyle bir mesleğin var olmasının sebebi de, o mesleğin ahlak dışı olarak tanımlanmasının sebebi de erkeklerdir.

Oyunda olaylar bir aşk hikâyesiyle ilişkilendirilerek sunulur. Oyunun henüz başlarında, kendisine "siz" diyen, "hanım" diyen biriyle, Müştak'la karşılaşan Şehnaz, ona âşık olur ama tarafların "denk" olmadığı karşılıksız bir aşktır bu. Âşık olan ve aşkını cesaretle savunabilen bir yosma ile görmediği bir genç kızla evlenmeye razı olabilen, âşık olma cesareti göstermekten uzak bir erkeğin ilişkisi, âşık olmayı ve aşkı önemseyen kadın dünyasıyla aşk yerine kurulu düzeni, hiyerarşiyi ve erkek egemen yaşam anlayışını önemseyen erkek dünyasını bir araya getirir. Yaşanan olaylardan anlarız ki aslında namuslu olan yosmalar; küçük çıkarlar için ilkelerini, iffetini ayaklar altına alabilense başta Zaptiye Amiri Recep Efendi olmak üzere erkek dünyasının değerlerini benimsemiş bütün erkeklerdir.

Fehim Paşa Konağı'nda erkek egemen dünyanın değerlerini yeren Özakman, **Bir Şehnaz Oyun**'da -bu tutumuna ek olarak- kadına özgü değerleri yüceltir. Erkeklerin dünyası yalan dolanla, tutarsızlıkla, ilkesizlikle dolu bir dünyadır **Bir Şehnaz Oyun**'da. Onların ahlak dışı olarak niteledikleri hayat kadınlarının dünyası ise nispeten daha ilkeli, onurlu, tutarlı, ahlaklı bir dünyadır.

Zerrin Akdenizli Çelenk'in (1999, 271) bu bağlamdaki tespitlerinin altını çizmek gerekir.

> Kültürel bir yozlaşmanın altını çizen oyun, dış güçlere karşı kendini biçimleyen bir toplumun aldığı yarayı gözler önüne serer. Oyunda, kendi kişiliğini koruyamayan, her türlü dış etkiye açık toplumun, sahip olduğu ve sıkı sıkıya tutunduğu değerlerin yine kendi eliyle nasıl yozlaştırdığına tanık oluruz.

Oyunda erkeklere yöneltilen eleştiri, erkek egemen dünya görüşüne, giderek bu görüşle şekillenen devlet yönetimine kadar genişler. Oyun bu yapısıyla bir hiciv niteliği kazanmaktadır.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Bir Şehnaz Oyun'un kişilerini kadınlar ve erkekler olarak iki grupta toplamak mümkündür. Oyunun başında her ne kadar Şehnaz'ın hikâyesinin anlatılacağı ifade ediliyor olsa da, gerçekte Şehnaz ve Şehnaz gibiler (yosmalar) üzerinden 1914 yılı İstan-

bul'unun erkekleri, bir başka deyişle erkek dünyası anlatılır. Bu bakımdan her iki grubun birbirini beslediğini, birlikte aynı hikâyeyi ördüklerini söylemek mümkündür.

Kadınlar (yosmalar) grubunda, öncelikle Şehnaz'ı ve Madam Surpik'i görürüz. Diğer kadınlarsa, her ne kadar birer isimleri olsa da, bu grubun sıradan bir üyesi gibi (birer koro üyesi gibi) işlev görürler. Şehnaz kişilik özellikleriyle diğer hayat kadınlarından ayrılmaktadır. Diğerlerine nazaran daha zeki, daha bilgili, daha bilinçli, daha onurlu olduğu oyun içerisinde olaylar ilerledikçe ortaya çıkar. Öyleki onun onurlu yaklaşımı Zaptiye Amiri Recep Efendi'yi bile kendini sorgulama noktasına iter. Diğer taraftan, bütün olumlu niteliklerine karşın bir yosmadır Şehnaz. Namuslu kadınların hayatlarına özenmekte, fakat yine de, o hayata dâhil olamayacağını, günün birinde işine, dünyasına geri dönmek durumunda kalacağını bilmektedir. Âşık olmaktan ve aşkını dile getirmekten çekinmeyecek kadar; günün birinde aşkından vazgeçecek kadar da cesurdur.

Madam Surpik, tipik bir randevuevi patronudur. Geçimi yaptığı işe bağlı olduğundan bu işi yürütebilmek adına her türlü fedakârlığı yapmakta; gerektiğinde kızlarını korumakta, gerektiğinde alttan almakta, gerektiğinde onlar için fedakârlık yapabilmektedir. Konuştuğu Rum şivesiyle, tıpkı Arnavut şivesiyle konuşan Recep Efendi gibi, oyuna özel bir renk, özel bir tat katar.

Nerede nasıl konuşacağını bilmemek, namuslu kadınların hayatına uyum sağlayamamak gibi kusurları olsa da temelde olumlu oyun kişileridir kadınlar. Kimsenin yuvasını yıkmadıklarını, bu konuda titizlendiklerini dile getirecek kadar mesleklerinin ve insan olmanın bilincindedirler. Oyunbazlıkları ise erkek dünyasının oyunbazlıklarıyla yarışamayacak düzeydedir.

Oyun kişilerinin ikinci grubunu 1914 yılı İstanbul'unun erkekleri oluşturur. Yükselmek için ilkelerinden ödün verebilen Recep Efendi'den, seçeceği eşine bile karışan amiri karşısında sesini çıkaramayan Müştak Efendi'ye; küçümsediği, değer vermediği kadınların hayatlarıyla oynamakta sakınca görmeyen, bunun için onları Zaptiye Amirine "gammazlayabilen" İt Hurşit'ten, hovardalığı erkeğin hakkı olarak gören İstanbul beyefendilerine kadar geniş bir yelpaze ile karşılaşırız bu grupta.

Recep Efendi, görevi dolayısıyla oyunda önemli bir ağırlık kazanmaktadır. Mıntıkasının ahlak ve namusundan sorumlu bir Zaptiye Amiridir o. Saftır, temizdir,

görevini yerine getirmek için uğraşmaktadır, fakat mesleğinde yükselme fırsatı yakaladığında da her türlü tavizi verebilmekte, sıkı sıkıya sarıldığı ilkelerine aykırı davranabilmekte, onurunu hiçe sayabilmektedir.

Kendisini makamıyla özdeşleştiren, varlığını onunla belirleyen ve şekillendiren tipik bir memurdur Recep Efendi. Amir olma üstünlüğünü kullanarak kızını, yanında çalışan biriyle –hiçbir şekilde fikrini sormadan, neredeyse zorla- evlendirebilmekte; yine konumunun verdiği güçle yetki alanında birine muhbirlik ettirebilmektedir. Gücü esas alan bir hayat anlayışına sahiptir Recep Efendi. Üstündekilere son derece itaatkâr davrandığı gibi altındakilere karşı da son derece baskıcıdır. Bir güvenlik görevlisi olduğu hâlde sorunları değerlendirirken adaleti değil, gücü esas alır. Nitekim sahip olduğu güç sayesinde, suçlu(!) konumundaki müstakbel damadını her seferinde affedebilmekte, kayırabilmektedir.

Erkekler grubunun ikinci önemli kişisi, Recep Efendi'nin yanında çalışan Müştak'tır. İyi terbiye görmüş, genç bir İstanbul beyefendisidir Müştak. Bir erişkin olduğu hâlde henüz bekârdır ve eline bir kadın eli değmiş değildir. Bir kadına nasıl yaklaşılacağını, onunla nasıl konuşulacağını bilmediği hâlde (?!) herkesten daha doğru yaklaşan, insanca, örnek alınacak derecede zarafetle yaklaşan odur. Fakat onun bu hâli, ne yazık ki erkek dünyasında da, erkeklerin şekillendirdiği kadın dünyasında da sorundur. Arkadaşı Cavidan Bey'in yardımını isteyecek kadar, İt Hurşit'ten ders alacak, yosmaların gülüşmelerine neden olacak kadar aykırıdır bu iki dünyaya da. Bu durumu değiştirecek, değiştirmeye teşebbüs edebilecek bir yapısı da yoktur diğer taraftan. Amirinin, kızıyla kendisini evlendirmesi girişimi karşısında boyun eğen, bunda bir sakınca görmeyen; toplumun kendisine verdiği hakları bile büyük bir mahcubiyetle kullanan aykırı biridir o. Bu durum, Şehnaz'la ilişkisinde de değişiklik göstermez. Maşuk konumundadır Müştak. Kendisini seven biriyle beraber olma cesaretini gösteremediğinden ait olduğu erkek dünyasıyla var olmayı tercih etmektedir. Pasif biridir. Şehnaz'ın kendisine âşık olmasına neden olan bütün olumlu kişilik özelliklerine rağmen ait olduğu dünyanın bir parçası olmaktan kurtulması, o dünyanın dışına çıkması mümkün görünmemektedir.

Erkekler dünyasına ait bir diğer önemli oyun kişisi ise İt Hurşit'tir. Sahip olduğu terbiye, görgü, bilgi dolayısıyla erkek dünyasının en kaba temsilcilerinden biridir o. Müştak'a öğretmenlik ettiği sahnede, bütün özelliklerini, kadına bakışı çerçevesinde

ortaya koyar. Kadını değersiz bulan, yanında çalıştırdığı kadınlara kötü davranan, onları sömüren İt Hurşit, erkek dünyası karşısında, bir başka deyişle güç ve otorite karşısında muhbirliğe, "gammazlığa" kadar alçalabilmektedir. Söz konusu özellikleriyle erkek dünyasının en olumsuz örneklerinden birini oluşturur.

Oyunda erkekler dünyası, –tıpkı kadınlar dünyası gibi- koro ile de temsil edilir. Kadınlar nasıl ki -Anlatıcı'nın oyunda bile görmek istemediği- ahlak dışı kadınlar olarak sahnede belirirler, bu kimlikle şarkı söyleyip dans ederlerse; erkekler de aynı şekilde sahnede bir koro gibi var olur; dans eder, şarkı söyler, kendilerini ifade ederler. Erkek olmakla böbürlenen, yalnızca erkek olmaları bakımından özel haklara sahip olduklarını düşünen kişilerdir onlar. Aynı grubu, sokakta İstanbullular olarak da görürüz. Üç kuruş gelir elde etmek için dükkânlarının adlarını değiştiren, hayatlarını değiştiren küçük insanlardır onlar. Devleti yönetenler de, bu gruptandır. Her ne kadar sahnede görmesek de onların da küçücük bir çıkar için onursuzca kararlar alıp uygulamaya koyabilen kişilerden oluştuğunu biliriz.

Oyunda kadınlarla erkeklerin kusurluluk oranlarının belirgin şekilde farklılık gösterdiği görülür. Erkekler tarafından sorun olarak görülen ve yosmalarla temsil edilen kadınlar, gerçekte çok büyük kusurları olmayan, hayatta kalmaya, var olmaya çalışan küçük insanlardır. Benzer bir iş kolunda çalışan İt Hurşit gibi, belli bir para karşılığında "analarını babalarına" gammazlamaya kalkışmazlar örneğin. Erkekler dünyası ise daha vahim kusurlarla şekillendirilmiştir. Mesleğinde yükselmek için onursuzluk edebilen, küçük çıkarlar için başkalarının hayatlarıyla oynayabilen, devleti de aynı anlayışla yöneten insanlardır onlar. Eleştiride odağa oturan taraf da onlar olur.

Her iki grupta da yer almayan bir diğer önemli oyun kişisi ise Anlatıcı'dır. Operet dünyasına ait bir figürdür anlatıcı. Bu özelliği dolayısıyla oyunu hiç memnun olmadan, bir türlü benimseyemeden sunar. Müzikalleri küçümsemekte, operetleri daha değerli bulmaktadır. Oyunda dilediği gibi bir yer bulmakta zorlansa da, gerçek hayattan güçlü izler taşıyan olaylar dizisi içinde nefes alıp vermeye başlamasının ardından gelişen olayların kendisine tanıdığı şansla oyunun sonunda kendisini zor durumda bırakan Zaptiye Amiri Recep Efendi'den ve bizzat oyunun kendisinden öcünü alır.

Bir Şehnaz Oyun'da çok az rastlanmakla birlikte önem taşıyan bir başka oyun kişisi de "sokaktaki adam", bir başka deyişle "İstanbullular"dır. İki gemiyle İstanbul'a

gelen "Alamanları" ağırlama emrini alan Recep Efendi, adamlarıyla birlikte halkın ne yapmakta olduğunu denetlemek için sokağa çıkar ve sokakta bu grupla, İstanbullularla karşılaşır. Halk bir oyun kişisine dönüştürülmüş olmaktadır böylelikle. **Sarıpınar 1914**'ü, Kaymakam'ın kasabayı denetlemeye çıkmasını hatırlatan bir kişileştirmedir bu. Bu grubun yaşanan siyasi gelişmeler karşısında çıkarcı davrandıklarını görürüz. Ekmek peşinde insanlardır onlar. Ele alınan sosyal sorun içindeki yerleri bağlamında değer kazanırlar.

Zaman ve Mekân

Bir Şehnaz Oyun'da zaman net olarak ifade edilmemekle birlikte –tıpkı **Sarıpınar 1914**'te olduğu gibi- 1914 yılında, birkaç aylık bir süreyi kapsar. Olaylar tarihsel bir döneme oturtulsa da, bu tarihsel dönemin gerçekliğine bağlılık gözetilmediğinden, zaman kullanımının tarihsel gerçeklikle bağıntısı kurulamaz. Savaş zamanı olması dışında oyunda zamana özel bir anlam yüklenmemiş olduğu açıktır. Zaman geçişlerinin ifade edilişinde ise göstermeci anlayışın sıklıkla başvurduğu tekniklerden yararlanılmıştır.

> RECEP – Bin aferin sana Hurşit. Gammaz olalı ilk defa bir işe yaradın! Fırla, al gel o şıllığı buraya. Görsün bakalım, ciğerimin başı kızımın kısmetine musallat olmak ne demektir? Fırla!
>
> İT HURŞİT – Baş üstüne başamirim! Vıjjjjjjjjjjjtt. *(Çıkar ve döner.)* Vıjjjjjjjjt… Getirdim beyim.
>
> RECEP – Gelsin.
>
> *(İt Hurşit kulise döner, işaretparmağı ile Şehnaz'ı çağırır. Şehnaz girer.)* (BŞO/BO5, 288)

Mekân, oyunun göstermeci bir oyun olması dolayısıyla esas itibariyle sahnedir. Ancak oyunun ele aldığı temel problem 1914 yılı İstanbul'una işaret ettiğinden ve olaylar burada geçtiğinden mekân, anlatılan hikâye bağlamında, 1914 yılı İstanbul'u olarak ifade edilebilir. 1914 yılı İstanbul'u sahnede, Zaptiye Amirliği, İstanbul sokakları, İt Hurşit'in meyhanesi, Madam Surpik'in pansiyonu ve hayat kadınları için açılan Ahlak Mektebi gibi mekânlarla somutluk kazanır.

Biçem ve Dil

Özakman, **Bir Şehnaz Oyun**'da çeşitli türlerin karışımını dener. Oyunun "Bir Şehnaz Oyun" olmasının sebebi budur. Oyun bir müzikaldir ama operetten de, orta oyunundan da izler taşımaktadır. Bu izler öncelikle oyun kişilerinin tercihleri yoluyla yaratılır. Recep Efendi tercihini daha baştan açıklar: "Babadan görme bir Osmanlı oyununda" oynamak istemektedir o. Bir operet sanatçısı olan Baron Refik (Anlatıcı) ise alaturka bir müzikalde oynamaktan hiç memnun değildir; oyunun bir operete dönüştüğü yerlerde memnuniyetini gizleyemez. Cavidan Bey'le Müştak Efendi'nin "operet ağzıyla" konuşması, Müştak'ın Şehnaz ve Madam Surpik'le birlikte Kristal gazinosuna gidecek olması onu sevindirir. Oyun bu çeşit sahnelerle biraz daha operete yaklaşmış olmaktadır çünkü. Birbirinden farklı dünyaların yan yana gelişleri, birbirinden farklı oyun anlayışlarının bir araya getirilip kaynaştırılmasıyla tiyatrosal bir karşılık bulur. Oyunda resmedilecek olan bir imparatorluk başkenti olan İstanbul'dur çünkü. İstanbul'un varlığı ise ne bir tek operetle, ne de bir tek orta oyunuyla ortaya konabilir. Ayşegül Yüksel (1997, 113), resmi çekilen bu dünyayı "renkli, yumuşak, masalsı" olarak niteler. Türler karışımıyla ifadesini bulan, estetize edilmiş özel bir dünyadır **Bir Şehnaz Oyun**'un dünyası.

Oyun, bu özelliğinin yanı sıra, Özakman'ın göstermeci oyunlarında gördüğümüz yapı özelliklerinin hemen hepsini taşır. Olaylar sahnede olup bitmekte, göstermeci anlayışın doğal bir sonucu olarak yazar, bir oyun oynuyor olmanın gereklerine sadık kalarak olmuş bitmiş olayların taklidini sahneye çıkarmaya yönelmektedir.

Bir Şehnaz Oyun'da, oyun kişilerinin birbirleriyle kurdukları ilişkide, didişmelerin, yarışmaların, çekişmelerin oranının artırılmış olduğu rahatlıkla söylenebilir. Diğer göstermeci oyunlarında kimi zaman yükselme hırsıyla, kimi zaman yalnızca sahnede var olmasıyla nitelik kazanan Anlatıcı, bu kez bir anlayış, üslup, beğeni çekişmesinin tarafı olarak var olur. Bir operet sanatçısı olan Anlatıcı varlığıyla, erkek dünyasını temsil eden Recep Efendi için rahatsızlık nedeni olur. Erkek dünyasının işleyişini zora sokar. Kimi zaman gizli bir toplantı önündeki engel, kimi zamansa dağılan oyunu toparlamakla görevli kişidir. Birbirinden farklı konumlar elde etmesinin yanı sıra, temelde oyunun gidişatı hakkında söz söyleyen; oyunun türünü, üslubunu eleştiren, oyunla didi-

şen biri olarak işlev görür. Öyleki oyunun sonunda açıklığa kavuşturulan hususlardan biri de bu konudaki tartışmalar olur.

HERKES -Eğer uyutuyorsa
Ne fark eder,
Ha operet
Ha müzikal.
Eğer açıyorsa
Gözleri,
Küpe gibiyse
Sözleri,
Yaşasın
Hem operet
Hem müzikal! (BŞO/BO5, 300)

Anlatıcı'nın yandaşı olduğu operetin yerine orta oyunundan ve operetten parçalar taşıyan bir müzikal oynanmış ve bu müzikalle seyirciye, kulaklara küpe olacak, gözleri açacak bir hikâye anlatılmıştır. Aslolan da budur.

Bir Şehnaz Oyun, gülmeceye verdiği ağırlıkla eleştiri almış bir oyundur. En güçlü ifadesini Ayşegül Yüksel'in değerlendirmesinde (1997, 113) bulan bu eleştiriler, temelde gülmecenin oyunun mesajını gölgeleyecek düzeye ulaşmış olduğu yönündedir.

> Bir Şehnaz Oyun çok eğlendiren, az düşündüren bir çalışmadır. Düşündürücü özelliklerin, sahnede yer alan yoğun güldürü ortamı içinde geri düzeye atılmış olması ve oyunun içerdiği çok sayıda "oyunsu" öge, Özakman'ın temel amacının "güldürü" üretmek mi yoksa tersinleme yoluyla toplum eleştirisi yapmak mı olduğu yolunda tartışmalara yol açar.

Ayşegül Yüksel'in bu eleştirisini, oyunun üslupla ilgili sorgulayıcı tutumu bağlamında değerlendirmek mümkündür. **Bir Şehnaz Oyun**'da diğer oyunlarda yapmadığı bir şeyi yapar Özakman: Oyunun türünü, üslubunu bahis konusu yaparak buradan espri üretme yoluna gider. Bu da, oyunun geneline yayılan bir espri yoğunluğunu beraberinde

getirmektedir. Bu hususa verilen ağırlık, oyunda ele alınan temel meselenin gölgede kalması sonucunu doğurmuş gibi görünmektedir.

Yazar, ele aldığı temel konunun unsurlarını açımlamak, bunlardan espri üretmek yerine kimi zaman oyunun üslubundan hareketle espri üretme yoluna gitmiştir. Bu bir üslup sorunu olarak görülebileceği gibi yazarın oyun kurma noktasındaki arayışının yeni bir aşaması olarak da görülebilir.

Bir Şehnaz Oyun'da önemli bir yere sahip olan gülmece temelde iki kaynaktan beslenir: Oyunun ele aldığı asal konu ve oyun içindeki üslup tartışmaları. Asal konunun özneleri erkekler ve kadınlar; üslup tartışmasının özneleri ise Anlatıcı ve Recep Efendi'dir. Anlatıcı bu bağlamdaki işlevinin bir gereği olarak daha ilk dakikalarda oyunun türüne ilişkin itirazını ortaya koyar:

> ANLATICI - Efendim, eski bir operet sanatçısıyım. Baron Refik diye anılırdım. Ama bu oyunda, basit bir role çıkıyorum. Ne yaparsınız, hayat. Müzikal icat oldu, bizim işler bozuldu. Şimdi sizlere, bu manasız, münasebetsiz müzikali, allayıp pullayıp sunacağım. Kısacası bu oyunun anlatıcısıyım. Bir yanlışlık yaparsam, gönül kırıklığıma bağışlayın. İşte başlıyorum! (BŞO/BO5, 241)

Recep Efendi ise Anlatıcı'nın varlığına da üslubuna da –elbet kendi üslubuyla- itiraz eder. Bu itirazının gereğini oyun boyunca yerine getirecek, oyunu kendi üslubuyla ortaya koymaya çalışacaktır.

> ANLATICI – […] Zaptiye Amiri Recep Efendi'yi takdim ederim.
>
> *(Recep Efendi girer. Orta şiddette Arnavut şivesiyle konuşmaktadır.)*
>
> RECEP – *(Anlatıcıya)* Defol terres!
>
> ANLATICI – *(İçtenlikle)* Anlamadım.
>
> RECEP – Oynayacaksak, adam gibi oynayalım. Ben böyle eppik nümero yemem. Bir daha seyirci ile arama gireyim deme, patlattırırım gözünü vallahilazim!
>
> ANLATICI –Yapma muhterem, ben bu oyunun anlatıcısıyım.

> RECEP – Ben anlatamam çünki kimim, neyim, ne iş tutarım ha, heyvanoğlu heyvan? Çekkil ayak altından, haydi yallah!
>
> ANLATICI – *(Boynunu büker.)* Aaah..
>
> *(Çıkar.)*
>
> RECEP – Ha şöyle. Biz çıkaralım efendim şimdi babadan kalma bir Osmanlı oyunu. Seyredenler de bin aferin desin! Koyverin bre kâtip Müştak Efendiyi, gelin köftehor, işimiz vardır. (BŞO/BO5, 243)

Oyunda müzikalin varlığına hizmet eden, bir tür olarak müzikali savunan, bunun gereklerini yerine getirmeye çalışansa Müdüriyet'tir. Bir oyun kişisi değildir müdüriyet. Oyunun bir unsurudur fakat. Anlatıcı, Müdüriyet'ten aldığı mesajlarla yönlendirir oyunu, görevini layığıyla yapabilmek için bu mesajlara uymak zorundadır.

> ANLATICI – […] Şimdi, müdüriyete göre, şık ve kibar bir dans sahnesi geliyor. Hayret! (BŞO/BO5, 245)
>
> ….
>
> ANLATICI – Gerçekten oh be. Zaptiye amiri yok. Ben de rahatça görevimi yapayım.
>
> Dolunca ay
>
> Salıverdiler hepsini
>
> Bir sabah. (BŞO/BO5, 260)

Oyun bu üç anlayış arasında gider gelir. Esprilerin önemli bir bölümü bu üç tarafın çekişmelerinden elde edilir.

Diğer taraftan, gülmecenin dozunun artmış olmasında, oyunun basitleştirilmiş bir dille kaleme alınmış olmasının da payı vardır. Gülmecenin birinci şartı olan basitleştirme oyunun temel özelliklerinden birini oluşturur. Özakman bu oyununda hikâyenin unsurlarını boyutlandırmaktan, onlara çok katmanlı anlamlar yüklemekten uzak durmuştur. Bu da rahat algılanan, rahat gülünen, rahat tüketilen bir oyunu beraberinde getirmiş görünmektedir. Espri üreten düzenlemeler basit ve yalındır. İt Hurşit'in Müştak Efendi'ye erkeklik dersleri verdiği sahne bu düzenlemenin tipik örneklerinden birini oluşturur:

MÜŞTAK - …Ne tavsiye edersiniz, İt Hurşit Bey?

İT HURŞİT – Tam erbabına sordun beyağabeyciğim. Çok talihlisin şerefsizim. Vukuat zaptı tutar gibi konuşuyorsun ki olmaz! Sen bu üslupla denize düşüp de imdat çağırsan, millet mevlit okuduğunu sanıp amine durur, dualarla boğlursun. Bu, bir. İki az ve öz konuşacaksın.

MÜŞTAK – Nasıl acaba?

İT HURŞİT – Mesela "Ulan karı, yersin şamarı!", "Bana bak inek, bu ne biçim börek!" gibi.

MÜŞTAK – Oo, böyle konuşmayı asla başaramam efendim.

İT HURŞİT – Ee, biraz talim edeceksin beyağabeyciğim. Bedavadan erkek olunur mu? Sonra sen, kadınlara "siz" diyorsun ki, bu hiç olmaz! Dört kadın bile, "siz" denecek kadar kalabalık sayılmaz. "Sen" diyeceksin!

MÜŞTAK – Fevkalade zor.

İT HURŞİT – Diyelim Şehnaz uzakta. Yanına çağırmak istiyorsun. Ne yaparsın?

MÜŞTAK – Niçin çağırayım efendim? Ben yanına giderim.

İT HURŞİT – Hiç olur mu beyağabeyciğim?

MÜŞTAK – Ya?..

İT HURŞİT – Şöyle elini uzatıp işaretparmağını kımıldatacaksın. Bir, iki… O kadar! Üç fazla olur. Yalvarmak manasına gelir ki maazallah. Öl, daha iyi. Diyelim geldi. Fakat, o gün kafası bozuk, seni dinlemedi. Ne yaparsın?

MÜŞTAK – Herhalde kırılırım efendim.

İT HURŞİT – Kırılırım ne demek? Yaldızlı Beykoz bardağı mısın? Sen erkeksin beyağabeyciğim. Şöyle elinin tersi ile şırakkadak tokadı yapıştırdın mı, mesele o saat ve boylu boyunca halledilir. Tamam mı? (BŞO/BO5, 281-282)

Bilgi de, bilgisizlik de komiğe hizmet eden unsurlar arasındadır. Yetersiz bilgiyle yorum yapanların kendileri, yeterli bilgiyle yorum yapanlarınsa yorumları seyirci-

yi güldürür niteliktedir. Oyunun başında İt Hurşit'in meyhanesini takdim eden Anlatıcı ön yargılarıyla (bilgisizliğiyle) hareket edip "Billur gibi sesler dinleyeceğiz" deyince komik duruma düşer örneğin (BŞO/BO5, 242). İt Hurşit'in meyhanesinde hiçbir şeyden habersiz görevini yaptığını zanneden şarkıcı da, onu çalıştırmaya devam etmesi hâlinde iflas edeceğinin farkında olan İt Hurşit de aynı derecede ve aynı nedenle komiktir (BŞO/BO5, 242).

Yaşananın bilgili (olup bitenin farkında) biri tarafından bütün yalınlığıyla ve çarpıcılığıyla ifadesi ise, komiği doğurduğu gibi yaşananın teşhis edilip adlandırılmasında da işlev kazanmaktadır.

> *(Perde açılır. İt Hurşit'in meyhanesi. Salaş bir şano. Şanoda, şişman ve bed sesli bir kadın, kanto söylemektedir. İt Hurşit ve iki adamı, dinliyorlar.)*
>
> Ş. KADIN – "A benim fıkırdak yarim
>
> ….."
>
> İT HURŞİT – *(Dayanamaz gürler.)* Yeter! *(Kadın devam eder.)* Yeter be! *(Kadın susar. Adamlarına)* Kanto mu söylüyor bu kadın, doğum mu yapıyor? "Bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kabakulak hanginizdi? Bu sığırcığın, kuşlukla ne ilgisi var ulan, kuşpalazına yakalanmış gibi ötmekten başka? Başkalarının dükkânında Peruzlar, Amelyalar, Safinazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak? O saat batarım be! Toz olun kuşbeyinliler! *(Nara atar.)* Ayyyt! *(Adamlar kaçarlar.)* Sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu, başka kümese uç!
>
> Ş. KADIN – Teessüf edorum.
>
> İT HURŞİT – Neeee? *(Kadın da kaçar.)* Bana teessüf edeni kuşbaşı doğrarım ulaan! *(Kadının arkasından koşar.)* (BŞO/BO5, 242-243)

"Bed sesli" şarkıcı karşısında verilecek tek tepki olsa olsa "yeter!" çığlığıdır. Kötülüğü aşikâr olan bir şarkıcı için "bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kişi olsa olsa "kabakulak"tır. Şişman bir şarkıcı ise bir kuş değil, olsa olsa bir "sığırcık"tır. Sığırdan biraz daha hallicedir bir başka deyişle. Şarkı söyleyen kişi kuş gibi değil, kuşpalazına

yakalanmış gibi şarkı söylemektedir. Özakman benzer nitelikte ancak farklı içerikteki sözcükleri kullanarak komik durumlar yaratmaktadır. Onun bu eğilimine göstermeci anlayıştaki oyunlarında sıklıkla rastlarız.

Abartı komik yaratmada kullanılan bir diğer yöntem olarak dikkat çeker. Şehnaz'la Müştak'ın karşılaşması sahnesinde bu iki oyun kişisinin dünyalarının ne derecede farklı olduğu gerçeğine yapılan vurgu, Madam Surpik'in tercümanlığa soyunmasıyla daha da abartılmış, böylelikle komiğe ulaşılmış olur.

> ŞEHNAZ – Ne haber… *(Surpik gözlerini açar.)* ..siniz?
>
> SURPİK – Nasılsınız demek istor.
>
> MÜŞTAK – Çok teşekkür ederim efendim.
>
> SURPİK – E siz de sorsanıza, bakalım iyidir, değildir, nasıldır?
>
> MÜŞTAK – Nasılsınız efendim? Afiyettesiniz inşallah.
>
> ŞEHNAZ – Bombokum anam!
>
> SURPİK – *(Müştak'ın dehşetini bastırmak için bir yalancı kahkaha atar.)* Göroorsunuz, formundadır. *(Şehnaz'a)* Ka delisin? Mühim adamdır. *(Müştak'a)* Böyle layubali konuşoor ki rahatlayınız. (BŞO/BO5, 253-254)

Oyun kişilerinin abartılı kişilik özellikleri de komiği doğuran unsurlar arasındadır. Karşısındakinden bilgi alıp o bilgiyle kendi bildiklerinin doğruluğunu sınamaya çalışan birinin bunu karşısındakini sorguya çekiyormuş (sınıyormuş) gibi yapması, her şeyi bilen kimliğine bürünüp bundan asla ödün vermemesi mizaha hizmet eden güçlü bir düzenlemeyi beraberinde getirir.

> RECEP – […] Bre Müştak Efendi!
>
> MÜŞTAK – Buyrun efendim.
>
> RECEP – Usulen bazı şeyler soracağım. Külliyen ve harfiyen doğru cevap isterim.
>
> MÜŞTAK – Baş üstüne efendim.
>
> RECEP – Baban sağ mıdır?
>
> MÜŞTAK – Üç yıl önce vefat etti efendim.

> RECEP – Anan?
>
> MÜŞTAK – Hayattadır efendim.
>
> RECEP – Adı?
>
> MÜŞTAK – Mualla.
>
> RECEP – Aferin ve de oh ne âlâ. Tahsilin?
>
> MÜŞTAK – Geçim zoruyla Mekteb-i Mülkiye'yi terk etmiş olup altı aydır emr-i âlinizde çalışmaktayım.
>
> RECEP – Yaptırdığım tahkikata uygun ifade verdin. Bin aferin sana! Makbul, mazbut ve mahcup bir delikanlı olduğun aşikâr. Velhasıl seni, ciğerimin başı, biricik kızımla evlendirmeye ve içgüveysi almaya karar verdim. (BŞO/BO5, 243-244)

Oyunun kurallarına uymayan, başına buyruk davranan oyun kişisi hayatın kurallarına da uymamakta, bütün işleri kendi bildiği şekilde yürütmektedir. Zaptiye Amiri'nin kişiliğindeki aşırılık sözlerinde de aşırılığa, giderek komiğe dönüşmektedir. Rızasını bile sormaksızın damadı yaptığı Müştak'ı uyarır: "Damadım oldun diye sakın şımarıp da bir yaramazlığa bulaşmayasın ha!" (BŞO/BO5, 244). Lütfeden biri olma ruh hâliyle dolaşacak kadar konumunu önemseyen biridir o. Bu hâliyle de komiktir. Onun bu ruh hâli, sahneyi bitiren son sözüyle de iyiden iyiye netlik kazanır: "Yoksa billahilkerim, kalın bağırsağını boynuna dolarım. Bunu böylece bilesin." (BŞO/BO5, 244).

Bir Şehnaz Oyun'da karşımıza çıkan yeni bir uygulama da "Tabelacı Kız"ın varlığıdır. Anlatıcı'nın fonksiyonunu sorgulamak üzere konulmuş bir figür gibidir Tabelacı Kız. Oyun boyunca hiç konuşmayan bu sahne işçisi, taşıdığı tabelalarla her yeni sahnenin mekânını duyurur. An gelir, elindeki tabelayla, yeni sahnenin Kristal gazinosunda geçeceğini duyuran Anlatıcı'nın yanlışını düzeltmek zorunda kalır: "Hayır, Zaptiye Amirliği" yazmaktadır taşıdığı tabelada (BŞO/BO5, 264). Bir sahne işçisi olmaktan çıkıp bir oyun kişisine dönüşmüş olur böylelikle.

Oyun kişileri arasındaki zıtlaşma, çekişme görsel anlatımda da kimi düzenlemelere neden olmaktadır diğer taraftan: "([Anlatıcı] Çıkacağı kulise yönelir, Recep Efendi'nin geldiğini görünce, onurunu koruyarak geri döner, öbür kulise yürür, çıkar.)" (BŞO/BO5, 249).

Kişilerin fonksiyonlarının neredeyse bir sözcüğe indirgenmesi de oyunda yalınlığın önemli göstergelerinden biridir: İt Hurşit'i huzura kabul eden Recep Efendi'nin sözleri dikkat çekicidir: "Koy verin bire İt Hurşit'i, gelsin kerata! Kimi gammazlayacaksa, gammazlasın!" (BŞO/BO5, 249) Gammazlama sıradan bir işe dönüşmüş gibidir ve faili de İt Hurşit'tir. Aynı oyun kişisi, bu niteliğini, oyunun sonunda kendisi ifade eder: "İki altın verin, anamı babama gammazlayayım." (BŞO/BO5, 296).

Bir Şehnaz Oyun'da görülen uygulamalardan biri de seyircinin oyunda bir oyun kişisi gibi yer alması uygulamasıdır:

> RECEP – Bre Surpik Madama, benim mıntıkamda, namuslu ve uslu Osmanlı erkeklerini yoldan ve baştan çıkarmak ne demekmiş, bu akşam göreceksin! *(Seyircilere)* Siz de göreceksiniz. *(İt Hurşit'e)* Tamamdır, defol! (BŞO/BO5, 250)

Bu uygulamada Madam Surpik'le seyirci aynı kategoridedir. Madam Surpik karşısında imajını kurtaracak olan Recep Efendi, aynı ihtiyacı seyirci için de hissetmektedir.

Bir Şehnaz Oyun'da oyun kişilerini koro olarak kullanan Özakman, bir koro olarak oyuna giren Osmanlı Erkeklerini de daha sonra oyun kişisi olarak kullanır. Sahneye girişlerinde bir şarkıyla kendilerini tanıtan Osmanlı Erkekleri, ilerleyen sahnelerde şarkı söylemeksizin tekrar oyuna dâhil olurlar ve oyun boyunca birer oyun kişisi olarak varolurlar. Osmanlı Erkekleri korosunun kendilerini tanıtırken kurdukları cümleler, oyunda eleştiri yöneltilen erkek egemen anlayışın esaslarını ortaya koyar niteliktedir:

> KORO –
>
> Bizler mazbut ve ciddi, Osmanlı erkekleri,
> Görüşümüz biline: Evdir kadının yeri.
>
> Erkeğe gelince iş, bu bambaşka bir konu,
> Ne demektir bir erkek, açıklayalım bunu.
> Aşikâr ve besbelli ailenin reisi,
> Ve tarihen sabittir, kadının efendisi.
>
> Şu halde hakkımızdır gezme, tozma, içki, saz
> İyi gelir erkeğe çapkınlık yapmak biraz.

Biz şimdi hovardalık etmeğe gidiyoruz,

Size de saadetler temenni ediyoruz. (BŞO/BO5, 251)

Hovardalığın erkeğin hakkı olduğunu savunan bir erkekler korosunun ardından Cavidan Bey ve Müştak Efendi'nin Madam Surpik'in evini ziyaret edişi sahnesi başlar. Açıktır ki oyunda ön plana çıkan diğer erkekler de bu koronun bir parçasıdırlar. Fakat kadınlar korosunun üyelerini isim taşıyan oyun kişileri olarak oyunun diğer sahnelerinde gördüğümüz hâlde, erkekler korosunun üyelerini isimlendirilmiş hâlde görmeyiz. Erkekler korosunda yer alan oyun kişileri diğer sahnelerde gördüğümüz isimsiz Osmanlı erkekleridir. Oyunda gördüğmüz isimli erkeklerin erkekler korosuna/dünyasına ait olduğu düzenlemesi ima düzeyinde kalmış olur böylelikle.

Koşutluklar kurarak, benzeşmelerden yararlanarak çarpıcı ifadeler yaratmaya verilen önem bu oyunda da sürmektedir. Evine gelen Müştak Efendi'nin durumunu şu sözlerle değerlendirir Madam Surpik: "[…] Müştak beyimizin yalnız zatı değil, vaziyeti de nazik." (BŞO/BO5, 252). Hükümetten gelen emir üzerine eğlence yerlerini açmak zorunda kalan Recep Efendi iki varlığın gücüyle açıklar bu durumu; iki varlığın gücü arasında koşutluk kurmakta, ikisini de aynı derecede kutsal/yüce saymaktadır: "Hikmet-i hüda ve hükümet" (BŞO/BO5, 274).

Yaşanan durumun her bir oyun kişisi için farklı anlamlar ve mahiyetler taşıması uygulaması da konuyu boyutlandırmada ve komik yaratmada sıklıkla başvurulan yöntemlerden biridir: Madam Surpik'in evinde, arkadaşı Cavidan Bey tarafından önerilen ve kendisini rahatlatacağı düşünülen içkiye şu tepkiyi verir Müştak: "İçki de mi içeceğim? Ah valdeciğim ah…" (BŞO/BO5, 252). Kristal gazinosuna giden, Recep Efendi'ye göre suç işlemiş olan Müştak'ın bu tutumu iki farklı bakış açısıyla değerlendirilir. Bu yolla komik yaratılmış olduğu gibi seyirci de yaygın bakış açısı dışında bir bakış açısıyla tanıştırılmış olur.

ŞEHNAZ – Onun bir günahı yok.

RECEP – Sus boğazlarım.

ŞEHNAZ – Ama biz götürdük onu oraya.

RECEP – O da gelmesin. Salak mıdır bu?

SURPİK – Hayır efendim. Kibardır. (BŞO/BO5, 264)

Kristal gazinosunda olanlar kadınlar için "vak'a", Metrdotel için "büyük iskandal"dır (BŞO/BO5, 265). Kadınların "hanımlığa özendiği" bir anda ve yerde, "defolun fahişeler," diye bağırmıştır Metrdotel (BŞO/BO5, 265). Metrdotel "müessesesi namına", kadınlar "kadınlık namına" birbirlerinden şikâyetçidir (BŞO/BO5, 265–266). Müştak'ı Şehnaz'la "Alamanca çalışırken" yakalayan Recep Efendi hesap sorar ondan: "Bu malumeye ilan-ı aşk etmek, bana ilan-ı harp etmek demek değil midir?" (BŞO/BO5, 279). Örneklerde de görüldüğü gibi yazar oyununu oluşturan parçaları farklı boyutlarıyla ortaya koymaya önem vermekte, bunu gerçekleştirirken özlü, kısa ve çarpıcı ifadelere yönelmektedir.

Yazarın oyun kurma bağlamında yararlandığı yöntemlerden biri de güçlü zıtlıklar yaratarak bunları bir araya getirme ve bir aradalıktan yararlanarak çarpıcı tespitlere yönelmedir. Tecrübe kazanmak için yosmaların arasına giren Müştak, hem bakir, hem de nazik ve terbiyelidir örneğin. "İşinin ehli" kadınlarla henüz onların dünyasıyla tanışmamış, saf bir delikanlıyı karşı karşıya getiren yazar bunun olası bütün sonuçlarını değerlendirir.

ŞEHNAZ – İçelim, açılalım!

MÜŞTAK – Nasıl tensip ederseniz.

ŞEHNAZ – Bırak şimdi ağızları!

MÜŞTAK – Efendim?

ŞEHNAZ – Aklınca acemi ayağına yatıp benimle dalga geçeceksin ha? Yutarsam namussuzum! Bırak kataklülli yapmayı, soyun, dökün de, adam gibi eğlenelim.

MÜŞTAK – Bakınız Şehnaz Hanım…

ŞEHNAZ – Benimle alay etme, gözünü oyarım!

MÜŞTAK – Estağfurullah. Alay ettimse, validemin ölüsünü öpeyim.

ŞEHNAZ – Yani bana, içinden geldiği için mi hanım dedin?

MÜŞTAK – Evet efendim.

ŞEHNAZ – Ben hanım mıyım?

MÜŞTAK – Eyvah! Değil misiniz?

ŞEHNAZ – Yahu, sen sahiden yavru kuşsun galiba. Hanım değilim ama…

MÜŞTAK – Yapmayın!

ŞEHNAZ - …Mis gibi kadınım! Vay be! Sonunda bir erkek, bana da hanım dedi! Senin yanında dolaşsam, hanımefendi bile derler belki, değil mi anam?

MÜŞTAK – Her kadın hanımdır, hanımefendidir.

ŞEHNAZ – O kadar da sallama ulan! (BŞO/BO5, 254)

Özakman, iki farklı insan grubunun karşılaşmasını ortaya koymada dilden yararlanır. İstanbulluların "Alamanları" karşılama sahnesi bunun tipik bir örneği olarak dikkat çekicidir.

([…] *sahne İstanbullular ve Alman tayfalarla dolar. Müzik başlar. "Belle ami" şarkısının bestesiyle.)*

KORO –

"Ein, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht

Gut Morgen, guten Tag, gute Nacht!"

ALMANLAR –

"Şiş kebap, nargile, merhaba,

Kaç para, o mein Gott, çok para!"

SATICI – 10 altın!

ALMAN – Çok para!

SATICI – Öyleyse bir altın!

ALMAN – Danke schön!

SATICI – Babandır.

(Sünnet entarili ve fesli bir Alman girer. Çevresini sararlar.)

KORO –

"Hiç korkma, çok kolay, so einfach

(Almanın çığlığı yükselir.)

"Bak oldu da bitti maşallah!.."

KADIN – *(Bir Alman'ın koluna yapışır.)* Hey kamarad! Bak, ben Alaman bomba. Haydi, benimle kom! *(Alman bir başka kızın koluna girer.)* Kommezsen komme be. Kaput ol inşallah. (BŞO/BO5, 279-280)

Oyunda çarpıcı bir dil yaratmak için kullanılan yöntemlerden biri de toplu benzetmelerdir. Durumu oluşturan unsurlardan birini benzetmeye tâbi tutan yazar; durumu oluşturan diğer unsurları da birinci benzetmedeki benzetilenle aynı aileden bir başka benzetmeye tâbi tutar. Müştak'ın Şehnaz'ın odasında ağırlanması sahnesinde odaya bir tepsi getirilmesi, Madam Surpik'e tepsinin anlamını bir benzetmeyle ifade etme olanağı verir: "Sevda kuşlarım, suyunuz ve yeminiz gelmiştir. Bonşans Müştak Beyciğim. Ah minelaaaşk…" (BŞO/BO5, 254). Sevişecek gençlerin sevda kuşları olarak adlandırılması ("sevda kuşları"na benzetilmesi) onlar için getirilen içki ve mezelerin de su ve yeme benzetilmesine neden olmakta, böylelikle toplu benzetme yoluyla etkili bir anlatıma ulaşılmaktadır.

Oyunda karakter yaratma ve o karakterleri sınıflamada da dilden yararlanılmaktadır. Yazarın göstermeci anlayışta kaleme aldığı diğer oyunlarında da gördüğümüz bir uygulamadır bu. Zaptiye Amiri ile Zaptiye Nazırı arasında dilden yararlanmak suretiyle koşutluk kurulması iki oyun kişisinin aynı sınıfta değerlendirilmesi sonucunu doğurmaktadır.

Zaptiye Amiri Recep Efendi	**Zaptiye Nazırı**
RECEP – *(Olanca sesiyle)* Ulan Müştak, Allah cezanı versin! Sende hiç ar, haya, namus, şeref yok mudur? Utanmıyor musun, ikiyüzlü herif? Herif-i Naşerif? Ben daha bu sabah sana yaramazlığa bulaşmayasın dememiş miydim? Tuu, pis zampare! *(Kadınlara)* Siz aşağıda beni bekleyin. *(Kadınlar hızla çıkarlar.)* Bu ne iştir Müştak? Konuş! MÜŞTAK – *(Ayağa kalkmıştır artık. Konuşmak ister, sesi çıkmaz, soluğu duyu-*	ZAPTİYE N. - Ulan Recep, Allah cezanı versin! Sende hiç ar, haya, namus, şeref yok mudur? Utanmıyor musun iki yüzlü herif? Herif-i Naşerif? Biraz daha yüksekçe bir makam için bu kadar alçalmağa değer mi, rezil? Konuş! RECEP – *(Sesi çıkmaz, soluğu duyulur.)* Sssssssss… ZAPTİYE N. – Kafi! Fazlası isyandır. Söyle bakalım. Sinop Kal'asını mı tercih

Zaptiye Amiri Recep Efendi	**Zaptiye Nazırı**
lur.) Sssssssssssss… RECEP – Kâfi. Fazlası isyandır. […] Müştak efendi! MÜŞTAK – Buyurun efendim. RECEP – Düşündüm, taşındım, sana son bir fırsat daha tanımaya karar verdim. MÜŞTAK – Sağ olun efendim. RECEP – Amma velakin.. MÜŞTAK – Emredin efendim. Z. Amiri – …Seni bir daha bu malumelerle görürsem, vallahilazim Sinop Kal'asına sürdürttürürüm. (BŞO/BO5, 257-258)	edersin, yoksa Yemen'i mi? RECEP – Aaah… ZAPTİYE N. – Ramazan! RAMAZAN – *(Öne çıkar.)* Buyrun! ZAPTİYE N. – Murtaza! MURTAZA – *(Öne çıkar.)* Emredin! ZAPTİYE N. – Alın bu keratayı, atın nezarete. Kararımı orada beklesin. (BŞO/BO5, 299)

Bir Şehnaz Oyun'da imge niteliğindeki sözlerin çeşitliliği de dikkat çekicidir. Bunun en tipik örneklerinden birini Şehnaz'ın aşkını ilan ettiği şarkıda bulmak mümkündür:

ŞEHNAZ –

Zilzurna

ruh gibi âşığım

oh be.

Gürül gürül

delice

su gibi âşığım

oh be.

Doludizgin

dörtnala

tay gibi aşığım

oh be.

Kütür kütür

taptaze

nar gibi âşığım

oh be.

Kan kırmızı

süt beyaz

mis gibi âşığım

oh be.

tomur tomur

yediveren

gül gibi âşığım

oh be!

oh be!

oh be! (BŞO/BO5, 259-260)

Aynı şekilde Şehnaz'ın Müştak'la ilişkisi de İt Hurşit'in dilinden imgelerle verilir. Olup bitenler İt Hurşit'in gözünden verilmekte, bu yolla etkili bir anlatım olanağı yakalanmaktadır. Bunun, sahne dışında olup bitenlerin seyircinin gözünde –gerçek dışı bir şekilde- canlanmasına ve oyun kişisinin gelişen olayları nasıl algıladığının ortaya konmasına yarayacak türden bir düzenleme olduğu açıktır.

İT HURŞİT – Ama gidişat iyi değil beyim.

RECEP – Ya?

İT HURŞİT – İçerden aldığım habere göre Şehnaz, Müştak efendiyi iyice yemlemiş.

RECEP – Yaa?

İT HURŞİT – Oltayı da usul usul çekmeğe başlamış.

RECEP – Yaaaa?

İT HURŞİT – Yarına kalmaz Müştak efendiyi pişirip afiyetle yer. Bir söyleyeyim demiştim. (BŞO/BO5, 288)

Hitap ve adlandırmalarda da aynı imge zenginliği görülür. Gülmeceye de hizmet edecek güçlü imgelerdir bunlar. Zaptiye Amirliği'nde, Kristal gazinosu metrdotelinden şikâyet eden kadınlar "İsmokinli ayı" diyerek adlandırırlar onu. Kadınların adını ise aynı sahnede Recep Efendi koyar: "Düttürü Leylalar" (BŞO/BO5, 266). Oyunun başındaki şu bölüm hitap ve adlandırmalara ilişkin pek çok örneğin art arda gelmesi bakımından önemlidir:

> İT HURŞİT – (Dayanamaz, gürler.) Yeter! (Kadın devam eder.) Yeter be! (Kadın susar. Adamlarına) Kanto mu söylüyor bu kadın, doğum mu yapıyor? "Bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kabakulak hanginizdi? Bu sığırcığın, kuşlukla ne ilgisi var ulan, kuşpalazına yakalanmış gibi ötmekten başka? Başkalarının dükkânında Peruzlar, Amelyalar, Safinazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak? O saat batarım be! Toz olun kuşbeyinliler! (Nara atar.) Ayyyyt! (Adamlar kaçarlar.) Sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu, başka kümese uç! (BŞO/BO5, 242)

Bir Şehnaz Oyun'da karşılaştığımız farklı uygulamalardan biri de, anlatılan hikâyenin tarihsel arka planında geçen olayların sahnede gerçekleşen olaylarla koşutluk oluşturarak aktarılması uygulamasıdır. Tarihsel arka planda gerçekleşen olayların sunumunda ise oyun sözcüğünden hareket edilir. Bunlar (tarihsel/siyasal olaylar) oynanan oyundan daha büyük bir oyundur ve oyunun akışını etkileyecek düzeydedir. Bir tiyatro terimi olan "önoyun"la uluslar arası arenada oynanan oyunların henüz başlamamış olduğu tespiti dile getirilirken asal olay anlamında kullanılan "oyun"la uluslararası ilişkilerde oynanan oyun(lar) birbirine karıştırılır. Bu yolla oyunun yeni aşamalarına (anlam katmanlarına) dikkat çekilmekte, seyircinin uyanık kalması için tedbir alınmaktadır.

> ANLATICI –
>
> Güzel hanımlar,
>
> Zarif beyler!
> Buraya kadar seyrettiğimiz
> Ön oyunmuş meğer.
> Boş yere üzülmüşüm.
> Şimdi sıkı durun,

Başlıyor esas oyun!

1 Ağustos 1914.
Almanya savaş ilan etti Rusya'ya.
İngiltere de
Fırsat bu fırsat
İki Osmanlı savaş gemisine
El koydu.
Derken bir haber
İstanbul'u bir daha kaldırdı ayağa
İki Alman zırhlısı,
Kaçarak
İngiliz filosunun önünden,
Yaklaşıyordu Türkiye'ye,
Gittikçe arayı açarak.
10 Ağustos 1914 günü
Gün batarken,
Çanakkale'ye sığındı
Breslav ile Göben.
Altı gün sonra
İstanbul'da olacaklardı
İki gemimizi yutan kader,
İki yeni gemi yollamıştı
Hiç yoktan.
Karşılamak için
Misafirleri,
Harekete geçti
Bütün İstanbullular. (BŞO/BO5, 266–267)

Oyunda görülen önemli uygulamalardan biri de, oyun kişisinin, oyunu oluşturan bütün unsurlarla bir oyun kişisi olarak ilişkiye girmesi durumudur. Dâhiliye nezaretinden gelen emirler üzerine harekete geçen Recep Efendi, yapacağı gizli toplantı dolayısıyla sahnede kimsenin bulunmasını istemez. Aynı şekilde Şehnaz'la özel bir görüşme yapacak olan İt Hurşit, o an orada bulunan dansçı kızları da, Anlatıcı'yı da sahneden çıkarır. Hükümetten gelen emirle eğlence yerlerinin açılacak olmasına tepki gösteren Şehnaz'ın bu tepkisinden etkilenen Recep Efendi, oyundaki pozisyonuna, üzerlerinde

oynanan oyunlara tepki göstererek oyunu terk eder. Böylelikle başlarda oyunun üslubuna itiraz eden oyun kişisinin oyunun ilerleyen dakikalarında içeriğe de itiraz etmesi durumuyla karşı karşıya kalırız. Düştüğü pozisyondan rahatsız olup oyunu terk eden Recep Efendi, daha sonra elde edeceği mükâfata sevinerek oyuna geri döner:

> RECEP – […] Bre operetçi! Gel buraya!
>
> ANLATICI – *(Kulisten)* Gelmiyorum!
>
> Z. AMİRİ – Remezan!
>
> ANLATICI – Oynamıyorum yahu!
>
> RECEP – Murteza!
>
> ANLATICI – *(Girer.)* Tamam, anlaşıldı. Ne istiyorsun?
>
> RECEP – Ben bu Şehnaz kaltağından daha mı haysiyetsizim yahu? Şimdi nezarete gidiyorum. Bu rezil vazifeden affımı isteyeceğim. Haydi, bağla oyunu, nasıl bağlayacaksan! Meydan senin! *(Anlatıcı kalakalır. Seyircilere)* Benim rolüm burada bitmiştir. Bir kusur ettimse affola! *(Elini göğsüne koyarak selam verir, çıkar.)*
>
> […]
>
> ANLATICI –
>
> Sırası değil ama olsun,
> Maksat oyun kurtulsun!
> Güzel hanımlar,
> Zarif beyler,
> Şimdi,
> Bir evvel zaman dansı.
> Maestro!
> *(Bir vals başlar. Kızlar korosu, 1900 modası giysilerle dans ederler. Dansın yarısında recep ve Müştak girerler.)*
>
> RECEP – Kâfi! *(Müzik durur. Kızlar dansa devam ederler.)* Kâfi dedim! *(Kızlar da dururlar.)* Çıkın dışarı! *(Kızlar kaçışırlar.)*
>
> ANLATICI – *(Öfkeyle)* Ne oluyor?

> RECEP - Ne olacak? Gittim Nezarete, arz-ı hal ettim. Velakin anladım ki canla başla çalışırsam, Zaptiye Başamiri olmam ihtimali vardır. Böyle bir fırsatı, katır bile tepmez bre. Binaenaleyh, dönüp gelmişimdir. Bıraktığım yerden devam edeceğim. (BŞO/BO5, 275-276)

Herhangi bir değişimin dil (sözcükler, sözler) yardımıyla verilmesi de oyunda gördüğümüz önemli uygulamalardan biridir. "Alamanların" şehre geleceğini öğrenen İstanbulluların hayatında nelerin değiştiğini gösteren sahne bu uygulamanın önemli örneklerinden birini oluşturur.

> *(*[…] *İki kişi uzun bir tabela ile geçer: "Hamburg Muhallabicisi". Ters yönden bir başkası, başka tabela ile girer: "Berlin Berberi". Sonra başka tabelalarla geçerler: "Ren Kasabı", "Alaman Kıraathanesi", "köln Pastanesi"... Kalabalık toplanmaya başlar.)*
>
> GAZETECİ – Yazıyor! Yazıyor! Breslav ile Göben, iki gün sonra İstanbul'da! Yazıyor! Yazıyor! Alamanların öbür gün geleceğini yazıyor!
>
> 1. ADAM – İngiliz mürebbiyeyi sepetledim. Alaman dadı arıyorum.
>
> 1. KORO – "Hoşlanacak Alamanlar!"
>
> 2. ADAM – Bundan sonra Rus salatasına Alaman salatası diyelim!
>
> 1. KORO – "Sevinecek Alamanlar!"
>
> 2. ADAM – O zaman İngiliz tuzuna da Alaman tuzu demeli!
>
> 1. KORO – "Beğenecek Alamanlar!"
>
> 4. ADAM – Tombul kadınlara da Alaman bombası! (BŞO/BO5, 269-270)

Avusturyalılar İstanbul'a geldiğinde yaşanan süreç de aynı sahne düzeniyle aktarılır. Almanya'ya ait adların yerini Avusturya'ya ait adlar almıştır bu kez. Benzer durumlarda benzer yapıların/kalıpların kullanılması tekniği, burada da etkili bir şekilde kullanılmatadır.

Oyunun dili bakımından dikkat çeken hususlardan birini de görselliğe verilen önem oluşturur. Şehnaz'ın yatak odası sahnesi, Şehnaz'ın Müştak'ı çekerek içeri sokmaya çalışması, Müştak'ın da buna karşı direnmeye çalışması ile başlar. Müştak'ın direnmesi, Şehnaz'ın kendisine, hiç aklına gelmeyen bir söz söylemesine neden olur: "[Recep Efendi'nin kızı] Ya kaknemin, uyuzun, kokmuşun biriyse, ne yapacaksın?" Bu soru üzerine Müştak'ın "direnmesi durur" ve sürüklenişi başlar. Şehnaz'ın denetimindedir artık. Hem kafası karıştığı için, hem de ilk kez bir kadınla yatakta baş başa kaldığı için direnmesi mümkün değildir. Şehnaz'a teslim olduğu anda, Zaptiye Amiri Recep Efendi girer içeri. Tam o sırada Müştak, duyduğu sözler üzerine ne hâlde olduğunu anlatmaktadır. Fakat ağzından çıkan sözler -ne tesadüftür ki- yanlış anlaşılmaya müsait sözlerdir: "Beni allak bullak ettiniz… Aklımı karıştırdınız... İçime ateş saldınız… Ah Şehnaz hanım aaaahhh.." (BŞO/BO5, 278). Söylenen sözlerle yaşanan durumun ilişkisi yeni durumlar oluşmasına hizmet etmekte; görsel anlatım dramatik gelişim bağlamında işlev kazanmaktadır.

Recep Efendi'nin makamına verdiği önem de görsel anlatım yoluyla ortaya konur. İt Hurşit'in gammazını dinleyecek olan Recep Efendi, tekerlekli masasını ve üzerindeki koltuğu sahneye kendisi getirir. İlk sözü ise "Ben hazırım," olur (BŞO/BO5, 287). Masayla var olan, masayla anlam kazanan, masasından vazgeçemeyecek, masasını taşımaktan çekinmeyecek bir oyun kişisidir o.

Oyunun sonunda saflaşan taraflar da sahnede görünür kılınır: "([…] bir yandan Surpik, Şehnaz ve kızlar, öte yandan Recep, Müştak, İt Hurşit, sivil memur, Ramazan, Murtaza girer ve karşı karşıya dururlar.)" (BŞO/BO5, 294). Karşılaşanlar oyunun taraflarıdır. Birtakım kadınları, işine geldiğinde kullanan sözde ahlaklı erkeklerle var olmaya, tutunmaya, hayatta kalmaya çalışan sözde namusuz kadınlar oyunda olduğu gibi sahnede de karşı karşıya gelmiştir.

Örtük/imalı anlatım, dil kullanımı açısından dikkat çeken önemli uygulamalardan bir diğerini oluşturur. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde sevişmenin adı "tarih çalışmak"ken, bu oyunda "Almanca çalışma"ya ve –Ahlak Mektebinin birinci dersinde- "ders çalışma"ya dönüşür. Final sahnesinde ise Madam Surpik'in evinde yosmalarla eğlenmenin adı –birdenbire- "Avusturyaca çalışmak" olacaktır.

Bu düzenlemede yazarın cinselliğe ilişkin konularda belli bir hassasiyet içinde olmasının izlerini de aramak gerekir. Sevişmenin adının "Almanca çalışmak" olduğu oyunda hesaplaşmanın, hesap sormanın adı da "Osmanlıca çalışmak"tır diğer taraftan (BŞO/BO5, 279). Böylelikle yaratılan karşıtlık imge düzeyinde ifadesini bulmuş olur.

Yaşananın ne anlama geldiğinin açıklanması da anlatımda etkililiği artıran unsurlardan biridir. Karakoldaki ikili görüşmesinde Şehnaz'ı, Müştak'ı Yemen'e sürmekle tehdit eden Recep Efendi, bunun ne anlama geldiğini Şehnaz'a da, anlamayabilecek seyirciye de anlatmış olur:

> RECEP – […] Öyle bir iş yap ki oğlanın gönlünde bir kıvılcım bile varsa, o dahi sönsün1 Bunu becerdin, ne âlâ. Yok beceremezsen, bak, ne olur, söyleyeyim. Sürdürttürürüm hergeleyi Yemen'e! Ya giderken yolda eşkıya keser, ölür. Ya varır, sıcaktan ölür. Ya akrep sokar, ölür. Ya deveden düşer, ölür… Ya çekirge yer, ölür… Ya susuzluktan ölür… Ya hasretten ölür… Ama mutlaka ölür! Duydun mu? (BŞO/BO5, 289)

Aynı şekilde, Ahlak Mektebinin ikinci dersinde, hocası Müştak'a kendisini neden dinlemediğinden söz eden Şehnaz, "sevdiği erkekleri özlemesi"nin ne anlama geldiğini açıklar. Tıpkı Recep Efendi'nin açıklaması gibi özel amaçlı bir açıklamadır bu da.

> MÜŞTAK –[…] Ama siz dinlemiyorsunuz Şehnaz hanım!
>
> ŞEHNAZ – Haklısınız efendim. Dinlemiyorum.
>
> SURPİK – Gece hiç uyumadı, nedense.
>
> ŞEHNAZ – Sevdiğim erkekleri özledim de ondan uyuyamadım Madam.
>
> SURPİK – *(Telaşlanır.)* Aaa aa a!
>
> ŞEHNAZ – Önce Posbıyık Azmi düştü gönlüme. Ne güzel sarılırdı, hayvan! Bir Gaddar Ali vardı, içirip içirip zorla oynatırdı beni. Ne erkek adamdı be" Hem sert, hem babacan! Melahat bey çok kibardı. Ama vurduğu yerde gül biterdi… Böyle kibara canım kurban. (BŞO/BO5, 289-290)

Bir Şehnaz Oyun esas itibariyle bir müzikaldir. Oyun içinde kullanılan şarkı ve danslar hikâye içinde kullanılan şarkı ve danslarla desteklenerek şarkı ve dansların oyuna kazandırdığı eğlendiricilik özelliği daha da artırılmış olur. Oyunda ele alınan hikâyede randevuevinin, meyhanenin bulunması bu bağlamda yazarın lehine bir durum yaratmaktadır. Gerek meyhanede, gerekse randevuevinde yaşanan eğlenceler, söylenen şarkılar, edilen danslar oyun için de birer şarkı ve dans sahnesi, giderek bir eğlence sahnesi olarak işlev görmektedir.

Özakman, göstermeci tarzda ele aldığı diğer oyunlarında olduğu gibi **Bir Şehnaz Oyun**'da da oyun içinde gösteri ve oyun içinde taklit gibi uygulamalara yer vermiştir. (Erkek, 1999, 150–151/186–189; Erkek, 1998, 65–68) Diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da, bu tür uygulamalar yoluyla eğlencelilik, tiyatrosallık oranının artırıldığı, güçlü bir tiyatrosal dile ulaşmada ilerleme kaydedildiği görülür.

Özetle; Özakman'ın göstermeci oyunlar yazdığı dönemin usta işi çalışmalarından birisi de **Bir Şehnaz Oyun**'dur. Yazar bu oyunda, özgün düzenlemelerinin oranını daha da artırmış olarak karşımıza çıkar. Bu düzenlemeler oyunu özgün ve benzersiz kılmada önemli işlevler yüklenmektedir.

Bir Şehnaz Oyun'un en önemli ayırıcı özelliklerinden birisi, oyunun tarzının oyunun içinde tartışmaya açılması, oyun kişileri arasında bir çekişme nedenine dönüştürülmesi uygulamasıdır. Bu uygulama, oyunda oyunsu düzenlemelere hizmet ettiği gibi, gülmecenin oranını artırmada da işlev yüklenmektedir.

Esas itibariyle bir müzikal olan **Bir Şehnaz Oyun** içerdiği orta oyunu ve operet kalıplarıyla iki türün karışımına dönüşmüş, bu hâliyle de müzikteki Şehnaz makamının niteliğini çağrıştıran özel bir oyun hâlini almıştır.

Akıcı, yalın, etkili söyleşim düzeni bu oyunun da başat özellikleri arasındadır. Olaylar dizisinde ve bu olaylar dizisinin anlamlandırılmasında ise daha önceki oyunlara oranla basitleştirmeye gidildiği görülür. Bu basitleştirme, oyunun hafif bir güldürü olduğu eleştirisini de beraberinde getirmiş görünmektedir.

2.2.5. Töre[1]

İlk kez Ocak 1985'te, Tolga Aşkıner yönetiminde Nisa Serezli-Tolga Aşkıner Tiyatrosunca sahnelenen **Töre**, Özakman'ın göstermeci anlayışta oyunlar yazmaya yöneldiği bir dönemde kaleme aldığı tek benzetmeci oyunudur. İki perde ve dört sahneden oluşur.

İlk sahnelenişinin ardından, art arda Adana ve Ankara Devlet Tiyatroları tarafından da sahnelenmiş; eleştirmenlerden övgüler almış, yazarın bugüne kadar en çok sahnelenen oyunlarından biri olmuştur. (bk. Ek 5: Oyunlarının Sahnelenişleri tablosu.)

Oyunun diğer Özakman oyunları arasındaki yerini Ayşegül Yüksel (1997, 113) şu sözlerle değerlendirir.

> Özakman 1985'te yine yakın tarihimize yönelen, ancak ilk kez kırsal kesimde geçen ve ilk kez "trajedi" boyutunu denediği Töre'yi yazar. Beş yıl içinde dört kez sahnelenen ve yazarına çeşitli ödüller kazandıran Töre kadınlara adanmış bir "barış" oyunudur.

Töre ilk kez 1991 yılında, Toplu Oyunları 1 üst başlığı altında Mitos Boyut Yayınları arasında yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

I.

"Yakup'un kanlısı[nın] köye inmiş" olduğunu haber alan Kara Hasan ve ailesi –kadınlı erkekli- silah kuşanır. Aileden birini daha vurmasından korkulmakta, bunu önlemek ve Yakup'un öcünü almak için silah kuşanılmaktadır. Evin yaşlısı Nene kan davasının biteceği, "kan yağmuru"nun dineceği günü bekliyor olsa da diğerleri öncelikle öç alma derdinde olduklarından silahlarıyla çıkarlar evden. Kısa bir süre sonra dışarıdan silah sesi duyulur. Evde kalanlardan Küçük Gelin kocasının öcü alındı diye sevinir.

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2009 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 6 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar T/BO6 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

Nene ise "bir ana daha yandı" diyerek üzülür silah sesinin olası sonucu karşısında. Kısa süre sonra bir delikanlı "elinde toplu bir tabanca avluya dalar". Gelen, ev halkının peşine düştüğü Mustafa'dır: Yakup'u –Küçük Gelin'in kocasını- vuran Mustafa. Nene gelen kişinin evi basmaya geldiğini düşünüp öfkelense de, Delikanlı'nın açıklaması üzerine anlaşılır ki Delikanlı ev basmaya değil, eve sığınmaya, eve sığınıp canını kurtarmaya gelmiştir. Çünkü yaşadıkları yörenin töresine göre bir eve sığınanın canı, o evin sahibine emanettir. Bunu bilen Delikanlı bağışlanırsa çekip gideceğini, bağışlanmazsa ömür boyu o evde sığıntı olarak kalacağını hesaplamaktadır. Silahını teslim eder. Eve kabul edilir. Nene, evin küçük kızı Zühre'ye Mustafa'yı kendi odasına götürmesini söyler. Küçük Gelin itiraz etmeye yeltense de Nene'nin kararlı tavrı karşısında fazla direnmez. Nene'nin yaşanan kan davasına bir son vermek istediği bellidir.

Mustafa'yı ellerinden kaçırdıklarını düşünen silahlılar çok geçmeden eve dönerler. Ellerinden kaçırdıkları kişinin kendi evinde olduğunu öğrenen Kara Hasan'ın ilk tepkisi Delikanlı'yı vurmaya kalkışmak olur. Nene güçlükle engeller onu. Herhangi bir şey yapmaya kalkışmadan önce kadınları dinlemesini ister. Kadınların büyük bir bölümü Mustafa'nın dışarıda vurulmasından, evin onun kanıyla kirletilmemesinden; en son konuşan Nene ise evin töresinin çiğnenmemesinden yanadır. Oğlu ev halkını dinlememe eğilimi gösterince Nene de kararlılığının ifadesi olarak odasına götürülmeyi ister. Mustafa'yı korumak adına odasında Mustafa'yla birlikte kalması anlamına gelmektedir bu. Kara Hasan yenilgiyi kabul eder.

Zühre Delikanlı'yı avluya getirir. Kara Hasan beklenmedik misafirine, "töreye uyacaklarını" söyledikten sonra, evde kalma koşullarının ne olduğunu açıklar. Aileyi tanıtır. Yakup'a "nasıl kıydığını" sorar. Delikanlı'nın anlattıklarından, Yakup'u çevresinin baskısı altında kalarak istemeden vurduğunu anlarız. Adam öldürecek biri olarak görmemektedir Delikanlı kendini. Düşmanının evine de ölmemek için sığınmıştır. Yaralı hâliyle "yerine" gönderilir. Kafasına nişan almış olduğu hâlde Delikanlı'yı vuramadığını, bundan pişmanlık duyduğunu açıklayan Büyük Gelin'in sözlerinden Mustafa'yı yaralayanın o olduğu anlaşılır.

II.

Aradan on gün geçmiş, silah sandığı ortalıktan kaldırılmıştır. Zühre Nene'sinin yanına gelip ona Mustafa'ya süt vermiş olduğundan söz eder. Delikanlının ateşi düş-

müştür. Zühre, evde kimsenin bulunmamasından cesaretle Mustafa'yı dışarı çıkarmak istemektedir. Nene'den izin alır ve sevinçle Mustafa'nın yanına koşar. Onu, evde kimsenin olmadığına dair güvence vererek Nene'nin yanına getirir. Söylediklerinin doğruluğunu kanıtlamak için evde bulunanları sayar tek tek: Nene, bebek, ötmeyen bir kuş ve kendisi vardır evde. Kuşun neden ötmediğini merak eden Delikanlı kısa bir uğraşın ardından kuşu öttürmeyi başarır. Bu küçücük gösteri karşısında Zühre'nin sevindiğini görünce ona İstanbul'dan söz etmeye başlar. Meddah'ı, Karagöz'ü, Kel Hasan'ın tiyatrosunu anlatır. İstanbul'un güzellikleri ve curcunası vardır anlattıklarında. Delikanlı bir kanto söylerken kapı çalınır. Eğlenmeye dalan Zühre üzülür ev halkı geldi diye. Mustafa yerine gönderilir. Gelenler, içerde şarkı söyleyenin Mustafa olduğunu öğrenince öfkelenirler. Mustafa'yı savunmaya çalışan Zühre gelenlerden azar işitince durumu savunma görevi Nene'ye kalır. Mustafa'nın bulunduğu yerden kendisinin isteğiyle dışarı çıktığını söyler kadınlara. Diğer kadınların da biraz olsun eğlenmesini isteyen Nene, yükselen itirazlara rağmen, Zühre'den Mustafa'yı yeniden alıp getirmesini ister. Zühre Mustafa'nın yanına gittiğinde ise Küçük Gelin'e yönelir ve kendisinden Zühre'nin yüzünü okumasını ister. Küçük Gelin, Zühre'nin yüzünü okuyacak, daha sonra kendisine anlatacaktır. Gözleri görmeyen Nene bir şeyler hissetmekte ama Zühre'nin yüzünü göremediğinden kanaatini netleştirememektedir.

Delikanlı, Kel Hasan'ın tiyatrosunu anlatmayı kaldığı yerden sürdürür. Canlandırarak öylesine güzel anlatmaktadır ki seyircileri, denetleyemedikleri tepkileriyle gösterinin içine giriverirler. Mustafa'nın yarattığı eğlence havasından rahatsız olan Büyük Gelin töreyi çiğneme pahasına Mustafa'yı vurmaya yeltenir. Fakat beklenmedik bir şekilde Zühre'yi karşısında bulur. Vücudunu Mustafa'ya siper eden Zühre, onu sevdiğini açıklar. "İlle vuracaksan, beni de vur!" diyecek kadar sevmektedir Mustafa'yı. Kapı vurulur. Mustafa odasına gönderilir. Gelenler Kara Hasan ve oğludur. Kara Hasan, oğlunu Mustafa'ya bakmaya gönderecekken Zühre girer araya, Mustafa'nın iyi olduğunu, ateşinin düştüğünü söyler sevinçle. Ana duruma müdahale edip Mustafa'yı yoklamaya kendisinin gittiğini söylese de öfkelenir Kara Hasan. Yasak etmiştir çünkü Mustafa'yla görüşülmesini. Yalnızlık canına tak etsin istemektedir. Mustafa'nın dışarı çıkmak isteyeceği günü dört gözle beklemektedir o. Öfkeyle anlatır Mustafa'yı vuracağı günü hayal edişini. Hiç ötmeyen saka kuşu yeniden ötmeye başlar. Kuşun ötmesine sinirlenen Kara Hasan hışımla terk eder orayı.

III.

İkinci perde, ertesi sabah Nene'nin Küçük Gelin'den Zühre hakkında bilgi almasıyla başlar. "Ölürüm de aşağı inmem", "ölürüm, yemem" der olmuştur Zühre. Yaşadığı sevginin yolunun açık olmadığını bildiğinden ağlamaktadır Küçük Gelin'e göre. Sözlerinden Zühre'yi anladığı, ona kızmadığı anlaşılmaktadır. Sevgiyi "insanın kendini sebil etmesi" olarak tanımlayınca, bu tanımdan güç alan Nene, Zühre'yi Mustafa'yla evlendirmeyi planladığını açıklar Küçük Gelin'e. Üstelik desteğini ister. Küçük Gelin, kafasında pek çok soru işareti olsa da "sen bilirsin Nene" diyerek rıza gösterir Nene'nin planına. Oğluyla birlikte içeri giren Kara Hasan, Nene'yle yalnız görüşebilmek için Küçük Gelin'i dışarı gönderir. Mustafa'nın evlerine sığındığı haberi ortalıkta dolaşmaya başlamış, sonunda Muhtar da konuyla ilgilenir olmuştur. Muhtar'ın kontrol için eve gelebileceğini söyleyen Kara Hasan Nene'yi uyarır. Muhtar'ı içeri almama görevi ona düşmektedir. "Gözün arkada kalmasın oğlum. […] Güven bana," diyerek görevi üstlenir Nene. Sonra da oğlunun kendisine güvenmediği yakınmasıyla sürdürür sözünü. "Gayrı silah taşımayın" dediği hâlde taşıyor olmalarından söz eder. Kara Hasan, her ne kadar silahı oğlunu korumak için taşıdığını söyleyerek kendini savunmaya çalışsa da Nene onun bu açıklamasına itibar etmez. Oğlanın adam yerine konmak için dışarı çıkması gerektiği fikrine, adam yerine konmak istiyorsa dışarı yalnız çıkabilmeli teziyle karşılık verir. Nene'nin fikrine itibar etme ihtiyacı hisseden Kara Hasan, tam da dışarı çıkacakken yaptığı bu görüşmenin üzerine oğluna, silahını evde bırakmasını söyler. Oğul silahı anasına teslim eder; çıkarlar.

Nene, Ana'yla konuşmaya koyulur. Zühre'nin Mustafa'ya sevdalanmasıyla gelinen son aşamayı birlikte değerlendirirler: Evlerine sığınan Delikanlı'yı salıvermeleri de, "Zühre'nin boşboğazlığı" üzerine evde tutmaları da mümkün değildir. Nene, Küçük Gelin'e açıkladığı çareyi Ana'ya da açıklar. Zühre'yi oraya çağırması için görevlendirdiği Yeğen yanlarından ayrılınca da Ana'ya son talimatlarını verir. Ana görümcesini, kızını, yeğenini, gelinlerini toplayıp Nene'nin fikirlerini anlatarak, destek isteyecektir. Bir çözüm önerisi olmadığından Nene'ninkine uymak zorunda kalan Ana çıkar.

Yalnız kalan Nene'nin tanrıdan yardım istemesinin ardından Zühre içeri girer. Küçük Gelin'in taktığı takılar yüzünden "şıngırdamakta"dır. Nene Zühre'nin takı takmış olmasını memnuniyetle karşılar. Kendisini ahırın kapısına götürmesini ister ondan.

Zühre reddeder bu isteği. Aklını "darmaduman" ettiği için Mustafa'ya kızmaktadır. "Atalım o domuzu bu evden," diyerek ifade eder içinde bulunduğu duygu durumunu. Bütün kızgınlığına rağmen, ahırın kapısına gitmek isteyen Nene'yi oraya kadar "uçarak" götürür.

Heyecanla geri döner ve kuşla konuşmaya başlar. Kuşun şakımasıyla kendi durumu arasında koşutluk kurmaktadır. Delikanlı içeri girer. Delikanlı'nın girdiğini fark etmeden konuşmasını sürdüren Zühre "o salak oğlan için yanıp tutuşmaktayım Pırpır," diyerek kuşa sevgisini açıklar. "Zühre seni görmek ister" diyerek Nene göndermiştir Mustafa'yı oraya. Kendisini bırakması için Kara Hasan'a "yalvarmaya" karar vermiş olan ve -utandığından- nedenini açıklayamayan Mustafa, Zühre'nin önerisi üzerine bu nedeni kuşa anlatır. Zühre'nin Mustafa'yı sevdiği gibi, Mustafa'da Zühre'yi sevmektedir. Sevgilerini yaşamalarının imkânsızlığıdır Delikanlı'yı evden gitmeye iten. Zühre, "ya ben ne edeceğim?" diye sorduğunda, Ana'nın ikna edemediklerinden birinin bağırtısıyla bulunduğu yerden alınmak isteyen Nene'nin sesi aynı anda duyulur.

Kız'dan, bağırtının Hala tarafından dövülen Yeğen'den geldiğini öğrenen Nene memnuniyetle karşılar bu durumu: "Kızgın demire su dökmekteyiz. Cazırdamadan olur mu?" diyerek ifade eder düşüncesini. Mustafa'yı Zühre'yle yerine gönderir. Kızdan son bilgileri alır: Ana'nın ikna çabaları karşısında Büyük Gelin suskun kalmış, Yeğen ise direnmiştir. Dayak da bu yüzdendir. Hala öfkeyle içeri girer. Aldığı tepkiler üzerine Nene'nin önerisini daha da sahiplenmiştir. Öneriye destek vermeyenleri sevgisizlikle suçlar. Olup bitenlerden haberi olmayan Zühre, Mustafa'nın evi terk ettiği haberiyle içeri girer.

IV.

Nene, o günün akşamında, bunaldığı gerekçesiyle evin bütün kadınlarını başında toplar. Odasından dışarı çıkmayan Zühre yoktur yalnızca. Zühre'yi odasından çıkarma görevini üstlenen Büyük Gelin yanlarından ayrılır. Kadınlar Mustafa'nın çıkıp gitmesinden memnun kalmamıştır. Ortaya çıkan yeni durumu konuşurlarken Mustafa girer içeri. "Deli dana gibi dolanıp durmuş", çıkar yol bulamayınca, Zühre'yi istemek üzere yeniden dönmüştür. Zühre'yi kaçırmasına izin verilmesini istemektedir. Yanlarına gelen Zühre Mustafa'yı görünce sevinçten deliye döner. Kuş şakımaya başlar. Nene, Zühre'ye Mustafa'yı yerine götürmesini söyler: Mustafa'dan düşünmeleri için izin istemektedir.

Zühre'yle Mustafa çıkınca kadınlar aralarında Mustafa'ya izin verip vermemeyi konuşulurlar.

Kara Hasan gelir. Elinde silahı yoktur. Oğlanı, oyalansın diye "harman yerine" bırakmış, silahı da ona vermiştir. Mustafa'nın evlerinde bulunmasından rahatsızdır Kara Hasan. Ellerini kollarını bağladığı gibi "gelinlik kız dolu" bir evde "ekmek elden su gölden" yaşamaktadır kan davalıları. "Barutu ateşe koyduk" diyerek tanımlar Kara Hasan yaşanan durumu; barutun patlamasından korkmaktadır. "Patlamıştır" diyerek sözü Zühre ile Mustafa'ya getirir Nene. Kendisinin de vaktiyle sevdiği tarafından kaçırılmış olduğunu anlatır oğluna. Babası damat adayını beğenmemiştir çünkü. Nene sevdiğiyle kaçıp kucağında bir bebekle (Kara Hasan) eve döndüğünde, kendisine benzeyen torununu gören babası, bebeği kucağına almış ve kızıyla damadını da affetmiştir. Zühre'nin durumunun da kendisininki gibi olduğunu söyler Nene. Zühre'nin Mustafa'yı, Mustafa'nın da Zühre'yi sevdiğini; evin kadınlarının da bu sevgiye rıza göterdiklerini açıklar. Kara Hasan, Nene'nin bütün sözlerine rağmen bu beraberliğe rıza göstermez. Yorgun olduğunu, "biraz uzanacağını", "akşam namazından önce de kalkmayacağını" söyleyerek Nene'nin yanından ayrılmaya hazırlanırken dönüp "Ben o çakalın yerinde olsam, kaçacaksam, bu akşam kaçardım. Yarın sabah, muhtar kapıya dayanabilir," der ve çıkar.

Nene sevinir. Oğlu Kara Hasan'ın da gençlerin kavuşmasına rıza gösterdiği kanaatine varmıştır. Kadınları çağırır hemen; durumu açıklar. Zühre'nin de gelip dedesinin "kaç zamandır öpmediği" hâlde kendisini öptüğünü, "başını okşadığını" açıklamasıyla daha da emin olur kanaatinden. Zühre de razıdır Mustafa'yla gitmeye. "Evvel Allah", sonra Mustafa"ya emanet edilir. Emaneti kabul eden ve Zühre'yle nasıl buluşacağını öğrenen Mustafa, Nene'nin ve Ana'nın elini öperek ayrılır oradan. Dışarı çıkınca ıslık çalacak, dışarı çıkan Zühre'yle buluşup kaçacaktır. Zühre özenle giydirilir, hazırlanır. Mustafa'nın ıslığı duyulur. Kuş "bir tek ötüşle" ıslığa cevap verir. Zühre tam evin kadınlarıyla vedalaşırken bir silah sesi duyulur. "Hepsi taş kesilirler." Bir silah sesi daha duyulur. Oğul, "vurdum iti!" diyerek sevinç içinde içeri girer. Alnından vurmuştur Delikanlı'yı. Koşarak içeriye, babasının yanına gider. Zühre'nin bohçası üzerine "kan kırmızı bir ışık" düşer. "Kuş, olanca neşesiyle şakımağa başlar."

Kurgu ve İleti

Töre, iki ayrı töre kuralının tek bir hikâyede bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş bir oyundur. Kan davası, kan davasının davalılara yüklediği sorumluluklar, bu iki ayrı töre kuralının birincisini oluştururken; her kim olursa olsun eve sığınan birinin canının ev sahibine emanet olduğu kuralı ise ikincisini oluşturur. Öldürmek için peşinden koşulan davalının ikinci töre kuralına dayanarak, kendisini öldüreceklerin evine sığınması oyunun dayandığı temel düzenlemeyi oluşturmaktadır. Bu temelin üzerine oturan ikinci olaysa sığınan kişinin evin kızına âşık olmasıdır. Ev halkı bu yeni durum karşısında sevgiden, barıştan yana mı tavır alacaktır; yoksa kinden, düşmanlıktan, ölüp öldürmekten yana mı? Kan davası yüzünden erkeklerin birer birer ölmesi üzerine bol kadınlı bir aileye dönüşen Karagiller, kadınların Nene öncülüğünde inisiyatifi ele almaları üzerine sevgiden, barıştan yana tavır alırlar; fakat kan davasının aktörleri olarak yetiştirilen erkeklerin varlığı, barışın önündeki en büyük engel olarak kadınların elini kolunu bağlayacaktır.

> Töre'deki bütün oyun kişileri törelerin tutsak ediciliğinde bir yaşam sürmektedir. Hiç kimse töreler dışında bir kurallar bütününe itibar etmez. Bir tek kadınlar sevgi karşısında tutum değiştirirler. Diğer yandan bu girişim olumlu olsa da törelere yenik düşmekten kurtaramaz onları. Evin erkeklerinin töreler karşısındaki tutsaklık durumunu aşamaması, sevginin galip gelmesini önler. Sevginin galip gelememesi ise törelerin tutsak ediciliğinin ne denli tehlikeli bir boyutta olduğunu gösterir seyirciye. Bu yöntem sayesinde törelerden yana olan erkeklerin eleştirildiğini; töreler karşısında, sevginin yanında yer alan kadınların yüceltildiğini görürüz.
>
> [….]
>
> Törelerin yardımını alarak yaşama çabası kısa bir süre de olsa başarıya ulaşmıştır; ancak törelere karşı gelme girişimi başarı sağlamadığı gibi, yıkım nedenidir. Gerçekte yıkıma uğrayansa törelerin suçlu saydığı kişiler değil, sevgidir. Törelerin tutsak ediciliği ağır bir eleştiri alır Töre'de. Eve sığınana yaşama hakkı veren töre, sevgiye yaşama hakkı vermemektedir çünkü. Bu ise insana yaşama şansı vermemekle eş değerdir. Törelerin sev-

> giye şans tanıması özgürleşmeye şans tanıması anlamına gelmekte, bu da törelerin kendini sonlandırmasının ilk adımı olarak görülmektedir. Töre güçlü bir kurallar bütünü olarak kendi varlığının devamını sağlamayı başarır. İnsanlar ise onun elinde tutsaktır ve özgürleşmeleri hiç kolay görünmemektedir. (Çağlar, 2000, 202–204)

Özakman, Töre'de kan davasıyla birlikte gelen kıyım karşısına sevgiyi; sevginin, mutluluğun en önemli araçlarından biri olan sanatı ve sanatla yoğurulan insanı koyar. Oyunda, bu anlamda iki uç noktayı oğul (Kara Hasan'ın oğlu) ve delikanlı (Çolakgillerin Mustafa) oluşturur. Oğul o güne kadar –muhtemelen- köyünden dışarı çıkmamış; töre, kan davası, ölme öldürme, namus gibi kavramların etkisi altında büyümüş, daha küçüklükten itibaren kinle beslenmiş bir köy çocuğudur. Diğer ucu oluşturan Mustafa ise onunla aynı köyde büyümüş olmakla birlikte günün birinde İstanbul'a gitme şansı elde etmiş, İstanbul'da Karagöz'le, orta oyunuyla, Kel Hasan'ın tiyatrosuyla, kantoyla, tangoyla, onların ölme öldürmeden uzak dünyasıyla tanışmış, bu yeni dünyanın etkisiyle hayata bakışını yeniden şekillendirmiş bir başka köy çocuğudur. Aralarındaki en temel fark Mustafa'nın şehirle, şehir hayatıyla, şehir hayatının önemli unsurlarından biri olan eğlence ve sanat dünyasıyla tanışmış bir genç olmasıdır. Mustafa'nın benimsediği bu dünya, -başta en küçük kız Zühre olmak üzere- sığındığı ailenin bütün kadınlarını etkiler. (Tanışsalar belki erkekler de etkileneceklerdir bu dünyadan ama onların tanışma şansları olmaz.) Sevgiden yanalığıyla kadınlar dünyasını etkileyen İstanbul hikâyeleri, oyunun ateşleyici gücü gibidir. Böyle bir kıvılcım karşısında kalan kin, nefret ve düşmanlık dünyası ise alev alıp yavaş yavaş küle dönüşmeye mahkûm görünmektedir. Nitekim, sevgi ve barışın kısa sürede etkisi altına giren kadınlar, evin genç kızının düşman ailenin oğluyla evlenebilmesi için plan yapmaya bile başlarlar. Bu süreçten haberdar olmayan, o güne kadar ölmek ve öldürmek için büyütülen erkekler ise kan davasını beslemeye devam edecek, bu özellikleriyle finalde, barışın önündeki en büyük engele dönüşeceklerdir.

Sorun temelde erkekler değil kan davasıdır. Günün birinde öç almak için büyütülen erkekler, onun kaçınılmaz faili durumundadırlar yalnızca. Kan davası cinayetlerinin faili olmamaları avantajıyla hareket eden kadınlar, buradan aldıkları güçle "sevgi çorbası pişirmeye" yeltenirler ama bunun öncesinde öç peşinde koşacak erkekler yetiş-

tirmiş olmaları mutlu sona ermelerini engellemiştir. Oyunun mutlu sonla bitmemesi durumunu, trajik etkiyle açıklayan Ayşegül Yüksel (1997, 114) bu konudaki görüşlerini şu sözlerle ifade ediyor:

> Sorumluluk Nene'dedir artık; "yaşam"ı "ölüm"e karşı savunup iki düşman ailenin yazgısını değiştirebilir mi? (Romeo ve Julyet'in Rahip Laurence'ını anımsatır bu yaklaşım!) Neden olmasın? "Yaşam"ı üreten kadınsa, "yaşam"a sahip çıkmayı da bilmeli. Özakman, kişiler ve ilişkiler bağlamında yarattığı "fantezi"yi, "trajik durum" oluşturma, duygusal yoğunluk kotarma ve olay dizisini geliştirme yolunda ustalıkla değerlendirerek oyunu hızlı bir biçimde "çarpıcı son"a ulaştırır. "Düş" gerçekleşebilse "komedi" olabilir oyun. Özakman ise, "oyunsu" bir yaklaşımla kotardığı güldürü ögelerini damıtarak "trajik boyut"u yakalar. Güçlü olan ne yazık ki "gerçek"tir.

Mutlu son gerçekleşemese de sevgiden ve barıştan yana tavır alan kadınlar yüceltilmiş; hayatların bitmesine neden olan kan davası aşağılanmıştır. Nitekim yazar oyunu yazış amacını "Kadını yüceltmek, kan davasını aşağılamak" olarak açıklar (Özakman, 1989). Ancak oyunun kenti ve kente özgü değerleri yüceltmekte olduğunun da altı çizilmelidir. Cılızoğlu (1 Şubat 1989, 43) **Töre**'nin, İstanbul yaşantısını Anadolu'da bir köy yaşantısına katarak, "aynı topraklar üzerindeki […] ayrı dünyaların siyah beyazını vurgulamış" olduğunu dile getirir. Değerlendirmede sözü edilen beyazın kente ve kente özgü değerlere; siyahınsa köye ve köye özgü değerlere vurgu yaptığı açıktır.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Töre, on bir kişilik, dar kadrolu bir oyundur. Oyun kişilerinin ilk algılanışı, kan davası güden bir aile ve o aileye sığınan genç hasım şeklinde gerçekleşir. Ancak çatışma buradan değil, aşka saygıyla yaklaşan kadınlarla, kan davasını her şeyin olduğu gibi aşkın, sevginin de önünde tutan erkekler arasındadır. Her oyununda oyun kişilerini ele aldığı konuyu ortaya koyuşu çerçevesinde tanımlayan Özakman, bu oyunda da oyun kişilerini bu temel üzerinde şekillendirir.

Kadınlar tarafının (ve oyunun) merkezinde Nene yer almaktadır. Nene, kan davası dolayısıyla yaşadığı acıları bir yana koyabilen, bir kan davasının içinde olduğu hâl-

de sevgiden, barıştan yana tavır alabilen bilge bir kadındır. Erkekler kan davasını önemserken o "yüreği yanan ana"yı önemsemekte, erkekler yiğitliği silahla dolaşmak zannederken o asıl yiğitliğin silahsız dolaşmak olduğunu söyleyebilmektedir. Başkalarının düşünemediğini düşünebilen, barışı ve sevgiyi hâkim kılabilmek için evine sığınan hasmını torunuyla evlendirmeyi kurabilen cesur bir kadındır Nene. Herkesten daha hızlı görmekte, herkesten daha hızlı anlamakta, herkesten daha hızlı çözüm üretebilmektedir. Herkesin saygısını kazanabilecek, hayran olunası bir kadın olarak işlev görür.

Sevgiden ve barıştan yana olanlar tarafında yer alan diğer kadınlarsa, çeşitli nedenlerle Nene'den farklı özellikler gösterirler. Kimisinin deneyimleri yetersizdir, kimisinin –kocası yakın zamanda öldürüldüğünden- henüz acısı tazedir, kimisinin algılama süresi biraz daha uzundur, kimisi ise henüz toydur. Bilgelikte ise yaşlıdan gence doğru bir sıralanma söz konusu gibidir. Nene'den sonra ona yakın bir olgunluk gösteren kadın Ana'dır örneğin. Bilgelikte en zayıf olanı ise basit bir öneriyi bile kavrayamayan Yeğen'dir.

Aralarında bir tek Zühre bütünüyle farklı özellikler göstererek oyunda özel bir yer edinir. Daha oyunun başlarında herkes kandan, kanlarının yerde kalmamasından söz ederken dedesine "Ben ölümü sevmiyorum" diyebilen; ailesinin düşmanına âşık olabilen bir genç kızdır o. Gönlüyle hareket etmektedir. Zihni kendisine öğretilenlerin etkisi altında değildir henüz. Bu yanıyla erkekler tarafında yer alan Mustafa'ya benzer.

Mustafa da Zühre gibidir. Kendisine öğretilenlerin, kendisinden istenenlerin değil; İstanbul'un, Karagöz'ün, Kel Hasan'ın, tangonun, kantonun, anasının değil belki ama anasının hasretinin etkisi altında kalmış bir delikanlıdır o. Tıpkı Zühre gibi gönlüyle hareket etmekte; erkek dünyasına özgü değerlerden uzak, başka bir dünyanın içinde yaşamaktadır. Yaşayabilmek için düşmanının evine sığınabilen, anasına evlat acısı yaşatmaktansa ömür boyu sığıntı olmayı göze alabilen bir gençtir. Benzersiz cesaretiyle Zühre'yi andırır.

Oyunda töre yandaşı erkeklerin temsilcisi Kara Hasan'dır. Kan davasının peşine düşmüş olan Oğlu ise onu bir adım geriden takip eden gölge gibidir. Babasının çizdiği yolda rüştünü ispatlama noktasından öteye geçemeyen, bütünüyle içinde bulunduğu toplumun güdümünde genç bir delikanlıdır oğul. Kara Hasan onu öfkeyle, kinle yetiştirmiştir. Bu tutumu kendisini de tutsak eder hâle gelmiştir zamanla. Oğlundan davası-

nın peşine düşmesini isterken kendisinin bu davadan feragat etmesi mümkün değildir. Kan davasının tutsağı olmak, üstlendiği sorumluluğun güdümünde yaşamak dışında bir kusuru yoktur Kara Hasan'ın. Sorun tam da bu kusurdan kaynaklanmaktadır. Bu kusur dolayısıyladır ki kan davasını yaşamlarına egemen kılmışlardır. Kadınlar sayesinde barışa bir adım kalmışken bir türlü ulaşılamamasının nedeni de onun bu kusurudur.

Lakapla anılan Kara Hasan'ı saymazsak oyunda adıyla var olan iki oyun kişisi bulunmaktadır: Zühre ve Mustafa. Onların birer ismi vardır, çünkü kendilerine belletilenlerin dışında bir hayatı seçme cesaretini gösterebilen, düşmanına âşık olabilen gençlerdir onlar.

Zaman ve Mekân

Benzetmeci tarzda kaleme alınan **Töre**'de mekân, geniş çerçevede feodal baskının yoğun bir şekilde hissedildiği bir bölge olan Erzurum, dar çerçevede ise o bölgede yaşayan bir aile olan Karagillerin evinin avlusudur. Geniş çerçevede seçilen mekânın niteliğini Süleyman İnceefe (2003, 87) şu sözlerle değerlendirir:

> Kendisine töre'yi konu edinmiş oyunlarda olaylar, genellikle değişime dirençli, geleneksel değerlerin baskısının en fazla hissedildiği yörelerde geçmektedir. Tutucu özelliğe sahip, çağdaş düşüncenin ve değerlerin kazanımlarına kuşkuyla yaklaşan bu bölgeler ve onların pratikleri yazarlarımızın dikkatinin bu yörelere çevrilmesine neden olmuştur. Özakman'ın Töre adlı oyununda da, olaylar 1900'lerde Erzurum yöresinde geçer. Yakupgiller ve Çolakgiller adlı iki aile arasındaki kan davası uzun yıllardan beri sürmekte, ailelerin erkekleri karşılıklı birbirlerini öldürmektedir. Şimdi öldürme sırası Yakupgillere geçmiştir. Yakupgillerin aile reisi Kara Hasan ve 20 yaşındaki oğlu yana yakıla Çolakgillerin küçük oğlunu aramaktadır. Bitmek bilmeyen bu öfke nedeniyle kan dökme öylesine içselleştirilmiştir ki, yaşamlarının asıl amacı haline gelmiştir; […]

Oyunda avlu evin dışı ile içi arasında bir geçiş mekânıdır. Kan davalılarının peşine düşecek olan aile üyeleri evin dışına buradan çıkarlar. Dışarıdan gelenler de iç odalara geçmek için buradan geçmek durumundadırlar. Bu özelliğinin yanı sıra büyük

bir ailenin ortak yaşama alanı olarak da işlev görür avlu. Bu aileye sığınan birinin aile üyelerinin tamamıyla görüşebilmesi için de en uygun mekân yine burasıdır. Bu özellikleri dolayısıyla da oyunun tamamı için yeterli olabilmiş işlevsel bir mekândır.

Zamanın "1900'ler" olarak belirtildiği oyunda olaylar, on bir günlük bir zaman diliminde geçer. Birinci bölümle ikinci bölüm arasında geçen zaman on gündür. İkinci bölümle üçüncü bölüm arasında bir gece, üçüncü bölümle dördüncü bölüm arasında ise bir gündüz geçer. Zaman geçişleri olaylar dizisi içinde oyun kişilerinin sözleriyle verilir. Geçen zaman, düşmanının evine sığınan genç Mustafa için uzun; Mustafa ile Zühre'nin aşklarını yaşamaları için gerekli tedbirlerin alınması adına ise kısa bir süredir. Bu uyuşmazlık zaman açısından dramatik olanı verir.

Biçem ve Dil

Töre, Özakman oyunları arasında, benzetmeci tarzda kaleme alındığı hâlde ekonomik dili ve hızla gelişen olaylar dizisiyle ön plana çıkan özel bir oyundur. Öyleki, ele alınan sorun, oyunun daha başında, hiç vakit kaybetmeksizin ortaya konur: Bütün aile silah kuşanmakta, silah kuşanarak dışarı çıkabilmektedir. Ailenin silah kuşanmasına silah kuşanma nedenlerinden önce tanık oluruz. İlk gördüğümüz topluca silaha sarılan bir aile olur. "Yakub'un kanlısının köye indiği" haberini almış olan aile "Ya bizden birini daha vuracak bu soysuz, ya bu kez biz onu bitireceğiz" diye düşünmekte, bu düşünceyle sokağa çıkmaktadır. Ailenin en yaşlısı olan Nene ise konuya farklı bir yerden baktığını, daha ilk sözünde ortaya koyar: "Ne zaman sona erecek bu kan yağmuru hey oğul?" (T/BO6, 197). Nene'nin tek isteği vardır aile fertlerinden: Sağ dönmeleri (T/BO6, 198). Kan davasının sürmesiyle değil, sona ermesiyle ilgilenen biridir Nene. Nitekim oyun boyunca bunun için çalışır. Oyunun daha başında aile üyelerine silah dağıtan Kara Hasan da, oyun boyunca kan davasını sürdürmenin peşinden gidecek; gitmek zorunda olduğunun bilinciyle hareket edecektir. Oyunun ilk dakikasında ortaya konan bu durum oyunun temel çatışmasını vermektedir. İyi kurgulanmış bir oyunun ve ekonomik anlatımın peşine düşmüş olan yazar, bunda bir an olsun fire vermez.

Sorunun en net hâliyle ortaya konmasıyla başlayan oyun, kendisini oluşturan unsurların tamamının işlevini eksiksiz yerine getirmesiyle sona erer. Oyunun sonu da tıpkı başlangıcı gibi ekonomik bir anlatımla; barış çabalarının en uzağında kalan oyun kişisi Oğul'un Delikanlı'yı öldürmesiyle, oyunun ele aldığı konunun unsurlarından biri-

ni daha en güçlü şekilde ortaya koymasıyla son bulur. Oyunun başında hemen bütün aile silaha sarılmaktayken oyunun sonunda silaha sarılan tek kişi kalmıştır (Oğul) ve oyunun bitişi, bu genç erkeğin silahını ateşleyip kan davalısının hayatını bitirmesiyle gerçekleşir.

Oyunun başlayışıyla bitişi arasında gerçekleşen olaylarsa bütünüyle yazarın ele aldığı konuyu ortaya koyuşunu destekleyecek şekilde kurgulanmıştır.

Anlatımda dikkati çeken bir diğer husus da yazarın imge ve simgelere –diğer oyunlarına bakışla- biraz daha ağırlık vermiş olmasıdır. Oyunda kinin, nefretin, düşmanlığın simgesi silah; sevginin, barışın simgesi, ateşleyicisi olarak ortaya konan değerlerse şarkı, türkü, şenlik, "şadımanlık"tır. "Töre"nin yaptırım gücü yüksek baskısı altında; şarkı, türküden, şenlik, şadımanlıktan uzak yaşayan köylüler, bu değerlerle kan davasından kaçmak için bir ara İstanbul'a gitmiş olan Mustafa sayesinde tanışır. İstanbul'da Karagöz'le, orta oyunuyla, Kel Hasan'ın tiyatrosuyla karşılaşmış olan Mustafa bunlar sayesinde ölme ve öldürme fikrinden biraz daha uzaklaşmış; hayatı başka türlü algılar olmuş ve -düşmanının evine sığınacak kadar- yaygın yiğitlik anlayışından uzak bir yiğitlik anlayışına ermiştir.

Oyunda kullanılan simgelerden biri de saka kuşudur. Canlılığın, canın simgesidir saka kuşu. Bir canlıdır o ve bir canlı olarak yaşamak dışında herhangi bir isteği yok gibidir. Şakımayı hatırladığında şakımaktan geri durmaz örneğin. Nitekim sevgiyle tanıştığında sevmekten kaçınmayan Zühre kendini bu saka kuşuna benzetir. O da tıpkı saka kuşu gibi bir canlı; temel derdi sevmek ve sevilmek olan bir insan yavrusudur. Bu haklarından mahrum olduğu, sevinçten bir saka kuşu gibi şakımaya başlayınca ortaya çıkar: "Sahi, şakımak bana yakışmaz. Kuş değilim ki, Karagillerin torunuyum." (T/BO6, 210).

Aslıhan Ünlü (2006, 223), saka kuşunun oyundaki anlamına şu sözlerle değinir:

> […] Turgut Özakman'ın Töre adlı oyununda birbirinin kanlısı olan iki ailenin çocuklarının aşkı anlatılırken gençler kafesteki kuş ile özdeşleştirilir. […] Ağıtlardan başka ezginin duyulmadığı evde ötmeyi unutmuş olan kuş, eve sığınıp canını kurtarmaya çalışan ailenin kanlısı Delikanlı'nın ıslığı ile birlikte öt-

> meye başlar. Delikanlı ile evin küçük kızı Zühre arasında gelişen aşka ötüşüyle eşlik eder. Kuşun ötüşü, ölümün, kanın ve insanların isteklerini aşan törelerce sürdürülmesi emredilen nefretin karşısına aşkın gücü, neşesi ve saflığıyla çıkmayı işaret eder. Oyunun sonunda aile büyükleri gençleri kavuşturmak ister ama törelerin yıllardan süzülüp gelen gücü aşkı yenecektir ancak kuşun ötüşü sahneyi kaplayacak ve her şeye rağmen nefrete meydan okuyacaktır.

Diğer taraftan, saka kuşu bir dosttur. Konuşulabilecek bir canlıdır o, bir insana anlatılamayan duygular ona anlatılır. Bu özelliği dolayısıyla duygularını birbirine söyleyemeyen genç sevgililerin aracısı(!) olur birdenbire.

> ZÜHRE - İyi misin?
>
> DELİKANLI - İyiyim.
>
> *(Bir Sessizlik.)*
>
> ZÜHRE - Ben de iyiyim. Çok iyiyim. Akşam tıka basa yedim. Gece bir derin uyudum. Sabah kuş gibi uyandım. Sen?
>
> DELİKANLI - Ben dedene yalvarmaya karar verdim.
>
> ZÜHRE - Ne için yalvaracaksın?
>
> DELİKANLI - Beni bıraksın diye.
>
> ZÜHRE - Delirdin mi sen?
>
> DELİKANLI - Yetti gayri.
>
> ZÜHRE - Gideceksin ha?
>
> DELİKANLI - Başka ne edeyim?
>
> ZÜHRE - Vururlar seni.
>
> DELİKANLI - Vursunlar.
>
> ZÜHRE - Ama yazıktır sana.
>
> DELİKANLI - Böyle daha yazıktır.
>
> ZÜHRE - Niye?
>
> DELİKANLI – Diyemem.

ZÜHRE - Ölümü öp, de.

DELİKANLI - *(Parlar.)* Ant verme!

ZÜHRE - Kızma canım. Öyleyse.. ben çıkayım, sen de kuşa anlat.

DELİKANLI - Arkanı dön, yeter.

ZÜHRE - Döndüm işte. Haydi. Anlat. *(Arkasını döner.)* Haydi!

DELİKANLI : Pırpır kardeş! *(Kuş neşeyle öter.)* Seni seviyorum. *(Kuş yine öter.)* Ama ablanı senden daha çok seviyorum.

ZÜHRE - Yalan!

DELİKANLI - Yalansa Allah'ın kılıcından geçeyim.

ZÜHRE - Yalansa geç!

DELİKANLI - Anladım ki ey Pırpır, ablanı anam kadar sevmeğe başlamışım.

ZÜHRE - Pırpır! Canım Pırpır! Sen de ona de ki ablam da seni Nenesi kadar sevmektedir.

(Kuş şakır.)

DELİKANLI - Şakıyacak ne vardır ey aptal kuş?

ZÜHRE - Seviniyor zavallı.

DELİKANLI - Aklı olsa ağlardı.

ZÜHRE - Niye ki?

DELİKANLI - Nasıl anlatayım? Ablasını düşündükçe burnumun direği sızlamaktadır. Yüreğim kayıp kayıp gidiyor. Bir el atımı uzağımdadır, saçının teline bile dokunamam. Gözümün önünde salınır, bakmama izin yoktur. Konuşmağa can atmaktayım, birlikte susmamız bile suç. Ne edeyim ben böyle yaşamayı? Bu yüzden başımı alıp gitmek isterim.

ZÜHRE - Ya ben ne edeceğim? (T/BO6, 229-230)

Evin havası dolayısıyla şakımaz hâle gelmiş olan Saka kuşu, Mustafa'nın çabalarıyla şakımaya başlayınca oyun boyunca her fırsatta konuşur. Bu konuşma oyunda

kimi zaman var olan durumu desteklerken, kimi zaman da onunla tezatlık oluşturur. Kendince konuşmaktadır o. Yalnızca bir canlı, bir can olarak var olamayan, törelerin kıskacı altında ezilen oyun kişilerinin durumunu hüzünle karşılamamızı sağlar.

Oyunda kadına da simgesel bir anlam yüklenir. Sevgiden yana yufka yüreklidir kadın. "Sevgi çorbası pişirilirken" uzak durması mümkün değildir. Anadolu'nun bilge kadını ise bu çorbanın ne zaman pişirileceğine karar veren güçlü, dirayetli kadını simgeler. Birinci derecede Nene temsil eder Anadolu'nun yaşlı ve bilge kadınını. Örgütleyen, çekip çeviren, yönetendir o. Doğru yerde doğru teşhisi koyan, doğru tedavi yöntemleri uygulayandır. Nitekim Mustafa'nın evlerine sığınmasını sağduyuyla değerlendiren, Zühre'nin Mustafa'ya sevdalanmakta olduğunu anlayıp bunun bir barış vesilesi olabileceğini öngören odur.

Töre'de söyleşim düzeni açısından dikkat çeken önemli hususlardan biri seyirciye rehberlik edecek oyun kişisinin (kimi zaman kişilerinin) varlığıdır. Bir düşünüş şeklinin yerine bir başka düşünüş şeklini koymaya çalışan yazar, bu çabasında seyirciye rehberlik edecek bir oyun kişisinin varlığından yararlanmaktadır. Oyunda bu görevi ağırlıklı olarak Nene üstlenir. Daha oyunun başında silah kuşanan aile üyeleri için ilk sözünü söyler: "Ne zaman sonar erecek bu kan yağmuru hey oğul?" (T/BO6, 197) Kan davasının sürmesini, öcün alınmasını isteyen, bundan geri durulamayacağı düşüncesinde olan Küçük Gelin'i uyarır: "Memelerin süt dolu. Ak sütle büyüt bebeni. Kara kinle değil." (T/BO6, 198). Bütün ailenin peşine düştüğü kişiyi evine misafir kabul edebilecek sağduyuda biridir Nene: "Gayrı evimizde Tanrı misafiridir," diyerek dile getirir aldığı kararı (T/BO6, 201). Delikanlı'yı evde tutma nedenini ise şu sözlerle açıklar: "Erkeklerimizin yarısı mezarda çürüdü, yarısı mahpus damında. Yetti gayri." (T/BO6, 201). Herkes kan davasını sürdürmeye çalışırken o olup bitenlere bir son verme kaygısındadır. Evine sığınan birini öldürmeye yeltenen Kara Hasan'ı durdurur: "Silahsız bir insancığı kıstırıp öldürmek yiğitlik değildir." (T/BO6, 202). Ev halkına görüş sorup sonra pişmanlık emaresi gösteren Kara Hasan'ı uyarır: "Evdir, konuşulmadan olmaz oğul. Sen suskunluktan kork!" (T/BO6, 203). Kara Hasan'ın cahilce tutumu karşısında evin anlamını açıklama gereği hisseder: "Ev ne demektir Hasan'ım? Bir evin kapısı kapandı mı, ne bey buyruğu işler, ne padişah yasası. Her ev kendi töresince yaşar. Yoksulun bile evini kale bilmesi, saray sanması bundandır. Bağrına taş bas, töreyi bozma. Töresiz ev, esir pazarı, kuru kalabalık. Dedim işte diyeceğimi." (T/BO6, 203–204). Musta-

fa'yı kendi odasında saklamasının dedikodulara neden olabileceği uyarısı için oğlu Kara Hasan'ı uyarır: "Evin sırrını saklamak da töredir oğul." (T/BO6, 204). Kara Hasan, Mustafa'nın evdeki varlığını, "Aramızda dolaşacak, sofrada oturacak, söze karışacak... Ezmek isteyeceksin, ezemeyeceksin. Boğmak gelecek içinden, boğamayacaksın!" diyerek değerlendirdiğinde de konuya farklı bir bakış getiren o olur: "Asıl babayiğitlik budur oğul." (T/BO6, 204). Nene'nin rehberlik edici tutumu oyun boyunca sürmektedir. Yazarın böylesi bir düzenlemeye yönelmesinde, oyununda savunduğu bakış açısıyla ilgili olarak seyirciyi ikna etme çabasının payı olduğunu düşünmek mümkündür.

Oyun içinde oyun ve anlatı kullanımı, bu oyunda da rastlanan anlatım teknikleri arasındadır. Mustafa'nın Yakup'u neden vurduğunu anlatışı ve Nene'nin babasının istemediği biriyle kaçarak evlenişini oğluna anlatması oyun içinde anlatı tekniğinin iki ayrı örneğini oluşturur.

Mustafa'nın Yakup'u neden vurduğunu anlatışında kan davalarında toplum baskısının ne derecede etkili olduğu ortaya konulduğu gibi, Mustafa'nın kişilik özelliklerine ilişkin ipuçları da yer alır.

> DELİKANLI - Belki biliyorsunuzdur, İstanbul'a kaçtımdı, yıllarca önce, ablamla eniştemin yanına, bu işe bulaşmamak için. İstanbul'da gezip tozuyorum, okuyup yazıyorum. Anamı da özlemesem, keyfim beylerde yok. Sizin Yakub ağa, küçük ağamı vurunca haber geldi; "Avrat gibi gezeceğine gelsin, alınacak öcümüz vardır" diye. Kuş vurmamışım, tavuk kesmemişim, koca adamı devirmek ne haddime? Dinleyen kim? Eniştem getirip eve teslim etti beni, kendi kaçtı. Bir tabanca verdiler elime, "sına bakalım" dediler, sınamamak olmaz. Tetiği çekmemle güm sırtüstü yere yuvarlanmam bir oldu. *(Zühre, dayanamaz kıkırdar. Hepsinin kötü baktığını görünce utanır.)* Derken Yakup ağayı gösterdiler uzaktan. Dağ gibi adam. "Vurmağa elim varmaz" dedimse de, kızlar bile üzerime çullandılar. Yalanım varsa anam ölsün. Bu nasıl bir kindir ağam? Bir kin böyle baklava börekle, susamlı çörekle beslenip büyütülür mü? Şaşakaldım. Baktım ki çaresi yoktur, "iki el kurşun sıkayım bacağına" dedim kendi kendime, "o birkaç ay yaralı yatar, ben birkaç yıl mahpus, sıramızı savarız" dedim. Ama beceremedim ağam. Ne hayva-

> nım! Tetiğe bastığım sıra Yakup ağa da kendini yere atmaz mı? Eyvah. Vurdum kendimi dağlara. Hem koşuyorum, hem ağlıyorum. Ne fayda, olan olmuş. Anamı göresim gelince, arada bir köye inmeğe başladım. Anladım ki benim ağlamam yetmez. Beni vurup anamı ağlatmanız gerekmektedir. Ben de zillete katlanıp töreye sığındım. Hepsi bu. (T/BO6, 205–206)

Düz bir anlatı değildir Mustafa'nın anlatısı. Seyircinin konu hakkında kanaat edinmesini sağlayacak, seyirciye rehberlik edecek doyuruculukta ve çarpıcılıktadır. Benzer bir durum Nene'nin, nasıl kaçarak evlendiğini anlattığı bölümde de görülür. Ancak burada Nene'nin anlatısı Kara Hasan'ın anlatısıyla karşılanarak söyleşim düzeni içinde iki ayrı anlatının karşı karşıya gelmesi sağlanır ve karşılaşma Kara Hasan'ın ikna edilmesi sürecine dönüştürülür.

> NENE - Baban beni istettiğinde, babam deliye döndüydü. Ben ayıya kız vermem diye köpürdüydü. Oysa o ayıya vurgundum ben.
>
> K. HASAN - Babam ayı değildi!
>
> NENE - Değildi ya. Bana sorarsan dağ gibi bir babayiğitti, erkeğin hasıydı, gönlümün sultanıydı. Ama babam, vermedi. Ne oldu oğul? Ben de kaçtım.
>
> K. HASAN - *(İnanmaz.)* Sen?
>
> NENE - *(Güler.)* Ben ya. Gezdik, dolandık, sonunda döndük. Kucağımda sen. Vardık babama. "Baba," dedim, "bu ayı yavrusu değildir, torunundur ve de tıpkı sana benzemektedir. İnanmazsan bak!" Baktı, bakmasıyla da seni kapıp sarması bir oldu. Bu oğlan da senin için soysuzdur, ittir, kahpe dölüdür ama Zühre için öyle değildir.
>
> K. HASAN - Zühre ha!
>
> NENE - Zühre ya.
>
> K. HASAN - Daha bebedir o.
>
> NENE - Demek değilmiş.
>
> K. HASAN - Şu çakalı sevmektedir ha?

NENE - Hem de nasıl? Az kaldı ölecekti bugün, oğlan kaçtı diye.

K. HASAN - Kaçtı mı?

NENE - Kaçtı ya. Az önce dönmüştür.

K. HASAN - Kaçmışken?

NENE - He.

K. HASAN - Niye döndü ki?

NENE - Besbellidir oğul. O da kızı sevmektedir.

[…]

K. HASAN - İyi dersin, hoş dersin ama olmaz ana.

NENE - Niye ki Hasan'ım?

K. HASAN - Oğlumdan utanırım.

NENE - Sen? Koca bir ağa?

K. HASAN - Dağa götürürdüm çocukken. Taşları dizer, bağırırdım: Vur, bu Çolakgillerin büyük oğludur! Vur, bu ortanca oğludur! Vur, bu küçük oğludur! Dedenin torunuysan vur! Benim oğlumsan vur! Acıma, bağışlama, hoş görme, vur! Hiç oynamadı, gezmedi, eğlenmedi. Hep tetikte yaşadı. Şimdi yufka yürekli bir kadın gibi davrandığımı görürse, ne demez?

NENE - Ne edeceksin?

K. HASAN - Bilsem ederdim.

NENE - Ben sana olacağı deyivereyim. Bunlar kaçarlar. Gezer, dolanır, sonunda dönerler. Zühre'nin kucağında bir bebe. "dede" der sana, "bu çakal yavrusu değildir, torunundur ve de tıpkı sana benzemektedir." O zaman ne edeceksin.

(Bir sessizlik.) (T/BO6, 237–238)

Görüldüğü gibi yazar anlatının karşısına anlatı koyarak anlatıyı oyunun içinde yaşayan, canlı bir unsur hâline getirmekte; görselleştirmeye önem vererek anlatının dinleyen üzerindeki etkisini daha da artırmaktadır.

Oyun içinde oyun olarak kurgulanan İstanbul'un bir panayır yeri olarak anlatılması sahnesi ise bir anlatı içerdiği gibi, anlatı içerisinde oyun ve bu oyunun gerçekle karıştırılması süreçlerini de içerir. Hasan Erkek (1999b, 90–93) bölümün bu özelliğini bir meddah anlatısı olması durumuyla nitelendirir. Bu bölümde anlatılana görsellik kazandırıldığı gibi anlatılanın dinleyen üzerinde yarattığı etkiye de görsellik kazandırılmakta, bu yolla etkili bir sahne düzenlemesi elde edilmekteir.

DELİKANLI - İstersen, sana İstanbul'u anlatayım.

ZÜHRE - *(Buruk.)* Niye?

DELİKANLI - Eğlenirsin.

ZÜHRE - Panayır mı bu?

DELİKANLI - Bin panayır.

ZÜHRE - Yok canım.

DELİKANLI - Bir dinle de gör. Diyelim ramazan. Ver elini Şehzadebaşı. İstanbul'da birer. Of of of, insanlar baharda dere gibi akıyor. Çocuklar, gençler, yaşlılar, kızlar, kadınlar.

ZÜHRE - *(Şaşar.)* Yalan!

DELİKANLI - Yalanım varsa anam ölsün.

ZÜHRE - Peki, inandım.

DELİKANLI - Bir kıyamettir kopuyor. Derken bir kahvehane. Kapıdan bir göz atıyoruz. İçerisi tıklım tıklım. Duvarlarda aynalar, resimler. Tavandan parlak toplar, renkli fenerler sarkıyor. Biri başlıyor.. *(Söyler.)* "Adam aman.. kuzusu… / Çay aktı, göl kurudu, nerden içsin kuzu su?" Rakibi, bu kafiyeye uygun bir cinas buldu, ne ala. Bulamadı mı, rezil kepaze.

ZÜHRE - Bulsun, yazıktır.

DELİKANLI - Peki. *(Söyler)* "Yaktı beni kül etti bir ananın kuzusu.."

ZÜHRE - Nene, duyuyor musun?

NENE - He.

ZÜHRE - Ne güzel anlatıyor değil mi?

NENE - He.

ZÜHRE - Sonra?

DELİKANLI - Semai kahvesinden çıkıyoruz. Dışarısı mahşer. Vay vay vay. Hemen yandaki kıraathaneye giriyoruz. Aman Allah, karagöz var.

ZÜHRE - Nene!

NENE - Sus!

DELİKANLI - Eyvah!

ZÜHRE - Ne oldu?

DELİKANLI - Şimdi anlarsın. *(Şalla asılı kolunu öne arkaya sallayarak.)* "Her ne kadar kusur ettikse affola. Yarın akşam Tahir ile Zühre oyununda buluşalım vesselam!"

ZÜHRE - *(Ağlamaklı)* Bitmiş..

DELİKANLI - İstanbul'da oyun biter mi? İşte, bir çadır, önünde de Kesik Baş.

ZÜHRE - O da ne?

DELİKANLI - *(Kolu ile boynunu örter. Başını sağa sola çevirerek)* "Gövdem yok diye üzülmeyin! Ne gam! Ya kafasız olsaydım?" *(Zühre güler, Nene'ye bakar, o da gülümsemektedir, rahatlar. Delikanlı itiliyormuş gibi yaparak)* Dur babalık, itme, kesik başı seyrediyoruz, yapma kardeşim, etme teyzeciğim.. Aman aman, kalabalık aldı bizi kucağına götürüyor. Ooooo! Kel Hasan Efendinin tiyatrosunun önüne gelmişiz. Kapıda mızıka çalıyor. *(Mızıkayı taklit eder.)* Girelim mi?

ZÜHRE - Bir de soruyor.

DELİKANLI - Giriyoruz.

ZÜHRE - Nene!

DELİKANLI - Kadınlar bir yana, erkekler bir yana. Tozdan dumandan ferman okunmuyor. Tak tak tak! Bu da nesi! Başlıyor galiba. Başlıyor ya. Perde açılıyor nazlı nazlı. Alkıştan dam

> çökecek. Anam anam anam. Allı pullu elbisesiyle bir hanım çıkageliyor.
>
> ZÜHRE - Yalan!
>
> DELİKANLI - Bu bir şey mi? Daha neler var neler.
>
> ZÜHRE - Çabuk ol.
>
> DELİKANLI - Başlıyor şarkıya. *(Şalı eline alır, evire çevire bir kantoya başlar.)*
>
> "……
>
> ……..
>
> ……."
>
> *(Kapıya vurulur.)*
>
> NENE - Kapı. *(Duymazlar.)* Kapı diyorum Zühre!
>
> *(Delikanlı susar. Kapı bir daha vurulur.)* (T/BO6, 211-213)

Özakman, **Töre**'de oyun kişilerinin kişilik özelliklerini ortaya koyarken onların olaylara verdiği tepkileri kurgulamaya özen gösterir. Birbirinden farklı konumlara, çıkarlara, düşüncelere, anlayışlara sahip oyun kişilerinin yaşanan gelişmeler karşısında farkı tepkiler vermesi, kişilerin kişilik özellikleri hakkında fikir verdiği gibi, söyleşim düzeniyle elde edilen etkinin artması sonucunu da doğurmaktadır.

Oyunun başındaki silah sesi evin içinde iki farklı tepkiye neden olur örneğin: Silah sesini duyan Küçük Gelin "Vurdular! […] Vurdular sonunda. […] Vurdular iblisi. [Kucağındaki bebeye] Aldılar babanın öcünü, oh yavrum!" diyerek tepki verirken bir başka duyarlılığa sahip Nene'nin ağzından çıkan sözler şunlar olur: "Bir ana daha yandı." (T/BO6, 198–199).

Saka kuşunun yeniden ötmeye başlaması, evde bir canlılık emaresine ihtiyaç duyan Zühre için sevinç kaynağı olurken dedesi Kara Hasan için, işlerin umduğu gibi gitmemesinin sembolik işareti, aynı zamanda bir öfke kaynağı olur. Öyleki küçücük kuş karşısında çılgına döner Kara Hasan:

> K. HASAN - […] Bir gün elbet canına tak diyecek namussuzun, "Beni salıverin dışarı" diye yalvaracak. O günü bekliyorum ben. Salıvereceğim namerdi. Eşiği atladığı an, gravvv.. de-

> dem için köpek! Gravvv.. *(Kuş sıkaca öter.)* Babam için namussuz.. *(Öç ateşiyle tutuşmuştur!)* Gravvvv.. *(Kuş, neşeyle şakımağa başlar. Kara Hasan inanamaz, bozulur da.)* Niye şakıyor bu? *(Kuş şakır.)* Sus ulan! *(Kuş şakır olanca neşesiyle.)* Sus diyorum hayvan! *(Kuş şakımayı artırır. Nene ile ana, güldüklerini belli etmemeğe çalışırlar.)* Hayvan oğlu hayvan! *(Hışım gibi çıkar.)* (T/BO6, 218-219)

Kuşun şakıması karşısında Nene'nin yorumu ise daha farklıdır: "Bu sevgi çığlığıdır Hasan'ım. Bastırmağa senin bile gücün yetmez." (T/BO6, 219).

Finalde, Mustafa'nın evden çıkışının ardından, dışarıdan gelen ilk silah sesi üzerine kadınlar "taş kesilip", ikinci silah sesi üzerine hep bir ağızdan "Hayır!" diye haykırırken; aynı olay üzerine eve giren oğulun sevinç nidaları attığına tanık oluruz: "*(Sesi* [duyulur önce]*)* Baba vurdum! Vurdum iti! *(İçeri girer. Sevinç içindedir.)* Vurdum. Vurdum! Dışarıda vurdum. Töreyi bozmadım. Dışarıdaydı soysuz! Söğütlüğe kaçıyordu! Alnından vurdum! *(İçeri koşar.)* Baba! Vurdum! Vurdum! Vurdum!..." (T/BO6, 243).

Töre'de dile ilişkin dikkat çeken bir başka özellik de görsel anlatıma önem verilmiş olmasıdır. Yazar sık sık parantez açarak oyunun görsel düzenlemelerine ilişkin bilgi verir. Kaçmışken eve geri dönen Mustafa'nın Zühre'yi kaçırmak için izin istemesi üzerine Kız elindeki bakracı düşürür örneğin. Nene'nin de devreye girmesiyle benzersiz etkide bir görsel anlatım yakalanmış olur.

> *(Kız, elinde küçük bir bakraçla girer.)*
>
> DELİKANLI - İzin verirseniz, Zühre'yi kaçırmak isterim.
>
> *(Kız, elindeki bakraçı düşürür.)*
>
> NENE - Sen deli misin?
>
> DELİKANLI - Akıllı olsam kendi ayağımla dönüp gelir miydim?
>
> ZÜHRE - *(Sesi gelir.)* Mustafaaaaa! (Koşarak girer.)
> Mustafam!.... Canım!....

> *(Sarılır. Bir süre, soluk bile almadan öylece kalırlar. Büyük Gelin ve Yeğen görünürler. Kadınlarla birlikte Zühre ile Delikanlıya bakarlar. Kuş birkaç kez öter.)*
>
> NENE - *(Toparlanır.)* Aptal aptal baktığına yemin ederim. Kız, al bakracı yerden! (T/BO6, 235)

Işık kullanımı görselleştirme bağlamında dikkat çeken düzenlemeler arasındadır. Yazar, özel anlamlar yüklediği ışık düzenlemelerini parantez içlerinde belirtir. Bu uygulamanın tipik örneklerine bölüm sonlarında rastlamak mümkündür. Her bir bölümün bitişinde, sahnenin merkezinde bulunan Nene'nin konumu, bu konumun oyunun o aşamasında arz ettiği önem ışıkla tanımlanmaktadır. Birinci bölümün bitişinde "Nene'nin yüzünde bir nokta ışık kalır" örneğin. Bölüm Nene'nin yüklendiği kritik görevle bitmiştir çünkü. İkinci bölümün bitişinde Zühre'nin koşup Nene'sine sarılması, kuş şakırken ışıkların kararması, Zühre'nin içine düştüğü durumda Nene'den bir şeyler beklemekte olduğunu imler. Üçüncü bölümün bitişinde, yine "Nene'nin yüzünde bir nokta ışık kalır". Mustafa'nın "alıp başını gitmesi" üzerine bütün gözler Nene'ye dönmüş, bütün umutlar Nene'ye bağlanır olmuştur çünkü. Dördüncü bölümün, bir başka deyişle oyunun bitiminde ise nokta ışık –hem de bu kez kırmızı olarak-, Zühre için hazırlanan bohçanın üzerine düşer. Bohça yeni bir başlangıç umudunun simgesidir ve bu umuda kan bulaşmıştır artık.

Özetle; **Töre**, Özakman'ın göstermeci oyunlara yöneldiği bir dönemde, bir buluştan hareketle kaleme aldığı, benzetmeci tarzda özel bir çalışmadır. Oyunda iki farklı töre kuralının kıskacına giren insanların hikâyesi anlatılır. Törenin bir gereği olarak sürdürülen kan davası yine törenin gereği olan bir başka uygulama sayesinde bitirilmeye çalışılır ama çok daha bağlayıcı bir nitelik taşıyan kan davasının kişiler üzerindeki etkisini aşmak mümkün değildir.

Sevgiden yana tavır alan kadınlarla kan davasından, dolayısıyla kinden, nefretten, ölümden yana tavır alan erkeklerin karşı karşıya geldiği oyunda, kadınların barış için, sevgi için gösterdikleri çaba vurgu almaktadır. Bu yolla kadın kimliği yüceltilir. Kent ve kente özgü değerler de oyunda kadınların üzerindeki ölü toprağını kaldıran bir unsur olarak dikkat çeker.

Töre de diğer Özakman oyunları gibi yalın bir dille kaleme alınmıştır. Kurgulamada ortaya çıkan oyun içinde oyun, oyun içinde anlatı gibi teknikler oyuna sağladıkları katkılar bakımından dikkat çekicidir.

Töre, Özakman'ın kırsal alanda geçen, köy sorunlarını ele alan tek oyunu olması bakımından da özel bir öneme sahiptir.

2.2.6. Delioğlan[1]

Delioğlan, İzmir Operası'nın kuruluşunun 20. yılı dolayısıyla İzmir Büyükşehir Belediye Başkanı Ahmet Piriştina tarafından ısmarlanan, müzikleri Muammer Sun tarafından gerçekleştirilen özel bir müzikaldir. İlk kez 24 Şubat 2004 tarihinde, Yücel Erten yönetiminde İzmir Devlet Opera ve Balesi'nce sahnelenmiştir (Şen, 22 Ekim 2004).

Türk halkının nitelikleri üzerine bir güzelleme niteliği taşıyan oyunun ilk baskısı 2008 yılında, Bütün Oyunları 2 üst başlığıyla Bilgi Yayınevi tarafından yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Masal Köyü beyinin çığırtkanı olduğunu belirterek kendisini tanıtan Anlatıcı, sırayla sahneye giren oyun kişilerini tanıtarak oyunu başlatır. Bu oyun kişileri sırasıyla şunlardır: Muhtar Emmi, Kara Ağa, Kara Ağa'nın oğlu; Delioğlan'ın anası Çiçek Hatun, arkadaşı Zıpçıktı; Zıpçıktı'nın "can yoldaşı" Safalak; köyün mucidi, köyün cini, Delioğlan'ın sevgilisi Balkız, "marifetli köpeği" Çirkin, Delioğlan ve köylüler. "Tanıtma faslı uzadığı için" diğer oyun kişilerine geçilmez.

Koro/köylüler masala övgü düzen bir şarkı söyler. Ardından sahneye giren Çığırtkan Beyin öldüğü haberini duyurur. Köylüler yeni beyin kim olacağı konusunda fikir yürütüp mutlak bir beyin olması gerktiği üzerinde konuşurken Çığırtkan yeniden

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 2 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar D/BO2 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

girer ve ölen beyin yerine, kardeşi Sazan Bey'in geçmiş olduğunu duyurur. "Ya evde, ya avda" vakit geçiren yeni bey hakkında, avcılığa meraklı Delioğlan dışında, kimsenin fikri yoktur. O ise bu konuda konuşmaktan özenle kaçınır. Bütün köylüler yeni beyi kutlamaya gitmenin gereği üzerinde konuşurken o gitmeyeceğini açıklar. Kara Ağa'nın, Delioğlan ve arkadaşlarının kutlamaya gelmemesinin daha hayırlı olacağı şeklindeki kanaatini açıklamasının ardından gençler köyde bırakılır ve beyliğini kutlamak üzere yeni beyin konağına gidilir.

Köyde kalan Delioğlan arkadaşlarına, avdaki karşılaşmalarından tanıdığı yeni beyin ne kadar zalim birisi olduğundan söz eder. O günlerdeki tek öncelikli kaygısı sevdiği kızı alabilmek olduğundan, bir sorun yaşamamak için Bey hakkında konuşmamayı tercih etmiştir. Köyün gençleri, beye karşı gelinemeyeceği konusundaki kanaatlerini şarkıyla anlatırlar.

Uzun süredir sevgilisi Delioğlan'la görüşemeyen, ayağını incitmiş gibi yaparak köyde kalmayı başaran Balkız gençlerin yanına gelir. Delioğlan'la yalnız bırakılır. Âşıklar özlem giderirlerken sahneye giren Çığırtkan, seyircilere beyin konağına gidip orada neler olduğunu görmeyi önerir.

Kâhyalarından, beyliğini kutlamaya gelen köylülerin zengin olduklarını(!) öğrenen yeni bey, "beş tavuğundan ikisini, yufkasının yarısını" getirmiş olan köylüleri huzurundan kovar.

Beyin bu tutumu karşısında zor durumda kalan köylülerden bir grup kadın (Delioğlan'ın anası ve iki kadın), beyin konağında yaşadıklarını anlatıp Delioğlan'dan yardım isteseler de, umduklarını bulamazlar. Ava gideceğini söyleyerek yanlarından ayrılan Delioğlan düşkırıklığına uğratır onları.

Beyin davranışı karşısında nasıl bir tutum alacaklarını bilemeyen köylüler Muhtar Emmi başkanlığında toplantı yapar. "Köylünün yedeği, gizlisi, saklısı bitmez" diyen Kara Ağa'nın hediyelerini alıp beyin yanına yeniden gideceğini açıklaması üzerine kafası karışan köylüler kısa sürede ortak bir noktada buluşmayı başarırlar: Yeni hediyelerle yeniden gidilecektir beyin yanına.

Hava kararınca Delioğlan'la buluşan arkadaşları bir an önce evlenmesini isterler ondan. Adlarının korkağa çıkmasından endişelenmektedirler çünkü. Mucit yeni icadı kahkaha tozundan söz eder oradakilere.

Çığırtkan, köylülerin ertesi gün, miktarı artmış hediyelerle yeniden beyin huzuruna çıktıklarından, görüşmenin olumlu geçtiğinden söz eder. Köylüler varlıklarının büyük bir bölümünden mahrum kaldıkları için kaygılı, beyi memnun etmeyi başarabildikleri için de rahattırlar. Delioğlan, anasının yanına yaklaşıp o günün sabahında avladığı bir yaban atı sayesinde denkleştirdiği başlık parasını kendisine verir. Balkız'ın babasından istenmesi önünde bir engel kalmamıştır artık.

Araya giren Çığırtkan Balkız'ın istendiğini, sözünün kesildiğini, şerbetinin içildiğini duyurur. Kara Ağa'nın oğlunun da Balkız'da gönlü vardır diğer taraftan. Bu konuda herhangi bir girişimde bulunmadığı için babasını suçlamaktadır üstelik. Düğün hazırlıklarının çabucak başlamış olması işi sıkıntıya sokmuştur çünkü.

Araya giren Çığırtkan, beyin kendisine yeni bir konak yaptıracağını, "beyliğin şanını korumak ve yüceltmek için yeni muhafızlar ve hizmetkârlar gerektiğini", bunun için de beyin köylülerden "birkaç küçük fedakârlık" beklediğini, başkâhyanın ertesi gün gelip beyin bu isteklerini bildireceğini köylülere duyurur. Köylülerin şaşkınlığı karşısında çözüm arayışına giren Balkız, çareyi Delioğlan'dan bekler ama tıpkı kaynanası gibi o da umduğunu bulamaz. Delioğlan'ın tutumuna bir anlam veremeyince öfkelenerek ayrılır sevdiğinden. Kara Ağa'nın oğlu için iyi bir fırsattır bu.

Sabah olmasının ardından Çirkinle birlikte sahnede gördüğümüz Delioğlan ıstırap içindedir. Köpeği Çirkin'e Balkız'ı alıp gelmesi hâlinde ne isterse yapacağını taahhüt eder. Köpeğinin Balkız'ı alıp gelmesi üzerine, korkaklık olarak değerlendirilen davranışlarının nedenlerini açıklar.

Çığırtkan, Başkâhyanın köye gelmekte olduğunu duyurur.

Başkâhya, Bey'in isteklerini ve isteklere uymayanların "zindana tıkılacağı" yönündeki emri köylülere okur. Köylüler içinde bulundukları sıkıntıdan dert yanma eğilimi gösterseler de Muhtar Emmi buyruğa karşı gelmekten yana değildir. Alandaki kalabalık dağılırken arkalarından giden Cin sayesinde Kara Ağa ile oğlunun konuşmalarına tanık oluruz. Oğul, Delioğlan'la Balkız'ın barışmalarından hoşlanmamış, Balkız'ı babasından isteyen Kara Ağa ise karşılaştığı alaycı tutumdan rahatsız olmuştur.

Çığırtkan "aradan iki gün geçtiğini" duyurken kulisten bir patlama sesi gelir. Patlamayla birlikte yuvarlanarak sahneye giren Mucit'in açıklamalarından barutu bulmuş olduğunu anlarız. Çığırtkan beyin buyruklarını okumaya geçer. "Beyliğin kalkın-

ması için alınan önlemlerin" eleştirildiğini haber alan bey, 'söylenmeyi, yakınmayı, mızıldanmayı, sızlanmayı, vozurdanmayı kesinlikle yasaklamıştır'. O günden başlayarak "her köyde bir muhafız bulunacağını, bu yasaklara uymayanların zindana atılacağını" öğreniriz. "İçlerini soğutma" ihtiyacı duyan köylüler, kimsenin anlamadığı yöntemleriyle -müzik eşliğinde- topluca küfreder; Kara Ağa engellemeye çalışsa da, aynı yöntemle küfretmeyi köye bir muhafız geldiğinde de sürdürürler.

Araya giren Çığırtkan, beyin özel(!) buyruğunu duyurur: Bey, beyliğinin yüksek çıkarları gereği Kara Ağa'nın oğlu ile Balkız'ın evlenmesini "uygun ve gerekli" görmüştür. Kara Ağa bu gelişmeden haberi olmadığını iddia etse de peşlerine takılıp olan biten her şeyden haberdar olan Cin gerçeği köylülere anlatır. Beyin adamlarına 15 altın, beye 200 altın vererek böyle bir buyruk çıkartmayı başaran Kara Ağa'dır gerçekte. Yaşadıklarına isyan eden Delioğlan, Kara Ağa ile beyin yaptıklarını alçaklık olarak niteler. Bu konuda köylülerin desteğini almayı da başarır. Köylüler ilk iş olarak Kara Ağa ile oğlunu aralarından kovarlar. Delioğlan zor zamanlarında yanlarında olmadığı için köylülerden özür diler. Halk olmanın üstünlükleri köylüler tarafından bir şarkıyla anlatılır.

Mücadelesinde köylüleri arkasına alan Delioğlan, Bey'i akılla yenebileceklerini düşünmektedir. Mucit'in yeni icadı "uzak-dinler"le Kara Ağa'nın evini dinleyen ve akıllanmamış olduğunu anlayan Muhtar Emmi, Kara Ağa'yı köyden kovmak üzere oradan ayrılır.

Köylüler, onlar kadan zeki olmadıkları için tedbir almakta gecikmiş olduklarını dile getirerek seyircilerden özür dilerler. Delioğlan hazırlıklara girişir. Kadınların ve erkeklerin eğitime alınmalarıyla başlar işe. Mucit'ten yeni icadı "uzak-görür" hakkında bilgi alır. Mucit'in bu icadıyla "yüz mızrak ötedeki [bir] yer bile" görülebilecektir artık. Delioğlan, Safalak'a "uzak-görür"le nöbet tutma, Mucit'e de "patlangaç düzenini kurma" görevini verir. Cin'se yapacağı işi kendisi takdir edecektir. Görevlendirdiği kişiler çıkınca sahnede köpeği Çirkin'le baş başa kalan Delioğlan, yerine getirmek durumunda olduğu isteğini öğrenir ondan. Yanlarına gelen 1. Genç Kız, Kara Ağa'nın oğluyla birlikte köyü terk etmekte olduğu haberini verir. Çığırtkan, Kara Ağa'nın yardım talebi üzerine köye gelen 3. Kâhya'nın yolda Kara Ağa ve oğluyla karşılaştığını, öfkelenip "köyü duman etmeye" karar verdiğini duyurur.

Köyün girişinde nöbet tutan Safalak da verir aynı haberi. Köyün girişinde Mucit'in patlangaç düzeneğiyle karşılaşan Kâhya ve adamları "İmdaaaaaaaat!" çığlıklarıyla sahneye düşer. Daha ne olduğunu bile anlayamadan, Delioğlan'ın "konağı başlarına yıkacakları" yönündeki mesajını beye iletmekle görevlendirilirler. İlk zafer kazanılmıştır. Cin'e bu defa da Kâhya'yı izleme görevi verilir. Konakta "biraz da gönlünü eğlendirebileceği" düşüncesinde olan Cin sevinçle köylülerin yanından ayrılır, Kâhya'nın peşine düşer.

Köylülerin yapıp ettikleri hakkında Başkâhyasından bilgi alan Bey gelişmelerden hiç hoşlanmaz. Delioğlan'ın başının altından kalktığına inandığı olaylar dolayısıyla öç alma kararlılığındadır. Cin'se görünmezliğinden yararlanarak konaktakilerle biraz eğlenir.

Gelişmeler karşısında kaygılanan köylüler, planlarını çok iyi yapması konusunda Delioğlan'ı uyarırlar. Yazlılığı yüzünden görünmez olduğunda kimseye dokunamayan Cin'in bu durumu için çözüm ürütelir. Üç kişiyi daha görünmez yapabilme hakkına sahip olan Cin görünmezlik özelliği de kazandırabilecektir bu üç kişiye. Başta Zıpçıktı olmak üzere üç kişiyi görünmez hâle getirir bu sayede. Yanlarına gelen 1. Genç Kız, bir kâhya ile beş muhafızın köye yaklaşmakta olduğunu bildirir.

İşler karışmakta, giderek çetinleşmektedir. Delioğlan köye gelen kâhya ve adamlarına bütün köyün kendisinin arkasında olduğunu açıklar. Köylüler ellerinde silah olarak kullanacakları kap kacak, alet edevatla sahneye girerler. Görünmez olarak sahneye giren Zıpçıktı ve iki köylü, Kâhya ve adamlarını dövmeye başlar. Delioğlan, gelenlere köylüler tarafından hazırlanıp damlara yerleştirilmiş olan kızgın yağ dolu kazanları gösterir. Bey karşısında niçin direndiklerini açıklayarak beş muhafızdan üçünü yanlarına çekmeyi başarır. İkinci zafer de elde edilmiş olur böylelikle. Delioğlan, Cin'i ve görünmez kıldığı üç kişiyi Kâhyanın ardından gönderdikten sonra köylüleriyle birlikte halka, hakka ve aşka övgü düzen bir şarkı söyler.

Bey, 2. Kâhya'nın köylülere dair anlattıklarına inanmaz. Haremden kaçışan cariyeler birden odaya dolarlar. Onların kaçışmalarına neden olan görünmez köylüler bu defa da Bey'i ve adamlarını rahatsız eder. Olan bitenlere öfkelenen Bey, sahneyi terk eder. Köye gidip konuyla ilgilenme sırası Başkâhya'ya gelmiştir. Başkahya köyü tepelemelerinin kendileri için ne kadar önemli olduğunu dile getirerek sahneden çıkar.

Bütün bunlar olup biterken aşklarını yaşamayı ihmal etmeyen Delioğlan ve Balkız birbirlerine aşk şarkıları söylerken elinde "uzak-görür"le sahneye giren 1. Genç Kız, üç kâhyanın, yanında on iki muhafızla birlikte köye yaklaşmakta olduğu haberini getirir. Mücadele için hazırlıklara başlanır. Delioğlan önceden görevlendirdiği kişileri görev yerlerine gönderir. Araya giren Çığırtkan, Kâhyaların ve muhafızların çok kararlı göründükleri, ayrıca donanımla gelmiş oldukları konusunda seyircilere bilgi verir. "Çok kanlı bir savaş olacağını", "içinin kaldırmayacağını" söyleyerek ayrılır.

Delioğlan rahattır. Kâhyaları görünmez adamlarla, muhafızları kahkaha tozuyla korkutmayı başarır. Son kozu ise, köy seyirlik oyunlarından alınma, "deveye benzeyen, uzun boyunlu, yarı korkunç, yarı şirin", "ipi Safalak'ın elinde" bir dinozordur. Gelenlerin bu canavardan da korktuğunu gören Delioğlan ders verir onlara: "Ülen köftehorlar, cinden, cadıdan, canavardan korkacağınıza, insandan korkun, halktan utanın!" Kâhyalar da, adamları da kaçırtılır. Zıpçıktıyı nöbette bırakan Delioğlan, dinlenmeyi hak ettikleri düşüncesiyle köylülere paydos verir.

Konağa dönen kâhyalar, Bey'e köyde neler olduğunu anlatırlar. Pes etmişlerdir. Pes etmeye niyeti olmayan Bey "yılanın başını ezmek"ten söz ederek Kara Ağa'yla birlikte çıkar.

Delioğlan'ın yanından evine dönmekte olan Balkız karanlıkta "dört gölge" tarafından kaçırılır. Olup biteni gören, ne olduğnu anlayan Çığırtkan, Balkız'ın Kara Ağa'nın adamları tarafından kaçırıldığını, köylünün Balkız'ı kurtarmanın çareleri üzerinde düşünmeye başladığını, Beyin elçilerinin sabah köye geldiğini seyircilere anlatır.

Sabah olur. Beyin köylülere mesajı şu şekildedir: Köylüler "af diler, eskisi gibi boyun eğer, bir daha karşı gelmeyeceklerine and içerlerse" Balkız serbest bırakılacak; aksi hâlde süresiz alıkonulacak, belki de öldürülecektir. Mesajı getirenler "yine geleceğiz" diyerek köyden ayrılırlar.

Köylülerin ağıt yakmalarının ardından "yüzünü örtmüş uzun, beyaz harmanili biri girer". Gelen, Beyin cariyelerinden Busenaz'dır. Olup bitenler karşısında hem utanıp hem de üzülen, bu yüzden köylülere yardım etmeye karar veren harem kızlarının temsilcisi olarak gelmiştir köye. Balkız'ın durumu hakkında bilgi verir: Balkız "suçlu cariyelerin" kapatıldığı "susuz kuyuya" hapsedilmiştir ama durumu iyidir. Bey, köylüle-

rin harekete geçmeleri hâlinde Balkız'ın yok edilmesi emrini vermiştir. Busenaz'ın Delioğlan'ın kulağına söylediği sözler Delioğlan'ı sevindirir.

Çığırtkan, köylüler tarafından Komşu köylere haber yollandığını; bunun üzerine köylerin ileri gelenlerinin değirmende buluştuklarını haber verir.

Busenaz'dan alınan ve kulaktan kulağa yayılan gizli bilgi, öteki köylerin ileri gelenlerini de öfkelendirir. Onlar da Delioğlan'ın köyünden yana tavır alacaklardır artık.

Çığırtkan oyunun sonunun yaklaştığını, birazdan oynanacak konak sahnesinde "öteki on köyü de harekete geçiren sırrın" ne olduğunu öğreneceğimizi açıklar. "Haremin gizli kapısından" konağa girip Balkız'ı ve konağın asıl sahibini kurtaran köylüler beyin bulunduğu odaya dolarlar. Delioğlan, Bey'in ve adamlarının cezasını verme işini Cin'e bırakır. Cin, cezasını vereceği altı kişiyi Safalak'ın yardımıyla içeri götürür.

Konağın asıl sahibi içeri girer. Araya giren Çığırtkan "ta o tarihte Cumhuriyeti ilan edecek değillerdi ya" diyerek yine bir beyi baş tacı eden köylülerin hoşgörüyle karşılanmasını sağlamaya çalışır. Ardından ekler: "O [cumhuriyet ve demokrasi] çok sonra gelecek, halklar iyice uyanınca. Padişahlara, şeyhlere, liderlere kulluk etmemeyi iyice öğrendikleri zaman! Şimdi devam!" Delioğlan içeri giren yeni beye köylülerin beklentilerini iletir: "Umarım sen eziyet etmez, soymaz, soydurmaz, adaletten ayrılmaz, insanı incitmez, bizi bir daha karşı çıkmak zorunda bırakmazsın." Genç Bey'in beklentilerine dair Delioğlan'a söz vermesinin ardından Muhtar Emmi, yeni beyi -halkın görmesi içindışarıya götürür.

Sıra, Delioğlan'ın köpeği Çirkin'e borcunu ödemesine gelmiştir. Beyin köpeği Minnoş bulunur ve Çirkin'le karşılaşması sağlanır. Birbirlerine âşık olan Busenaz'la Zıpçıktı'nın da kavuşmuş olduğunu görürüz.

Çığırtkan herkesi düğüne çağırır. İki gelin ve iki damatlı düğün için köy medanında hazırlıklar yapılmıştır. Kulisten sahneye çıkan tavukları görünce, eski bey'in ve adamlarının Cin'in takdir ettiği ceza dolayısıyla birer tavuğa dönüşmüş olduklarını anlarız. Delioğlan temennisini dile getirir: "Dileriz ki bütün hırsızların, zalimlerin, aşkı hiç sayanların sonu böyle olsun!" Koronun iyilik dilekleriyle oyun biter.

Kurgu ve İleti

Delioğlan'da olaylar "kötü" birinin Bey olmasıyla başlar. "Kötü" biri bey olmayacak olsa Masal Köyü'nün yaşantısında hiçbir şey değişmeyecek, her şey eskisi gibi sürecektir ama beyliğe gelen kişinin –tahammül edilebilirin ötesinde- çıkarcı olması; hatta bunun da ötesine geçerek köylülerin en değer verdiği şeylerden biri olan aşka ve aşığın aşkını yaşamasına engel olması, beklenmedik bir gelişmeye, köylülerin uyanıp değer verdikleri şeyleri korumak üzere direnişe geçmelerine, haksızlığa karşı mücadele vermelerine neden olur. Gücünün farkına varan, mücadele verirken aklın yolundan ayrılmayan halkın, kendisine zarar veren karşısında zafer elde etmesi karşımıza doğal bir sonuç olarak çıkar. Çünkü halk, her türlü güç unsurunu (bilim adamından kadınlara, cinden saf delikanlılara kadar değeri bilindiğinde büyük işler başarabilecek pek çok kişiyi) içinde barındırmakta ve bunun bilincine vardığında da her türlü zorluğun üstesinden gelebilmektedir. Haktan ve haklıdan yana tavır almada tereddüt etmeyen bir güçtür halkın gücü. Haklı bir mücadele içine girdiğinde civardaki on köyden de, haremdeki kadınlardan da destek almaları rastlantısal bir durum değildir.

Bilinçli bir halk değildir Anadolu halkı. Sömürüye boyun eğebilmekte, bunun için herhangi bir tedbir alma ihtiyacı duymamaktadır örneğin. Tek derdi, değer verdiği insanlarla bir arada, kaderince yaşamaktır. Buna izin verilmediğinde ise bütün ruh hâli, tavrı değişmekte; boyun eğen, alttan alan, idare eden halkın yerini isyan eden, direnen, değer verdiği şeyleri ne yapıp edip mutlak yeniden kazanan bir halk almaktadır. Tıpkı masallardaki gibi sevenlerin kavuşması, kötülerin layık oldukları cezaya çarptırılmaları bu halk için mutlak gerçekleşmesi gereken kazanımlar arasındadır.

Oyununda Anadolu halkını yücelten Özakman, Anadolu halkının sahip olduğu değerleri yüceltmektedir gerçekte. Bunlar yürek, emek, umut, akıl, hak gibi kavramlarla ifade edilir. Bunlar arasında ise en çok aklı yüceltir yazar. Birinci perdenin sonunda Delioğlan ve köylüler korosu tarafından söylenen şarkı bu hususu ortaya koyması bakımından önemlidir.

DELİOĞLAN –

Kolay değil biliyorum
Devlere karşı çıkmak
Ama bu zulüm, bu pislik

Başka türlü bitmez!

Böyle gelmiş ama
Yetti, böyle gitmez!
(Balkız, Zıpçıktı, Safalak ve Çirkin Delioğlan'ın yanında yer alırlar.)
KORO – *(Koronun bir bölümü)*
Evet, böyle gelmiş
Ama haklısın
Böyle gitmez!
DELİOĞLAN –
Korkmayın
Onun silahı
Parası varsa
Biz de halkın
O bir, biz biniz
KORO – *(Katılanlar biraz daha artar.)*
Böyle gelmiş evet
Ama böyle gitmez!
DELİOĞLAN –
Yüreğimiz var
Bileğimiz var
Emek bizde
Umut bizde
Akıl bizde
Hak bizde
KORO – *(Hep birden)*
Artık böyle gitmez!
Geri dönüş yok
Halkız biz halk
Halkın gücü bitmez! (D/BO2, 105-106)

Aklı yüceltenler bilimden de yararlanmaktadırlar. Bir bilim adamının buluşu olan "patlangaç", henüz patlangaçtan haberi olmayan Bey'in adamlarını şaşkına çevirir, perişan eder (D/BO2, 118).

Halkın yanında değerleri de yüceltilir. 2. Kâhya'nın püskürtülmesinin ardından koroyla birlikte şarkı söyleyen Delioğlan, şarkısında halkı yücelttiği gibi hakkı ve aşkı da yüceltir.

DELİOĞLAN –

En büyük halk
Ondan büyük yok
Her sorunun çözümü
Halk halk halktadır
KORO – *(Tekrar eder.)*
DELİOĞLAN –
Haklıysan korkma
Haklı olan yenilmez
Her zaferin tılsımı
Hak hak haktadır.
KORO – *(Tekrar eder.)*
DELİOĞLAN – *(Yanına gelmiş olan Balkız'a sarılarak)*
Unutmak olmaz aşkı
Her şey onunla güzel
Hayatın bütün sırrı
Aşk ak aşktadır
KORO – *(Tekrar eder ve müzik biter.)* (D/BO2, 125-126)

Oyunda halkı yücelten, üstün kılan değerlerin altının çiziliyor olması, halkın nasıl algılandığını, nasıl algılandığı için üstün tutulduğunu ortaya koyması bakımından önemlidir.

Delioğlan'da ele alınan konu bir masal formunda işlenir. Oyunun masaldan tek farkı bir kahramanın başarısına vurgu yapmak yerine halka, halkın gücüne vurgu yapıyor olmasıdır. Halkların mücadelesine övgü düzen destanların bakış açısıyla masal formu birleştirilmiş gibidir.

Diğer taraftan yazar, diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyununda da, oyun zamanının gündelik sorunlarına vurgu yapmayı, onların altını çizmeyi ihmal etmez. Bunlardan biri bilime yeterince önem verilmediği, bilim adamının kendisini ihmal edilmiş hissetmekte olduğu gerçeğidir. Bu daha oyunun başında, oyun kişilerinin tanıtıldığı sırada Mucit'in ağzından ortaya konur.

> ÇIĞIRTKAN -[Oyun kişilerini tanıtmaktadır.] *(Mucit girer. Başlığından taşmış, kabarık, kıvırcık saçlar. Dalgın yürür.)*
>
> Bu köyün mucidi!
>
> *(Mucit orkestra çukuruna düşmek üzereyken Çığırtkan tutar.)*
>
> Aman dur!
>
> MUCİT – *(Şaşkın)* Ne oldu?
>
> ÇIĞIRTKAN – Çukura düşüyordun!
>
> MUCİT – *(Çukura bakar.)* Aaaaaaa! Bir şey düşünüyordum, dalmışım.
>
> ÇIĞIRTKAN – Ne düşünüyordun?
>
> MUCİT – Ne düşünmüyorum ki! Ama bilime, düşünceye değer veren yok ki. Ne icat etsem eğleniyorlar. *(Alçak sesle)* Bak! Son olarak… *(Bir şey söyleyecektir, cayar.)* Neyse, kalsın. *(Tuhaf bir jest yapar. Kıs kıs gülerek uzaklaşır. Bir kenara çömelir, yere birtakım çizgiler çizerek dalar.)* (D/BO2, 53)

Köyün Cin'i de, benzer şekilde, oyun zamanının günlük sorunlarına gönderme yapılarak tanıtılır:

> ÇIĞIRTKAN - Bir iyi cin var, bir kötü cin var. Bu iyi cin. Gençliğinde pek yamanmış. Öyle derler. Âşıklara el uzatır, mazlumlara yardım edermiş. Ama şimdi emekli, gücü tükenmiş bir Cin. Dinlenmek için çekilmiş bu uzak köye, kendini içkiye vermiş. Etliye sütlüye karışmaz olmuş. (D/BO2, 54)

Mucit'te ve Cin'de ortaya çıkan bu durum, oyunun temasını etkilemese de günümüze yaptığı göndermelerle oyunun bütününün de günümüze gönderme yapmakta olduğu düşüncesini güçlendirir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Delioğlan'da oyun kişileri, Anadolu masallarında geçen tipik masal kişileridir. Bey, Bey'in adamları (kâhyalar, muhafızlar vb.), Muhtar Emmi, Kara Ağa (kötü ağa), Kara Ağa'nın oğlu (kötü ağanın aptal oğlu), Delioğlan (tipik köy delikanlısı), Delioğlan'ın anası, sevdiği kız Balkız, arkadaşları ve köpeği şeklinde sıralanabilecek

oyun kişileri arasında –Mucit dışında- hiçbir ayrıksı kişiye rastlanmaz. Oyunda anlatıcı olarak görev yapan Çığırtkan da bir masal kişisidir. Çığırtkanlık görevinin yanında anlatıcılık görevini de yürütmekte, bu hâliyle, Özakman'a özgü bir oyun kişisine dönüşmektedir.

Delioğlan'da oyun kişileri, masal mantığı gereği, iyiler ve kötüler olarak ikiye ayrılır. Kara Ağa, Kara Ağa'nın oğlu, Bey ve adamları kötüler grubunu, -Köylüler diye genelleyebileceğimiz- geriye kalan oyun kişileri ise iyiler grubunu oluştururlar. Kötüler nedensiz bir şekilde kötü, iyiler de her şeye rağmen iyidirler. Oyunu herhangi bir Anadolu masalından ayıran en temel özellik eksene herhangi bir kahramanın değil, köy halkının yerleştirilmiş olmasıdır. Kahramanın, eksen oyun kişisinin köy halkı olması kötüler grubunun da halkın dışında kalan insanlardan oluşması sonucunu doğurmuş görünmektedir. (Kimdir halkın dışında kalanlar? Yöneticiler.) Bu nokta dikkate alındığında, oyunda bir yöneten yönetilen ilişkisinin kurgulandığı açıkça görülür.

Oyuna adını veren Delioğlan, Masal Köyü halkından herhangi biri, bir genç delikanlıdır. Sevdiği kızı alabilmek için başlık parası biriktirmekte; herhangi bir bela onun Balkız'la evlenmesine engel olabileceğinden, bütün belalardan uzak durmaya çalışmaktadır. Fakat bela onun Balkız'la evlenmesine engel olacak raddeye geldiğinde köylüleri örgütleyip belanın kaynağına (Bey'e) karşı direnmekte tereddüt etmez. Bireysel gücüne güvenerek hareket eden bir masal kahramanı değildir Delioğlan. Bireyin güçsüzlüğünün farkında; gerçek gücün halkın gücü olduğunun bilincinde bir masal kahramanıdır o. Bunun bir gereği olarak da, Bey'e karşı savaş açarken, öncelikle köylülerinin (halkın) desteğini alır. Mücadelesini onları örgütleyerek yürütür. Köylülerin aklıdır o, akıllısıdır.

Delioğlan'da oyunun eksenine oturan halk, normal şartlarda, yöneticilerinin eziyetine, zulmüne, buyruklarına karşı gelebilen bir insan grubu değildir. Önemsediği değerlere dokunulmadıkça pek çok eziyete göğüs gerebilen insanlardır onlar. Fakat gün gelip de, zorlukla yaşadıkları hayatlarında önemsedikleri değerlere dokunulduğunda, onlara dil uzatıldığında yahut zarar verildiğinde dirilen, gücünün bilincine varan, örgütlenen ve direnen insanlardır onlar. O halkın tipik bir üyesi olan Delioğlan da öyledir. Anasını, yuvasını, ömür boyu birlikte yaşamak istediği sevgilisini önemseyen, onlar için çalışan biridir o. Önemsediği değerlere zarar verildiğinde ise zarar veren kişi ya da kişiler karşısında gözünü budaktan sakınmayan, devleşen birine dönüşür.

Oyunun merkezine yerleşen oyun kişilerinin temel özelliğini bu şekilde tanımlar Özakman. Bunun dışında bir nitelemeye yer vermez. Diğer oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da, oyun kişilerine oyunun konusunun (yahut konuya yaklaşım şeklinin) gerektirdiği düzenlemeler dışında herhangi bir özellik yüklemez.

Bey ve adamlarının kişilik özellikleri de aynı ihtiyaca cevap verecek şekilde düzenlenmiştir. Halka hizmet etme bilincinden uzaklaşmış olan yöneticiler, bu tutumlarının doğal bir sonucu olarak bencil, çıkarcı, haksız kazanca yönelen yardımcılarca kuşatılmış; halkla değil, halkı sömüren, kendi çıkarlarına bakan zengin insanlarla (burada Kara Ağa) görüşen, ilişki kuran kişilere dönüşmüşlerdir. Halka hizmet etme, onların iyiliği için çalışma bilincinde olmayan yöneticiler, bu tutumlarının doğal bir sonucu olarak kendi çıkarlarının peşine düşmekte, halkı sömürme yoluna gitmektedirler. Nitekim oyunda sorun tam da bu noktada başlar. Çıkarlarının peşine düşmede ölçü gözetmeyen yeni Bey, sınır bilmezliğini köylülerin gönül işlerine müdahale etmeye kadar vardırır.

Özakman, Anadolu halkını tanımlayan, onu bu tanım içinde bir oyun kişisine dönüştüren bir tutum içindedir. Bunun doğal bir sonucu olarak, halkın ilişkide bulunduğu güç odakları da (oyunda Bey ve adamları) aynı bakış açısıyla tanımlanmakta, ortaya çıkan soruna (köylülerin direnmelerine neden olan haksızlık) bu tanım çerçevesinde anlam kazandırılmaktadır.

Merkezin bu şekilde oluşturulduğu oyunda yan oyun kişileri de bu duruma hizmet edecek şekilde var edilmişlerdir. Delioğlan'ın köpeği Çirkin, arkadaşları Zıpçıktı, Safalak; köyün mucidi, köyün cini, Bey'in hareminde bulunan kadınlar ve bunların temsilcisi olarak karşımıza çıkan Busenaz bu grupta değerlendirilmesi gereken oyun kişileridir. Bu oyun kişilerinin, ait oldukları grup içinde kazandıkları anlamın yanında bağımsız birer oyun kişisi olarak da anlam ve işlev kazandıkları, bu işlevin gerektirdiği özelliklerle şekillendirilmiş oldukları açıktır.

Çirkin konuşan bir köpektir ve bu özelliğinin doğal bir sonucu olarak Delioğlan'la dertleşebilmekte, Delioğlan'ın dertlerinin seyirci tarafından da bilinmesini, anlaşılmasını sağlayabilmektedir örneğin.

Zıpçıktı olur olmaz yerde ortaya çıkan, olur olmaz işler yapabilen, ancak bunları yaparken doğruluktan ayrılmayan bir köy delikanlısıdır. Bunun bir gereği olarak da

görünmez hâlde Bey'in konağına, "eğlenceye" (ortalığı karıştırmaya, oradakilerin gözünü korkutmaya) gönderilen o olur.

Safalak'sa saflığıyla anlam kazanan, aynı özelliğiyle gülmeceye de kaynaklık eden bir oyun kişisidir.

Mucit, egemen güçlerle mücadeleye girişen halkın bilimden, bilim adamından yararlanmasının ne derecede anlamlı ve işlevli olacağının ortaya konması için düşünülmüş bir oyun kişisi olarak işlev görür.

Cin de benzeri bir işleve sahiptir: Görünmez olabilmekte, böylelikle hem kimsenin elde edemeyeceği haberleri elde etmekte, hem de seyirci için eğlence kaynağına dönüşebilmektedir.

Bey'in hareminde bulunan kadınlardan Busenaz akıllılığı, sağduyusu ve cesaretiyle erkeklerin yapamayacağı işleri yapabilen, erkeklerin gösteremediği cesareti ve sağduyuyu gösterebilen bir kadın kahraman olarak karşımıza çıkar. Haremdeki kadınlardan herhangi biridir Busenaz. Taşıdığı olumlu özellikler sayesinde harem kadınlarını da olumlu bir şekilde temsil etmiş; onların da kendisi gibi algılanmasına hizmet etmiş olur.

Görüldüğü gibi ana meselenin çözümünde işlev kazanan yan oyun kişileri de işlevlerinin gerektirdiği kişilik özellikleriyle donatılmakta, bunun dışında özelliklerden uzak tutulmaktadırlar.

Oyunun hem içinde, hem de dışında kalan anlatıcı Çığırtkan ise bir çığırtkan olarak masal dünyasında, bir anlatıcı olarak da oyun dünyasında işlev kazanır. Kendisini "masal çağının medyası" olarak tanıtan Çığırtkan, bu özelliğinin doğal bir sonucu olarak her şeyden haberdardır ve anlatıcılık görevini kimi zaman çığırtkanlıkla, kimi zaman bir ayaklı gazete gibi yerine getirir.

Zaman ve Mekân

Delioğlan'da zaman masal zamanı, mekân ise masal köyüdür. Oyunun daha başında dile getirilen bu durum, oyunun niteliği hakkında bilgi veren önemli bir anahtar niteliğindedir. Zaman ve mekânın bir gereği olarak oyun kişileri masal kişileri, olaylar ise masal olaylarıdır. Ancak, durum her ne kadar böyle olsa da hikâyesini anlatmada

oyun kavramına yönelmeyi tercih eden Özakman, oyunda masal zamanıyla oyun zamanını, masal köyüyle sahneyi sürekli iç içe geçirir.

Bu özel durumun doğal bir sonucu olarak oyunda olaylar hızla gelişir. Oyun kurgusunun bir gereği olarak zaman geçişleri, kimi zaman anlatıcı olarak görev yapan Çığırtkan'ın bilgi vermesiyle, kimi zaman da zamanın geçtiğini imleyen bazı ses ve ışık efektleriyle verilir. Ses efektlerinden en tipik olanı sabahın oluşunu imleyen "horoz ötüşleri"dir. Sabah ya da akşam olduğunu gösteren bir diğer efektse ışığın değişimi, kararıp aydınlanmasıdır.

Masal köyünü vermek için seçilen mekân genellikle köy meydanıdır. Oyunun oynanacağı sahne gibidir köy meydanı, bir başka deyişle sahne boş hâliyle bir köy meydanı gibi işlev görür. Sahnenin muhtelif bölümleri ise (oyuncuların merkezden biraz uzaklaşmaları sayesinde) köyde bir başka yeri vermede kullanılır. Ancak köy bağlamında, "Balkız'ın evinin önü", "ağaç altı" gibi az sayıda özel mekân da kullanılmıştır.

Masal köyü dışında olayların geçtiği ikinci mekân Bey'in konağıdır. O da bir masal mekânı olmakla birlikte Masal Köyü'nün dışında kalır.

Seyircinin hayal gücünü harekete geçirecek az sayıda dekor parçasıyla oluşturulan mekânlardır sözü edilen mekânlar. Bey'in konağı "fona konağı temsil eden sırma saçaklı, fiyakalı tül perdeler iner" sözleriyle tanımlanır örneğin (D/BO2, 73). Balkız'ın evi ise "küçük bir masal evi" sözleriyle tanımlanmaktadır (D/BO2, 91). Kurulmasında benimsenecek tekniğin Bey'in konağının kuruluşunda benimsenen teknikle aynı olacağı açıktır.

Olayların bir masal köyünde geçiyor olması ile sahnenin köyün meydanı olarak kullanılması durumu, oyunda vurgulananları seyirciye vermede önemli bir işlev yüklenmektedir. Ortak sorunların görüşüldüğü yerdir köy meydanı; dayanışma, görüş alışverişinde bulunma, birlikte iş yapma yeridir. Bu eylemlerse oyunda en çok üzerinde durulan; Bey karşısında galibiyeti sağlayan, halka özgü davranış şekilleridir. Halk dayanışmasının vurgu aldığı oyunda mekânın köy meydanı olarak seçilmiş olması anlamı bağlamında son derece önemlidir.

Biçem ve Dil

Delioğlan, bir varsaymaca üzerine kurulu olduğunu daha başta ortaya koyan göstermeci bir oyundur. Oyunun başında kendini "masal çağının medyası" olarak tanımlayan Çığırtkan, sahnelenecek oyunun anahtarını veriverir seyirciye: "Burası köyün meydanı olsun!" (D/BO2, 52). Sahne köyün meydanı var sayılacak ve oyun bu varsayım üzerine oynanacaktır. "Şimdi kahramanlarımızı tanıyalım," denerek bir oyun düzeneği içinde yer aldığımızın altı bir kez daha çizilir; sahneden sesleniyor olmanın sonucudur bu cümle. Tanışmaya son verilirken de sahnede bulunuyor olmanın altı çizilir: "Tanışma faslı uzadığından" bazı oyun kişileri "masal ilerledikçe" tanıtılacaktır. Çünkü, oyun oynamanın kuralları gereği tanışma faslını uzatmak doğru değildir. Bu aynı zamanda yazarın tanıtmak istemediği, saklı tutmayı tercih ettiği oyun kişilerinin açık edilmemesinin de yoludur. Her şey, oyunun, oyun oynamanın kurallarıyla olup bitmektedir.

Oyunun başında tanıtılan oyun kişileri, seyirciye oyundaki işlevleri doğrultusunda ve sınırlı düzeyde tanıtılmıştır. Kara Ağa, "Bey'in köydeki gözü kulağı!"dır örneğin. "Kara Ağa'nın kılkuyruk oğlu", "sahte bir saygı ile" babasının yanında yerini alır; Balkız sahneye girdiğinde, "gözlerini [ona] diker". Delioğlan'ın arkadaşı Zıpçıktı "dilini tutamaz bir yaramaz"dır sadece. Safalak'sa "açıklamaya gerek yok, adı üstünde" diyerek tanımlanır. Balkız'ın anne ve babası, sahneye girişleri sırasında Muhtar Emmi'yi selamlamayı ihmal etmeyecek kadar saygılı ve yol yordam bilen insanlardır. Sahneye girdiğinde orkestrayı bile "uyandıran" Balkız, "Delioğlan'ın sevgilisi, gözünün bebeği, güzeller güzeli" sözleriyle tanıtılır; Kara Ağa'nın oğluna karşı tutumu ise "yüz vermez, yan döner" sözleriyle tanımlanmaktadır.

Oyun, bir masal anlatılacak olmasının gereği olarak tekerleme ile başlar: "Her masal tekerlemeyle başlar. Biz de geleneğe uyalım." (D/BO2, 55). Masalı söyleyecek olansa köylülerdir (köylüler korosu). Tekerleme diye sunulan şarkı, masalın anlam ve önemini anlatan bir giriş şarkısıdır gerçekte. Bir masal seyredecek olan seyircinin oyunu küçümsemesi ihtimali daha baştan ortadan kaldırılır.

KORO –

Bir varmış bir yokmuş

Diye başlar masallar,

Masal deyip geçiyor

Yazık bazı aptallar.

Oysa bütün masallar

Bir şey diyor insana

Söz gelimi diyor ki..

ZIPÇIKTI - *(Ezgisiz konuşma)* Ne diyor?

KORO –

Parmak Çocuk Dev'i yener

Kullanırsa aklını.

1. GENÇ KIZ - Başka?

KORO –

Sevgi sihirden güçlü

Daha üstün büyüden.

SAFALAK - Eee?

KORO –

Haklı olan hiç korkmasın

Galip gelir sonunda.

2. GENÇ KIZ - Daha başka?

KORO –

Diyor ki

Aldırmayın şapşallara

Kulak verin masallara,

Her biri bir ibret

Bir ders,

Bir kıssa,

Dinleyenin aklı varsa. (D/BO2, 56–57)

Her ne kadar Köylüler söylüyor olsa da koronun sözleridir bunlar. Diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da oyun kişileri açısından bir çift işlevlilik söz konusudur. Bu oyunda da oyun kişileri hem kendi kimlikleriyle, hem de kendi kimliklerinden sıyrılarak (bir oyuncu olarak) söz söylemektedir.

Oyunun, masal ortamında ve oyun olduğunu gizlemeden gerçekleşmesi, yazarı gerçekliğe ilişkin pek çok ayrıntıdan muaf tutmuş gibidir. Köylüleri köylü gibi konuşturma gereği duyulmamıştır örneğin. Ama oyun anlayışının bir gereği olarak, köylü gibi hareket ettirmeye özen göstermiş olduğu açıktır. Bir başka deyişle, oyun kişilerinin hâl ve hareketleri kimlikleri çerçevesinde gerçekleşmekte, bilinçleri ise kimliklerinin dışına çıkabilmektedir. Gerçekçilik kaygısı gütmeyen yazar, kendi tutumunun avantajlarını kendine özgü bir oyun tarzı yaratmada kullanmakta; bunda da üstün bir başarı yakalamaktadır.

Sıklıkla görülen bir başka uygulama ise, oyun kişilerinin kendi kimliklerinin dışına çıkmadan var olmaları, oyuna bir oyun kişisi olarak katılmalarıdır. Safalak (saflığından elbet) anlatıcı olarak işlev gören Çığırtkan'ın sahnede olmasına bir anlam veremez örneğin. Çıkışarak sorar: "Bu kim yahu? İkide bir lafa karışıyor." (D/BO2, 83). Hikâyenin olduğu kadar oyunun da bir parçasıdır çünkü Safalak. Öncelikle de oyun için vardır, oyuna hizmet etmekte ve oyun ortamında var olmaktadır. Bu anlayışın bütün gereklerine uyan yazar, avantajlarından yararlanmayı da ihmal etmez.

Oyun mekânının köyün meydanı ama aynı zamanda sahne olması da aynı anlayışın sonucudur. Oyun mekânı köyün meydanı varsayılacaktır ama köyün meydanı bir oyun içinde yer almanın gereklerine uymak, kimi zaman köy meydanı olmaktan çıkıp başka şekillere bürünmek zorundadır. (Tıpkı diğer oyunlarda Anlatıcı olarak düşünülen oyun kişisinin günün birinde bir başka role çıkması gibi.) Oyuna ait herhangi bir unsur asli fonksiyonunu korumakla birlikte gerektiğinde bir başka fonksiyon da yüklenebilmekte, oyun bu hâliyle kendine özgü bir güç ve anlam kazanabilmektedir.

Özakman'ın göstermeci tarzda kaleme aldığı diğer oyunlarında olduğu gibi **Delioğlan**'da da kalabalık sahneler şarkı, dans ya da stilize hareketlerle seyirlik kılınır. Kalabalık sahnelerin içerdiği unsurları (çok sayıda oyun kişisi ve bunların hareket kabiliyetleri) tiyatro sanatına özgü bir görsellik, tiyatro sanatına özgü plastik değerler elde

edebilme adına kullanmaktadır yazar. Bey'in beyliğini kutlamaya gidecek olan köylülerin hazırlanmalarının temsili bu bağlamda dikkat çekicidir:

(Müzikle birlikte bir koşuşturma başlar. Toplu ve bireysel dans.

Delioğlan, Zıpçıktı, Safalak ve Çirkin bir kenara çekilirler. Çığırtkan yerinde bekler.

Bir kulisten öbürüne koşuşulur; sepetler, torbalar alınır verilir; çarpışılır, düşülür, kalkılır vb… Düzenli, estetik bir kargaşa.

Dansın sonuna doğru, Balkız koşarken ayağı takılmış gibi yapıp düşecek, annesi ile babası, ânında kızı yerden kaldıracak, koluna girip çıkaracaklar.)

KORO –

Haydi haydi haydi!

Çabuk çabuk çabuk!
Gecikmeye gelmez
El öpicez
Boyun eğicez!
Böyle gelmiş
Böyle gider!
Haydi haydi haydi!
Çabuk çabuk çabuk!
Bey buyurur
Akan sular durur.
ERKEKLER –
Vergimizi
Aksatmadan
Öderiz!
Emrederse
Gider hizmet
Ederiz!
ZIPÇIKTI -
Ama kâhyalara
Mahyalara
Rüşvet müşvet

Vermek de var
KORO –
Uzatma kardeş
Olur artık o kadar
Bal tutan
Parmak yalar
KADINLAR –
Böyle gelmiş
Böyle gider!
KORO –
Haydi, haydi, haydi!
Çabuk, çabuk, çabuk!
Oh ne mutlu sürüyüz
Başımızda çobanımız
Feda olsun canımız!
ERKEKLER –
Böyle gelmiş
Böyle gider!
KARA AĞA - *(Ezgisiz, konuşma)* Ve de böyle gitmeli!
KORO - Evet, evet, evet!
MUHTAR EMMİ - *(Ezgisiz, konuşma)* Öyleyse hızlanın!
KORO –
Koşun, koşun, koşun!
Haydi, haydi, haydi!
Çabuk, çabuk, çabuk!
(Herkes toplanır. Ellerde sepetler, torbalar, heybeler, çıkınlar. Müzikle birlikte neşe içinde sağdan çıkarlar. Aralarında Balkız yok. Çığırtkan da sahnede kalmıştır. Sessizlik.) (D/BO2, 62–63)

Beyin Beyliğini kutlayamadan dönen köylülerin hâl ve hareketleri de benzer şekilde düşünülmüş ve "pandomim yürüyüşü" ifadesiyle tanımlanmıştır. Koro bir yandan yürümekte, bir yandan şarkı söylemektedir çünkü. Teknik zorunluluk çözüm olarak beraberinde stilize bir sahne düzenlemesini getirmektedir. Konağında dansçı kızların gösterisiyle eğlenen Bey, adamları yakıp yıkmak için gittikleri köyden dönünce, huzurundaki (sahnedeki) dansçı kızları kovar. Dansçı kızların çıkışı yazar tarafından şu şekilde tanımlanır: "Dansçılar ve yelpazeli iki cariye, rüzgâr gibi bir müzikle uçar gibi

çıkarlar." (D/BO2, 118). Aynı şekilde, bir başka sahnede, köy baskınından dönen Başkahya da, başlarına gelenleri "hafifçe dans ederek", şarkıyla anlatır (D/BO2, 139).

Daha önceki oyunlarda karşımıza çıkan imalı, örtük anlatım bu oyunda yerini daha özgün bir uygulamaya bırakır. Tıpkı sevişme sözcüğünün yerini "tarih çalışmak", "Alamanca çalışmak", "ders çalışmak" gibi ifadelerin alması gibi **Delioğlan**'da da küfrün yerini, tekerleme benzeri birtakım uydurma sözler alır. Masal gerçekliğinin yazara sağladığı olanağın yansımaları arasında dikkat çeker.

> DELİOĞLAN - […] Niyesi şu… ama kimseye söylemek yok.
>
> SAFALAK - Yok!
>
> DELİOĞLAN - Söyleyen, çak çaka çak tiki tiki tak olsun mu?
>
> ZIPÇIKTI - Hatta tiki tiki tak, takarak tik tak olsun!
>
> SAFALAK - Ben de cum taka tak olayım!
>
> DELİOĞLAN - Anlaştık.
>
> ÇIĞIRTKAN - Allah Allah! Ne diyor bunlar Çirkin?
>
> ÇİRKİN - Bu köyde açık açık küfredilmez. Böyle kapalı konuşulur.
>
> ÇIĞIRTKAN - Ne dediler?
>
> ÇİRKİN - Söyleyemem. Ayıp. Aklını kullan, anla. (D/BO2, 65)

Masal köyü kurallarının gereğiyle açıklanan bu uygulama, oyunda küfre yer vermeme sonucunu doğurduğu gibi; olaylar dizisi içerisinde, masal gerçekliğiyle örtüşen bir sahne eğlencesine de dönüşür. Hakkında kötü söz söylenmesini yasaklayan Bey'in köylülerin küfretmesini önleyememesi, köylülerin büyük bir rahatlıkla küfretmeyi sürdürmeleri bu eğlencenin temelini oluşturmaktadır.

Küfrün, masal gerçekliğinden yararlanarak eğlenceye dönüştürülmesi ise temelde bir buluş olarak karşımıza çıkar. Yazarın oyun ve oyunlaştırma anlayışına katkı sağlaması bakımından önemlidir.

Oyunun başında, oyun kişilerini tanıtırken kullanılan kısa ve özlü anlatım gibi, oyunun ilerleyen sahnelerinde, sıra Bey'in tanıtımına geldiğinde de aynı yalınlık ve özlülük benimsenir. Av sırasında ormanda karşılaştığı Bey'i şu sözlerle tanımlar

Delioğlan: "Ormanda gezerken hep rastlardım ben bu adama. Gizliden bakardım. Adamın hası avda belli olur. Avcı değil, kıyıcı bu adam. Avcı avına kaçması için fırsat tanır. Acı çektirmez. Dal kırmaz. Yaprak koparmaz. Gereksiz yere can almaz. Gözümle gördüm. Taze çiğdemleri çiğniyor, keyif için yavru ceylanları, minicik sincapları vuruyor, kuş yuvalarını bozuyor bu adam." (D/BO2, 65). Kötüyü tanımlamada kullanılabilecek genel geçer ama son derece etkili bir değerlendirmedir bu. Yazara özgü bir orijinallik içermez. Burada yazara özgü olan, sıradan olanın uygun ve doğru yerde, işlevsel şekilde kullanılmasıdır.

Dille koşutluklar kurma uygulaması, **Delioğlan**'da da karşımıza çıkmaktadır. Ayağını kırmış gibi yaparak Bey'i ziyarete gitmeyen Balkız, pek seyrek görüştüğü sevgilisine kırgınlığını şu sözlerle açıklar: "Bacağımı bırak, benim asıl kalbim kırık." Balkız, aynı sahnede öpme sözcüğü sayesinde kurulan koşutlukla duygularını yine çarpıcı bir dille ifade eder. Delioğlan'a kızar: "Niye ayağımı öpecekmişin! Gül gibi yanağımdan öpsene, şaşkın!" (D/BO2, 68–69). Benzer kalıpların, yapıların anlam farklılıklarından yararlanarak yan yana getirilmesi, etkili bir anlatıma hizmet ettiği gibi gülmeceyi de doğurmakta; yazar, oyuna özgü bir dil oluşturmada bu olanaktan yararlanmaktadır.

Delioğlan, hitap ve adlandırmaların zenginliği bakımından da dikkat çeker. Bu oyunda yer alan hitap ve adlandırmaları sevgi sözleri, dostça şakalaşma sözleri ve suçlayıcı/düşmanca sözler olarak gruplamak mümkündür. Sevgi sözleri Delioğlan'la Balkız'dan arasındaki konuşmalarda geçer. Öyleki yazar yalnızca hitaplardan oluşan bir sevişme sahnesi bile kurgular.

DELİOĞLAN - Kınalı kuzum!

BALKIZ - Canım!

DELİOĞLAN - Tomurcuğum!

BALKIZ - Birtanem!

DELİOĞLAN -Dağ çileğim!

BALKIZ - Küheylanım!

DELİOĞLAN - Seni seviyorum!

BALKIZ - Ben de!

BALKIZ - Deli gibi.

BALKIZ - Ben de.

DELİOĞLAN - Ölesiye.

BALKIZ - Ben de.

(Eleri birbirini bulur.)

DELİOĞLAN - Sana bir türkü daha yaktım Balkızım.

BALKIZ - Söylesene.

[…]

DELİOĞLAN –
çiçeğim ceylanım bebeğim
sülünüm sincabım ipeğim

aşkım canımın çekirdeği
kuzum gözümün bebeği

serçem alabalığım çiğdemim
yavrum kırlangıcım özlemim

çiçeğim ceylanım bebeğim
sülünüm sincabım ipeğim. (D/BO2, 72)

Dostça adlandırmalarda ise "özel geri zekâ", "gerzek", "salaklar", "hain", "televole" gibi adlandırmalara rastlamak mümkündür.

Suçlayıcı/düşmanca adlandırmalarda çeşitliliğin daha fazla olduğunu görürüz. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.) Yazar yalnızca bu tip hitap ve adlandırmalardan oluşan koral bir düzenlemeye dahi gitmiştir.

ERKEKLER –

Yalancılar

Dolancılar

Talancılar!

KADINLAR –

Yuh size

Yuhlar size

Yuh yuh

ERKEKLER –

Kafasızlar

Acımasızlar

Hırsızlar

KADINLAR –

Yuh size

Yuhlar size

Yuh yuh

ERKEKLER –

İzansızlar

Vicdansızlar

Kansızlar

KORO –

Yuh be! (D/BO2, 114)

İkilemelerin **Delioğlan**'ın söyleşim düzeninde özel bir yeri vardır. Balkız sevgilisi Delioğlan'la yürümeyi "tıngır mıngır yürümek" olarak niteler örneğin (D/BO2, 70). Sevgisini tanımlarken de "gürül gürül" ve "uçsuz bucaksız" sözlerini kullanır (D/BO2, 70). "Gürül gürül" ve "uçsuz bucaksız" sevmektedir o. Bu tanımlamalar **Bir Şehnaz Oyun**'da Şehnaz'ın aşkını, sevgisini tanımladığı şarkı sözlerindeki tanımları, bu tanımlamada kullanılan ikilemeleri hatırlatır.

Oyunda dil kullanımı açısından dikkat çeken bir başka özellik de deyim ve atasözlerine sıklıkla yer verilmesidir. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu.) Kahramanın halk olduğu oyunda atasözleri, halkın sorunlar karşısındaki tavrını belirleyen rehber gibidir. Muhtar Emmi Bey'in gerekliliğini "çobansız sürü olmaz" diyerek açıklar örneğin (D/BO2, 59). Bey'i ziyaretten dönen Gülçiçek hatunsa Bey'in köylülere karşı tutumu hakkındaki kanaatini bir atasözüyle açıklar: "Ee, zalim acımaz, obur doymaz." (D/BO2, 78). Muhtar Emmi, Bey'in yaptırım gücünü yine bir atasözüyle ifade eder:

"Emir demiri keser. Başka çare yok, vereceğiz." (D/BO2, 96). Çığırtkan'ın olayların gelişimine yaklaşımında da halk kültürünün etkisi vardır. O da bir atasözüyle ifade eder bakış açısını: "Görelim Mevlam neyler, neylerse güzel eyler." (D/BO2, 114). Deyimler ise son derece çeşitli ve halk kültürünü yansıtacak şekilde seçilmiş deyimlerdir. Bu özelliğiyle oyunun dilini renklendirdiği gibi, Anadolu halkını yansıtmada da işlev kazanır.

Yazar, masal havasını yaratma adına tekerleme benzeri düzenlemelerden de yararlanmaktadır. Bey kendisini kutlamaya gelen köylülere şu sözlerle seslenir: "Ağıllanırız hayvan, ambarlarınız yiyecek, küpleriniz pekmezle şarap, sandıklarınız kumaş, yastıklarınızın altı da para doluymuş" (D/BO2, 74). Zenginliği ifade eden her bir unsurun bu şekilde sıralanması, tekerlemeyi andıran bir söyleyiş özelliği olarak oyunun masalsı atmosferine katkı sağladığı gibi, imge değeriyle etkili bir anlatımı da beraberinde getirir.

Delioğlan'da üslup açısından dikkat çeken düzenlemelerden birisi de uygulayıcılara sahnelerin görsel düzenlemelerine dair direktifler verilmiş olmasıdır. Daha önceki oyunlarında sahnelerin düzenlenmesini, genellikle uygulayıcılara bırakan Özakman **Delioğlan**'da bu tutumundan belli bir oranda uzaklaşır. Bey konağı sahnesinin ilkinde sahnenin pek çok görsel ayrıntıyla tanımlanmış olması dikkat çekicidir örneğin.

> *(Müzik dekor değişimine ve konak sahnesinin hazırlanmasına eşlik eder.*
>
> *Fona konağı temsil eden sırma saçaklı, fiyakalı tül perdeler iner. Beyin muhafızları girer, törensel bir mizansenle sıralanır. Hepsi siyah-kızıl giysili. Bellerinde enli kılıçlar. Bir yandan köylüler girerler, öte yandan Bey. Sağında Başkâhya, solunda 2. Kâhya ve 3. Kâhya. Yanında sarışın, dişi, güzel, cins bir süs köpeği, Minnoş. Arkasında, açılmış tavus kuyruğuna benzeyen iki büyük yelpazeyle Beyi serinleten yarı çıplak iki cariye. Köylüler ile Bey ve adamları karşılıklı dururlar. Müzik kesilir.)* (D/BO2, 73)

Görsel dile verilen önem, yazarın savaş için hazırlanmış köylüyü tarif edişinde de görülür. Köylüler kendilerini, güçlerini küçümseyen 2. Kâhya'nın karşısına çıktıklarında durumları şu şekilde tanımlanır:

> *(Aynı anda kadınlar, başlarında Balkız, ellerinde bakır kepçeler, saplı tavalar, yayık tokmaklarıyla; erkekler, başlarında Muhtar Emim, ellirende kazlamalar, beller, tahta harman kürekleriyle, kavgaya hazır bir halde girerler ve Kâhya ile muhafızları iki yandan sararlar.* […]*)* (D/BO2, 123)

Özakman **Delioğlan**'da, ele aldığı konuyu ana hatlarıyla ortaya koyar. Sorunu ifade etmede işe yarayacak unsurlar, bilgiler dışında herhangi bir bilgiye, unsura yer vermez. Yazarın bu tutumu, oyununun üslup özelliklerini belirleyen en önemli anahtar niteliğindedir. Öyleki bu uğurda, daha önceki oyunlarına oranla, söz oyunlarına ve gülmeceye daha az yöneldiğini, yerine yalın bir görsel anlatımı tercih ettiğini gözlemlemek mümkündür. Çirkin, kadınların yardım isteğini geri çeviren Delioğlan'a sözle tepki vermek yerine, "başı yerde, isteksiz" bir şekilde koşar örneğin (D/BO2, 78). Bey'in haksız tutumu karşısında kişilikli, özgür bir irade gösteremeyen, yaşadıkları soruna çözüm bulmada zorlanan erkekler korosunun "başlar önde, sessizce" dağılmaları da aynı anlayışın sonucu olarak karşımıza çıkar (D/BO2, 81).

Yaşanan sürecin adını koyma, bu süreci çarpıcı bir dille ifade etme uygulamasına **Delioğlan**'da da rastlarız. Başkahya'dan Bey'in yeni isteklerini dinleyen köylüler, güçlü bir ifadeyle yaşananın adını koyarlar: "Lafı uzatma. Kısaca canınızı istiyoruz desene." (D/BO2, 95). Aynı şekilde, Bey'in, Balkız'ın Kara Ağa'nın oğluyla evlenmesini uygun bulduğuna ilişkin, köylüler arasında infiale neden olan duyurusu, önce "Zulüm bu!" diyen 3. Köylü tarafından, ardından "Zulüm bunun yanında ana sütü gibi kalır," diyen Muhtar Emmi tarafından tanımlanmış, adlandırılmış olur (D/BO2, 102). Cin, Kara Ağa'nın, oğlunu Balkız'la evlendirebilmek için Bey'e 200 altın verdiğini açıklayınca, köylülerden biri, bu evlilikte Beyliğin yüksek çıkarı olduğundan söz eden beye tepki vermekte, yaşanan sürecin adını koymakta gecikmez: "Beyliğin yüksek çıkarı buymuş." (D/BO2, 103). Seyircinin kurması gereken bağıntı kurulmuş; seyirciye rehberlik etmek adına yaşanan sürecin adı konulmuştur. Beyle mücadeleyi örgütleyen Delioğlan'ın yorgunluğunu dile getirmesi, köpeği Çirkin'in yaşanan sürecin adını koymasına neden olur: "Kolay mı, tarih yaşıyoruz" (D/BO2, 112). Aynı şekilde, köylülerin gücü karşısında ürken 2. Kâhya ve adamları "biz emir kuluyuz" diyerek kendilerini savunmaya kalkınca, orada bulunanlar durumu ortaya koymakta gecikmez: "Zalimin emir kulu olacağına, namusun, şefkatin, adaletin güzel kulu olsana!" (D/BO2, 124). Sorun kul olmakta değil,

"zalimin emir kulu" olmaktadır; alternatifi ise "namusun, şefkatin, adaletin güzel kulu" olmaktır. Delioğlan aynı sahnede "haramilere uşaklık eden" muhafızlara bu yaklaşıma benzer bir çağrıda bulunur: "Gelin aramıza katılın! Dürüstlüğün, güzelliğin, sevginin muhafızı olun! Ne dersiniz?" (D/BO2, 124).

Benzer şekilde, Başkahya'yı yatar vaziyette karşılayan Delioğlan, Başkahya istediği hâlde ayağa kalkmaz ve tutumunu şu sözlerle açıklar: "Siz şu aşağılık Bey'in yardakçıları, hırsız Kâhyalar değil misiniz? Size niye ayağa kalkayım ki? Namusa ayağa kalkılır!" (D/BO2, 134). Delioğlan, karşısındakinin adını koyarken kendi adını da koymuş olmaktadır bu sözlerle. Köye baskın yaptığında karşısına çıkarılan dinozordan korkan Başkahya da, aynı şekilde Delioğlan'ın süreci değerlendiren sözlerine muhatap olur: "Ülen köftehorlar, cinden, cadıdan, canavardan korkacağınıza, insandan korkun, halktan utanın!" (D/BO2, 137). Konağın gizli bir girişi olduğu bilgisini köylülere veren Busenaz'a "Kaltak!" diyen Bey, cevabını yine Busenaz'dan alır: "Asıl kaltak ve de alçak sensin!" Gerçek kaltaklığın ne olduğuna ilişkin bir görüş açıklar gibidir Busenaz. Bu hususta en çarpıcı örneklerden birini, Çığırtkan'ın oyunun finalinde yaptığı değerlendirme oluşturur:

> ÇIĞIRTKAN – Durun! *(Sahnedekiler donar.)* Bir lafım vardı, onu söyleyeyim. Onca mücadeleden sonra Bey'i attılar ama yeni bir Bey'i baş tacı ettiler.
>
> Ne yapalım?
>
> Ta o tarihte Cumhuriyet ilan edecek değillerdi ya.
>
> Masal bu ama o kadar da masal değil yani!
>
> O çok sonra gelecek, halklar iyice uyanınca.
>
> Padişahlara, şeyhlere, liderlere kulluk etmemeyi iyice öğrendikleri zaman! Şimdi devam! (D/BO2, 150–151)

Koşutluk ve karşılaştırma, yaşanan sürecin adını koymada benimsenen yöntemler arasındadır. Böylelikle hem yalın ve çarpıcı bir dil yakalanmakta, hem de yaşanan olayları doğru yerinden kavrayamayan seyirciye rehberlik edilmektedir. Yaşanan sürecin başka –belki yaygın olmayan- bir bakış açısıyla yeniden tanımlanması, seyircinin oyuna bu bakış açısıyla yaklaşması beklentisinin doğurduğu bir uygulama gibi görünmektedir.

Masal gerçekliği üzerine oturtulan **Delioğlan**'da bütün unsurlar masala uygunluğu ölçüsünde değerlendirilmiş, dil masal havasını vermede önemli bir araç olarak kullanılmıştır. Mucit'in kahkaha tozu, patlangaç, uzak-görür, uzak-dinler gibi icatları sembolik icatlardır örneğin ve oyunun masalsı dokusuyla uyumludurlar. Kahkaha tozu kötü adamları gülme krizine sokacak, barut korkutacak, uzak-dinler'le uzak-görür de savunmada, tedbir almada köylülerin elini güçlendirecektir. Mesafenin ifade edilmesi gibi hususlarda da masal dünyasına uygunluğun gözetildiği açıktır. Mucit'in icadı uzak-görür, "yüz mızrak ötedeki yer"i bile gösterebilmektedir örneğin. Beyin adamlarının köye ne kadar yaklaşmış oldukları, kâh "yüz mızrak", kâh "elli mızrak" diyerek ifade edilir.

Masal atmosferi yakalamada büyük bir titizlik gösteren yazarın kimi zaman bunun dışına çıkıp popüler sözcükleri yeğlediği de görülür. 2. Kâhya karşısındaki galibiyete sevinen köylülerin sevinç nidası "Oleeeey!" olur örneğin. Hemen ardından, 2. Kâhya ve adamlarının köyü kaçarak terk etmeleri sağlandığında da, aynı türde bir başka sevinç nidasıyla karşılaşırız: "Gooooooooooool!" (D/BO2, 125). Köyde yaşadığı bozgunun ardından Bey'e rapor veren 2. Kâhya, yanında götürdüğü beş muhafızdan üçünün köylülerin yanına geçmesini şu sözlerle tanımlar: "[Kekelemektedir] Üç-üç muhafız da köye transfer oldu." (D/BO2, 127). Oyunda masal ile oyun sık sık iç içe geçirildiğinden bu düzenlemeler yadırganmaz. Oyun mantığından yararlanan yazar, oyunun vazgeçilmezlerinden biri olan doğaçlama esası sayesinde son derece esnek bir dil kullanımına kavuşmakta, bunun üstünlüklerini her fırsatta kullanmaktadır.

İronik dil kullanımı, bu oyunda da dikkat çekici bir düzenleme olarak karşımıza çıkar. Köylülerin, ironik bir dille seyircilere seslenmesini sağlayan yazar, bu sayede seyircileri, oyundaki köylülerden daha da kusurlu oldukları imasıyla eleştirir. Seyirciye doğrudan seslenilen bu sahne, yazarın oyununda yücelttiği halka eleştiri yöneltmeyi ihmal etmediğinin de bir göstergesidir.

KORO –

Ey güzel seyirciler
Geç kaldık diye
Gülmeyin bize!
Ne yapalım
Biz sizin gibi

Uyanık değiliz,
Sürü gibiydik
Düne kadar…
Siz, doğru kim
Yanlış kim
Kim halktan yana
Kim halka karşı
Şıp diye çakarsınız
Gereğine bakarsınız…
Kim üç kâğıtçı
Kim oy avcısı
Kim yalancı
Kim talancı
Hop diye çakarsınız
Gereğine bakarsınız…
O yüzden güllük
Gülistanlık ülkeniz
İşleriniz tıkır tıkır…
Biz öyle miyiz ya
Ne demokrasiden
Haberimiz var
Ne özgürlükten
Ne gücümüzden

[…] (D/BO2, 109–110)

Masal formunda sunulan oyun, doğrudan yaşanan döneme göndermeler yapmaktadır aslında. Seyircinin oyunu bu bilinçle seyretmesini önemseyen Özakman, oyunun yaşanan dönem için bir şeyler söylemekte olduğu gerçeğinden kaçmaya çalışan seyirci için –bu seyircinin oranı her ne olursa olsun- önlem almayı ihmal etmez.

Özakman'ın ustalık döneminde kaleme aldığı göstermeci oyunların temel dayanak noktası olan oyun formu, **Delioğlan**'da masalın olanaklarıyla daha da genişler. Köylülerin beyle mücadelesi masal dünyasının yazara sunduğu olanaklarla şekillenir örneğin. Mucit'in patlangaç düzeneğine yakalanan, "is içinde" kalan; elbiseleri "parça parça", saçları "diken diken" olan 3. Kâhya ve muhafızlar karşısında köylülerin tutumu,

"sevinç çığlığı" atmak olur. Patlangaç düzeneğiyle şaşkına dönenler Delioğlan tarafından paylandığında, köylüler bunu alkışla karşılar. 3. Kâhya ve adamları "şimşek hızıyla" sahneyi terk ettiklerinde ise köylüler "kahkahayı basarlar". Çizgi film dilini andıran bu yapı, oyunun hem oyun olma özelliğiyle, hem de masalsı atmosferiyle örtüşmekte, seyirciyi eğlendiren bir düzenlemeye dönüşmektedir.

Seyirciyi eğlendirmeye özel bir önem veren Özakman, bunun için de masalsı unsurlardan yararlanır. Görünmez olan Cin'in kötü adamlara şakalar yapması, seyircileri eğlendirecek bir düzenleme olarak karşımıza çıkmaktadır örneğin. Nitekim yazar tarafından bu sahnenin ses ve ışık gösterisiyle desteklenmesi istenir (D/BO2, 119–120). Benzeri bir sahne, 2. Kâhya köye geldiğinde de gerçekleşir. Üstelik bu kez dokunabilen görünmez adamlar vardır sahnede. Delioğlan'ın isteğiyle geldiklerini belli eder ve şakalarıyla ortalığı şenlendirirler: "Aynı anda, bir muhafız yumruk yemiş gibi karnını içeri çeker, bir başkası yere devrilir, üçüncüsü poposuna tekme atılmış gibi olur vb." (D/BO2, 123). Ardından "Cin Baba"yı göreve çağırır Delioğlan. "Cin bir işaret yapar. Tam karanlık. Sonra Kâhya'nın üstüne bir kırmızı nokta ışık düşer. Gök gürler, şimşek çakar. Işık yavaşça normale döner. Kâhya ve muhafızlar dehşet içinde." (D/BO2, 124). Gerçekleştirilen bu düzenlemeler eğlencelik olduğu kadar, seyirliktir de. Konaktaki cariyelerin dansçı kızlar olarak kullanılması, Bey'in bir eğlencesinin seyirciyi de eğlendirecek şekilde, seyirlik bir düzenleme olarak sahneye getirilmesi anlamına gelmektedir (D/BO2, 128). Görünmez cinlerse haremdeki kızların peşine düşerek eğlenceye başka bir boyut kazandırırlar.

> *(Dans eden cariyeler biraz da neşe içinde çığlık çığlığa içeri dolarlar. Görmedikleri bir şeylerden kaçıyorlar. Ortada birbirlerine sarılıp bir cilve yumağı oluştururlar. Köpek şaşırmıştır. Bir kenara çekilir.)*
>
> BAŞKAHYA - Ne oluyor?
>
> BAŞ CARİYE - Haremi cinler bastı!
>
> BAHKAHYA - Nasıl anladınız?
>
> BAŞ CARİYE - Bunlar çapkın cin. Bu kadar diyeyim, ötesini sen anla.

BEY - *(Kahkahayı basar.)* Ülen bizim bunak anlaşılan kızları görünce azdı. *(Birden poposuna bir şey değmiş gibi tepki gösterir.)* Ne oluyor?

ZIPÇIKTI'NIN SESİ – Kızlarla biraz şakalaştık. Şimdi sıra sizde.

(Görünmezler, Bey ve iki kahyaya –afedersiniz- enseye tokat, popoya parmak ya da tekme atıyor olmalılar ki üçü de zıplaya zıplaya kaçarak, korunmaya çalışarak, kızların etrafında koşarak dönerler.)

ÜÇÜ –

Defollll!

Yapma ülen!

Dur.!

Yapma kardeşim!

Namussuz bunak!

Git ülen!

Ahhh!

Çekil be!

Tüü ahlaksız!

Git diyoruuuum!

(Kızlar hafiften kıkırdamaya, sonra da gülmeye başlarlar. Arada bir gülme çığlığı atarlar. Köpek de tatlı tatlı güler.)

İmdaaaaat!

Vay şerefsiz!

Bu ne iş yahu?

Yapma hergele! (D/BO2, 128–129)

Kötülerin bu şekilde komik duruma düşürülmesi, seyirciyi eğlendiren, kötüyü sunarken bile eğlendirerek sunmayı seçen bir yazarın başarısı kabul edilmelidir.

Benzer bir düzenleme de kahkaha tozu yardımıyla elde edilir. Köyü dağıtacağı düşünülen muhafızlardan biri, Mucit'in bir avuç kahkaha tozuyla gülme krizine girerek sahneyi terk etmek zorunda kalır. Bu ise geriye kalan muhafızlar için gözdağı(!) niteliğindedir. Kötüler masal mantığı içerisinde cezalandırılmakta, bunun sağladığı olanaklardan da ayrıca eğlence yaratmada yararlanılmaktadır (D/BO2, 136).

Göstermeci oyunlarında orta oyununa özgü pek çok tekniği, yöntemi, unsuru kullanan Özakman, **Delioğlan**'da bunlara köy seyirlik oyunlarından alınma bir unsuru da ekler: Dinozor Boncuk. 2. Kâhya'nın ardından "köyü basıp işi toptan bitirmek" için köye gelen Başkahya, köy seyirlik oyunlarından alınan bir figürle ("boynuna bağlı süslü ip Safalak'ın elinde", "deveye benzeyen, uzun boyunlu, yarı korkunç, yarı şirin bir dinozor"la) püskürtülür. "Boncuk" adı verilen bu 'dinozor'un içinden, ellerinde bir merdivenle iki kadın çıkar. Kadınların gücünden yararlanılarak kotarılmış figürdür "Boncuk". Seyirciyi eğlendirmede köy seyirlik oyunlarından yararlanıldığı gibi, kadınların gücüne, becerisine de vurgu yapılmış olur. Nitekim dinozorun kılıfı altından omuzlarında bir merdivenle iki kadın çıktığında, Muhtar Emmi yaşanan durumun altını çizer: "Yahu, bu canavarın içi, dışından daha tehlikeliymiş." (D/BO2, 138).

Özetle; masala özgü olanı malzeme yaparak kurgulanmış olan **Delioğlan** müzikali, yazarın göstermeci anlayışta ele aldığı diğer oyunlarıyla pek çok benzer özellikler göstermekle birlikte, daha yalın bir anlatıma ve masal formuna yönelmiş olmasıyla dikkat çeker.

Özakman, ustalık döneminin en belirgin özelliklerinden biri olan oyun anlayışını, Delioğlan'da daha da olgunlaştırmıştır. Orta oyunu tekniklerine köy seyirlik oyunu tekniklerini eklemesi bu olgunluğun bir sonucu olarak değerlendirilmelidir.

Delioğlan'ın yazarın göstermeci anlayışta kaleme aldığı diğer oyunlara nazaran şarkı ve danstan, koral düzenlemelerden daha çok yararlanmış olduğu açıktır. Bunda oyunun bir müzikal olmasının yanı sıra, eksende halkın yer almasının da payı vardır.

2.2.7. Çocuk Oyunu: Ak Masal Kara Masal[1]

Özakman'ın sahne için yazılmış tek çocuk oyunu olan **Ak Masal Kara Masal,** ilk kez 1981 yılında, **Masal Var Masalcık Var** adıyla, Rüştü Asyalı yönetiminde Pamukbank Çocuk Tiyatrosunca sahnelenmiş[2]; ilk kez yayımlanması ise 1999 yılında, Toplu Oyunları 3 üst başlığıyla ve Mitos Boyut Yayınları arasında gerçekleşmiştir.

Olaylar Dizisi

Oyunun hazırlanmasında emeği geçenler hakkında bilgi veren Anlatıcı seyircilerle birlikte şarkı söyleyerek oyunu başlatır. Bu işbirliğini çekemeyen bir grup çocuk (Zorba ve arkadaşları), oyunun kendileriyle oynanmasını isteyerek Anlatıcı'yı oyunu terk etmekle tehdit eder. Ona cevap fırsatı bile vermeden dediklerini yapmak üzere harekete geçerler. Anlatıcı "Estepeta" diye seslenerek seyirciler arasından salonu terk edecekleri sırada onları durdurmayı başarır. Çocuklar duydukları söz üzerine bulundukları yerde donup kalmışlardır. Anlatıcı, gidenlerin yönünün sahneye çevrilmesi konusunda seyirci çocuklardan yardım alır. Gidenlerin sahneye geri dönmeleri için söylenmesi gereken sözlerse "estepeta… mestepeta… püf!"tür. Seyirci çocukların yardımıyla söylenen bu sözler sayesinde gidenler, sözün her söylenişinde daha da hızlanarak geri dönerler. Öyleki sonunda koşarak çıkarlar sahneye.

Anlatıcı, Zorba ve arkadaşlarının bu şekilde komutla hareket etmelerini, "akıllarını kullanmıyor olmalarının" bir sonucu olarak açıklar. Masalcılar sayesinde bu hâle gelmiştir çocuklar. Anlatıcı tarafından seyirciye tanıtılırlar. Birinci çocuğun adı Zorba, ikincininki Tahta Kafa, üçüncününki Paslı, dördüncünün adı Zilli, beşincisininki ise Ukala'dır. Hep kendi dediğinin olmasını isteyen, olmadığında kavga çıkaran biridir

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar AMKM/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

[2] Oyun "**Ak Masal Kara Masal**", "**Masal Var Masalcık Var**" adlarıyla farklı topluluklarca sahnelenmiş olmakla birlikte, bir kez de 2002 yılında Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından "**Ak Masalcı Kara Masalcı**" adıyla, Atila Oğultekin yönetiminde sahnelenmiştir. (bk. Ek 5: Oyunlarının Sahnelenişleri.)

Zorba. Tahta Kafa'nın başına vurulduğunda tahta sesi çıkmaktadır. Paslı kafasını çalıştırmadığı için o hâle gelmiştir. Zilli'nin her yerinden Anlatıcı'nın kuru gürültü olarak nitelendirdiği sesler gelir. Ukala ise "gerekli hiçbir şeyi" bilmeyen, "gereksiz, yararsız her şeyi" bilen biridir. Bu beş çocuğun yaşadığı kente yılda bir defa bir masalcı gelmekte, çocuklara "vurdulu kırdılı, tekmeli tokatlı, tabancalı tüfekli, sevgisiz, acımasız" masallar anlatmaktadır. Anlatıcı "kara masallar" olarak niteler bu masalları. Çocukların bu hâle gelmiş olmalarının nedeni işte bu masallar ve bu masalları anlatan Kara Masalcı'dır.

O gün –tesadüfen- Kara Masalcı'nın kente geleceği gündür. Kara Masalcı'yı bekleyen çocuklar oyuna, oyun adı altında aslında kavgaya başlarlar. Yardakçılarıyla birlikte sahneye giren Kara Masalcı, "tosunlarım, dediğim dedik, çaldığım düdük, kulağı kesik kabadayılarım, öküz gibi kuvvetli, boğa gibi hiddetli, fırtına gibi şiddetli, taş yürekli çocuklarım" diyerek seslenir onlara. "Geceden kara, katrandan parlak" masallar getirmiş olduğundan söz eden Kara Masalcı, çocukların yıl boyu "dövüşmüş, sövüşmüş, itişmiş, kakışmış" olmalarını da takdirle karşılar. "Kara Korsan"ı, "Kara Süvari"yi, "Kara Bela"yı, Kara Cadı"yı en iyi kendisinin anlattığı iddiasıyla yeni bir masala başlamak ister. Masal anlatırken kendisine yardımcı olan yardakçılarının "gerzek, zevzek" olduklarını düşünen Kara Masalcı, yanlış müziğin verilmesi gibi aksilikler yüzünden bir süre masalına başlayamaz. Masalının kahramanı ise kavgalarıyla, öldürme numaralarıyla övünen; karşısındakilerin ne istediğiyle, ne yaptığıyla, ne dediğiyle ilgilenmeksizin onu öldüren; günde bir çift adam öldürmek zorunda olduğunu düşünen sevimsiz biridir.

Kara Masalcı yeni bir masala geçecekken Ak Masalcı'nın flütünün sesi duyulur. Ak Masalcı, "bayraklar, balonlar, tüyler, şeritler, göz alıcı giysiler" eşliğinde, yardımcılarıyla birlikte sahneye girer. Birlikte seyircilere "çiçek, konfeti, şeker" atarlar. Sahnedeki çocuklar da katılırlar onlara. Ak Masalcı, başta seyircileri olmak üzere herkesi selamlar. Kara Masalcı bu selamlaşmadan hiç hoşlanmaz. Ak Masalcı, Kara Masalcı'nın "Sen kimsin? Ne arıyorsun? Ne yapmak istiyorsun?" şeklindeki sorularını, "Ben de masalcıyım sizin gibi. Pamuk gibi yumuşak, kar gibi temiz, ana sütü gibi yararlı masallar anlatırım. Masal anlatmaya geldim ben de" diyerek cevaplar. Keloğlan, Parmak Çocuk, Karagöz, Hacivat, Pamuk Nine, İbiş, Ali Cengiz, Nasrettin Hoca, Dedem Korkut gibi masallardan söz etmektedir Ak Masalcı. Kara Masalcı, bu masalların hiçbirini beğenmez. Sahnedeki çocuklarsa 'duymamışlardır bile'. Rekabette sakınca görme-

yen Ak Masalcı, kimin masalının iyi olduğuna çocukların karar vermesini teklif ederek kendisinin de bir masal anlatmak istediğini söyler. Rekabete yanaşmayan Kara Masalcı sorunu(!) çözmek için silahına davranır. Ak Masalcı'nın masal anlatabilmesi, Anlatıcı'nın devreye girip seyirci çocukların fikrini almasıyla mümkün olur.

Söz sırasını alan Ak Masalcı, masalını dinlemek istemeyen çocukları birer birer yanına çekmeyi, seyircisi yapmayı başarır. Sözlerine, "hazırız" diyen yardımcılarına teşekkür ederek başlar. Akıllı bir kız çocuğundan söz eden ilk masalını kızlara armağan eder. Yalnız erkeklerin akıllı olduğunu iddia eden bir vezirin akıllı bir kız çocuğu tarafından komik duruma düşürülüşünü anlatmaktadır masal. Yalnız Zilli beğenir bu masalı ve Ak Masalcı'nın yanında kalır. Öteki çocuklarsa Ak Masalcı'yı terk edip anlatacağı masalı dinlemek üzere Kara Masalcı'nın yanına geçerler.

Kara Korsan masalını anlatacak olan Kara Masalcı yardakçıları yüzünden yanlışlıkla bir soytarı külahı giyip komik duruma düşünce çocuklara gülmeyi yasaklar. Kara Masalcı'nın bu aşamada anlattığı Kara Korsan masalı da tıpkı diğer masallar gibi kavga, ölüm, yaralama dolu, anlamsız bir masaldır. Kötü bir anlatıcıdır Kara Masalcı. Öyleki anlattığı masal Kara Masalcı'nın kılıcı kınından çıkmayınca mecburen biter. Zilli yan taraftan onlara "kaha ile güler". Ak Masalcı masalına başladığında oğlan çocukları onun yanına "koşarak" geçerler.

Ak Masalcı yeni masalına başlamadan önce çocuklara masalına katılmalarını önerir. Zorba dışındakiler öneriyi kabul eder. Katılanları eğlendirecek şenlikli, tekerlemeli bir masaldır bu. Keyifle izlenir. Sıra yeniden Kara Masalcı'ya geldiğinde bu kez de Paslı ile Ukala onun anlatacağı masalı dinlemek istemez. Zorba onları zorla Kara Masalcı'nın yanına çekmeye çalışınca kavga çıkar. Anlatıcı oyunun başındaki "estepeta" sözünü hatırlatır seyircilere. Kavga kavgacıların donmaları sağlanarak önlenir. Donanlar çözüldüğünde Anlatıcı herkesin yerine geçmesini ister. "Zorba, Tahta Kafa, Kara Masalcı'nın sırasına, Zilli, Ukala ve Paslı, Ak Masalcı'nın sırasına giderler."

Kara Masalcı'nın yeni masalı bir bilimkurgu masalıdır. Uzun çalışmalar sonunda gerçekleştirilen bir insan-robotun ilk kez çalıştırılacağı günü anlatmaktadır. Profesör ve yardımcıları robotu çalıştırmayı başarırlar fakat robotu oynayan Kara Masalcı, profesörün yardımcılarını oynayan yardakçılarının, az önce Ak Masalcı'nın tekerlemeli masalında geçen tekerlemeli şarkıyı söylemeleri üzerine –belli ki etkisinde kalmışlardır-

çılgına döner, kendi kendini yiyip bitirir. Pili bitti sanılan robot (Kara Masalcı) için araya giren Anlatıcı, "Pili falan bitmedi. Güzelim Türk masallarına yenilmek Kara Masalcı'nın gücüne gitti. Kafası bozuldu," şeklinde açıklama yapar. Ak Masalcı ile Kara Masalcı arasındaki yarışmanın ikinci perdede de süreceğini ima ederek oyuna 15 dakika ara verir.

İkinci perde başladığında -diğer çocuklar Ak Masalcı'nın sırasına geçtiklerinden- Kara Masalcı'nın sırasında yalnızca Zorba kalmıştır. Yarışma sırası ise Ak Masalcı'dadır. Bir Keloğlan masalı anlatacak olan Ak Masalcı, sözlerine söz sırasını kendisine veren Anlatıcı'ya teşekkür ederek başlar. Yardımcılarının da katılımıyla canlandırarak anlatacaktır masalını. Masalda, rüyasında gördüğü padişah kızını istemeye saraya giden Keloğlan'ın yolda karşılaştığı Derviş sayesinde, insanlara kötü davranan, ayrımcılık yapan bir padişahı uyarma şansı elde edişi konu edilmektedir. Keloğlan'ın oyununa gelen Padişah ancak "hiç kimseyi küçük görmeyeceğine, kimsenin onurunu kırmayacağına, yerini, önemini, kimseye sopa zoruyla benimsetmeye kalkışmayacağına" söz vererek kurtulur Keloğlan'ın elinden. Keloğlan, padişahı yenmeyi Derviş'ten öğrendiği büyülü söz sayesinde başarmıştır. (Büyülü söz yanlış yapanın da, ona dokunanın da ahenkli bir biçimde yaylanmasına neden olmaktadır. Bu etkiyle ilk karşılaşan, padişahın emri üzerine Keloğlan'ı dövmeye kalkışan görevliler olur. Ellerinde sopayla donup kalır, sonra da oracıkta yaylanmaya başlarlar.) Padişah ve adamlarıyla aynı duruma düşen Kara Masalcı'dan da benzeri sözler vermesi istenir. Kara Masalcı da "bir daha sevgisiz, acımasız, kara masallar anlatmayacağına" söz vererek kurtulur masaldaki büyülü sözün etkisinden. "Pılını pırtısını toplayıp" terk edecektir bulunduğu yeri. Fakat yakalandıkları yaylanma hareketinin görevlilerin elindeki sopadan kaynaklandığını zanneden Kara Masalcı, bu sopayı ele geçirip oradakilere meydan okumaya kalkışır. Anlatıcı'nın araya girip uyarmasıyla kavgadan vazgeçer ve son bir yarışa razı olur. Bir kez daha yarışılacak; sonucu da seyirciler belirleyecektir.

Yarışmanın ilk aşaması şarkı yarışmasıdır. Hiç çocuk şarkısı bilmeyen Kara Masalcı "Kızım seni Ceyar'a vereyim mi?" şarkısını söylemeye kalkışır. Yardakçılarının itirazı üzerine "Vur beline Ali Dayı vur beline vay" diye başlayan bir başka sevimsiz şarkıya geçer. İsteksizce ve kötü söylemektedir üstelik. Ak Masalcı ise "Ali Babanın bir çiftliği var…" diye başlayan çocuk şarkısını söyler yardımcıları ve çocuklarla birlikte.

Yarışmanın ikinci aşaması akıl yarışmasıdır. İlk soruyu soracak olan Kara Masalcı, rakip gruptan "Dam üstünde saksağan/ Vur beline kazmayı!" tekerlemesini değiştirerek söylemelerini ister. Ak Masalcı ve yardımcıları Kara Masalcı'nın isteğini başarıyla yerine getirir. Ak Masalcı ise sıra kendisine geldiğinde, rakiplerine domateste hangi vitaminin bulunduğunu sorar. Kara Masalcı sorunun cevabını bilmemektedir. "Kara Bela, Kara Korsan, Kara Robot" olduğu gibi "kara cahil" olduğunu da övünerek kabul eder. Ardından yeni sorusuna geçer. "Kovboy ne demektir?" diye sorar karşısındakilere. "Sığır çobanı demektir," şeklindeki cevaba itiraz ederse de, Anlatıcı'nın araya girmesiyle cevabın doğru olduğunu, konuyu asıl kendisinin yanlış bildiğini kabul etmek zorunda kalır. Soru sorma sırası Ak Masalcı'ya gelmiştir yeniden. "Tutumlu olmanın ne demek olduğu" sorusu da bir kez daha Kara Masalcı'nın cahilliğini ortaya koyar. Anlatıcı'nın araya girip "istersen bir soru daha sorabilirsin" demesi üzerine Ak Masalcı art arda sorulan sormaya başlar Kara Masalcı'ya: "Test ne demektir?", "Okumak ne demektir?" gibi sorulardır bunlar. Testin ne demek olduğunu bilemeyen Kara Masalcı, okumanın da yan anlamlarını bildiği hâlde asıl anlamını bir türlü kestiremez. Bilememiş değildir aslında Kara Masalcı, hiç okumadığı için "işi edepsizliğe vurup, durumu kurtarmaya" çalışmıştır.

Yarışmanın üçüncü aşamasına geçilir: "Vezinli, kafiyeli tartışma yarışması". İlk sözü alan Kara Masalcı "vezinli, kafiyeli" söz söyleme işini yardakçılarına verir ama beklemediği bir sonla karşılaşır bunun sonucu olarak. Sözü alan yardakçıları, "vezinli, kafiyeli" olması kuralına uyarak Kara Masalcı'yı eleştiren sözler söylemeye başlarlar. Ak Masalcı'nın yardımcıları ise yine "vezinli, kafiyeli" olarak Kara Masalcı'yı terk etmelerini önerir onlara. Yardakçılar gelen öneriyi benimseyerek memnuniyetle Ak Masalcı'nın tarafına geçer.

Bu gelişme üzerine Kara Masalcı yarışmaktan vazgeçer. Kendisine "yeni müşteriler" bulacağı iddiasıyla, yanına Zorba'yı da alarak oradan ayrılır. Kalanlarsa Kara Masalcı'dan kurtulmanın sevinciyle şarkı söyleyerek oyunu bitirirler.

Kurgu ve İleti

Ak Masal Kara Masal, kara masalların, kara masalcıların etkisi altında sağlığı bozulmuş kişilerin (özellikle çocukların) Ak Masalcı (/ak masalcılar) sayesinde yeniden sağlığına kavuşmalarının hikâyesini içerir. Oyunun başında sahnede gördüğümüz

beş çocuk sağlığı bozulmuş çocukların temsilcisidir. Onların ak masallarla tanışmalarıyla, seyircinin ak masallarla tanışmaları aynı zamanda gerçekleşir. Art arda anlatılan ve birbiriyle yarışan masalları dinleyen çocuklar (oyundaki çocuklar ve seyirci çocuklar), oyunun sonunda ak masalları tercih ederek Kara Masalcı'yı, dolayısıyla kara masalları hayatlarından kovarlar.

Oyunun kurgusu, oyunun başında karşı karşıya gelen ve oyun boyunca yarışacak olan Kara Masalcı ile Ak Masalcı'nın (aynı zamanda kara masallarla ak masalların) niteliklerinin ortaya konulmasıyla şekillenir. Bu sırada yazarın, -doğal olarak- ak masallardan yana tavır aldığı, akları daha ak göstermek, karaları da daha kara göstermek için çeşitli tedbirlere başvurduğu görülür. Nitekim, oyunun amacına ulaşması birazda bu tedbirlere bağlıdır. Masalların yarıştırılmasıyla başlayan oyun, bilgi ve becerinin yarıştırılmasıyla bilgili olanla bilgisiz olanın yarışmasına dönüşür. Oyunun ikinci yarısında yer alan bilgi ve beceri yarışması, Kara Masalcı'nın cahilliğini ve beceriksizliğini daha net ortaya koyar ve böylelikle seyircinin ondan yana tavır alması ihtimalini bütünüyle ortadan kaldırılmış olur.

Ak Masal Kara Masal, her geçen gün artan kara masallar ve kara masalcılar karşısında Ak Masalcıları, ak masalları üstün kılma yolunda ilerleme kaydetmek için yazılmış bir oyun görünümündedir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında, çocuklara yönelik yayınların her geçen gün giderek daha olumsuz nitelikler kazandığını gözlemleyen bir yazarın tiyatro yoluyla direnme isteğinin bir sonucu gibidir. Ak masalcıların galip gelmesinin yolu biraz da tiyatrodan geçmekte; masallar tiyatro yoluyla daha eğlenceli bir hâl alabilmektedir çünkü. Kara masalcıların tiyatro sahnesinden kovulması da tiyatro sanatı adına özel bir kazanım gibidir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Çocuklara kara masallar anlatan Kara Masalcı'nın Ak Masalcı karşısında yenik düşmesi sürecini anlatan **Ak Masal Kara Masal**'ın ekseninde bu iki oyun kişisi yer alır.

Kara Masalcı, çocuklara kara masallar anlatan; sevgiden, saygıdan, hayata ait güzelliklerden habersiz; hayatını şiddet ve yok etme üzerine kurmuş bir yeniçağ masalcısıdır. Son yarım yüzyılda görülmeye başlanan, kâr amaçlı yayınları üretenlerin temsil-

cisidir bir bakıma. Düşünmeyi bilmeyen insanlar yetiştirmek üzere kurgulanmış malsalların anlatıcısıdır o. Bu uğurda hiçbir sakınca görmeden çalışabilecek, cahil, ne yaptığını, niye yaptığını bilmeyen zararlı biridir. Bencil, acımasız, sevgisiz bir dünyanın insanıdır o. Bu özellikleri oyun boyunca bütün hareketlerine yansır.

Ak Masalcı ise insana özgü güzelliklerden söz eden eski masalların, -bir bakıma eski hayatın, geleneksel olanın- anlatıcısıdır. Sevgi, saygı, dostluk, değer bilirlik vardır Ak Masalcı'nın dünyasında. Masalları insanı, aklı, sevgiyi yücelten, dinleyenlere olumlu değerler aşılamaya çalışan masallardır. Yardımseverlik, merhamet, vefa, sevgi dolu bir dünyanın insanıdır Ak Masalcı. Bu özellikleri dolayısıyla neredeyse bir bilge görüntüsü çizer.

Ak Masalcı ve Kara Masalcı dışında kalan en önemli oyun kişisi grubu ise onların hedef kitlesi olan çocuklardır. Oyunun başında Kara Masalcı'nın dinleyicileri olarak gördüğümüz çocuklar, -maruz kaldıkları Kara Masalların etkisiyle- şiddete eğilimli, kaba, düşüncesiz, anlayışsız kişilerdir. Öyleki adları bile, kara masalların etkisiyle ulaştıkları olumsuz noktanın ifadesi gibidir. Dinledikleri masallar yüzünden Zorba, Tahta Kafa, Paslı, Zilli ve Ukala olmuş çocuklardır bunlar. Ak Masalcı'yı dinlemeye başladıktan sonra ise olumsuzdan olumluya doğru değişme eğilimi gösterirler. Bir tek Zorba, bu sürecin dışında kalarak, Kara Masalcı'yla gitmeyi tercih eden çocuk olur.

Kara Masalcı'yla Ak Masalcı'nın masallarına, dünyasına maruz kalan bir diğer grup ise onların yardımcılarıdır. Kara Masalcı'nın yardımcıları "Yardakçı[lar]" olarak adlandırılır. Kötü, zararlı, suç niteliğinde bir işe (Kara Masallar anlatma işine) yardakçılık etmektedirler çünkü. Akılsız ve beceriksizdirler. Ak Masalcı'nın yardımcıları ise "Yardımcı[lar]" olarak adlandırılır. İyi, yararlı, insanlığa hizmet niteliğinde bir işin, o işi gören kişinin yardımcılarıdır onlar. Yardakçıların tersine akıllı ve beceriklidirler.

Yardakçılar, kimlikleriyle masal dinleyicisi beş çocuktan ayrılsalar da oyundaki konumları bakımından onlarla aynı yerde dururlar. Onlar da tıpkı çocuklar gibi kara masallar dinleye dinleye, kara masallara yardakçılık ede ede "gerzekleşmiş", "zevzekleşmiş", beceriksizleşmiş kişilerdir. Oyunun sonunda tıpkı çocuklar gibi Ak Masalcı'nın saflarına (iyiliğin ve iyilerin dünyasına) geçerler.

Yarışanların ve onların anlatılarına maruz kalanların dışında yer alan tek oyun kişisi ise Anlatıcı'dır. Oyunun anlatıcısı olduğu kadar, oyunda gerçekleşen yarışmanın

da düzenleyicisi ve yöneticisi konumundadır Anlatıcı. Bir oyuncudur ve bir oyuncu olarak –tam da olması gerektiği gibi- akıllı, bilgili, sağduyulu ve işinin ehlidir. Bu özellikleriyle oyunun sağlıklı bir şekilde ilerlemesine hizmet eder.

Zaman ve Mekân

Ak Masal Kara Masal'da zaman oyun zamanı, mekânsa sahnedir. Oyun çıkarma esası üzerine kurulu oyunda ikiye ayrılan boş sahne, Ak Masalcı ile Kara Masalcı'nın masal anlatma alanları olarak kullanılır. Kara Masalcı'nın masal anlattığı alanda çocukların oturması için kara bir sıra, Ak Masalcı'nın masal anlattığı alanda da ak bir sıra vardır. Mekân sahnedir ancak Ak Masalcı ile Kara Masalcı'nın neden sahneye geldikleri, neden sahnede yarıştıkları açıklanmaz. Tanımsız bir uzam gibi kullanılır sahne. İki masalcı arasında geçecek yarışmanın gerçekleşebileceği herhangi bir yerdir yalnızca. Zamana ise özel bir anlam yüklenmez.

Biçem ve Dil

Ak Masal Kara Masal, sahnede, bir doğaçlamaymış gibi gelişen, eğlendirmeyi ve güldürmeyi esas alan, her yaş grubundan çocuğun anlayabileceği tematik ayrıntılarla yoğrulmuş, boyutlandırılmış; son dönemlerde çocuklara dayatılan eğlence anlayışını sorgulayan özel kurgulu bir oyundur. Geniş anlamıyla bir oyunmuş gibi kurgulanan bu oyunda yarışmadan atışmaya, şarkı söylemeden şakalaşmaya kadar pek çok eğlendirici/oyunsu unsura rastlamak mümkündür.

Oyunda, oyun kişilerinin isimlendirilmelerinden kültürel kodlamalara, oyunun kurgusundan dil kullanımındaki kimi özelliklere kadar pek çok tematik unsura rastlarız. Bu unsurların oyunun üslubunu da belirlediği açıktır. Bu tematik unsurlar arasında en çok dikkati çeken iki farklı anlayış, iki farklı kültür, iki farklı düşünüş şekli anlamına gelen ak masallarla kara masalların, bunların anlatanı konumundaki Ak Masalcılarla Kara Masalcıların yan yana getirilmesi durumudur. Oyun bu temel zıtlık üzerine kuruludur ve oyunda bütün yapı parçaları bu temel zıtlığı güçlü bir şekilde ortaya koymak üzere düzenlenmiş durumdadır. Nedeni bilinmeyen bir şekilde sahneye gelen Kara Masalcı'yla Ak Masalcı'nın seyirci çocuklar önünde yarışması bu iki masalcının dünyasını oluşturan bütün unsurların büyük bir titizlikle ortaya konulmasına fırsat yaratır. Bu iki

oyun kişisi arasındaki farklılıklar sahneye girişlerinden başlayarak çarpıcı bir netlikle ortaya konur.

Kara Masalcı	**Ak Masalcı**
([…] *Bir boru sesi duyulur. Kavga bıçakla kesilmiş gibi durur. Merakla beklerler. Fanfar. Ayağa fırlarlar. Kara Masalcı ve yardakçıları görünürler. Ürkütücü, karanlık giysiler. Flamalar, mızraklar, gürzler. Tekerlemenin ritmi ile yürüyerek.)* (AMKM/BO3, 166)	*(Ak Masalcı, Kız ve yardımcıları girerler. Bayraklar, balonlar, tüyler, şeritler, göz alıcı giysiler. Dans ederek ilerlerler. Çiçek, konfeti, şeker atarlar seyircilere. Bu canlı, keyifli, neşeli bir yürüyüştür. Sahnedeki çocuklar şaşkın, ayağa kalkarlar. Yürüyüş ve dans eder.)* (AMKM/BO3, 172)
KARA MASALCI ve YARDAKÇILAR - Vur vura vur vur Vur vura vur Kır kıra kır kır Kır kıra kır ÇOCUKLAR - Hey. KARA MASALCI ve YARDAKÇILAR - Zum çaka çak çak Zum çaka çak Zum çaka çak çak Zum çaka çak ÇOCUKLAR - Hey! [Kalıp benzer şekilde bir kez daha yinelenir.] KARA MASALCI - Ey benim tosunlarım, dediğim dedik, çaldığım düdük, kulağı kesik kabadayılarım, öküz gibi kuvvetli, boğa gibi hiddetli, fırtına gibi şiddetli, taş yürekli çocuklarım. İşte, masalcınız, özünde durdu ve geldi. ÇOCUKLAR - Yaşa. (AMKM/BO3, 166–167	AK MASALCI - *(Seyircilere)* Günaydın arkadaşlar. *(Anlatıcı'ya)* Günaydın oyuncubaşı. *(Sahnedeki çocuklara)* Günaydın çocuklar. *(Kara Masalcı'ya*) Günaydın efendim. (AMKM/BO3, 172)

Kara Masalcı	**Ak Masalcı**
KARA MASALCI - Yepyeni masallar getirdim. Geceden kara, katrandan parlak. ÇOCUKLAR -Sağ ol. KARA MASALCI - Peki, siz ne yaptınız bakayım, koca yıl? ZORBA - Dövüştük. TAHTA KAFA - Sövüştük. PASLI - İtiştik… ZİLLİ - Kakıştık… UKALA - Çok eğlendik, çok… (AMKM/BO3, 167)	KARA MASALCI - Bir dakika, bir dakika… Burası benim iş yerim. Sen kimsin? Ne arıyorsun? Ne yapmak istiyorsun? AK MASALCI - Ben de masalcıyım sizin gibi. Pamuk gibi yumuşak, kar gibi temiz, ana sütü gibi yararlı masallar anlatırım. Masal anlatmaya geldim ben de. KARA MASALCI - Nasıl masallar? Nasıl masallar? AK MASALCI - Siz hiç, Keloğlan'ı, Parmak Çocuk'u, Karagöz'ü, Hacivat'ı, Pamuk Nine'yi, ibiş'i, Ali Cengiz'i, Nasrettin Hoca'yı, Dedem Korkut'u duymadınız mı? (AMKM/BO3, 172)
KARA MASALCI - Aferin horozlarım, aferin keçilerim. Dövüşen dinç olur, sövüşen genç kalır. Haydi bakalım, başlıyor. Sıraya girin. Para peşin, kırmızı meşin. *(Masalcı para toplarken, yardakçılarına)* Haydi siz de toplayın kuyruklarınızı da, hazırlık yapın. Bunlar benim en iyi müşterilerim. Bir yıl, sattığım masalları oynarlar. Başka hiçbir şey girmez kafalarına. Geçin yerlerinize. *(Çocuklar itişe kakışa uzun, kara sıraya otururlar. En uçtakini itip yere düşürürler vb.)* Kara Korsan'ı en iyi kim anlatır? Ben. Kara Süvari'yi? Ben. Kara Bela'yı? Ben. Kara Cadı'yı? Ben. Dünyanın en iyi masalcısı masal anlatmaya başlıyor. Hazır mısınız, kirpi yutmuş kurbağa suratlılar? (AMKM/BO3, 167)	ANLATICI - […] *(Ak Masalcı'ya)* Buyurun, sizi dinliyoruz. AK MASALCI - Teşekkür ederim. *(Çocuklara)* Çocuklar, şöyle gelin. *(Kendi yanındaki uzun, ak sırayı gösterir. Zorba engel olmak ister, ama Paslı, Zili ve Ukala o yana geçer, otururlar.)* Siz de gelin, seyretmek zorunda değilsiniz. Beğenmezseniz kalkar gidersiniz. *(Tahta Kafa da yürür. Kara Masalcı, Zorba'ya "ne oluyor?" diye işaret eder. Zorba şaşkındır.)* Sen de gel güzelim. Haydi. ZORBA - Peki geliyorum. KARA MASALCI - Sen de mi Zorba? ZORBA - Ama bana güzelim dedi. (AMKM/BO3, 173–174)

İki masalcı arasındaki karşıtlık masal anlatma şekillerinde de kendini gösterir. Masal anlatma şekilleri ve anlattıkları masallar, onların nasıl masalcılar olduklarına ilişkin başlı başına birer göstergedir[1].

[1] Tabloda yer alan iki alıntı her iki masalcının ilk masallarıdır.

KARA MASALCI	AK MASALCI
KARA MASALCI – […] [Yardımcılarına] Hazır mısınız, kirpi yutmuş kurbağa suratlılar? 1.YARDAKÇI - *(Paravanın ardından)* Hazır gibiyiz. KARA MASALCI - Gibiyiz ne demek, eski ayakkabı turşusu? Bir insan ya hazırdır, ya değildir. 1.YARDAKÇI - Hangi masalı oynayacaktık? Hatırlayamadık da…. KARA MASALCI - Gerzekler. Zevzekler. Kara Bela'yı oynamayacak mıyız? 1.YARDAKÇI - Haa, sahi. KARA MASALCI - Acele edin. Yoksa elimi böyle ağzınızdan içeri sokar, sonra da midenizi, kirli bir çorap gibi tersine çeviririm. Ona göre. İşte başlıyorum. Giriş müziği. *(Bir çocuk şarkısı duyulur. Kara masalcı tepinir.)* Susturun. Susturun şunu. Bu ne? Yedi canlı, gözleri kanlı kara bela'nın giriş müziği böyle mi olur, okul şarkısıyla uygun adım, pikniğe mi gidecek bu adam? Caydım. Müzik istemiyorum, pırasa yemiş yarasa sesli herifler. Kendi müziğimi kendim yaparım. Batının, silahını ve burnunu en hızlı çeken silahşörü Kara Bela'nın canı sıkılıyordu. Kızgın Teksas güneşine karşı gerindi. *(Gerinir. Efekt: Çatırtı.)* İşte benim sevdiğim müzik bu. Şimdiye kadar hiç görmediğim bir kasabaya gidip biraz eğleneyim, yani kavga çıkarayım diye düşündüm. Şapkamı verin *(Paravanın arkasından üç köşe bir korsan şapkası uzatılır.)* Bu ne buuu? Kovboy şapkamı istiyorummmm. *(Kovboy şapkasını verirler.)* Tamam. Silahımı verin. *(Bir kılıç uzatılır.)* Teksaslı bir kovboy kılıç kullanır mı? Masal bitince, üçünüzü de o kılıçla doğramazsam, bana da Kara Bela demesinler. *(Kemerli bir tabanca uzatırlar.)* Hah. *(Kuşanırken)* Bu tabancayı bir kavgada, Red Kid denilen o	AK MASALCI - Hazır mıyız arkadaşlar? YARDIMCILAR - Hazırız. AK MASALCI - Teşekkür ederim. Başlıyoruz. *(Fonda müzik başlar.)* İlk masalımızı kız arkadaşlarımıza armağan ediyoruz. Evvel zaman içinde, zar zor geçinen bir ailenin çalışkan, akıllı bir kızı varmış. Bir yandan gergef işler, bir yandan da kuşuyla konuşurmuş. YARDIMCI KIZ - Çito çito çitmaçik. *(Kuş cıvıldar.)* Çito çito çitimaçik. *(Kuş cıvıldar.)* AK MASALCI - Derken kapı vurulmuş. 1.YARDAKÇI - Tak tak tak. AK MASALCI - Kalkmış, kapıyı açmış. Şimdi ne konuşacaklarına çok dikkat edin lütfen. YARDIMCI KIZ - Şıngır da mıngır. *(Kapıyı açar. 1. v 2. Yardımcı girerler.)* 1.YARDIMCI - Baban nerde kızım? YARDIMCI KIZ - Azı çok etmeye gitti. 1.YARDIMCI - Peki, annen nerde? YARDIMCI KIZ - Biri iki etmeye gitti. 1.YARDIMCI - Hımm. Sana aptal bir kaz yollasam, yolar mısın? YARDIMCI KIZ - Hem de nasıl? 1.YARDIMCI - Öyleyse allahaısmarladık. YARDIMCI KIZ - Güle güle efendim. *(Kız kenara çekilir. İki adam dolanıp saraya gelirler.)* AK MASALCI - Oyun bu ya, kızla konuşan adam masal padişahıymış, yanındaki de yalnız erkeklerin akıllı olduğunu iddia eden veziri. Saraya dönmüşler. 1.YARDIMCI - Yalnız erkeklerin akıllı olduğunu iddia edip durursun. Kızla ko-

KARA MASALCI	AK MASALCI
sıska bir kovboyun elinden almıştım. Elimin tersiyle şöyle bir tane çakmıtım, adam duvara afiş gibi yapıştı. Hâlâ duruyor olmalı, orada. Atımı hazırlayın. Gümüş Eğer, batının en huysuz atı. *(Kişneme sesi. Kara Bela çifteyi yeyip, arka üstü yuvarlanır.)* Ahh… Şımarık. Bana çifte atmadan, neşesini bulamaz. Yeni bir serüvene atılıyoruz Gümüş Eğer. Aklını başına topla. Herkes bizden söz edecek. Hopla. *(Ata biner.)* Hoşt yani deh. *(Atı ileri atılır.)* Dıgıdık, dıgıdık, dıgıdak, İstop… İstop yahu. *(At durmaz.)* Yol bitti, vicdansız. Eyvah, çarpıyoruz. *(Yuvarlanır.)* Çarptık. Neyse, hiç kimse görmedi. *(Toparlanır.)* Tamam, her kovboy filminde bir salon bulunur, her salonda da en azından bir kavga olur. Şimdi, bu kasabanın salonuna giriyorum, havamı atarak, kaşımı çatarak, biraz da yan yatarak. *(Kapıyı tekme ile açar, içeri girer.)* Nüfus sayımı mı var? Kimse yok ortalıkta. Yoksa geldiğimi anladılar da tüydüler mi? Hey. Kimse yok mu?	nuştuklarımızı dinledin.
YARDAKÇI KIZ - *(Çıkar.)* Olmaz olur mu? Ben varım.	2.YARDIMCI - Dinledim efendim.
KARA MASALCI - Kardeşin, ağabeyin, baban, amcan, dayın, enişten nerede? Hiç erkek bulunmaz mı burada? Seninle mi dövüşeceğim?	1.YARDIMCI - Anladın mı?
YARDAKÇI KIZ - Sürüsüne bereket. Kimi çağırayım? Zoro'yu mu, Buffalo Bil'i mi, Dalton Kardeşleri mi, Zagor'u mu? Yoksa Kepçe Kulak Jim'le Uyurgezer Jon'u mu?	2.YARDIMCI - Anlamaz olur muyum?
KARA MASALCI - Öbürleri önemil değil. Tanırım hepsini. Ama sonuncuların adlarını ilk defa duyuyorum. Onları çağır. (Kız çıkar.) Şimdi çocuklar, beni dikkatle izleyin. İki ünlü silahşöre karşı aynı anda ve tek başıma dövüşeceğim. Numaralarımı gözden kaçırmayın. Çok yakında "Bir Kovboyun Yüz Numarası" adlı kitabım	1.YARDIMCI - Babası için "Azı çok etmeye gitti," dedi, ne demek istedi?
	2.YARDIMCI - Şey demek istedi, ne demek istedi? *(Es)* Çıkaramadım.
	1.YARDIMCI - Peki, annesi için "Biri iki etmeye gitti," dedi. Ne demek istedi?
	2.YARDIMCI - Bunu bilmeyecek ne var? Şey demek istedi? Ne demek istedi. *(Es)* Çıkaramadım.
	1.YARDIMCI - Çabuk, kızın ne demek istediğini öğren gel. Öğrenemezsen seni, vezirlikten atar, aptal ayı oynatan çingenelere satarım. Yallah!
	AK MASALCI - Vezir, korku içinde kızın evine koşmuş. *(Koşar. Kız yerini almıştır.)*
	YARDIMCI KIZ - Çito çito çitimaçik. *(Kuş cıvıldar.)*
	2.YARDIMCI - Tak tak tak. Tak tak tak. Tak taka tak tak tak.
	YARDIMCI KIZ - *(Kapıyı açar.)* Şıngır da mıngır.
	2.YARDIMCI - Aman kızım ben ettim, sen etme. Şu sözlerinin anlamını açıkla.
	YARDIMCI KIZ - Ama her açıklamama karşılık, bir altın lira isterim.
	2.YARDIMCI - Bir altın lira ha? Mahvoldum. Ama çarem yok, kabul.
	YARDIMCI KIZ - "Azı çok etmeye gitti," dedim, babam çiftçidir çünkü. Bir eker, iki alır, beş eker, yüz alır. *(Elini uzatır.)*
	2.YARDIMCI - Ah çok kolaymış. *(Bir altın verir.)*

KARA MASALCI	AK MASALCI
yayınlanacak. Bugün sizlere, yüzüncü numaramı göstereceğim. Grav, grav…. Biri yüzü koyun, biri sırt üstü. Yani, biri yazı, biri tura. *(Çocuklar alkışlarlar.)* Benim için hiç merak etmeyin. Başroldeyim, ölmem. (AMKM/BO3, 167–170)	YARDIMCI KIZ - "Biri iki etmeye gidi," dedim. Annem ebedir çünkü, anne bir, doğan çocuk iki. *(Elini uzatır.)* 2.YARDIMCI - Ah çok kolaymış. *(Parayı verir.)* Ah… Bir de sana. "Aptal bir kaz yollasam, yolar mısın," dedi. Sen de, "Hem de nasıl?" demiştin. Bu ne demek oluyor? YARDIMCI KIZ - Bana sizi yolladı ya. Sizden iyi kaz olur mu efendim. *(Elini uzatır.)* 2.YARDIMCI - Ah ahhhhh, çok kolaymış… *(Par verir.)* Yere batsın aklım. Gitti üç altınım. Yere batsın aklım. Gitti üç altınım. *(Uzaklaşırken, Kız yerine oturur.)* YARDIMCI KIZ - Çito çito çitimaçik… *(Kuş daha canlı cıvıldar.)* Çito çito çitimaçik… *(Kuş kahkahalar atar.)* AK MASALCI - Nasıl, beğendiniz mi çocuklar? (AMKM/BO3, 174–176)

İki masalcı arasındaki farklılıklar, oyun boyunca, seyircinin temel ilgi odağı olacak şekilde, seyirciyi bu iki farklı dünyadan, anlayıştan birini seçmeye zorlayacak şekilde kurgulanmıştır. Ancak seyirci çocukların Kara Masalcı'ya mesafeli durması, Ak Masalcı'yı sevmesi, benimsemesi için bütün tedbirler alınır.

Ak Masal Kara Masal, üç ayrı düzlemde gerçekleşen olayların iç içe kurgulanmasıyla şekillenir. Anlatıcı ve seyirci çocukların ilişkisi ile kurulan birinci düzlemin içine, Kara Masalcı ve Ak Masalcı'nın oyun içindeki seyirci çocuklarla ilişkisi, onlara oyun sunmaları durumu yerleşir; bu düzlemin içinde yer alan üçüncü düzlemse anlatılar düzlemidir. Bir oyun oynanıyor olması durumu, bu üç düzlemin birbiri içine geçmesinde, birbirine karışmasında, birbiriyle ilişkiye geçmesinde yazara pek çok olanak sağlamaktadır. Öyleki, bu ilişki biçimi, Kara Masalcı'nın anlatısının Ak Masalcı'nın anlatısıyla karışması sonucunu bile doğurur. Tekerlemeli, eğlenceli bir anlatı sunan Ak Masalcı'nın bu anlatısındaki ezgili ve ritmik tekerlemeler, bir sonraki anlatının sahibi Kara

Masalcı'nın anlatısında görev alacak yardakçıları etkiler ve Kara Masalcı'nın Kara Robot anlatısının zarar görmesine neden olur. Yardakçılarının Ak Masalcı'nın masalından etkilenmesini hazmedemeyen Kara Masalcı, öfkesinden masalını anlatmayı sürdüremez hâle gelir (AMKM/BO3, 182–183).

Bu anlayışın bir diğer uzantısı, oyuna perde arası verilmesi sırasında da görülür. Oyuna ara verecek olan Anlatıcı bunu, Kara Masalcı'ya dinlenmesi için olanak tanıma gereğiyle açıklar: "Haksızlık etmeyelim. Biraz dinlenip aklını başına toplaması için Kara Masalcı'ya 15 dakika süre tanıyalım. Ak Masalcı ile Kara Masalcı'nın yarışmalarını izlemek için 15 dakika sonra yine birlikte olalım." (AMKM/BO3, 183). Böylelikle birinci düzlemle ikinci düzlem birbirine karıştırılmış olur. Oyunda her fırsatta kullanılan bir düzenlemedir bu. Ak Masalcı'nın Keloğlan masalında, Keloğlan'ın oyundaki seyirci çocukları atlayarak oyunun seyircileriyle diyaloga geçmesi, onlardan Derviş'ten öğrendiği sözü akılda tutmalarını istemesi de birinci düzlemle üçüncü düzlemin birbirine karıştırılmasının örneklerinden biri olarak değerlendirilmelidir.

Kara Masalcı'nın, anlattığı masallarda, canlandırdığı herhangi bir rolle Kara Masalcı kimliğini birbirine karıştırması da sıklıkla rastlanan bir düzenlemedir. Kara Robot masalının finalinde masalın anlatıcısı olan Kara Masalcı ile anlatısı içinde canlandırdığı robot birbirine karışır örneğin. Böylelikle oyun oynuyor olma durumundan yararlanarak çarpıcı bir düzenleme gerçekleştirilmiş olur. Benzer şekilde Anlatıcı rolünün de anlatıcılık dışında işlevler kazandığı, her bir işlevin de zaman içinde birbirine karıştığı görülür. Bu esneklik, yazara oyununu bir plastik malzemeler bütünü olarak dilediği gibi kurma olanağı tanımakta; kullandığı malzemeye dilediği gibi şekil vermesini mümkün kılmaktadır.

Yaşanan sürecin adını koyma, seyircinin bu konudaki yanlış anlamalarını ve istenmeyen yönelişlerini engelleme eğilimi bu oyunda da sürmektedir. Kara Robot masalının ardından Anlatıcı'nın, "Pili falan bitmedi. Güzelim Türk masallarına yenilmek Kara Masalcı'nın gücüne gitti. Kafası bozuldu," şeklindeki sözlerinin, seyircinin episoddan yanlış sonuçlar çıkarmasını önleme, yaşanan sürecin adını doğru koyma gibi kaygılar taşıdığı açıktır.

Etki tepki mekanizması da oyunun işleyişini belirleyen önemli uygulamalardan biridir. Herhangi bir yeni durumla karşılaşan oyun kişilerinin, bu yeni duruma tepki

vermesi yoluyla gerçekleşen mekanizma, bize oyun kişilerinin özellikleri hakkında bilgi verdiği gibi, yazara gerçekliği farklı boyutlarıyla ortaya koyma olanağı da sunar. Bu bağlamdaki önemli örneklerden biri, Keloğlan'la anasının padişahın sarayına verdikleri tepki, diğeri ise bunun hemen ardından Keloğlan'ın anasının, karşılaşmaları sırasında padişaha verdiği tepkidir.

> AK MASALCI Az gittiler, uz gittiler dere tepe düz gittiler, sonunda sarayın önüne geldiler.
>
> KELOĞLAN *(Sarayı seyreder.)* Aman anaaa, bu koca kulübede bir padişah, bir karısı, bir de kızı mı oturuyor?
>
> ANA Ooooh, ana-kızın canları çıkıyordur canım, bu koca evi silip süpürmek kolay iş mi? Kız bizde çok rahat edecek valla.
>
> AK MASALCI O gün padişahın kabul günüydü. Dileyen huzura çıkıp derdini söylüyordu. Keloğlan'ın anacığı da, çıktı huzuruna.
>
> *(Padişah ve maiyeti, boru sesleri arasında yerlerini alırlar.)*
>
> PADİŞAH Sıra kimdeyse, gelsin.
>
> ANA Sen misin Padişah?
>
> PADİŞAH Tabii, benim.
>
> ANA Bir yanlışlık yapmayayım diye sordum. Çünkü mesele mühimdir.
>
> PADİŞAH Derdin nedir?
>
> ANA Şükür hiçbir derdim yoktur. Sen nasılsın diyeceğim ama, iyisin besbelli, koç gibisin maşallah. (AMKM/BO3, 185–186)

Oyununda, geniş anlamıyla oyun kavramını esas alan yazar, bu anlayışın bir gereği olarak yarışma sahnesine de yer verir. Masal yarışmasının seyircileri oyun içindeki beş çocukken, yarışma sahnesine geçildiğinde seyirci doğrudan seyirci çocuklar oluverir. Ak Masalcı ile Kara Masalcı yarışacak, seyirci çocuklar da bu yarışmaya alkışlarıyla hakemlik edeceklerdir. (Oyun içinde yaratılan farklı düzlemler yine birbirine karıştırılmış olmaktadır.) Oyunu finaline götürecek yarışma içinde şarkı yarışmasından bilgi yarışmasına, yetenek yarışmasından atışmaya kadar pek çok yarışma türü kullanı-

lır. Öyleki, yarışma finalde bir Truva atına döner: "Vezinli kafiyeli tartışma" yarışmasına sıra geldiğinde yardakçıları, Kara Masalcı'dan duydukları rahatsızlıkları "vezinli, kafiyeli" bir şekilde anlatma olanağı elde eder ve ardından da onu terk ederler. Oyunun finalini belirleyen beklenmedik bir gelişmedir bu. Seyirci çocukların yargısına gerek kalmamıştır artık. Kara Masalcı ekibinin kendi içinde çözülmesi (Kara Masalcı'nın gözünden söyleyecek olursak, yardakçılarınca ihanete uğraması), net bir yenilgiyi beraberinde getirmektedir. Böylelikle seyirci çocuklar karar verme cenderesine alınmaksızın oyun bitirilmiş olur.

Oyunda bir eğlendirme aracı olarak mizaha yönelen yazar, çocuk seyirciye hitap ediyor olmanın doğal bir sonucu olarak onların algılayacağı düzeyde hareket, durum ve karakter komiğine yönelir. Olumsuz bir kişilik olarak çizilen Kara Masalcı'nın kusurluluk hâli oyunun tematik yapısı gereği gülmecenin ana kaynaklarından birini oluşturur. Çocuğa hitap edecek bir mizaha ulaşma adına efektten yararlanılmış olması da dikkat çekicidir. Bu eğilimin izlerine daha oyunun başlarında rastlamak mümkündür.

> ANLATICI - […] Arkadaşlar, en baştaki yaramazın adı Zorba. Hep kendi dediğinin olmasını ister. Olmazsa kavga çıkarır. İkincisinin adı Tahta Kafa. *(Eliyle başına vurur. Efekt: Tahta sesi.)* Bu adı kim koymuşsa haklı koymuş. Bunun adı ise Paslı. *(Çocuğun başını sağa sola çevirir. Efekt: Gıcırtı.)* Ee, çalışmayan kafa pas tutar. Ama bununki pek paslı canım. Bunun adı Zilli. *(Kızı ilkeler. Efekt: Şangırtı. Burnuna dokunur: Kapı zili. Kulağını çeker: Çıngırak.)* Aç bakayım ağzını. *(Kız ağzını açar. Efekt: Klakson sesi.)* Kısacası kuru gürültü. Beşincinin adı da Ukala. Gerekli hiçbir şeyi bilmez. Gereksiz, yararsız her şeyi bilir. Söyle bakalım Türkiye'nin başkenti neresidir?
>
> UKALA - Çankaya.
>
> ANLATICI - Siz ne diyorsunuz, arkadaşlar? (…..) Teşekkür ederim. Ankara tabii. Peki Ukala, televizyonda yayınlanan Dallas dizisinde oynayan Lucy hakkında ne biliyorsun?
>
> UKALA - *(Elektronik hesap makinesi sesi duyulur.)* Söyleyeyim. Asıl adı Charlene Tilton. Yaşı 23. Boyu 1.49. Kilosu 47. Ayak numarası 35. Kan grubu…

> ANLATICI - […] Kara Masalcının geleceği gün bugün.
>
> ÇOCUKLAR - Hey… *(Zorba, sevinçle yanındakini iter. İskambil kâğıdı gibi devrilirler.)*
>
> ANLATICI - Oyunları da böyle bunların.
>
> *(Tahta Kafa kalkar, gülmekte olan Zorba'nın karnına tos atar. Efekt: Davul sesi. Kavga başlar. Müziksiz kavga balesi. Efekt: Yumruk sesleri, kırılma sesi vb.* […]*)* (AMKM/BO3, 164–166)

Hareket ve durum komiği, Kara Masalcı'nın masal anlatışlarında karşımıza çıkan komik türleridir. Kara Masalcı masal anlatmaya başlayacağı sırada kendisine yanlış şapkanın uzatılması bu uygulamanın tipik örneklerinden sayılmalıdır. Bir kovboy masalı olan Kara Bela'yı anlatacağı sırada "üç köşe korsan şapkası" verilmiştir kendisine; Kara Korsan masalını anlatacağı zamansa soytarı külahı uzatılır. Kara Bela rolü için silahını istediğinde kendisine bir kılıç uzatılması, Kara Korsan rolünü canlandırırken kılıcını kınından çıkaramaması da çocuğa yönelik mizah örnekleri olarak dikkat çekicidir.

Çocuk seyircilerin oyuna katılmasının söz konusu olduğu sahnelerde katılımın bir eğlenceye dönüştürülmesi de oyunun temel kaygılarından birini ortaya koyması bakımından önemlidir. "Estepeta… mestepeta…. Püf!" büyüsüyle daha oyunun başında oyuna aktif olarak katılan seyircilerin büyüyü uygulamaya koyduklarında yaşananlar konuyu örneklemesi bakımından dikkat çekicidir.

> ANLATICI - [Oyunu/sahneyi terk etmeye yeltenen çocuklara seslenerek] Geri dönün. Geri dönün diyorum. Öyleyse *(Bağırır)* estepeta! *(Çocuklar donup kalırlar.)* Bunlar böyle bağırmaktan anlarlar. Arkadaşlar, şimdi ben bir, iki, üç diyeceğim, üç deyince bu mızıkçıları sahneye doğru çevirin. Korkmayın, hiçbir şey yapamazlar. Ama yalnız çevirin, itmeyin sakın. Uyanırlar. Hazır mıyız? Bir, iki, üç… *(Gerekirse tekrarlanır.)* tamam, çok güzel. Şimdi de bakın, tıpış, tıpış nasıl dönecekler sahneye. Ben bir kelime söyleyeceği, siz de söylediğim kelimeyi tekrarlayacaksınız. Bakalım ne olacak? Hazır mıyız? Başlıyorum. *(Ağır)* Estepeta… mestepeta… püf!... *(Çocuklar ağır ağır sahneye yürürler.)* Bir daha, daha hızlı. Estepeta… mestepeta… püf!...

> *(Çocuklar hızlanırlar.)* Şimdi daha hızlı. Estepeta… mestepeta… püf!!! *(Çocuklar, koşarak, düşe kalka sahneye çıkarlar. Üst üste yığılırlar.)* Başardık. Teşekkür ederim. Haydi bakalım huysuzlar, oyunbozanlar sıraya geçin. (AMKM/BO3, 164)

Ak Masal Kara Masal, hitaplar ve adlandırmalar bakımından zengin bir oyundur. Kara Masalcı'nın karşısındakilere (özellikle yardakçılarına ve çocuklara) seslenirken hep aşağılayıcı hitaplar kullanması; yazarın bu uygulama için çok çeşitli hitaplara yönelmesi dikkat çekicidir. (bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.) Aşağılayıcı olduğu kadar çarpıcı, eğlendirici ama yine de sevimsiz hitaplardır bunlar: "Kirpi yutmuş kurbağa suratlılar" (AMKM/BO3, 167), "eski ayakkabı turşusu" (AMKM/BO3, 168), "pırasa yemiş yarasa sesli herifler" (AMKM/BO3, 168), "havuza düşmüş uyuz kedi kuyruğu kılıklı herifler" (AMKM/BO3, 171), "sırılsıklam salak" (AMKM/BO3, 173), "aptal ayı oynatan çingeneler" (AMKM/BO3, 175) bu yaklaşımın başlıca örnekleri arasındadır.

Söz oyunları, gülmece yaratmada ve etkili bir dil oluşturmada benimsenen yöntemler arasında önemli bir yere sahiptir. Diğer Özakman oyunlarında gördüğümüz gibi, bu oyunda da, benzer söz yapıları bir araya getirilerek oyunun kimi unsurları arasında koşutluklar kurulur. Bu uygulamanın en tipik örnekleri oyunun finalindeki soru cevap yarışmalarında yer almaktadır.

> AK MASALCI - […] Okumak ne demektir?
>
> KARA MASALCI - Hep hehh… Bunu herkes bilir. Birkaç anlamı vardır.
>
> ANLATICI - Bu sefer, bilecek galiba.
>
> KARA MASALCI - Bir, türkü okumak.
>
> ANLATICI - Doğru.
>
> KARA MASALCI - İkiii, birinin canına okumak.
>
> ANLATICI - Evet, Türkçe'de okumak böyle de kullanılabilir.
>
> KARA MASALCI - Heh heee, üüüç, masal okumak.
>
> ANLATICI - Bu ne demek?

> KARA MASALCI - Kandırmak, yutturmak, yalan söylemek.
>
> ANLATICI - Doğruuu… Mesela sen bize hiç masal anlatmadın, hep masal okudun! Başka? Başka anlamı yok mudur okumak sözcüğünün.
>
> KARA MASALCI - Hayır. Olsa bilirdim.
>
> ANLATICI - Kitap okumak, okulda okumak, su gibi okumak, kalmadan okumak… Bunları bilmiyor musun?
>
> KARA MASALCI - Yoooo… Niye bileyim? Bana ne zaten. *(Seyircilere)* Okusam, böyle rezil mi olurdum? İşi edepsizliğe vurup, durumu kurtarmaya çalışıyorum. *(Anlatıcıya)* Uzatma, okurum canına. (AMKM/BO3, 195–196)

Oyunun üslubunu belirleyen önemli unsurlardan birisi de anlatımda görselliğe verilen önemdir. Oyun kişilerinin eyleyerek var olmaları bu anlayışın bir gereği olarak dikkat çeker. Kavgacının kavga ettiği, mızıkçının mızıkçılık ettiği, kabanın kabalık ettiği, saygılının saygılı davrandığı, bilgilinin bilgisiyle mutlaka işlev kazandığı bir düzenlemedir bu. Daha oyunun başında oyun kişilerinin sahneye girişleriyle başlayan bu uygulama oyun boyunca sürer. Efekt ise bu uygulamanın tamamlayıcı unsuru olarak önemli bir işleve sahiptir.

Özetle; **Ak Masal Kara Masal**, Özakman'ın tek çocuk oyunudur. Yirminci yüzyılın son çeyreğinden başlayarak üretilen kar amaçlı çocuk dramalarına karşı bir karşı duruş, bir tepki niteliği gösterir. Kar amaçlı çocuk dramalarının üreticilerini (yayıcılarını, satıcılarını) temsil eden Kara Masalcı'nın karşısına geleneksel olanı, kâr yerine toplumsal yararlılık amacı güdeni temsil eden Ak Masalcı'yı koymak suretiyle oluşturulan oyun, bu iki karakterin yarışmasıyla şekillenir. Bu yarışmanın sonunda Kara Masalcı'nın karalığı, Ak Masalcı'nın da aklığı ortaya çıkarılır ve bu yolla seyircinin Ak Masalcı'dan yana tavır alması sağlanmaya çalışılır.

Ele aldığı konu gereği -bir Ak Masalcı olan- tiyatroyu da seyirciye sevdirmeye yönelen oyun, bu uğurda mizahtan şakalaşmaya, yarışmadan çekişmeye kadar pek çok eğlendirici unsurdan yararlanmaktadır.

2.2.8. Gençlik Oyunları

Yazarlık hayatının bütününde gençlere özel bir önem veren Özakman, bu seyirci grubu için iki oyun yazmıştır. Bunlardan biri olan **Ah Şu Gençler,** gençlerle ebeveynleri arasındaki anlaşmazlıklara, sorunlara değinir. Dünya Mimar Sinan Yılı dolayısıyla kaleme alınan **Ben Mimar Sinan** ise büyük Osmanlı mimarı Mimar Sinan'ın yaşam öyküsünden hareketle büyük bir sanatçının taşıması gerekli nitelikleri ortaya koymaya çalışan bir oyundur.

2.2.8.1. Ah Şu Gençler[1]

İlk kez 1983 yılında, Rüştü Asyalı yönetiminde, Pamukbank sponsorluğunda bir grup genç oyuncu tarafından kurulan Pamukbank Gençlik Tiyatrosunca sahnelenen **Ah Şu Gençler**, bugüne kadar ülkenin her köşesinde, hemen her okul tarafından sahnelenmiş fenomen niteliğinde bir oyundur.

"Bir şey yapma" ihtiyacında olan bir grup oyuncu gencin, -sahnede olmalarının bir gereği olarak- tiyatro yapmaya karar vermesiyle başlayan oyun, gençlerin kendi aralarında doğaçlama yaparak geliştirdikleri bir oyun çıkarma eğlencesi gibi sürer. Toplam 37 Tablo (episod/skeç) ve 12 şarkı-danstan oluşan oyun, birinci perdesinde büyüklerin, ikinci perdesinde ise gençlerin eleştirisine yönelerek sorunların çözümünde her iki tarafı da diyaloga davet eder. Ayşegül Yüksel (1997, 107) bu yöntemi, oyunun "kabare tiyatrosu anlayışı içinde" biçimlendirilmiş olmasının bir sonucu olarak değerlendirir. Sorunların (sorunların kaynağının, kusurlu kişilerin) ana hatlarıyla ele alınması, konuya yaklaşımın bir şakalaşma, latif bir oyun çıkarma düzeyinde tutulması dikkat çekicidir. Oyunun ele aldığı konuya yaklaşımını Atalay Yörükoğlu (1985, 2) şu sözlerle değerlendirir:

> Ah şu Gençler! 'Gençlik sorunlarını irdeleyen' müzikal bir oyun. Gençlik sorunlarına, öğüt vermeden, tepeden bakıp yargı-

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar AŞG/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

> lamadan gülmece havasında yaklaşıyor. Konu gençlik ama oyunda taşlanmadık kimse kalmamış. Gençler, analar, babalar, öğretmenler, yönetenler, psikologlar, hekimler sırasıyla paylarını alıyorlar bu taşlanmalardan, ince alay ve yergiden. Hangi yaştan hangi kesimden olursanız olun sıra size de geliyor. İğnelenirken gülmeden edemiyorsunuz.

Ah Şu Gençler ilk kez 1990 yılında Kültür Bakanlığı tarafından yayımlanmıştır.

Olaylar Dizisi

Gençler, aralarından birinin "bir şey yapmaları gereğine" işaret etmesi üzerine, tiyatroda bulunmalarını da fırsat bilerek tiyatro yapmaya karar verirler. Dekor, kostüm, aksesuar, ışık, her şey hazırdır. Kondüvitten uvertür istenerek oyuna başlanır.

"Nasıl bir tiyatro?" sorusunun cevabı "müzikal" olarak verildikten sonra müzikal konulu şarkıya geçilir. Müzikale övgü düzen şarkının ardından ortaya çıkan "Nasıl bir müzikal?" sorusuna cevap aranırken oyunculardan biri 'gençlik sorununa' değinir. Gençliğin bir sorun olarak ele alınması televizyonda açık oturum fikrini doğurur. Gençlik sorununun ele alınacağı 'televizyonda açıkoturum' episoduna geçilir. Açık oturumun konukları bir baba, bir anne, bir uzman ve "gençlik adına" bir gençtir. İlk sözü alan baba, çocuğuyla arasında bir sorun olmadığını dile getirir ama bunun doğru olmadığı, çocuğuyla açık oturumdan iki saat önce yaptığı görüşmenin canlandırılmasıyla ortaya çıkar. Aslında çocuğuyla pek çok sorun yaşayan babanın, bu sorunların "milyonlarca insanın" önünde konuşulamayacağı kanaatiyle gerçeği gizlediğini anlarız. İkinci konuk her şeyin 'açık açık' konuşulmasını doğru bulan bir annedir ama 'açık açık' konuştuğunda anlattıkları, kendisinin kendi çocuğuyla yaşadığı sorunlar değil; aslında komşusu olan sunucunun çocuğuyla yaşadığı sorunlardır. Programın sunucusu tarafından susturulur. Söz sırası uzmana gelmiştir. Çeşitli bilim adamlarından alıntılar yaparak konuya açıklık getirmeye çalışan uzman, tam tersine konuyu dağıtır. Deneyimlerinden hareketle kendisinin ne söylediği sorulduğunda ise bir kızı olduğunu ve "illallah" dediğini ifade eder. Söz sırası gençliğin temsilicisi olarak orada bulunan gence gelmiştir ama programın süresi bittiğinden görüşleri sorul[a]maz.

Episodun bitiminde sözü alan gençler (oyuncular), müzikal oynuyor olmanın gereği olarak yeni bir şarkıya geçerler.

Oyunun "çok müzikal" olmaya başladığını düşünen gençler buna bir çare bulmak adına "sorunların kökenine" inmeye karar verirler. Düğün marşıyla üç farklı evlilik örneğinin sergileneceği yeni episoda geçilir. Birincisinde yalnızca erkeğin zengin olmasına önem verilerek yapılan bir evlilik, ikincisinde başlık parası pazarlığı yapılarak gerçekleşen bir evlilik, üçüncüsünde ise fotoromanları andıran romantik bir evlilik çıkar karşımıza.

Ardından, bu şekilde yapılan evliliklerle kurulan ailelerde çocuğun doğumunu örneklemeye gelir sıra. Bir oğlu olan zengin damadın "erkek adamın erkek oğlu olur" düşüncesiyle böbürlendiğini, bir kızı olan köylünün ödediği başlık parası için hayıflandığını, üçüz çocuğa sahip olan romantik damadınsa hazırlıklı olmadığı böylesi bir durum için şaşkınlıktan karısını suçladığını görürüz.

Bir sonraki episodda çocukların nasıl büyütüleceği örneklenecektir ama "oyunun artık bir şarkı istediği" düşüncesiyle şarkıya geçilir.

Çocukların nasıl yetiştirildiğine dair örneklerin ilkinde çocuğunu bir dahi olarak yetiştirmeye çalışan, çocuğuna çocuk olma şansı tanımayan bir babayı görürüz. Konuyla ilgili ikinci örnekse çocuğuyla yakından ilgilenen, çocuğunun parkta çocuklarla oynamasına dahi izin vermeyen, çocuğunu denetim altında tutmada son derece titiz davranan bir annedir. Üçüncü örnekse çocuklarının yanında çok çabuk kavga eden, kavga ederken birbirlerine kötü sözler söyleyen ancak çocuklarının kötü söze alışmasını istemeyen bir anne babadan oluşur.

Oyuncu gençler yanlış örneklere son vermeyi düşünürler ama sarhoş bir baba araya girer. Sarhoş baba, "tadını merak ettiği için" bir şişe bira açıp içinden bir yudum içen oğluna demediğini bırakmaz.

Çocuk yetiştirme konusundaki bir diğer örnekse çocuğuna oyuncağıyla nasıl oynaması gerektiğini öğretmeye çalışan, bu amaçla çocuğun oyuncaklarını elinden alan bir anne babadır.

"Bir de lastiği patlamış evlilikler var…" denilerek evliliklerini yürütemeyen anne babaların örneklenmesine geçilir.

Örneklenen anne baba severek evlenmiş, altı tane olacağını varsaydıkları çocuklarıyla mutlu olacakları hayaline kapılmış, sonunda boşanma noktasına gelip kendisini hâkimin huzurunda bulmuş bir çifttir. Tek celsede boşanınca, tek çocuklarının ne olacağı konusunda hiç düşünmemiş oldukları ortaya çıkar. Çocuğu top gibi birbirlerine atmaya başlarlar. Atıp tutmaca spikerin anlattığı bir maça dönüşür. "Bunun tersi de var," denerek birincinin zıttı bir başka çift örneklenir. Çocuğu aralarında paylaşamayan, paylaşamadığından ikiye bölen bir anne babadır onlar da.

Oyuncu gençeler "Büyüyor/ Çocuklar/ Oluyor/ Problematik" diye biten bir şarkıya geçer.

Anne babalar yüzünden probleme dönüşen çocukların büyümelerinin yansılamasına gelmiştir sıra. Tıraş olma, ruj sürme, topuklu ayakkabı giyme, aşk romanı okuma çağları gelmiştir çocukların. Bu aşamada da çocuklarına doğru yol gösteremeyen büyükler örneklenir.

Birinci örnekte, kızlarının yaşayarak öğrenme yönündeki bütün isteklerini türlü gerekçelerle reddeden bir anne babayı görürüz. Episod oyuncu gençlerin "Ah şu gençler!" çıkışıyla biter.

Bir sonraki episodda büyüklerin, yer bulamadıkları için mahalle arasında top oynamak zorunda kalan gençlere yönelik anlayışsız tutumları sergilenir. Episod yine oyuncu gençlerin "Ah şu gençler!" çıkışıyla biter.

Bir sonraki episodda da –yine yer bulamadıklarından- mahalle arasında dans edip şarkı söyleyen gençler ve onlara yönelik anlayışsız tutum sergilenir. Eğlencede söylenen şarkıların arasına oynanmakta olan müzikalin bir şarkısı da girer. Gençler yine "mahalle arası"ndan kovulurlar. Oyuncu gençlerin yorumu aynı olur: "Ah şu gençler!"

Amacın "öğretmenleri eleştirmek ya da bilgiyi küçümsemek olmadığı" özellikle vurgulanarak eğitimdeki hataların örneklenmesine geçilir. Birinci örnekte "Kılkuyruk Kuşu" gibi bir konuyu, önemli olduğunu iddia ederek anlatan, çocukların hayattaki bütün başarılarının bu kuşu bilmelerine yahut bilmemelerine bağlı olduğunu iddia eden bir öğretmen yer alır.

Bir sonraki örnekse şu ya da bu sebeple öğrencileri sınıftan atan, onlara hiçbir şekilde anlayışlı davranmayan "Sıfırcı Melek" lakaplı bir öğretmendir. "Densiz, denge-

siz" öğrencilerine ders anlatmaktansa duvarlara ders anlatmayı tercih eder. Bütün öğrencileri sınıftan atıp duvarlara ders anlatmaya başladığında ise, ders anlatmayı bilmeyen, ders anlatırken konudan konuya atlayan bir öğretmen olduğunu görürüz.

Sırayı üniversite sınavının eleştirisi alır. Konu, yetenekli olmadığı hâlde doktor olması için ite kaka okutulan, doktor olmak yerine üniversite sınavları yüzünden "doktorluk" olan bir köy delikanlısı üzerinden anlatılır. Doktorluk genç, episodun sonunda şapkasını (hunisini) rica ederek kenara çekilir. Delirmiştir.

Böylelikle gençlerin problemli olmasına sebep olan büyüklerin örneklenmesi sona erer. İkinci bölümde "kendilerini" eleştireceklerini söyleyen gençler, birinci bölümü "Gazoz Molası" şarkısıyla bitirirler.

İkinci perde, herkesin ve her şeyin selamlandığı "selam" şarkısıyla başlar. Gençlerin kusurlarının örnekleneceği bölüm için hazır olduklarını söyleyen oyuncu gençler, hazır olup olmadıklarını seyirci gençlere de sorarak oyuna başlarlar.

Birinci episodda "iki arkadaşın sabah sohbetine" tanık olacağımız dile getirilir. Kıt bir kelime haznesiyle konuşan, hiçbir konuda bütünlüklü bir fikir dile getir[e]meyen herkesi ve her şeyi küçümseyen gençlerdir örnekte gördüğümüz.

Bir sonraki episodda, evde kendisinden beklenen her türlü yardım için "Aman baba…", "Üf babaaa..", "Aman anneeee…", "Aaaaayyyy babaaa" gibi tepkiler veren bir genç kız örneklenir. Hiçbir işin ucundan tutmayan, üstelik bunu herhangi bir nedenle açıklama ihtiyacı bile duymayan bir gençtir bu.

Ardından gelen epiodda, koltukta oturmuş maç saatini beklerken evdeki büyüklere emirler/istekler yağdıran bir genç yer alır. Televizyondaki şiir programını sağlık programı zannedecek kadar çevresinden habersiz, kendisi tembellik ettiği hâlde isteklerini yerine getirmede geciken aile üyelerini tembellikle suçlayacak kadar aymaz bir delikanlıdır bu. Olayları kenardan izleyen doktorun bile gördükleri karşısında 'tansiyonu yükselir, şekeri düşer'. Örneklenen gencin babasının, bütün olan bitenler karşısında bile iyi olduğunu söylemesi Doktoru iyiden iyiye kötüleştirir; "kanalları karışan" doktor da öncekiler gibi kenara çekilmek zorunda kalır.

"Şimdi, anlayışlı, kavrayışlı bir arkadaşımızı izleyeceğiz," diyerek bunun tersi bir örneğe geçer genç oyuncular. Dar gelirli ailesinin durumuyla ilgilenmeksizin sırf

arkadaşlarında olduğu için "Konvers" pabuç isteyen bir genç kızdır örneklenen. Baba ne yapıp edip "Konvers" pabuç alsa da sorun çözül(e)mez çünkü baba bu ayakkabıyı alıncaya kadar "Konvers"in modası geçmiş, "Nayk"lar moda olmuştur. Episodu kenardan izleyen doktor, gördükleri karşısında bir şey söylememeyi tercih eder.

Doktoru sakinleştirme ihtiyacı duyan 1. Oyuncu, "çalışkan, sorumluluğunu bilen" bir gencin örnekleneceğini açıklasa da örneklenen yine bunun tersi olur. Annesi babası sürekli uyardığı hâlde, onları tersleyerek -ders çalışmak yerine- roman –belki de resimli roman- okuyan bir öğrencinin, yılsonundaki başarısızlığı karşısında başkalarını suçlayarak kendini savunuşu yansılanır. Bu hâldeyken bile anne babasına tek kelime söyletmeyen genç, tutumunu kendisinin de bir "gururu" olduğu savına dayandırır. Olup biteni kenardan izleyen doktorun tepkisi ise çıldırmak üzere olduğunun işaretlerini verir gibidir.

Orhan Veli'nin "Anlatamıyorum" adlı şiiri sunulur.

Sırada, birinci perdede top oynadıkları mahalle arasından büyükler tarafından kovulan gençlerin nasıl top oynadıklarının yansılanması vardır. Gençler top oynarken bağırmakta, küfretmekte, itişip kakışmaktadır. Görüşü sorulan doktorun tepkileri örneklerin her seferinde daha da kötüye gittiğini ortaya kor niteliktedir. Episod oyuncu gençlerin "Ah şu gençler!" çıkışıyla biter.

Sırada "iki öğrenci tipi" olduğu dile getirilir. Bunlardan birincisi, her türlü sorumsuzluk ve tembelliği için gerekçeler üreten, bu uğurda söylemedik yalan bırakmayan bir öğrenci; ikincisi ise tembelliğini, çocukluğunda tembel olduğu bilinen kimi dehaların varlığından destek alarak açıklamaya çalışan bir başka öğrencidir. Gördükleri karşısında konuşma ihtiyacı duyan doktor düşüncelerini, "beni bile delirttiniz" nakaratlı bir şarkıyla anlatır. Oyuncu gençler şarkısı biten doktoru yan tarafa alıp başına hunisini koyarlar.

Oyuncular, verdikleri örnekler yüzünden doktoru "kaybettiklerinin" farkındadır. Sözünü ettiklerinin "birer gerçek olması"yla durumu mazur gösterirler. "Mesela bizim sanata, tarihe, kültüre gerekli ilgiyi göstermediğimiz de bir gerçek," denilerek genel kültür yarışmasının yansılanacağı yeni episoda geçilir. Bu yarışmada gençler kendilerine sorulan hiçbir soruyu bilemezler. Yaşanan vahim durum karşısında kriz geçiren

doktor bayılır. Konunun "müzikal töresince" biraz abartıldığı dile getirilerek yeni episoda geçilir.

Bu bölümde "boş durmaktan bunalmış, yetenekli bir genci, iş ararken izleyeceğimiz" episodun başında dile getirilir. Tanık olduğumuz işsiz gençse, iş aradığı hâlde işverene olur olmaz şartlar öne süren, "size uygun bir işimiz yok," cevabını aldığında da "olamaaaaaazzzz!...." diyerek isyan eden biridir. 1. Oyuncunun, amaçlarının işsizliği küçümsemek olmadığını dile getiren açıklamasının ardından bir sonraki örneğe geçilir.

Sırada "hatıra defteri tutan iki genç insan" vardır. Annesinden, babasından, yaşadığı evden utanan, başkalarının annesine, babasına özenen özenen; evlerinin sönük olduğuna, bir arabalarının bile olmadığına hayıflanan, açıktan söyleyemediği bu türden duygu ve düşüncelerini günlüklerinde dile getiren iki gençtir tanık olduğumuz. Episod, bu gençlerin birkaç yıl sonra hatalarını anlayıp neler diyebileceklerinin örneklenmesiyle biter.

"Şimdi, değeri geç anlaşılan annelerden birini izleyeceğiz" denilerek bir başka örneğe geçilir. İzin, tatil demeden, pek çok şeye katlanarak bir evin sorumluluğunu yürütmüş, iki oğlu ile kızını büyütmüş bir annedir örneklenen. Fakat gün gelip mesleğini soran sayım memurları, "ev kadınıyım" cevabını uygun bulmayıp kayıtlara "işsiz" diye yazınca çıldırmıştır bu anne. Deliren üçüncü kişi olarak hunisini alıp doktor ve köylü gencin arasındaki yerini alır.

Örnek annenin ardından örnek baba episoduna geçilir. Örnek babanın durumu, bir spikerin, babanın içinde bulunduğu hayat maçını anlatmasıyla ifade edilir. Bakkal, kasap, manav, eczacı, berber, tuhafiyeci, tamirci, doktor, kitapçı, yoğurtçunun yanı sıra daha pek çok esnafla baba arasında geçen bir maçtır bu. Spiker maçı anlatırken genç oyuncular "boks-güreş-karate karışımı slow motion" hareketlerle maçı yansılar. Sık sık sırtı yere gelen baba yenilgiyi asla kabul etmemekte, maçı her hâl ve şartta sürdürmektedir. Babanın sırtının her seferinde yeniden doğrulduğunu gören spiker, "ama ben bu maçı anlatmaya devam edemeyeceğim, fena oluyorum, dayanamayacağım," diyerek bayılır. Esnaf karşısında yere serildiği zannedilen baba "spikeri ayıltır", yerden kaldırır. Kafasına huni geçirme sırası spikerdedir bu kez. O da "deliler köşesindeki yerini alır".

Genç oyuncular "müzikalin sonuna" geldikleri kanaatindedirler ama onlar müzikali bitiremeden deliler araya girer ve "akıllılara bir gösteri yapmak"tan söz edip söz

hakkı isterler. Önerinin kabul edilmesinin ardından delilerin oyunu başlar. Anne, baba ve oğuldan oluşan üç "akıllının" hikâyesidir "delilerin" anlatacağı hikâye. Birbiriyle konuşmayan, yalnızca duydukları bir takım sözlere anlam yüklemeye çalışan üç "akıllı"dır oyunlarında gördüğümüz. Sözcü deli araya girerek "akıllılar"dan konuşmalarını, diyalog kurmalarını ister. Oyun boyunca ortaya konan aksaklıkların çözümü de bu öneriden geçmekte gibidir.

Sıra oyunu bitirmeye gelmiştir. Oyuncu gençler "aramızdaki diyalogu kesmeyelim" çağrısıyla Yunus Emre'nin "sevelim sevilelim" sözü hatırlatılırlar seyircilere. Sevgiye övgü düzen, sevginin önemini vurgulayan "merhaba sevgi" şarkısıyla oyun bitirilir. Oyuncuların son sözleri "Merhaba sevgi" olur.

Kurgu ve İleti

Ah Şu Gençler, iyi vakit geçirmek isteyen bir grup gencin oyun çıkararak eğlenmeleri; bunu yaparken de kendilerini (gençleri ve gençlerin sorunlarını) ifade etmeleri esası üzerine kuruludur. Sorunları eğlenceyi ihmal etmeden ele almanın bir formülü olarak müzikal formu benimsenir. Araya giren şarkılarla renklendirilen, sıkıcılıktan kurtarılan episodların her biri birer skeç basitliğindedir. Ancak bir bütünlük içerisinde sunulan bu episodları birer iç oyun, oyuncuk, -tematik açıdan- örneklem olarak değerlendirmek daha doğrudur. Episodlar genelde bağımsız bir hikâye içermezler. Her biri oyunun tamamında söz konusu olan hikâyenin (gençlerin sorunlarını oyun çıkararak anlatmaları durumu) yapı taşları gibidirler.

Büyüklerin ve gençlerin eleştirildiği iki ana bölümden (iki perdeden) oluşan oyunda dikkat çeken düzenlemelerden birisi, bu iki eleştiri alanı arasında koşutluklar kurulması durumudur. Bu koşutluk sayesinde gençler ve ebeveynleri arasındaki benzerliklere dikkat çekilir. Oyunun bu özelliğini bir tablo dâhilinde şu şekilde gösterilebilir:

1. PERDEDEKİ DURUMLAR, OLAYLAR, ŞAHISLAR	2. PERDEDEKİ DURUMLAR, OLAYLAR, ŞAHISLAR
Yaşayarak öğrenme adına anne ve babasından bir şeyler talep eden, her talebi reddedilen Kız (XVII. TABLO)	Anne ve babasının hiçbir isteğini yerine getirmeyen, hiçbir işin ucundan tutmayan Kız (Tezcan) (II. TABLO) Tembel olduğu hâlde büyüklerini tembellikle suçlayan Delikanlı (III. TABLO) Uyarılara rağmen ders çalışmayan, başarısızlığı karşısında öğretmenlerini suçlayan, başarısızlığını anlamsız bir sürü mazeretle açıklamaya çalışan genç (V. TABLO) Sırf arkadaşları giyiyor diye dar gelirli babasından Konvers pabuç isteyen, ne yapıp edip isteğini yerine getiren babasının bu çabasını da anlayamayan Kız (IV. TABLO)
Mahalle arasında top oynarken çevredekilerin anlayışsızlığıyla karşılaşıp kovulan gençler (XVIII. TABLO)	Mahalle arasında top oynarken çevrede birilerinin olduğunu görmezden gelip onlara karşı duyarlı davranmayan, kaba ve küfürlü konuşan, bağırıp çağıran gençler (VII. TABLO)
Çok önemli bir konu olduğu gerekçesiyle kılkuyruk kuşunu bütün detaylarıyla anlatan erkek öğretmen (XX. TABLO); kendisi layığıyla ders anlatamadığı hâlde öğrencilerini beğenmeyen, çeşitli bahanelerle onları sınıftan atan kadın öğretmen (XXI. TABLO)	Derse girmediği, geç girdiği hâlde onaylanmayan bu tutumunu bir sürü aksi tesadüf hikâyesiyle açıklamaya çalışan Öğrenci; ödevini hazırlamayan, tembelliğini dehaların da çocukken tembel oldukları teziyle açıklamaya çalışan, hatta kendisinin de bir deha olabileceği ihtimali üzerinde duran genç (VIII. TABLO)
Yeteneği ölçmeyen bir sınav sistemi karşısında doktorluk olan genç (XXII. TABLO)	Genel kültür yarışmasında hiçbir soruyu doğru cevaplayamayan gençler (X. TABLO)

Ah Şu Gençler, sorunların çözümünde sevginin ve diyalogun önemine vurgu yapar. Bu çözüm formülü, insanın kusursuz olamayacağı gerçeğinin, insanı kusurlarıyla kabul etme gereğinin bir sonucu gibidir. Kusurları ortaya koyup kişilerden bu kusurla-

rından arınmalarını beklemek yerine hoşgörü, diyalog ve sevginin esas alınmasını, yazarın gençlere yöneliyor olmasının bir sonucu olarak değerlendirmek mümkündür.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Kızlı erkekli on kişilik bir genç oyuncular grubunun doğaçlamaya dayalı oyun çıkarmaları esası üzerine kurulu olan **Ah Şu Gençler**, on oyuncudan birinin anlatıcı/yönetici görevini (rolünü) üstlenmesi ile kotarılır. Her bir episodda ele alınan hikâyelerin kişileri bu on genç oyuncu tarafından canlandırılır. Episodlarda ele alınan oyun kişileri ise konunun/sorunun gerektirdiği oranda boyutlandırılmış, toplumun çeşitli kesimlerinden gelme, birbirinden farklı oyun kişileridir. Ancak oyunda yazarın, birbirinden farklı oyun kişileri yaratmak, bunların birbirinden çok farklı hikâyelerine yönelmek yerine, onların birbirine çok benzeyen hatalı davranışlarına yöneldiği, oyununu bu şekilde oluşturduğu görülür.

Hemen her episodda yalnızca tek bir boyutuyla ele alınan oyun kişileri yer alır. Kimisi bencil, kimisi aymaz, kimisi baskıcı, kimisi anlayışsız kişilerdir bunlar. Pek çok "olumsuz örnek"te ise oyun kişilerinin birden fazla kusurlu özelliğiyle ortaya konduğu, "hem kel, hem fodul" sınıfında değerlendirilebilecek bu kişilerle, affı/hoş görülmesi zor davranış kusurlarına dikkat çekildiği görülür. Aşağıdaki tablo, oyunun yapısını bu bağlamda ortaya koyar.

Perde/ Tablo	**Kusurlu Kişi**	**Kusur 1**	**Kusur 2**
I-II	BABA	Çocuğuyla anlaşamayan	Sorununu çözmek yerine yalan söyleyerek gizlemeye çalışan
	ANNE	Kendi kusurlarıyla ilgilenmeyen	Başkalarının kusurlarıyla ilgilenen, onları üçüncü şahısların içinde mahcup etmekten çekinmeyen
	UZMAN	Uzmanı olduğu alanın sorunlarını teorik tartışmalarla açıklamaya çalışan	Bunun doğal bir sonucu olarak çocuğuyla arasındaki sorunu çözemeyen

Perde/ Tablo	**Kusurlu Kişi**	**Kusur 1**	**Kusur 2**
I/V	ANNE	Kızını zengin bir kocayla evlendirmek isteyen, koca adayını kârlı bir yatırım gibi gören	Evliliği konusunda kızının görüşlerini dikkate almayan
I/VI	KIZ BABASI	"Üçyüz bini verene" kızını veren	Başka bir ölçü gözetmeyen
	OĞLAN BABASI	Alacağı kızı daha ucuza mal etmeye çalışan	Alacağı kıza hiçbir şekilde değer vermeyen
I/VII	ROMANTİK AŞIKLAR ERCÜMEND İLE ŞAZİMEND	Hayatı fotoromanlardan öğrenerek yaşayan	Birbirlerinin adlarını bile öğrenme ihtiyacı duymadan evlenmeye karar verecek kadar romantik
I/VIII	İBO	Erkek adamın erkek çocuğu olur diye düşünen	Çocuğunu kendisi gibi yetiştirmek isteyen
	OSMAN EF.	"Üçyüzelli bin kayme saydığı" gelinden oğlan çocuk bekleyen	Kızı olunca şaşıran, kız evladı hazmedemeyen
	ERCÜMEND	Sahip olacağı çocuğun beklediği gibi olacağını zanneden	Üçüzle karşılaşınca şaşıran, üçüz çocuk sahibi olmasını karısının kendisini çok sevmesine bağlayan
I/X	BABA	Dahi olacak benim oğlum iddiasıyla çocuğunu bir yarış atı gibi yetiştiren	Onu anlamaya çalışmayan

Perde/ Tablo	**Kusurlu Kişi**	**Kusur 1**	**Kusur 2**
I/XI	ANNE	Çocuğunun girişken olmasını isteyen ama tehlikelerden korumak adına onu her şeyden ve herkesten uzak tutan	Kusuru çocuğunda arayan
I/XII	ANNE, BABA	Kendi ağızları bozuk olduğu hâlde çocuklarının "be" demesine şaşıran, dışardan öğrenmiş olabileceğini düşünen	Kusuru kendinde aramayan
I/XIII	BABA	Sarhoş gezen	Biranın tadına baktı diye oğlunu azarlayan, ona demediğini bırakmayan
I/XIV	ANNE, BABA	Çocuklarına yaş günü hediyesi olarak oyuncak tren alan ama çocuğunun bu trenle oynamasına izin vermeyen	Nasıl oynanacağını öğretmek adına çocuğunun oyuncağıyla oynayan
I/XV	KADIN, ERKEK	Anlamsız derecede basit nedenlerle boşanan	Çocuğun velayetini hiç düşünmeyen, ona bir nesne muamelesi yapan
I/XVI	KORO (ANNELER, BABALAR)	Çocuklarının büyümekte olduğunu kavrayamayan	Büyümekte olan çocuklarının en doğal istekleri karşısında anlayışsız davranan
I/XVII	ANNE, BABA	Gelişmek adına bir şeyler isteyen çocuğun bütün taleplerini geri çeviren	Kendi anlayışsızlıkları karşısında isyan eden çocuğun isyankâr hâlini görünce şaşıran

Perde/ Tablo	**Kusurlu Kişi**	**Kusur 1**	**Kusur 2**
I/XVIII	BÜYÜKLER (KOMŞU ADAM, KOMŞU KADIN)	Sokakta top oynayıp eğlenmeye çalışan çocukların sorunlarıyla ilgilenmeyen, onları anlamaya çalışmayan	Onlara hoşgörüyle yaklaşmayan
I/XIX	BÜYÜKLER (BİR SES)	Sokak arasında eğlenmeye çalışan gençlere hiçbir şekilde hoşgörü göstermeyen	Onların sorunlarıyla ilgilenmeyen, onları anlamaya çalışmayan
I/XX	ERKEK ÖĞRETMEN	Çok önemli bir konu olduğu iddiasıyla dersinde kılkuyruk kuşunu anlatan	Dersi dinlemeyen öğrenciyi haksız bulan
I/XXI	KADIN ÖĞRETMEN	Beklediği gibi davranmadığı için öğrencilerini azarlayıp sınıftan atan	Ders anlatma becerisinden yoksun
I/XXII	BÜYÜKLER (ANNE, BABA, KÖYLÜLER)	Çocuklarından kendi yapamadıklarını yapmalarını bekleyen	Yeteneksiz olduğu hâlde çocuklarını kendi istedikleri alanda okutmaya çalışan
II/I	ERKEK, KIZ	Kendisini yetiştirmeye çalışmayan, hayal dünyasında yaşayan, sığ	Kimseyi beğenmeyen
II/II	TEZCAN	Anne babasının hiçbir isteğini, beklentisini yerine getirmeyen; hiçbir işin ucundan tutmayan	Eleştirilerin önünü kesmek adına, hiç kimseyi konuşturmayan, eleştiri duymaya yanaşmayan
II/III	DELİKANLI	Tembel, büyüklerinin kendisine hizmet etmesini bekleyen	Başkalarını tembellikle suçlayan

Perde/ Tablo	**Kusurlu Kişi**	**Kusur 1**	**Kusur 2**
II/IV	KIZ	Sırf, arkadaşlarında olduğu için çok pahalı ayakkabı isteyen	Babasının o ayakkabıyı büyük fedakârlıklarla almış olduğunu göz ardı ederek sırf modası geçtiği için ayakkabının alınmış olmasından memnun olmayan
II/V	DELİKANLI	Ders çalışmayan, buna rağmen başarılı olacağını iddia eden	Başarısızlığını açıklamak için öğretmenlerini suçlayan, bir sürü anlamsız mazeret uyduran, eleştiri kabul etmeyen
II/VII	ÜÇ GENÇ	Sokakta top oynadığı hâlde çevrede yaşayanlara karşı duyarlı davranmayan	-
II/VIII	1. ÖĞRENCİ	Derse girmeyen, geç giren	Aksilik hikâyelerinden oluşan akıl dışı bir dizi mazeret öne süren
	OSMAN	Ödevini yapmayan, tembellik eden	Tembelliğini, sorumsuzluğunu dehaların yaşamlarıyla açıklamaya çalışan, deha olabileceği ihtimalinden dem vuran
II/X	YARIŞMACI GENÇLER	Çok basit genel kültür sorularını bile bilmeyen	Magazine meraklı
II/XI	DELİKANLI	İşsiz olduğu hâlde işveren karşısında – çalışma koşulu olarak- bir sürü koşul öne süren	Kendisine iş verilmediğinde şaşıran, nedenini anlayamayan

Perde/ Tablo	**Kusurlu Kişi**	**Kusur 1**	**Kusur 2**
	KIZ, ERKEK	Modaya uymuyor diye, futboldan anlamıyor diye, annesi arkadaşının annesi kadar şık ve havalı değil diye, arkadaşının babası daha çok harçlık veriyor diye anne babasından; sönük diye yaşadığı evden, arabalarının olmamasından utanan	Anne babasını, anne babasının kendisi için gösterdiği özveriyi anlamaya çalışmayan
II/XII	DELİREN ANNENİN OĞULLARI, KIZI;	Anne için bir yüke dönüşen	Hep daha çok isteyen, anlayışsız
	DELİREN ANNENİN DEVLETİ	Gece gündüz çalışan ev kadınını (anneyi) işsiz sayan	
II/XIII	SIRTI YERE GELMEYEN BABANIN ÇEVRESİ	Anlayışsız, acımasız	
II/XIV	DELİRENLERİN TAKLİT ETTİĞİ AKILLILAR	İletişim kurmayan	Hayatı zorlaştıran

Tablodan da anlaşılacağı gibi Özakman oyununda kusurlu büyüklere daha çok yer vermektedir. Kusurlu ebeveyn örnekleri daha çok olduğu hâlde bu durum, örneklenen kusurlu gençlerin "hem kel, hem fodul" sınıfında değerlendirilebilecek gençler olması durumuyla dengelenmekte gibidir.

Zaman ve Mekân

Ah Şu Gençler'de zaman oyun zamanı, mekânsa sahnedir. Episodlar için söz konusu olan zaman ifadeleri gerektiğinde oyuncuların sözleriyle dile getirilir; kurulması gereken mekânlarsa birkaç dekor parçasıyla kurulabilecek niteliktedir. Fakat zamanın ve mekânın altı özel olarak çizilmediği gibi, her ikisine özel anlamlar yüklenmez.

Biçem ve Dil

Ah Şu Gençler, bir şey yapma ihtiyacı duyan bir grup –oyuncu- gencin "tiyatro yapma"ya karar vermesiyle başlar. Bu koşul, oyunun bir doğaçlamaymış gibi sürmesini beraberinde getirir. Oyuncu gençlerin neden bir şey yapmak istedikleri açıklanmaz. Tutum ve davranışlarından eğlenmek, oyalanmak, bunu yaparken de iyi bir şeyler, yararlı bir şeyler yapmak istedikleri gibi bir duygu yaratılır. Oyunun bir eğlence havasında geçmesinin temel nedenidir bu. "Tiyatro yapılacak" ve bu yolla eğlenilecektir. Bu eğlencenin içinde şarkıdan dansa, şakadan hınzırca esprilere kadar pek çok unsur yer alır.

Oyunda en çok rastlanan eğlence araçlarından biri şakalaşma, bir diğeri ise şarkı ve danstır. Nitekim oyunun başlangıcı bir şakalaşmadan ibarettir neredeyse. Bir şey yapmak isteyen gençler ne yapacaklarını düşünürken, değerlendirirken kendi aralarında şakalaşarak oyunu başlatırlar.

> 1. OYUNCU - Arkadaşlar bir şeyler yapmalıyız. Söyleyin ne yapalım?
>
> 2. OYUNCU - Kadınbudu köfte.
>
> 3. OYUNCU - Hayır, tatil.
>
> 4. OYUNCU - Hesap.
>
> 1. OYUNCU - Bırakın şakayı, sahi ne yapalım?
>
> 5. OYUNCU - Şaka.
>
> 6. OYUNCU - Defile.
>
> 7. OYUNCU - Ayak yapalım.
>
> 8. OYUNCU - Banyo.
>
> 9. OYUNCU - Tiyatro.

(Bir an sessizlik.)

ÖTEKİLER - Neee?

9. OYUNCU - Tiyatro.

ÖTEKİLER - Niye?

9. OYUNCU - Ey kardeşler burası neresi?

ÖTEKİLER - Tiyatro.

9. OYUNCU - Burada ne yapılır?

ÖTEKİLER - Tiyatro.

9. OYUNCU - E, öyleyse…

1. OYUNCU - Dekor, kostüm, aksesuar da var!

ÖTEKİLER - Harika!

1. OYUNCU - Öyleyse gelsin bir uvertür! (AŞG/BO3, 9)

Temelde söz oyunlarına başvurularak yapılan bir şakalaşmadır bu. "Yapma" yardımcı fiilinden hareketle olur olmaz pek çok öneri getirilerek "Söyleyin ne yapalım?" diyen oyuncuya şaka yapılmış olur. Diğer taraftan, şaka yapmayan bir oyuncunun önerisi benimsenir ve "tiyatro yapmaya" karar verilir.

Benzeri şakalaşma uvertür sonrasında da devam eder. Bu kez art arda gelen şakaların nedeni "Nasıl bir tiyatro?" sorusudur. Müzikal bir tiyatro yapmaya karar verilmesinin ardından, -"müzikal" adlı şarkının da bitmesiyle- "nasıl bir müzikal" sorusuna geçilir ki bu soruya verilen şaka yollu bir cevap –tıpkı daha önceki şaka cevaplarda olduğu gibi- oyunun nasıl gelişeceğini belirler. Oyun sırasında ise fırsat buldukça şakaya yeniden dönülür.

Her fırsatta şakaya başvurulduğu gibi eğlenmenin gereğini yerine getirebilmek adına her fırsatta müzik ve dansa da yer verilir. Bu tutum oyunun müzikal olmasıyla gerekçelendirilir.

Oyunun bir doğaçlama gibi ilerliyor olması, "doğaçlama yapan" on oyuncuya herhangi bir konuyu ele alırken sınırsız derecede düş gücüne yönelmeleri olanağını verir. Bu uygulamanın çarpıcı örneklerinden biri, çocuklarını başlık parasını esas alarak evlendiren köylülerdir. Başlık parasını yüksek tutmak için kızına övgüler düzen babanın

tavrı, güzelleme söyleyen saz şairlerinin tavrıyla örtüştürülür ve ortaya, bütünüyle gençlerin düş gücünün/doğaçlama yeteneklerinin ürünüymüş gibi görünen bir sahne çıkar.

1. OYUNCU - İkinci yanlış örnek! Folklorik üslupta. Aldı sözü oğlan babası.

OĞ. BABASI –

“Oğlum görmüş kızını.

Çalıp durur sazını.

Bir evet de hey ağam.

Gel öpeyim ağzını.”

1. OYUNCU - Aldı kız babası, bakalım ne söyledi. .

KIZ BABASI –

“Almak istersen kızı.

Boşver de sazı mazı.

Üçyüz elli bini ver

Ben de olayım razı.”

1. OYUNCU - Aldı yine oğlan babası.

OĞ. BABASI –

“Konca gülü derelim,

Bunları everelim,

Üçyüz elli çok olur,

İkiyüz bin verelim”

1. OYUNCU - Aldı kız babası.

KIZ BABASI –

“Konca gülü deremem,

Boşa çene yoramam,

Benim kızım acardır,

İkiyüze veremem”

1. OYUNCU - Aldı…

OĞ. BABASI –

"Ağam etme eyleme,

Böyle kati söyleme,

Seninkisi acarsa

Benimki de Macardır."

KIZ BABASI - Nedir?

OĞ. BABASI - Macardır.

KIZ BABASI - Ben hiç Macara kız verir miyim? Verirsem kahrolayım.

OĞ. BABASI - Benim kızım acardır dedin.

KIZ BABASI - Eeee.

OĞ. BABASI - Acara Macar denk geldi. Başka kafiye bul, canımı al. (AŞG/BO3, 17–18)

Âşıkların atışması durumundan esinlenilerek oluşturulan bu sahnenin yanı sıra televizyon reklâmından esinlenerek oluşturulan bir pazarlama sahnesine, fotoromanlardan esinlenerek oluşturulan bir romantik âşıklar sahnesine de rastlarız. İkinci perdede, yılmak bilmez bir babayı hayat mücadelesi içinde yansılayan, bunu yaparken spor müsabakalarının kalıplarından yararlanan episod bu uygulamanın önemli örneklerinden birini oluşturur.

BİRİ - Tanrı anneleri korusun.

ÖTEKİ - Babaları da.

1. OYUNCU - Öyleyse babaları da analım.

SPİKER - Yüzyılın maçını başlatıyorum. *(Baba yerini alır.)* Baba yerini aldı. Ne antrenörü var, ne suvanyörü. Bir başına, hayret ne kadar sakin, soğukkanlı, rakiplerini bekliyor. Evet, evet, evet, işte rakipler görünmeye başladı. Bakkal, kasap, manav, ev sahibi, oğlan, kız, hanım, yeter, yeter, yeter, yazık adama. Oo! Daha bir sürü rakip var. Kitapçı, yoğurtçu, eczacı, doktor, tamirci, tuhafiyeci, terzi, berber, ayakkabıcı, seyyar satıcı…

> Vay vay vay! Sanki her gün bu rakiplerle didişiyormuş, çekişiyormuş gibi alışkın, rahat bekliyor. Bu ne müthiş Türk. Bu kadar insanın istekleri, tutkuları, kaprisleri, ihtiyaç ve talepleriyle mücadele edecek. Olamaz, olamaz, olamaz…
>
> Ah, maç başlıyor.
>
> […]
>
> *(Müzikle birlikte babanın ve rakiplerinin boks-güreş-karate karışımı slow motion maçı başlar. Baba bir süre sonra yere serilir. Müzik ve dans bıçakla kesilmiş gibi durur.)*
>
> SPİKER - Aaaaaaaaaah zavallı baba, yenildi, pes etti. Yoo, yoo, yoo kalkıyor, kalkıyor, yılmamış devam ediyor…
>
> *(Dans ve müzik başlar, bir süre sonra baba yine yere serilir, müzik ve dans kesilir.)*
>
> Dar gelirli müthiş Türk bu defa hapı yuttu, bitti, bu kadar rakibe can mı dayanır? Aaaaah hayır doğruluyor, direniyor, başarıyor, oyunu sürdürüyor, nasıl yapıyor bunu, hayret…..
>
> *(Müzik ve dans başlar, belki de slow motion'dan kademe kademe düşük kareye geçerler.. Müthiş Türk yine seriliyor.)*
>
> Çok üzgünüm.. Eee kira, konvers, yaz tatili, sebze, yeni elbise, harçlık, yağ, sinema filan derken zavallı baba yenildi. Pili bitti adamın… ne, ne, ne.. Fırladı yerinden… Aman Yarabbi, devam edecek, bu ne sabır, bu ne direnç, bu ne dayanıklılık… Ama, ama ben maçı anlatmaya devam edemeyeceğim, fena oluyorum, dayanamayacağım, aahh… yazık adama yahu.
>
> *(Bayılır, baba koşar spikeri ayıltır, kaldırır çarçabuk) Şapkamı rica edeyim. (deli genç, bir huni de spikere verir. Deliler köşesindeki yerini alır.)* (AŞG/BO3, 62–63)

Ele alınan ilişki biçiminin spor karşılaşmasını andırdığı imasında bulunulan episodlardan biri de yürümeyen bir evliliğin, çocuğun velayeti sorunu çözülmeden sona erişinin ele alındığı episoddur.

> KORO - Boşandınız.

İKİSİ - Yeh-huu.

ERKEK - Ohhh.

KADIN - Dünya varmış.

1. OYUNCU - Peki, çocuk.

KADIN - Sahi bir de çocuğumuz vardı. *(Çocuğu, top gibi atar!)* Al canım, senin olsun.

ERKEK - Yoo, sen ona benden daha iyi bakarsın.

KADIN - Öyle deme. Annen ne güne duruyor? O baksın. Hem ben artık çalışacağım.

ERKEK - Çok sorumsuzsun.

KADIN - Asıl sorumsuz sensin.

SPİKER - Top şimdi annede… Maç hızlı başladı. Anneden nefis bir smaç! Oooooo baba topu çok iyi karşıladı.. Servis sırası şimdi babada. Baba annenin bir boşluğunu arıyor.. arıyor.. Topu elden çıkardı. Anne havada kaptı ve geri yolladı. Maç gittikçe heyecanlı olmaya başladı. Baba yakaladı ve anında çevirdi topu… Anne topu yakaladı, kendi etrafında dönüyor, dönüyor, dönüyor ve fırlattı.. Top uçtu, uçtu… uçtu… alan dışına çıktı. Kalabalığa karıştı. Top kayboldu… Top aldı başını gitti. Hakem, iki tarafı da yenik ilan etti…. Haksız da değil. Küçücük bir topa sahip çıkamadılar.

1. OYUNCU - Bunun tersi de var.

ANNE - *(Bir bez çocuğu çekerek)* Bırak çocuğu, o benim.

BABA - Hayır benim. Bende kalacak.

ANNE - Canavar.

BABA - Vicdansız.

ANNE - Haydut.

BABA - Eşkıya.

ANNE - Bırak diyorum.

BABA - Sen bırak. *(Çocuk, ikiye bölünür.)* (AŞG/BO3, 27-28)

Her bir episodun oluşumu, oyuncuların fantezi gücünün eseri gibidir. Oyuncular gençler olduklarından, onların espri anlayışlarının, şaka anlayışlarının, dünyayı algılayışlarının ürünü gibi kurgulanmış episodlar bir biri ardına gelir. Bu noktada sık sık çağrışımlardan yararlanıldığı da olur. "Nasıl bir müzikal?" sorusunun cevabı bulunamayınca "İnsan genç olduğu için mi sorundur, yoksa sorun olduğu için mi gençtir?" sorusunun yarattığı çağrışımla gençlerin sorunlarının ele alınacağı bir televizyon programına geçilir örneğin. Çağrışımdan yararlanma tıkanılan anların açılma formülü gibidir.

Doğaçlama, oyun boyunca karşılaşılan güçlüklerin aşılmasında bir formül olduğu gibi, episodların birbirinden çok farklı tekniklerle kurgulanmasının da temel nedeni görünümündedir. Gençlerin sorunlarının ele alındığı televizyon programı sahnesinde, oğluyla hiçbir sorunu olmadığını söyleyen baba için, hemen orada, iki saat öncesine gidiliverir örneğin. Televizyon programında koltuğunda oturmakta olan baba –oyunun sağladığı esneklik sayesinde- oturduğu yerden kalkar ve iki saat önce, evde oğluyla yaşadıklarını oynayarak görünür kılar. Kısa bir yansılamadan sonra koltuğuna oturur ve yerine geçişiyle televizyon programı sahnesi kaldığı yerden devam eder (AŞG/BO3, 12–13).

Sorunların gençlerin gözünden veriliyor olması, kimi zaman saçmaya varan fantastik şakaları da getirir. Gençlerin sorunlarının ele alındığı televizyon programı sahnesinde sözü alan uzmanın yorumları, böylesi bir yaklaşımın örneği niteliğindedir.

> UZMAN - Konu önemlidir. Hammmm. Önemli olmasa zaten ben burada olmazdım. Gençlik sorunları böyle tartışılarak çözülmez… Bilimsel soğukkanlılık ister. Bakınız profesör Frankeştayn ne diyor: "Gençlik, spekülatif ve emosyonel bir süreçtir." Hımm… Çok doğru.. Buna karşılık profesör Mandrake şu görüşü geliştirmiştir: "Gençlik psikosomatik bir fenomen olup korelasyon katsayısı geometrik olarak çoğalır." Hmm. Bu da doğru. Profesör Maradona ise ikisine de karşı çıkıyor "Hayır" diyor. "Gençlik entegre ve dinamik bir komplekstir." Hayret bu da doğru. Hımmmm.
>
> YÖNETİCİ - Siz şahsen ne diyorsunuz, sayın uzman?
>
> UZMAN - Benim de bir kızım var, şahsen "illallah" diyorum, en doğrusu bu. (AŞG/BO3, 13–14)

Ah Şu Gençler'de en çok karşılaştığımız dil özelliklerinden biri söz oyunlarıdır. Oyunda, söz oyunları yoluyla herhangi bir durum daha etkili bir dille anlatıldığı gibi, kurguya ilişkin sorunlar da kolaylıkla aşılır. Diğer taraftan işlevi her ne olursa olsun kısa anlatımın, lafı uzatmamanın da bir aracıdır söz oyunları. "Sorunlar yerden bitmez, gökten yağmaz. Şimdi sorunların kökenine iniyoruz," diyerek yanlış evlilikler konusuna geçilir örneğin. Üniversite sınavı malulü bir genç tanımlanırken "doktor olacakken doktorluk olan" bir gençten söz edilir. Reklâmı yapılan bir ürün çağrışımıyla ele alınan yanlış evlilik sahnesi ise bu uygulamanın ilginç örneklerinden birini oluşturur:

ANNE - Ah Nebiş.. Gel kızım gel.

KIZ - Ne oldu anne?

ANNE - Talih kuzusu İbrahim, başımıza kondu.

KIZ - Kim bu İbrahim?

ANNE - İbrahim. İbo. Süper İbo. Her eve lazım.

KIZ - Ne istiyor?

ANNE - Seninle evlenmek. İbo'yu şimdi al, kazan.

KIZ - Özelliği ne?

ANNE - Hiç sorma kızım. İbo'da atlar, katlar, yatlar, milyonlar var, milyonlar.

KIZ - Acaba akıllı mı?

ANNE - Zengin, hırslı.

KIZ - Genç mi, yakışıklı mı, anlayışlı mı?

ANNE - Para babası.

KIZ - Ya mutlu olamazsak?

ANNE - İbo'yla her şey daha güzel.

KIZ - Bilmem ki..

ANNE - Düşünme kızım. İbo'dan üstünü yok.

KORO - İ

ANNE - İyi,

KORO - B

ANNE - Becerikli,

KORO - O

ANNE - Olgun.

KORO - İİİBOOO..

ANNE - Süpürür, döver.

KORO - İbo, ibo, ibo.

ANNE - Genç İbo, iyi damattır.

KORO - Ram para pam pam pampam.. (AŞG/BO3, 16–17)

Ah Şu Gençler'de söz oyunlarına, sözlü şakalara hemen her episodda rastlamak mümkündür. Yazarın diğer oyunlarında da rastladığımız söz oyunları, şaka içeriği dolayısıyla bu oyunun en başat unsurlarından, özelliklerinden biri hâline gelmiştir. (bk. Ek 3: Söz Oyunları, Mantık Oyunları, Çarpıcı İfadeler tablosu.)

Ah Şu Gençler'de söz düzeyindeki benzetmelerin yanı sıra episod düzeyinde benzetmelerden de yararlanıldığını görürüz. Oyunun bütününde sıklıkla rastlanan bu uygulamayı bir tablo yardımıyla ortaya koymak mümkündür.

PERDE/ TABLO	**ELE ALINAN KONU, KİŞİ, DURUM**	**BENZETİLEN DURUM, KİŞİ, EYLEM**
I/V	Bir yatırım aracı olarak algılanan zengin damat adayı	Her bakımdan mükemmel olduğu iddia edilen bir reklâm nesnesi
I/VI	Çocuklarının evliliğini başlık parasına bağlayan, bunun için pazarlık yapan babalar	Üstün gelmek, rakibini alt etmek için yarışan saz şairleri
I/VII	Aşk evlilik için yeterli sayan gençler	Fotoromanlardaki romantik âşıklar
I/X	Çocuğunu deha olarak yetiştirmeye çalışan baba	Sporcusunu zorlu bir müsabakaya hazırlayan antrenör

PERDE/ TABLO	ELE ALINAN KONU, KİŞİ, DURUM	BENZETİLEN DURUM, KİŞİ, EYLEM
I/XV	Çocuğun geleceğini düşünmeksizin boşanmayı tercih eden anne babanın çocukları karşısındaki tutumu	Topu rakibinin alanına düşürmeye çalışan voleybolcuların maçtaki tutumu
I/XXII	Üniversite sınavı	Bitmek bilmeyen bir kâbus
II/V	Derslerinde başarısız olan delikanlının mazeretler üretmesi	Futbolda yenilen takımın oyuncularının mazeretler üretmesi
II/XIII	Hayat mücadelesinde yenilmeyen baba	"Boks-güreş-karate karışımı" maçta sırtı yere gelmeyen, her yıkılışında yeniden ayağa kalkan sporcu

Oyunda bildik tanıdık sorunların ele alınıyor olması, kısa ve özlü anlatıma hizmet eden özel bir durumdur. Bildik tanıdık sorunları ele alan yazar, bu sorunları gençlerin gözünden sunarak özgün bir anlatım tekniği yaratır.

> 1. OYUNCU - Yıllar sel gibi akar. Dünün cimcimeleri, ufaklıkları birdenbire delikanlı oluverirler.
>
> KIZ - Anneeeee, baba. Koşun, koşun. Ali traş oluyor.
>
> KORO - Ooooooooo.
>
> OĞLAN - Baba, anne bakın bakın, Ayşe ruz sürmüş.
>
> KORO - Yooooooo.
>
> KIZ - Anneeeeee, ağabeyim aşk romanı okuyor.
>
> KORO - Yaaaaaaaa.
>
> OĞLAN - Babaaa. Ablam annemin topuklu ayakkabısını giyiyor.
>
> KORO - Aaaaaaaa?
>
> B. KIZ - Annee, baa… ben de ruj sürmek, topuklu ayakkabı giymek istiyorum.

KORO - Neee?

B. OĞLAN - Ben de traş olmak, ben de aşk romanı okumak istiyorum.

KORO - Neeeeeee? (AŞG/BO3, 29-30)

Pek çok ciddi sorunun şaka formatında ele alınmasıyla ortaya çıkan şaka yoğunluğu, kimi zaman oyuncuların "ciddi" açıklamalarıyla dengelenir. Birinci perdede, yanlış anne baba örneklerinin ardından bir açıklamaya ihtiyaç duyulması bu bağlamda dikkat çekicidir: "Bilgili, bilinçli, fedakâr ana babalara selam olsun." (AŞG/BO3, 20). Benzeri bir uyarıya, gelişim çağındaki çocuklara yanlış yaklaşan anne babalar örneklenmeden önce de rastlarız: "Bu arada genç insanlara sabırla, anlayışla yardımcı olan, yol gösterenlere selam olsun.. Biz yanlış örnekleri sergilemeye devam edeceğiz." (AŞG/BO3, 30). Benzer bir başka uygulama yanlış öğretmen örneklerinin ortaya konduğu episodda da görülür: "Amacımız ne öğretmenleri eleştirmek, ne bilgiyi küçümsemek. Tövbe.. Sadece bir iki görüntü sergileyeceğiz." (AŞG/BO3, 34). Aynı uygulamaya oyunun ikinci perdesinde de rastlarız. Eleştiride kantarın topuzunun kaçmış olabileceğini düşünen gençler, sağduyulu bir yaklaşımla, seyircinin gönlünü almayı ihmal etmezler: "Büyüklerin gözüyle böyle görünüyoruz demek ki…" (AŞG/BO3, 43). 'O kadar da değiliz' anlamında bir gönül alma cümlesidir bu. Genel kültür yarışmasının ardından da benzer bir dengeleme ihtiyacıyla hareket edilmiştir: "Elbette, hiçbirimiz bu kadar ilgisiz ve bilgisiz değiliz. Müzikal töresince konuyu abarttık biraz. Ama eğri dans edip doğru konuşalım, sanata, tarihe, kültüre gereken önemi gösteriyor muyuz, yoksa biraz abur cubur, ıvır zıvır magazin bilgileriyle mi yetiniyoruz?" (AŞG/BO3, 57). Aynı episodda, denge kurmada başarısız olan dengeleme çabasının yarattığı aşırılık da dengelenir: "Hop, hop, hop. Müzikal mi bu ders mi?" (AŞG/BO3, 57) Bu düzenlemeler, eleştiriye yönelen yazarın seyircisini kazanmak amacıyla hareket ettiğinin kanıtları sayılmalıdır.

Oyuncunun oyundaki rollerden birini kendisine uygun bularak oynamayı istemesi, **Ah Şu Gençler**'de de rastladığımız bir kurgu oyunudur. 1. Oyuncu, "tam tipim" diyerek yaş gününde kendisine oyuncak tren alınan çocuğu oynamaya talip olur örneğin. Aynı oyuncu ikinci perdede de iş arayan bir genci canlandırır: "Şimdi, boş durmaktan bunalmış, yetenekli bir genci, iş ararken izleyeceksiniz. Yani, beni!" (AŞG/BO3,

57–58). Bir nedenle tercih edilebilecek rollerdir bunlar. Böylelikle seyircinin dikkati bir kez daha role, oynanının bir oyun olduğu gerçeğine yönlendirilmiş olur.

Ah Şu Gençler'de görülen anlatım özelliklerinden biri de anlatılanla oynananın birbirine karıştırılması durumudur. Birinci perdede, gençlerin sorunlarının ele alınacağı açık oturumun başlamasıyla episod da başlar örneğin. Yahut babanın, bir maçmış gibi anlatılan hayat mücadelesi, maç yayının sona ermesiyle bitirilir. Sıklıkla başvurulan bir yöntemdir bu. Finalde deliler tarafından edilen akıllıca lafları, gerçekte pek de akıllı olmayan akıllılar tamamlar. Asıl olan kimin söylediği değildir çünkü; sözün ne olduğudur.

Kendini rolüne kaptırarak oyunun akışını yönlendiren oyun kişisini bir şaka, bir şaşkınlık yaratma aracı olarak bu oyunda da görürüz. Oyuna kendiliğinden girerek oyunun düzenini bozan sarhoş baba, -sahnede bulunduğu süre boyunca- kendi hâline bakmadan oğlunu azarlar. Oyun kişisinin densizliği yalnızca hikâye içinde değil, oyunda da sorun yaratmaktadır.

Özetle; **Ah Şu Gençler**, ilk gençlik dönemindeki gençler için, onların düzeyinde, onların algısına uygun bir anlayışla kaleme alınmış az rastlanır yapıda bir gençlik oyunudur. Bir müzikal parodisi[1] olarak şekillenen oyunun temel taşlarını şakalar, benzetmeler, çağrışımlar, şarkı ve dans oluşturur.

Oyunun tamamının geniş anlamıyla bir oyun gibi kurgulanması, birbiriyle uyuşmazmış gibi görünen pek çok anlatım tekniğini uyumlu bir şekilde bir araya getirmede temel zemini oluşturur. Oyunun, geniş anlamıyla "oyun" kavramına yöneldiği göstermeci oyunlar döneminde yazarına bu kavramı daha da boyutlandırma olanağı tanıdığı açıktır.

---

[1] Bu niteleme Ayşegül Yüksel'e ait (1997, 107).

2.2.8.2. Ben, Mimar Sinan[1]

Ben Mimar Sinan[2], 1988 yılının UNESCO tarafından Mimar Sinan Yılı ilan edilmesi vesilesiyle, ilk kez 13 Kasım 1988'de, Kerim Afşar yönetiminde, Devlet Tiyatrolarının Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu birimince sahnelenmiştir. "Gençlere ulusal kültürümüzü sevdirerek tanıtmak amacıyla yazılmış" (Çelenk, 1999, 355) olan oyun, tek kişilik bir anlatı niteliğindedir.

Olaylar Dizisi

"Ben Mimar Sinan!" sözleriyle kendini tanıtmaya başlayan Mimar Sinan, "sevgili gençler" diyerek hitap ettiği seyircisine doğum tarihi, doğum yeri, ömrünün kaç yılının, nerede geçtiği gibi konularda kısa bilgiler verir. Acemi Ocağında askerlik eğitimine başlamasıyla birlikte yaşamaya başladığı İstanbul'la ilk tanışmalarının nasıl gerçekleştiğini, bu şehrin en çok neleriyle ilgilendiğini anlatır hemen ardından. Bu şehirde kendisini en çok etkileyen yapının Ayasofya olduğundan söz eder. Öyle bir yapıdır ki bu, inşası tamamlandığında, devrin Roma İmparatoru Justinyanos -binanın içine girerek- kendisinden önce dünyanın en büyük tapınağını yaptıran İsrail Kralı Süleyman'a seslenme ve ona "Ey Süleyman! Seni yendim!..." deme ihtiyacını duymuştur. Yabancı mimarların, "İslam uygarlığı, hiçbir yerde, Ayasofya kubbesi gibi bir kubbe yapmayı başaramamıştır. Bu kubbe, üstünlümüzün kanıtıdır…" şeklindeki sözlerinin Mimar Sinan'ı yaraladığını ve hırslandırdığını öğreniriz.

Mimar Sinan, Yeniçeri ordusunda istihkâm subayı olarak görevlendirilişinin ardından neler yaşadığını, bu deneyimlerini nasıl biriktirdiğini, kendini nasıl yetiştirdiğini anlatır. "Bir gün geldi ki, artık kendimi göstermek için fırsat gözlemeye başladım," diyerek 1534 yılında, 44 yaşındayken karşısına çıkan fırsatı ve ardından gelenleri an-

---

[1] Bu incelemede, oyunun 2008 yılında Bilgi Yayınevince, Bütün Oyunları 3 üst başlığı altında yayımlanan metninden yararlanılmış; yapılan alıntılar BMS/BO3 kısaltmasının yanında sayfa numarası verilerek gösterilmiştir.

[2] Bu oyunun adı bu bölümün başlığında olduğu gibi **Ben, Mimar Sinan** şeklindedir. Ancak bu yazım şekli metin içinde noktalama bakımından sıkıntıya yol açtığından **Ben Mimar Sinan** şeklinde değiştirilmiştir.

latmaya başlar. 1534 yılında, Van Gölü'nün batısına ulaşmış olan Osmanlı ordusu için gölün doğusuna geçmeye, orayı kontrol etmeye yarayacak bir gemi yapması istenmiştir kendisinden. Bu amaçla tam üç gemi yapan Sinan, Van Kalesi'nin ele geçirilmesine önemli katkı sunmuştur. 1538'de ise, bu kez batıya sefere çıkan ordu için, Tuna Nehri'nin kollarından biri olan Prut Nehri'nin üzerine, nehrin iki yakası da bataklık olduğu hâlde, on üç gün içinde, üzerinden "yayaların, atlıların, arabaların, develerin, topların, hatta fillerin kolayca geçebileceği" bir köprü kurmuş; bu sayede ordunun ilerlemesini sağlamıştır. 1540 yılında, "bir Azerî Türk'ü olan Mimar başı Acem Ali Ağa"nın ölümü üzerine, elli yaşında mimar başı olmuştur. Mimarbaşılığının Kanunî Sultan Süleyman'ın, II. Selim'in, III. Murat'ın tahtta olduğu, tarihçilerin "Türk Yüzyılı" olarak adlandırdıkları 16. yüzyıla denk gelmiş olduğundan söz eder. Eserlerinden birer örnek vererek bu yüzyılı "Türk Yüzyılı" yapan önemli kişileri sayar: Şair Baki, şair Fuzulî, vitray ustası Nakkaş İbrahim, "büyük minyatür sanatçısı" Matrakçı Nasuh, hattat Karahisarlı Ahmet Efendi; Şeyh Abdülâli, Bahram Ağa gibi Itrî'yi müjdeleyen besteciler; tarihçi Hoca Saadettin, coğrafya bilgini Seydi Ali Reis, ünlü denizci ve harita uzmanı Piri reis; Turgut Reis, Barbaros Hayrettin Paşa'dır bunlar. Dönem Osmanlı'nın zirvede olduğu bir dönemdir.

Sinan, görevde kaldığı 48 yıl boyunca neler yaptığını bir çırpıda sıralar: "83 büyük cami. 50'den fazla küçük cami. 60 medrese. 31 konak. 19 türbe. 17 imaret. 15 kemerli su yolu. 7 okul. 3 hastane. 52 han ve hamam." Sadece İstanbul'da değil, pek çok yerde eserler vermiş olduğunu, bunların hiçbirinin planının bir diğerine benzemediğini, öğrenciler yetiştirmiş olduğunu dile getirir. Başarılarıyla bilinen öğrencilerinden birkaçını eserlerinin adlarıyla birlikte sayar.

"Sizlere üç eserimin hikâyesini anlatmak istiyorum," diyerek eserlerinden söz etmeye başlar Sinan. Bunlardan ilki "çıraklık eserimdir" dediği Şehzade Camisi'dir. Bugün Şehzadebaşı diye anılan bölgede bulunan bu cami, oğlu Şehzade Mehmet'in ölümü üzerine Kanuni Sultan Süleyman tarafından ısmarlanan bir camidir. Beş yılda tamamlanmasının ardından Sultan Süleyman, Sinan'dan bir de kendi adına cami yapmasını istemiştir. Süleymaniye Camisinin temelinin de 1550 yılının haziran ayında atılmış olduğundan söz eder Sinan. Bu eserinde "güzel bir cami" yapmayı hedeflemiş olduğunu, bunu da başarmış olduğunu ifade eder. Bu cami üzerinde çalışırken ne derece özenmiş olduğunu, padişahla yaşadığı bir olayı anlatarak örneklendirir. Caminin kubbesinin

kapatılması ardından inşaatın geciktiğine dair ortaya çıkan söylentiler, padişahın camiyi ziyaret etmesine ve Sinan'a ne zaman bitireceğini sormasına neden olmuş; Mimar Sinan da hiç beklemediği bu soruya "iki ay" cevabını vererek herkesi şaşkına çevirmiştir. Öyleki kulaklarına inanamayan padişah, "Bak a Sinan Ağa! İki ayda tamam olmazsa, seninle konuşuruz.!" diyerek Sinan'a gözdağı verme ihtiyacı hissetmiş; fakat Sinan şaşırtıcı cevabından geri adım atmayarak caminin kapısını -tam da söylediği gibi- iki ayda kapatmış; padişah da bunun üzerine, açılış töreninde caminin kapısını açma görevini Sinan'a vermiştir.

Seyircilere dönük olarak Yahya Kemal Beyatlı'nın Süleymaniye'de Bir Bayram Sabahı şiirini okuyan Mimar Sinan, konuyla ilgili sözlerini "Süleymaniye, benim kalfalık eserimdir," diyerek bitirir.

II. Selim'in kendisinden eşi bulunmaz bir cami yapmasını istemesinden söz eder Sinan. Edirne'de yapılacaktır camii. "Bu, belki de benim için son fırsattı. […] 77 yaşındaydım. […] Selimiye Camisi, benim ustalık eserim olacaktı." diyen Sinan, caminin yapılış sürecini anlatmaya başlar. Bu caminin temeli de 1567'de atılmıştır. Padişahın, bazen gelerek, bazen de mektupla sorarak inşaatın gidişini kontrol ettiğinden söz eder Sinan. Bu camide neyi başarmak istediğini ise Türk mimarisinin gelişiminden söz ederek açıklar. Türk mimarlarının büyük kubbe oturtma tutkusundan; malzeme ve teknikle sınırlı olan bu sorun için yavaş yavaş ilerleme kaydedilmiş olduğundan söz eder. Selimiye Cami, bu tutkunun doğal bir sonucu olarak sekiz sütuna oturtulmuş, 31,5 metre çapında büyük bir kubbeyle kapatılmış dev bir eser olmuştur. Kubbe büyüklüğü bakımından Ayasofya'nın aşılmış olduğundan söz eder Sinan. Caminin yedi yılda bitirilmiş olduğu bilgisini vererek cami hakkında önemli bir sanat tarihçisinin sözlerini aktarır seyircilere: Caminin "yeryüzündeki bütün diğer yapıları gölgede bırakmakta" olduğundan söz etmektedir bu uzman. "Yeryüzünün bütün kültürlü milletleri içinde yalnız Türkler, Ayasofya'yı aşmak cesaretini göstermişlerdir," demektedir kitabının bir başka yerinde de.

II. Selim'se, Ayasofya'yı yaptıran Roma İmparatoru Justinyanos gibi, yaptırdığı tapınağın içinde, sırf daha büyük bir tapınak yaptırdığı için aştığını düşündüğü kişinin adını anıp "seni yendim!" diye bağırmamış; yalnızca ibadet etmiştir.

Bu büyük eserin mimarı Sinan'sa Ayasofya'yı yapan mimarları tek başına aştığını düşünmemektedir. Büyük bir geleneğin devamı olduğu kanaatindedir o. Kaleme aldığı anılarında unutulmama, hayır dualarıyla anılma isteğinden söz etmiş biridir. Anlatısını "Değerbilir gençler!" diye hitap ettiği seyircilerine başarılar dileyerek bitirir.

Kurgu ve İleti

Osmanlı tarihinin büyük şahsiyetlerinden biri olan Mimar Sinan, kendisini (hayatını, eserlerini ve sanata bakışını) anlatmak üzere genç seyircilerin karşısındadır. Oyunun tamamında anlatılanlar, tek canlandıranı Mimar Sinan'ın kendisi olmak üzere, kayıtlı sesler, görüntüler yardımıyla sunulur. Bunlar arasında müzikten efekte, tarihi şahsiyetlerin sözlerinden kitap alıntılarına kadar pek çok tamamlayıcı unsur yer alır. Bu unsurlar Sinan'ın, kendisi dışındaki hikâye parçalarının o an orada olduğu ön kabulüyle hareket etmesini sağlamaktadır.

Büyük bir uygarlığın parçası olduğunun bilincinde olan Sinan, anlatısının önemli bir bölümünü içinde bulunduğu bu büyük uygarlığa ayırır. Bir başarı varsa eğer bu başarı o büyük uygarlığın, o büyük uygarlığın getirdiği bilgi birikimi ve ruh hâlinin başarısıdır. Büyük bir uygarlığın parçası olduğunun bilincinde bir büyük sanatçının, bir bilgenin hayata, sanata ve eserlerine dair söyledikleri bize ideal bir sanatçının tanımını verir. Mimar Sinan'ın hayatının anlatılmasında oyunun böylesi bir bakış açısına dayandırılması, sanat ve uygarlık konularına bakışta genç seyircilere rehber olma ihtiyacının bir sonucu olarak değerlendirilmelidir.

Oyun Kişileri ve Kişileştirme

Ben Mimar Sinan anlatı temeline dayanan tek kişilik bir oyundur. Bu tek kişilik oyunun anlatıcısı olan Sinan hayatını, eserlerini ve sanata bakışını büyüklüğüne uygun bir bilgelikle anlatır. Sahnede gördüğümüz Mimar Sinan değil, tarihi bir kişilik olarak Mimar Sinan'dır. Geçmişe ve bugüne vakıf özel bir oyun kişisidir o. Kendisini ve hayatını bildiği gibi, kendisinden sonrasını da –ta ki anlatısını sunduğu ana kadar yaşanan bütün dönemleri- bilmekte ve bu bilinçle konuşmaktadır.

Zaman ve Mekân

Oyunda zaman oyun zamanı, mekân ise sahnedir. Oyunun fonu, büyük bir mimarın mesleki kimliğini destekler birkaç dekor parçasından ve onun anlatısına hizmet edecek –slayt görüntülerinin yansıtılacağı- beyaz bir fondan ibarettir. Bu fon yazar tarafından şu şekilde tanımlanır: "([…] Sol köşede, ayakta çalışan küçük bir çizim tezgâhı. Üzerinde pergel, cetvel, birkaç da kitap. […])" (BMS, BO3, 141)

Tamamı Mimar Sinan'ın kendi hayatını ve eserlerini anlatmasından ibaret olan oyunun en önemli parçalarından biri beyaz fona yansıtılan slayt görüntüleridir. Adını andığı kişilerden, adını andığı eserlere/eserlerine kadar pek çok görüntü (fotoğraf, gravür, harita, mimari plan) kullanılır oyunda. Sahne ise eylemin değil; anlatının gerçekleştiği yer olarak anlam kazanmaktadır.

Biçem ve Dil

Ben Mimar Sinan, seyirciye doğrudan yönelerek sunulan, anlatıyla canlandırmanın harmanlandığı, anlatılanın niteliklerine vurgu yapma amacıyla kurgulanmış tek kişilik bir gençlik oyunudur. Oyunda Mimar Sinan'ın hayatı, eserleri ve sanata bakışı anlatılırken büyük bir sanatçıda olması gereken niteliklerin altı çizilir. Bu, büyük bir şahsiyeti insanlığa örnek olabilecek nitelikleriyle ortaya koyma gereksiniminin sonucu olarak değerlendirilmelidir. Aşağıdaki tablo, Sinan'ın niteliklerini ortaya koymada izlenen yola ilişkin ayrıntılı bir döküm sunar:

Olay, bilgi, eylem, durum	**Başarıyı sağlayan nitelik ya da düşünce**
İstanbul'la karşılaşma	"Büyük bir kenti tanımaya, anlamaya çalışma"
"Büyük bir kubbeyi, bu kadar yükseğe oturtabilmenin olağanüstülüğünü" anlamak	Mimarlarına saygı duyma asaleti
"İslam uygarlığı, hiçbir yerde, Ayasofya kubbesi gibi bir kubbe yapmayı başaramamıştır," cümlesinden üzüntü duyma	Kimliğini benimseme, kimliğini yüceltmenin sorumluluğunu taşıma

Olay, bilgi, eylem, durum	**Başarıyı sağlayan nitelik ya da düşünce**
"Birçok doğu ve batı ülkesinde" çeşitli binalarla karşılaşma	Bu binaları "bir ders gibi inceleme" ciddiyeti
İlk kendini gösterme fırsatını 44 yaşındayken yakalamış olma	Çalışkanlık, emekli olmayı aklından geçirmemiş olma
Van Gölü için bir gemi yapma göreviyle karşı karşıya kalma	"Bu emri yerine getirebilmem için birçok zorluğu yenmem gerekiyordu. Hiç sızlanmadan hemen işe koyuldum. Her türlü zorluğu, sabırla yenerek 3 gemiyi, kısa zamanda suya indirmeyi başardım," sözleriyle ifade edilen görev bilinci.
Hiç yorum yapmadan aldığı görevi yerine getirme	"Hiçbir emeğin, çabanın boşa gitmeyeceğine" inanıyor olma
Çalışmanın, sabrın meyvesini toplayacağına inanma	Çalışkanlık, sabır
İki yanı bataklık olan Prut Nehri üzerine 13 günde büyük bir köprü kurmayı başarma	"Ben de Prut'ta, bilgim, azmim ve çalışkanlığımla talihimi yenmiştim," sözleriyle taşınması gereken niteliklere vurgu yapma
Mimarbaşılık görevi için asker ocağından ayrılma	"Her şeyimi asker ocağına borçluydum" demesine neden olan vefa duygusu
Mimarbaşı olma	Başarıyla övünmeme, çağdaşlarının başarısının kendisine sorumluluk yüklediğinin bilincinde olma
Pek çok eser yaratmış olma	Yine de tekrara düşmeme ve imparatorluğun belli bir bölgesine hapsolmamış olma
Ayasofya'yı onarmış olma	"Bir gün yeneceksem, yerinde sapasağlam durmalıydı!" diyebilen bir bilince ve yarışma ahlâkına sahip olma

Olay, bilgi, eylem, durum	**Başarıyı sağlayan nitelik ya da düşünce**
Belli bir yaşa gelmiş ve bir çok başarılı eser yaratmış olma	"Hiçbiri hayallerim kadar büyük değildi," diyebilecek kadar büyük düşünen, büyük hayaller kuran; hayallerine yetişebilmek için durmadan çalışan biri olma
Kendisinden büyük eserler beklenmesi	"Güzelliğin büyüklükten daha güçlü" olduğunu söyleyebilen biri olma
Geciktiği düşünülen bir inşaatın mimarı olma	Hiçbir mazeret üretmeksizin inşaatı çok kısa sürede bitireceğini taahhüt eden güçlü bir şahsiyet
Gerçekleşebileceğine kimsenin inanamadığı bir taahhütte bulunma	"İnsan, yapabileceğini söylemeli, söylediğini yapmalı," diyebilen biri
Tarih kitaplarının iyi anmadığı II. Selim'in tahta çıkışı	Kimsenin beğenmediği bir kişiyi karşısındakinde vefa duygusuna neden olan özelliğiyle övebilme
Mesleğinde başarılı olma	Mesleğindeki başarıyı bir geleneğe bağlı olmayla açıklama
Başarısını sanat tarihçilerinden yaptığı alıntılarla kanıtlama	Eleştirmene, değerlendirmeciye, bilim insanına saygı duyma
Rakibini yenme başırısı	Rakibini dostu, meslektaşı, yurttaşı olarak görme
Ölümsüz eserler bırakma	O eserlerin günün birinde yıkılabileceğinin, asıl olanın kişinin daha sonraki kuşaklarca hayır dualarıyla anılması, takdir etmesi olduğunun bilincinde olma

Tablodan da anlaşılacağı gibi oyununda, her bir başarıyla birlikte o başarının ardındaki kişisel nitelikleri, düşünüş şeklini açıklama ihtiyacı içindedir yazar. Oyununun sonunu da bu amaca ulaşmada toparlayıcı olabilecek son cümlelere ayrılır: "Ömrümün sonunda anılarımı da yazdım. "Tezkiret-ul Bünyan" adını taşıyan anılarımı şöyle

bitirmiştim: "Ümit ederim ki kıyamete kadar gayret ve çalışmam unutulmaz ve yaptığım eserler yıkılsa bile –bu anıları- okuyanlar, beni hayır dualarından unutmayıp hatırlarına getirirler." (BMS/BO3, 159). Önemli olan eserlerin ayakta durması, yıkılmaması değil; sonraki kuşakların hayır dualarında eser sahibini anmaları, takdir etmeleridir. Bu takdir yeni kuşakların kendisinden önceki bir değeri benimsemesi, onun yolundan gitmesi anlamına gelecektir çünkü.

Bir tarihi şahsiyet olan Mimar Sinan'ın Mimar Sinan'ı atlatması esası üzerine kurulu olan **Ben Mimar Sinan**'da canlandırmadan ve slayt gibi anlatı yardımcılarından yararlanıldığı görülür. Kayıtlı sesler ve dekor parçaları yardımıyla gerçekleştirilen canlandırmanın temelinde anlatı yer almaktadır. Canlandırmayla anlatı, anlatıyla canlandırma oyunda sık sık birbirinin içine girer. Sinan kayıtlı seslerle konuşur; onlar karşısında, tıpkı onların sahipleri varmış ve sahnedeymiş gibi jest ve mimiklerde bulunur. Kayıttan verilen her türlü ses, tarihi kişilik Mimar Sinan'ın yaşadıklarını oynamaya başlamasında bir itici güç, bir yardımcı güç işlevi de görür. Öyleki bu durum kimi zaman bir bilgi karşısında tepki verme (oynama) sonucunu da doğurur.

> MİMAR SİNAN – […]
>
> Bu dev sütunların ikisini İstanbul'dan temin ettim. Üçüncüsünü İskenderiye'den, dördüncüsü Baalbek harabelerinden getirilmiştir. Sütunların karadan ve denizden İstanbul'a taşınması, tabii kolay olmadı. Hayli zamanımızı aldı. Sonunda sütunlar dikildi. Oynamaz, yıkılmaz hale getirildi. Kubbe, 28 metre çapında olacaktı.
>
> *(Fona yazı düşer: "Ayasofya'nın kubbesinin çapı 30 metre, 90 santimdir.")*
>
> Doğru. Ama ben, Ayasofya'nın kubbesi ile, boyutları ile yarışmamaya karar vermiştim. Amacım, dev bir kule yapmak değil, mimari bir şaheser yaratmaktı. Ben, Ayasofya'dan daha güzel bir cami yapmak istiyordum. (BMS/BO3, 150)

Ben Mimar Sinan'da ışık ve efekt kullanımına da yer verilmiş, onlara kimi zaman simgesel anlamlar yüklenmiştir. Sinan'ın bir mimar olarak büyüyüşü, fona düşen küçük bir sarı ışığın güneş görünümü almasıyla görselleştirilir örneğin (BMS/BO3, 144). Kanuni Sultan Süleyman'ın ölümünün görsel ve işitsel karşılıkları ise şu şekilde

tanımlanır: “Bütün sahne kırmızı ışıkla dolar. Aralıklarla kös vuruşları duyulur. Sinan’ın başı önüne düşer” (BMS/BO3, 154). Aynı şekilde padişah Kanuni Sultan Süleyman’ın Süleymaniye Caminin yapımını denetlemeye gelmesi anlatısında padişahın geliş ve gidişleri “at kişnemeleri ve nal sesleri” ile verilir. Bu sesi duyan Sinan, padişahın gelişine “padişaha dönüp ellerini kavuşturarak”, padişahın gidişine ise “bir süre [gidenlerin] arkalarından bakarak” tepki verir (BMS/BO3, 152). Bu uygulama oyunda kullanılan varsaymacanın temelini oluşturmaktadır.

Özetle; **Ben Mimar Sinan,** gençleri büyük bir tarihi kişilikle tanıştırmayı hedefleyen, tanıştırdığı tarihi kişiliğin niteliklerini anlatmaya yönelen tek kişilik bir gençlik oyunudur. Ortaya konulan kişilik özellikleri, bir sanatçıda olması gereken ve genç seyirci tarafından da benimsenmesi beklenen kişilik özelliklerini ortaya koyması bakımından önemlidir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

TURGUT ÖZAKMAN OYUNLARININ GÖRÜNÜMLERİ

Bu bölümde Özakman oyunlarının genel bir değerlendirmesi kimi üst başlıklar altında yer almaktadır. Özakman'ın bir oyun yazarı olarak eğilimlerinin neler olduğu, oyunlarında ağırlık kazanan hususların neler olduğu; oyunlarının ayrışan yahut benzeşen yanlarının neler olduğu bu bölümün temel ilgi alanıdır.

3.1. Turgut Özakman Oyunlarının İçeriği

Turgut Özakman oyunları, içerik bakımından çeşitlilik göstermekle birlikte bazı konulara ağırlık veren oyunlardır. Özakman oyunlarında insanın ve hayatın değeri sorunundan aşk ve cinselliğe, zorbalığın eleştirisinden geçim sıkıntısı sorununa, yönetici sınıfın eleştirisinden halk olgusuna, sanat ve sanatçı algısından kahramanlık algısına, dışlanmışlar sorunundan insan davranışlarındaki sorunlara, çıkarcılığın eleştirisinden doğal olmanın önemine, dostluk ve kardeşlik özleminden sevgi ve hoşgörünün gereğine, kadın-erkek kimliklerinden düşünüş şekillerine kadar son derece geniş bir içerik yelpazesiyle karşılaşırız. Bu geniş yelpazede ağırlığı, yazarın insanların ya da toplumların düşünüş şekillerine gösterdiği ilgi ile cesaretle bir işe girişme ve bunun sonuçları arasındaki ilişki oluşturur. Aşk olgusu ile sanat ve sanatçı olguları da yazarın ağırlıklı olarak ele aldığı konular arasındadır.

Yazarın **Fehim Paşa Konağı** ile **Töre** adlı oyununda insanın değeri sorununa eğildiği görülür. **Fehim Paşa Konağı**'nda çıkarları yüzünden insanı hiçleyen paşalar olumsuzlanırken **Töre**'de insan yaşamına değer vermeyen kan davası töresinin yanında yer alıp almama sorunu ele alınır. Bu oyunlarda insan yaşamının önemine vurgu yapılırken insana ve insan yaşamına önem vermeyenler büyük bir titizlikle ortaya konur.

Yazarın **Duvarların Ötesi, Kanaviçe** ve **Hastane** adlı oyunlarda ise insan hayatının değeri üzerinde durulmaktadır. **Duvarların Ötesi**'nde suçlu sayılıp hapse atıl-

dıkları için hayatları yarım kalmış insanlarla karşılaşırız. Sıradan insanların yaşayabildiği pek çok güzellikten mahrum kalmış, yaşayabilecekleri güzelliklerin özlemi içinde insanlardır bunlar. Her bir mahkûmun hayat hikâyesi, hayatın değerini ortaya koyan yapı taşları olarak işlev görmektedir.

Kanaviçe'de ise geçerliliğini yitirmiş birtakım değerlere sarılarak erkek düşmanı bir hayat süren üç orta yaşlı kadının mutsuzluklarına, ellerinden kayıp giden hayatlarına tanık oluruz. Onların durumuna düşmek istemeyen genç kız ise varlığıyla bize hayatın ne kadar değerli olduğunu düşündürür.

Hastane adlı kısa oyunda konu hayatın bizzat kendisidir. Oyunda dört erkek hasta aracılığıyla, hayata dair temel bir sorun, ölmeyi göze alarak kısacık da olsa daha iyi bir hayat sürmek mi yahut onun yerine daha iyi ve daha doyurucu bir hayatın hayaliyle sıkıntılar içinde nefes alıp vermek mi şeklinde ifadesini bulur. Dört kişilik küçük hastane odasındaki hasta hayatı, güçlü bir imge oluşturarak oyunu modernist edebiyat çalışmalarının dünyasına taşır.

Aşk, Özakman oyunlarında sıklıkla rastladığımız olgulardan biridir. Yalnızca iki oyununda cinsellik sorununa eğilen yazar beş oyununda aşka ve aşkla ilgili konulara yer verir. Aşk bu oyunların kimisinde yazar tarafından da desteklenen insani bir varoluş şekli, kimisinde ise içinde sorunlar barındıran toplumsal bir olgu olarak ortaya konur.

Paramparça'da cinsellik sorununu ele alan yazar bu bağlamda bireylerin yetiştiriliş şekillerinin önemine vurgu yapar. Yetiştiriliş şekilleri dolayısıyla cinselliği doğal bir paylaşım alanı olarak algılayamayan bireyler bu konuda ciddi sorunlar yaşamakta, sorunlarının çözümünde de ciddi sıkıntılar içine girmektedirler. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde ise cinselliğin coşturucu, gönül çelici yanına değinir yazar. 1876 yılındaki Mahmure'den fazlasıyla memnun kalan Vakıf'ı tarihin akışını değiştirme göreviyle karısı Mahmure'yle "tarih çalışma" isteği arasında sıkışıp kalmış bir şekilde görürüz. Güzel bir kadınla yaşanacak cinsellik coşturucu, gönül çelici bir durum olarak ortaya konulur ve tarihin akışını değiştirme görevine denk bir önemle değerlendirilir. Bu yan yana gelişle tarihin akışını değiştirme görevi mi değerden düşmektedir yoksa erkeğin beğendiği kadınla "tarih çalışması" mı önem kazanmaktadır; sorunun bu kısmı seyircinin yorumuna bırakılır. Ancak cinselliğin kişiye mutluluk veren doğal bir paylaşım alanı olarak ortaya konulmasının oyuna eğlendiricilik özelliği kazandırdığı açıktır.

Aşk konusuna eğilen beş oyundan ikisinde aşk, gençlerin kendilerine güzel bir hayat kurmalarının en insani yolu olarak ortaya konur. **Töre**'de birbirine âşık olan kan davalılar (birbirine düşman iki ailenin çocukları), aşk sayesinde ölümden uzak bir hayat sürme, mutlu olabilme şansını yakalayacakken kan davasının yıkıcılığı yüzünden bundan mahrum kalırlar. **Delioğlan**'da ise birbirine âşık olan gençler (Delioğlan ve Balkız) Bey'in bu aşka izin vermemesi yüzünden masal köyünün en önemli sorunu hâline gelir. Masal köyü köylüleri aşka, gençlerin âşık olarak yuva kurmalarına büyük önem vermektedir çünkü. Âşıklara müdahale edenler, onların aşklarını yaşamalarına izin vermeyenler ise hoşgörüyle karşılanmadığı gibi insana dair en önemli suçlardan birini işlemiş kişiler olarak ortaya konurlar.

Fehim Paşa Konağı ve **Bir Şehnaz Oyun**'da ise karşılıksız aşklara tanık oluruz. Her iki oyunda da karşılıksız aşka düşmüş kişiler oyunun sonunda karşılıksız aşkın boş ve anlamsız olduğunu, aşkta önemli olanın tarafların birbirine uygunluğu, denkliği olduğunu anlar ve âşık oldukları kişilerden kendi rızalarıyla uzak durma kararı alırlar. Âşık olunan kişilerse yetiştiriliş şekilleri dolayısıyla sosyal konumlarının sınırlarını aşamayan, özgür iradeden yoksun kişilerdir. Bu durum aşık olanın güçlü kişiliğiyle vurgu almasına neden olur.

Ah Şu Gençler'de ise tek bir episodda aşkın fotoroman kalıplarıyla algılanmasına eleştiri getirilir. Aşkı ve hayatı fotoroman kalıplarıyla algılayan genç çiftlerin evliliklerinde başarılı olamayarak kısa sürede ayrılma noktasına gelecekleri tespitinin altı çizilir.

Özakman oyunlarında tarafların birbirine uygun olduğu aşklar, ortak bir yaşantı kurmaya ciddiyetle yönelen âşıklar olumlanan aşklar ve âşıklardır. Uyumsuzluk, uygunsuzluk ya da sorumsuzluk içeren aşklarsa her ne kadar sempatiyle karşılansa da umut vaad etmeyen aşklar olarak ortaya konulur.

Gücü belirleyici değer kabul ederek yaşayan, zorbalıkla elde edilen saygıyı önemseyen kişilerin yaşantıları Özakman oyunlarında rastladığımız bir diğer önemli konu alanıdır. Bütünüyle bu konuya eğilen **Fehim Paşa Konağı**'nda birtakım kılıflara bürünüp kendilerini gizleyerek zorbalık edenlerle, onlardan medet umanlar aynı oranda eleştiri konusu yapılırlar. **Töre**'de ise ölüp öldürmenin erkekçe bir edim olduğu düşün-

cesine eleştiri yöneltir yazar. Başarının (erkekçe olanın) ölmek ya da öldürmek değil, yaşayabilmek, yaşatabilmek olduğunun altı özellikle çizilir.

Delioğlan'da ise halkına zorbalıkla hükmeden bir beyin insan hayatında ne tip sorunlara neden olduğunu görürüz. Uzlaşılamayacak, mücadele edilmesi gereken bir beydir bu. Ne var ki halk bunun böyle olduğunu ancak aralarından birilerinin özel hayatına (gönlüne, gönül işlerine) müdahale edilmesi üzerine kavrayabilir. Bu ise yönetilenler açısından onurlu bir başlangıcın ilk adımıdır. Köylüler, kendilerine insanca yaşama fırsatı vermeyen zorba beyin hakkından, aklın ve bilimin ışığında güçbirliği ederek gelirler. Zorbalıkla mücadelede rehberin akıl ve bilim olması gerektiğinin altı önemle çizilmektedir.

Ak Masal Kara Masal'da ise zorbalığa, zorbalığı doğal kabul etmeye neden olan kara masallar ve kara masalcılar, oyunun temel sorununu oluşturur. Ak masallar ve Ak Masalcılar ise bu yanlış kültürlenmeye dur diyebilecek önemli güçler olarak konumlandırılırlar. Kara Masalcı ile Ak Masalcı arasındaki tercihin doğru yapılması sorunu ortadan kaldıracak; zorbalığın olmadığı, herkesin saygı ve sevgiyle bir arada yaşadığı bir dünyaya ulaşılmış olacaktır.

Güneşte On Kişi, Ocak ve **Berberde** adlı oyunlarında geçim sıkıntısına ve geçim sıkıntısının neden olduğu sorunlara eğilir Özakman.

Güneşte On Kişi'de geçim sıkıntısı, kişilerin büyük idealler peşinde koşmalarının önündeki en büyük engellerden biri olarak ele alınır. Biraz daha rahat bir yaşam fırsatının o güne kadar hep geçim sıkıntısıyla yaşamış kişiler için önemli bir çeldirici güç olduğu tespitinin altı özellikle çizilir.

Ocak'ta geçim sıkıntısı yüzünden bunalan aile oyunun temelini oluşturur. Geçim sıkıntısı aile bireylerini arayışa iten, onların bir arada mutlu bir şekilde yaşamalarını zorlaştıran önemli bir sorun olarak ortaya konmaktadır. Bu sıkıntısı ortadan kalktığında sorun ortadan kalkacak gibidir ama ortaya konulan tablodan anlarız ki temel sorun aslında aile bireylerinin birada yaşamak için gerekli paylaşımı gösteremiyor olmalarıdır. Geçim sıkıntısı sorunu çözülünce bütün sorunların çözüleceği zannı bu yüzden ironik bir gülümsemeye neden olur.

Berberde adlı kısa oyunda geçim sıkıntısı kişilerin hayat yarışına yenik başlamalarının temel nedenlerinden biri olarak ortaya konulur. Temel ihtiyaçlarını karşıla-

yamayacak kadar sıkıntı çeken insanlar temel sorunlarını çözmede de ciddi sıkıntılarla karşılaşmakta, hayat yarışında hep gerilerde kalmaktadırlar. Hayatın doğal bir gerçeğidir bu. Fakat kişi hayat yarışına nasıl başlamış olursa olsun, o yarışı nasıl götürmüş olursa olsun yarışın sonu aynıdır. Ölüm başarıyı bireyin kendi hayatı açısından anlamsızlaştıran bir gerçekliktir çünkü.

Özakman özellikle ikinci dönem oyunlarında yönetici sınıfın eleştirisine de yönelir. Tarihsel olayları malzeme yaparak kaleme aldığı dört göstermeci oyununda da temel sorunlardan biri yönetici sınıfın nitelikleridir.

Sarıpınar 1914'te her ne kadar orta kademe yöneticilerin tutum ve davranışları oyunun ağırlığını oluştursa da, asıl sorun üst kademe yöneticilerinin halktan kopuk, kendi erklerine hizmet eden bir devlet düzeni kurmuş olmalarıdır. Bu durum orta kademe yöneticilerinin tutum ve davranışlarını anlamamıza da yarar. Orta kademe yöneticiler devlet çarkını işletmeye, bu çarkın gereklerini yerine getirmeye çalışan devlet görevlileri; üst kademe yöneticilerse yönettikleri halkı tanımayan, mekân tuttukları surlarda yalnızca kendi dünyalarıyla ve bu dünyanın devamlılığıyla ilgilenen kişilerdir. Bu özellikleri dolayısıyla da eleştiri konusu olurlar.

Fehim Paşa Konağı'nda ise Osmanlı sarayının hizmetindeki paşalar konu edilir. Birer devlet adamı olan paşalar da tıpkı **Sarıpınar 1914**'teki üst düzey yöneticiler gibi kendi çıkarını düşünen, halkçılık ya da özgürlükçülük gibi değerleri kendileri için birer kılıf olarak kullanan kişilerdir. Onların yanında yöresinde bir hayat sürdürmek, onlara hizmet etmek de bu zorba düzeni desteklemek, beslemek anlamına gelmektedir. Onurlu bir varoluş şekli olarak görülmez. İnsana değer vermeyen, halkı düşünmeyen, yalnızca kendilerini düşünen paşalar belki hep olacaktır ama aslolan onlara destek verme onursuzluğuna düşülüp düşülmediğidir.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde de üst düzey devlet yöneticileriyle ve onların adamlarıyla karşılaşırız. Konu tarihin gidişidir ve yöneticilerin niteliği tam da bu bağlamda ortaya çıkar. Her şeyin en iyisini kendisinin bildiğini düşünen, hiçbir görüşe, hiçbir bilgiye değer vermeyen yöneticilerin varlığı, tarihin gidişatı bağlamında önemli bir sorundur. Nitekim karşılarına geçip onlara olacaklar konusunda bilgi vermeye çalışan Vakıf Efendi, kimseye laf anlatamadığı gibi sürekli sefil durumlara düşer.

Bir Şehnaz Oyun'da yöneticiler, ödün verme pahasına iyi bir konum elde etme peşine düşen erkeklerdir. Her ne kadar ellerinde bulundurdukları yönetme gücüyle kadın dünyasına hükmetseler de, komik durumlara düşmek dışında herhangi bir sonuç elde edebildikleri görülmez. Ödün vererek de olsa iş yapma, yaptığı bu işle saygın bir konum elde etme çabası, kişiler için olumlu sonuçlar getirmediği gibi toplum için de olumlu sonuçlar getirmemektedir. Her şeyin her geçen gün kötüye gitmesine neden olan bir tutumdur bu. Bu yanıyla da önemli bir sorun olarak seyircinin dikkatini çeker.

Delioğlan'da yönetici sınıf, zalim bir bey ve kâhyalarının varlığıyla ortaya konur. Aslında büyük oranda yönettikleri kişiler sayesinde bulundukları konuma gelen yöneticiler, durmaları gereken yerde durmayıp yönettikleri kişilerin kutsallarına el uzatınca sahip oldukları bütün gücü kaybederler. Sınırsız bir yönetme gücü olamayacağının altı çizilirken bu sınırı koyanların yönetilenler olduğu gerçeğine vurgu yapılır.

Özakman oyunlarında halk olgusu da önemli bir yer tutar. Kurduğu küçük dünyada kendi hâlinde yaşayan ve kıt kanaat sürdürdüğü bu yaşantıya müdahale istemeyen insanlardır onlar. Kutsallarına, sahip olduğu değerlere el uzatılması, üzerlerindeki ölü toprağını atmalarına neden olabilen önemli olaylar olarak ortaya konur.

Sarıpınar 1914'te kendi küçük dünyalarına dokunulmadığı sürece hiçbir yanlışa ses çıkarmayan, fırsat buldukça kendi küçük çıkarlarının peşine düşen bir insan topluluğuyla karşılaşırız. **Fehim Paşa Konağı** ve **Delioğlan**'da ise değerli saydığı şeylere tecavüz edildiğinde canlanan, şahlanan, umulmadık şekiller alan bir insan topluluğuna dönüşür bu topluluk. Dayanışmak suretiyle beklenmedik başarılar elde edebileceklerine özellikle vurgu yapılır.

Sanat ve sanatçı olguları da Özakman'ın en çok üzerinde durduğu konular arasındadır. Sanatın ve sanatçının gücüne inanan bir yazardır Özakman. Konuyla ilgili her oyununda bu inancını ortaya koyar. **Darılmaca Yok**'ta sahnede kendi sorunlarına eğilen oyuncuların ne kadar etkili sonuçlar elde edebileceklerinin altı ironik bir dille çizilir. **Fehim Paşa Konağı**'nda ise kimsenin karşı duramadığı güçlüler dünyasına meydan okuyabilen tek kişi sanatçı Yusuf'tur. Sanatın insanca yaşamanın temel araçları arasında yer aldığını bilen onurlu bir sanatçıdır Yusuf. İtilip kakılsa da sevgiden, barıştan ve onurlu bir yaşamdan yanadır o. **Töre**'de sanat ve eğlence şehirle örtüştürülür. Köyünden ayrı kaldığı süre boyunca İstanbul'da gezip eğlenen Mustafa, orada sanat ve sanatçıyla

karşılaşmış; sanat ve sanatçı sayesinde ölmenin ve öldürmenin yanlışlığını net bir şekilde kavramıştır. Sanatçıları taklit ederek elde ettiği güçle çevresine neşe saçar. Işıltılı, umut dolu bir dünyaya ulaşmıştır sanat yoluyla. Kalpleri kazanması da bu yolla gerçekleşir. Ancak bu şansa sahip olmayanlar ona yaşama hakkı tanımazlar ve oyun doğrunun, iyinin, güzelin galip gelemesinden duyulan üzüntüyle sona erer.

Çocuk oyunu **Ak Masal Kara Masal**'da da sanat ve sanatçı konusuna eğilir yazar. Burada da sanat ve sanatçının gücüne, önemine değinir. Güçlü bir silaha sahip olan sanatçının, silahını insanların iyiliği için kullanmamasının doğuracağı tehlikelere işaret eder. Sanatın insanların iyiliği için kullanılması ise son derece olumlu sonuçlar verebilecek güçte, yandaş olunması gereken önemli bir edimdir.

Bütünüyle sanatın konu edildiği bir diğer oyun da **Ben Mimar Sinan** adlı gençlik oyunudur. Örnek bir sanatçının hayat hikâyesinin, sanat anlayışının ve kişiliğinin ele alındığı oyunda, sanat bağlamında genç seyirciler için rehber olabilecek temel ilkelerin altı çizilir. Kendinden önceki sanatçıların birikimine büyük değer veren, onların üzerine yeni değerler ortaya koyması gerektiğinin bilincinde biridir bu oyunda sanatçı. Olması gerekenin örneklendiği kanaatine varırız.

Cesaretle bir işe girişme ve bunun sonuçları arasındaki ilişki, Özakman'ın en çok üzerinde durduğu konular arasındadır. Yazarın ilk dönem oyunlarında da ikinci dönem oyunlarında da bu konuya sıklıkla rastlamak mümkündür. **Güneşte On Kişi**'de cesaretle girişilen bir işte uygunsuz kültürel arka planın ne derece sorun yaratabileceği üzerinde durulur. **Ocak**'ta, hayatını değiştirme adına cesur bir adım adan Sevda'nın hayatı ve insanları yeterince tanımıyor olması yüzünden yaşadığı olumsuz son dikkat çekicidir. **Hastane**'de kısacık da olsa daha iyi yaşayabilmek için biraz cesaret gerektiğine vurgu yapılır ama sonucu ölüm olan bir cesarettir bu. Ölüm riskini göze almaktansa kötü şartlarda uzun bir yaşantı sürmeyi yeğlemektedir insanoğlu. **Karagöz'ün Dönüşü**'nde, Hacivat'ın, eski dostu Karagöz'le görüşebilmek için çıkarlarından biraz olsun taviz verebilmesi gerekmektedir ama artık çıkarlarının tutsağı olmuş olan Hacivat'ın bu cesareti göstermesi de, eski dostuna kavuşması da mümkün görünmemektedir.

Fehim Paşa Konağı'nda cesaret, sevdiğinden ve payelerden vazgeçebilme gücü olarak ortaya konur. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde arşiv şefi Vakıf tarihi değiştirmeye cesaret eder ama konuyu hafife alması onu komik durumlara düşürecektir. **Bir Şeh-**

naz Oyun'da cesaret sevdiğini haykıra haykıra söyleyebilme, gerektiğinde sevdiğinden vazgeçebilmedir. **Töre**'de ise mutluluğu, barışı sağlamanın önündeki tek koşuldur. Düşman ailelerin gençlerinin bir araya gelebilmesi için epey büyük bir cesaret gerekmektedir ve bu cesareti açık yüreklilikle ortaya koyanlar arasında ne yazık ki erkekler yoktur. Mutluluk da, barış da bir türlü ulaşılamayan hayaller olarak kalır bu yüzden. **Delioğlan**'da aklın ve bilimin ışığıyla taçlandırılan cesaret, masal köyü halkını başarıya, masal dünyası insanlarını da mutluluğa götürür. Cesaretin olumlu sonuç getirmesinin koşulu genel hatlarla da olsa bu oyunda sunuluyor gibidir.

Ben Mimar Sinan'da ise dünyanın en büyük sanat eserlerinden birini aşmanın yolu, cesareti bilimle ve çalışkanlıkla taçlandırmak olarak ortaya konur. Kendinden önceki bütün büyük sanatçıları saygıyla etüd eden Mimar Sinan, pek çoklarının emekli olmayı düşündüğü yaşlarda gece gündüz çalışarak belli bir başarıyı yakalayabilmiş; kendinden öncekileri ancak bu yolla aşabilmiştir. **Delioğlan**'daki yaklaşımın benzeri bir yaklaşımdır bu.

Özakman'ın toplum tarafından dışlanmış insanlarla ilgilendiği iki oyununda da konuya farklı bir gözle baktığını görürüz. **Duvarların Ötesi**'nde toplumun suçlu saydığı ve dışladığı kişilerin yaşanan sorunlardaki suçluluk paylarını sorgulayan yazar, **Bir Şehnaz Oyun**'da erkek egemen kültür tarafından namussuzlukla suçlanan hayat kadınlarının gerçekte bu suçlamayı hak etmediklerini ortaya koyar.

Kanaviçe ve **Paramparça**'da kişinin doğasıyla barışık olması sorununa eğilir yazar. **Kanaviçe**'de doğasıyla barışık yaşamayan, erkekten uzak durmayı seçerek hayatını yaşanmaz hâle getiren kadınlar eleştirilirken **Paramparça**'da kendi doğasının bir parçası olan cinselliğiyle barışık olamayan insanın kadın erkek ilişkisi bağlamında ne derece ciddi sorunlar yaşayacağı ortaya konulur.

Özakman oyunlarında çıkarcılık sorunu da önemli bir yer tutar. **Karagöz'ün Dönüşü**'nde çıkarlara tutsak yaşamanın dostluğun, barışın, sevginin, kardeşliğin önünde ne derece büyük bir engel olduğu üzerinde duran yazar, **Fehim Paşa Konağı**'nda çıkar temelli yaşayan insanların niteliklerini ortaya koyar. Bir takım yalanlar söyleyerek halkın tepesine oturmayı başaran devlet adamlarıdır bunlar. Yalanlarını sonsuza dek sürdüremediklerinden elde ettikleri konumlarını kaybederler belki ama zihniyetleri her zaman iktidardadır. **Bir Şehnaz Oyun**'da da çıkarları için alçalabilen yöneticiler/kamu görevli-

leri konu edilir. Kişiler kalıcı değildir belki ama çıkarları için alçalabilen kişilerden oluşan yöneticiler topluluğu kalıcı gibi görünmektedir.

Özakman'ın oyunlarında üzerinde durduğu konulardan biri de dostça ve insanca yaşam sorunudur. **Karagöz'ün Dönüşü** ve **Fehim Paşa Konağı**'nda bu konuya eğilen yazar, çıkar odaklı yaşam anlayışını dostça ve insanca yaşantının önündeki en büyük engel olarak görür. **Karagöz'ün Dönüşü**'nde çıkarlarının peşine düşmüş olan Hacivat eski dostuyla bir araya gelemezken **Fehim Paşa Konağı**'nda Yusuf cesur tutumu sayesinde çıkar dünyasından uzak kalmayı, uzak kalabilen küçük bir insan topluluğu oluşturmayı başarır. Dostça ve kardeşçe yaşamaya aday küçük bir gruptur bu. Başarısının anahtarı ise mütevazı bir cesarettir.

Özakman'ın en çok ilgilendiği konulardan biri de düşünüş şekilleri ve bunların sonuçlarıdır. İlk dönem oyunlarında da, ikinci dönem oyunlarında da sıklıkla rastlanan bir ilgi alanıdır bu.

Pembe Evin Kaderi'nde modern yaşantının mutluluk getireceğini düşünen orta ve genç kuşak aile bireylerine rastlarız. Düşüncelerini hayata geçirmek suretiyle anlarlar ki bu yolla mutlu olmaları mümkün değildir.

Güneşte On Kişi'de güç odaklarına savaş açarak iyi bir gazetecilik örneği sergilenebileceği düşüncesi, gerçekte tiraja yönelik bir yaklaşım olduğundan ve kamu yararı içermediğinden başarı getirmez.

Duvarların Ötesi'nde bir suçu muhakeme ederken tek bir suçlu arama eğilimi, suçlunun tek yahut birkaç kişi olduğu düşüncesi, toplumun kendi içinden birilerini dışlaması dışında bir sonuç getirmemiş görünmektedir.

Kanaviçe'de artık zamanını doldurmuş bir hayat anlayışına, bir düşünüş şekline sarılmanın getirdiği olumsuz sonuçlar kara mizah yoluyla ortaya konur.

Ocak'ta daha iyi bir gelire sahip olmak suretiyle bütün sorunlarını çözebileceğini, ailesini bir arada tutabileceğini düşünen bir babayı görürüz. Düşünce sahibinin daha iyi bir gelir için çırpınması dışında sonuç doğurmayan hayalperest bir düşünüş şeklidir bu.

Darılmaca Yok adlı kısa oyunda 'sanat için sanat' anlayışıyla iyi bir tiyatro yapmanın imkânsızlığı ortaya konurken **Berberde** adlı kısa oyunda hayata hükmedebileceğini düşünmenin yanlışlığına vurgu yapılır.

Sarıpınar 1914 ve **Bir Şehnaz Oyun**'da devleti yönetenlerin düşünme şekilleri konu edilir. **Sarıpınar 1914**'te kamu görevlilerinin diledikleri gibi davranamayacakları, her şeyi kuralına uygun yapmaları gerektiği düşüncesinin halk yararına olmayan bir tutum olduğu tespiti yapılırken, **Bir Şehnaz Oyun**'da taviz vererek daha iyi bir konum elde edilebileceği, birilerinin dostluğunun kazanılabileceği düşüncesinin alçalmaktan başka bir işe yaramadığı tespitinin altı çizilir.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde tarihin akışının tarih bilgisiyle değiştirilebileceği düşüncesinin, bu düşünceyle hareket eden birini ne kadar zor durumda bırakabileceği üzerinde durulur.

Özakman oyunları arasında kadın ve erkek kimliklerini ele alan oyunlar da önemli bir yer tutar. İlk dönem oyunlarından **Kanaviçe** ve **Paramparça**'nın ikinci dönem oyunlarından **Bir Şehnaz Oyun** ve **Töre**'nin bu konuya değinen oyunlar arasında yer aldığını görüyoruz. **Kanaviçe**'de kadın ve erkek ilişkisinin doğal bir ilişki olduğu, her iki cinsiyetin de birbirine ihtiyaç duyduğu gerçeğinin üzerinde durulurken **Paramparça**'da cinsel sorunların kadın ve erkek üzerindeki yıpratıcı, huzursuz edici etkilerine değinilir.

Bir Şehnaz Oyun ve **Töre**'de ise kadın kimliğinin yüceltilmesi dikkat çekicidir. Namussuz denerek aşağılanan hayat kadınlarının, kendilerini namus ehli kibar beyefendiler olarak adlandıran erkekler karşısında çok daha onurlu kaldığı tespiti **Bir Şehnaz Oyun**'un temelini oluşturur. **Töre**'de ise kadın cinsiyetinin erkek cinsiyetine oranla barışa daha yatkın olduğu, olmazmış gibi görünen barış için kadınların daha cesur olabileceği tespitleri dikkat çekicidir.

Davranışların niteliklerinin ortaya konması da Özakman oyunlarında karşılaştığımız temel eğilimler arısındadır. İnsan davranışlarını bilinç, edep, terbiye, görgü bağlamında değerlendiren yazar, sorunlara neden olan yanlışlığı da bu bağlamlarda ortaya koyar.

Pembe Evin Kaderi'nde büyüklerine ve geleneksel değerlerine hak ettikleri saygıyı göstermeyen orta ve genç kuşağın nitelikleri davranışları yoluyla ortaya konur-

ken, **Bir Şehnaz Oyun**'da insan davranışları onur bağlamında ele alınır. Erkeklerin sürekli olarak onursuzca davrandığı oyunda kadınların her türlü olumsuzluğa rağmen daha onurlu davranışlar göstermeleri dikkat çekicidir.

Yazarın, çocuk ve gençlik oyunlarında, seyircisinin dikkatini insan davranışlarına yönelttiğini tespit etmek mümkündür. **Ak Masal Kara Masal**'da masalcılar yalnızca masallarıyla değil kişilikleri ve davranışlarıyla da ortaya konur. Ak Masalcı'nın çevresindekilere karşı son derece zarif ve saygılı davranması, bununla birlikte Kara Masalcı'nın bu niteliklerden yoksun olması anlamlıdır.

Bir gençlik oyunu olan **Ah Şu Gençler** bütünüyle davranış kusurları üzerine kuruludur. Birinci perdede yetişkinlerin davranış hataları üzerinde duran oyun, ikinci perdede de gençlerin davranış hataları üzerinde durur ve iki grup arasında bir uzlaşı noktası bulunması için zemin hazırlamaya çalışır. Uzlaşıdan daha önemlisi ise sevgi ve hoşgörüdür. Sorunların çözümünün sevgi ve hoşgörüden geçtiği tespitine vurgu yapılır.

Ben Mimar Sinan'da ise büyük sanatçı Mimar Sinan'ın hayatı anlatılırken karşılaştığı sorunların çözümü sırasında hayata geçirdiği olumlu tutum ve davranışların altı çizilir.

Bir varlığın gerçek mahiyetiyle karşılaşma durumunun ele alındığı **Kardeş Payı** ve insanlarla ilişkide sevgi ve hoşgörüyü temel alan **Ah Şu Gençler,** Özakman oyunları arasında istisnai nitelikleriyle dikkat çeken oyunlardır. **Kardeş Payı**'nda sekiz on yaş civarında iki küçük çocuğun babalarına özenirken silaha özenmeleri, ardından silahın öldürücü bir alet olduğu gerçeğiyle karşılaşıp ondan vazgeçmeleri birkaç dakikalık kısa bir hikâye ile verilir. Oyun neredeyse bir karşılaşmadan ibarettir. **Ah Şu Gençler** ise gençler ve ebeveynleri arasındaki sorunları ortaya koymakla birlikte, sorunların çözümünde sorunlara neden olan davranışları ortadan kaldırmayı önermek yerine sevgi ve hoşgörüyü ön plana çıkarmasıyla diğer Özakman oyunlarından ayrılır.

Özakman oyunları, içerik bakımından değerlendirildiğinde birtakım ortak özellikler gösterirler. Yazar, hangi konuyu ele alırsa alsın, kişilerin düşünüş yahut davranış özellikleri üzerinde durma eğilimi göstermektedir. Düşünüş ve davranışlar kimi zaman kimlikle açıklanırken kimi zaman da kültürel arka planla açıklanır. Oyunlarda aşka, sanata ve sanatçıya, halka ve halka özgü değerlere övgü düzüldüğünün tespiti, yazarın yandaş olduğu değerleri ortaya koyması bakımından son derece önemlidir.

3.2. Turgut Özakman Oyunlarında Kurgu

Dramatik eserlerde kurgunun temel belirleyicilerinden biri çatışmadır. Çatışma gelişim ilişkisi ise kurgunun ana hatlarını ortaya koyar. Özakman oyunlarına çatışma açısından baktığımızda, birinci dönem oyunlarıyla ikinci dönem oyunlarının kendi içlerinde benzerlikler gösterdiğini görürüz. Yazar birinci dönem oyunlarında, ağırlıklı olarak, kişi yada kişilerin kendi gerçeklikleriyle çatışması üzerinde durmuştur. Bu çatışma kimi zaman kişinin hayalleri yüzünden, kimi zaman bir isteği/beklentisi yüzünden, kimi zaman bir iddiası yüzünden, kimi zaman gerçekliğini yitirmiş bir var oluş şekli yüzünden ortaya çıkar. Finalde ise genellikle gerçekliğin önemine, gerçekliğin belirleyici olduğu tespitine vurgu yapılır. Gerçeklikse kimi zaman -**Güneşte On Kişi**, **Duvarların Ötesi** gibi oyunlarda görüldüğü üzere- acı, kahredici, olumsuz; kimi zamansa -**Kanaviçe**'de görüldüğü üzere- olumludur. Kimi zamansa, **Paramparça**'da olduğu gibi, çatışan taraflardan herhangi birinin yeğlenmediği, yalnızca bir durum tespiti yapılarak tarafların sorumluluk paylarının (gerçekliğin) titizlikle ortaya konduğu görülür.

Özakman'ın ikinci dönem oyunlarında ise daha çok iki farklı dünya görüşünün karşı tarşıya getirildiği, çoğunlukla da birinden yana tavır alındığı görülür. Yalnızca **Ah Şu Gençler** adlı oyununda bir istisna ile karşılaşırız. Gençlerle yetişkinler arasındaki sorunları ele alan yazar, herhangi bir taraftan yana tavır almak yerine her iki tarafı da kusurlu bularak yaşanan sorunların çözümünde sevgi ve hoşgörüyü reçete gösterir.

Yazarın birinci dönem oyunları arasında yer alan **Karagöz'ün Dönüşü** ve **Berberde** adlı oyunları, çatışmanın şekillenişi bakımından ikinci dönem oyunlarıyla benzerlikler gösterirken; ikinci dönem oyunları arasında yer alan **Sarıpınar 1914** ile **Resimli Osmanlı Tarihi** adlı oyunları da birinci dönem oyunlarıyla benzerlikler gösterir.

Yazar, ilk oyunu **Pembe Evin Kaderi**'nde, hayal dünyasında yaşayan, gerçeklikle bağları zayıf oyun kişilerini geçici bir süre kendi gerçekliğinden (yaşama koşullarından ve alışkanlıklarından) koparark kendi gerçeklikleriyle barıştırır. Oyunda yaşlıların temsil ettiği değerler gerçekte gençlerin de yetiştiği, şekillendiği ortamın niteliklerini temsil etmektedir ama gençler, son dönemin moda değerleri yüzünden başka bir dünyaya (tanımadıkları bilmedikleri bir dünyaya, bir bakıma hayal dünyasına) yönelerek bu dünyanın (hayallerinin), kendi gerçekliklerine uygun olmadığını anlarlar. Geleneksel

olanla açıklanabilecek olan yaşama koşulları ve alışkanlıkları (gerçeklik) oyunun sonunda galip gelir.

Güneşte On Kişi'de ise bir hayalin peşine düşen bir grup gazeticinin kendi gerçeklikleriyle (yoksullukla, iyi yetişmemişlikle) çatıştıkları konu edilir. Gerçekte egemen güçlerle mücadelede son derece donanımsız olan bu gazeteciler, -sözde kamu adına- bu güçlerin foyasını açığa çıkarmayı denerler ama bunu nasıl yapacaklarını çok da iyi bilmediklerinden (bunun için yetiştirilmiş olmadıklarından, koşulları buna elverişli olmadığından) girdikleri mücadelede yenik düşerler. Kahramanlığa soyundukları hâlde kahraman olmak için gerekli hiçbir vasfa sahip değillerdir çünkü. Çıkar çevreleriyle mücadele fikrini ortaya atan Kenan, kısa sürede bu çevrelerin tuzağına düşer ve ellerinde oyuncak olur. Onun bu öngörüsüzlüğü, onunla aşağı yukarı aynı niteliklere sahip olan yandaşlarının da başarısızlığı anlamına gelmektedir.

Duvarların Ötesi'nde kendi toplumu tarafından suçlu ilan edilen dört mahkûmun suçsuz oldukları iddiasıyla kendilerini ifade etmeye çalışmaları ve kendilerini suçlu sayan toplum karşısında yenik düşmeleri süreci anlatılır. Oyun suç ve suçlu kavramları üzerine kapsamlı bir tartışma da içerir. Suç, yapısı gereği bütün toplumu ilgilendiren, bütün toplumun sorumluluğunda bir olgu iken, suçu ortadan kaldırmak yerine kendi içinden birini suçlu ilan etmeyi seçen toplumun bu tutumundan vazgeçmesi olası görünmediğinden, suçlu sayılan kişilerin suçun tek sorumlusunun kendileri olmadığını anlatmaları da olası görünmemektedir. Nitekim oyunun sonunda mahkûmları dinlemeye yanaşmayan toplum onları bulundukları yerde öldürmeyi tercih eder; böylelikle suçlular koşullarına (varoluş alanları olan toplumlarına) yenik düşmüş olurlar. Suçun tartışılması süreci suçlu saydıklarımızın gerçekte o kadar da suçlu olmadıklarının, hepsinin tıpkı dışarıdakiler gibi insanlar olduklarının ortaya konulması süreciyle birlikte gelişir. Gerçekliğin bu yanını (suçluların da birer insan oldukları gerçeğini) hiçbir zaman dikkate almayan toplum oyunun sonunda suçlu durumuna düşürülür. Toplum suçludur belki ama çoğunluğu oluşturduğundan son sözü söyleyen de o olur.

Kanaviçe'de ise tıpkı **Pembe Evin Kaderi**'nde olduğu gibi gerçeklik, gerçekliği oluşturan taraf olumlanır. Oyunda çatışmanın bir tarafında evin büyüğü üç kız kardeş, diğer tarafında ise evin kızı vardır. Evin büyükleri artık çağını doldurmuş değerleri savunuyor olmaları yüzünden kusurlu tarafı oluşturur. Hayal dünyasında yaşamaktadır-

lar bir bakıma. Evin kızı ise modern dünyanın değerlerini benimsemiş ve sağlıklı bir şekilde hayata geçirmiş olması bakımından olumlanan taraftır. Genç kız, hayatı algılayışıyla hayata ve insani olana daha yakındır. Evin büyüğü kadınlarsa artık geçerliliklerini ve insani yanlarını yitirmiş görünmektedir. Nitekim gücünü çağdaş değerlerden ve sağduyudan alan genç kız sevdiği delikanlıyla evlenmeyi başarır; hayal dünyasında yaşayan yaşlılarsa ölüme mahkûm bir şekilde yaşamak durumundadırlar.

Ocak'ta da yedi kişilik bir ailenin kendi gerçekliğine yenik düşüşü konu edilir. Geleneksel değerlerle ve yoksulluk içinde yaşayan aile, çocuklarının bireysel kurtuluş hayalleri yüzünden dağılma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Ailenin gençleri bireysel kurtuluş hayalleriyle yaşamaktadırlar ama kurtuluş mücadelesi için gerekli donanıma da sahip değillerdir. Yoksulluklarının nedeni bu yoksulluğa çözüm üretememeleridir belki ama yoksulluğa çözüm üretememelerinin nedeni de yoksulluklarıdır bir bakıma. Bu kısır döngü ile oluşan yaşam koşulları, hayallerine ulaşmalarında onlara engel olacak gibi görünmektedir. Nitekim sevdiği oğlanla kaçarak hayallerinin peşine düşen Sevda, gerçeklik karşısında son derece cılız kaldığını fark edip bir sığınak olan evine geri dönüşüyle gençlerin evlerinden ayrılmaları hâlinde neyle karşılaşacaklarının örneğini oluşturur gibidir. Yoksulluk içinde yaşayan ve geleneksel değerleri benimsemiş olan aile kendi gerçekliğini değiştirmek için hiçbir formül üretemediğinden aynı evde hayaller kurarak yaşamayı sürdürmek durumundadır. Finalde gerçekleşen de budur. Mücadele için gerekli donanıma sahip olmayanlar gerçeklik karşısında yenik düşmektedirler bir bakıma.

Paramparça'da kendi sorunlarını çözemeyen, bu yüzden kendilerince bir yaşam sürdüren karı-kocanın gerçek dünya karşısında yenik düşmelerine tanık oluruz. Edindikleri yanlış kanaatler yüzünden cinselliği kendi doğallığı içinde yaşayamayan Jale ve Süha'nın içinde bulunduğu durumun olumsuzluğu, cinselliği kendi doğallığı içinde yaşayabilen Yelda ve Ayşim'le karşı karşıya gelmeleri üzerine net bir şekilde ortaya çıkar. Oyunda cinselliği doğallıkla yaşayamayan kadının kendince bir takım yalanlara sığındığı, erkeğinse kendisine kadınsız bir dünya kurmaya çalıştığı görülür. Ancak yalanlara sığınma durumu da, kadınsız bir dünya kurma formülü de cinselliği bütün doğallığıyla yaşayan iki kadın karşısında yenik düşer. Sorununu çözmeyi başaramayan çift oyunun sonunda daha da sorunlu bir hâl alır. Böylelikle sorun, yeni bir boyut ka-

zanmasıyla, daha doğru ve daha kapsamlı bir şekilde ortaya konulmuş olur. Nitekim oyun da temelde yaşanan sorunun ne olduğuyla ilgilenmektedir.

Özakman'ın beş kısa oyunundan üçünde yine aynı çatışma şeklinin konu edildiği görülmektedir. **Hastane**'de, daha iyi yaşama hayali kuran bir grup hastanın, hayalini kurdukları bu dünya için gerekli riski alamayışları ve niteliksiz bir yaşam sürme pahasına daha risksiz olana yönelmeleri konu edilir. İnsanlığın temel açmazlarından birine vurgu yapılmış olmaktadır böylelikle. Daha iyi bir dünya ülküsü, hayali bu hayal uğrunda risk alamayanlar için mümkün değildir ve insanoğlu genellikle bu eğilim içindedir. Kendi gerçekliğine de yenik düşmüş olmaktadır böylelikle.

Kardeş Payı'nda ise bir varlığa yüklenen hayali mahiyetin yerini gerçek mahiyetine bırakması konu edilir. Babalarının tüfeğine sahip olmaları hâlinde kazançlı çıkacaklarını düşünen iki kardeş, babanın ölümüne neden olması üzerine sahipliğine özendikleri tüfeğin gerçek mahiyetiyle karşılaşmış olurlar ve yüz yüze geldikleri bu gerçeklikten hoşlanmadıkları için de tüfeğin kendisinden uzaklaşma yolunu seçerler. Nesnenin (tüfeğin) gerçek mahiyetiyle karşılaşma onunla ilgili hayallerin anında ortadan kalkmasına neden olur. Bu da tüfeğin hayali mahiyetinin gerçek mahiyetine yenik düşmesi anlamına gelmektedir. Bir nesnenin gerçek mahiyetiyle karşılaşmanın hikâyesi diye özetleyebileceğimiz oyun Özakman oyunları arasında en yalın kurguya sahip olmasıyla dikkat çekmektedir.

Darılmaca Yok'ta ise olmadık bir hayale kapılan bir grup gencin bu olmadık hayali gerçekleştiremeyişleri konu edilir. "Sanat için sanat" anlayışıyla iyi bir oyun sahnelemek isteyen bir grup oyuncu genç, sahnelemeye çalıştıkları her yeni oyunda bir şekilde kendi hayatlarından hareket edince amaçlarına bir türlü ulaşamazlar. Kendilerinden hareket etmeleri demek kendi sorunlarını sahneye taşımaları demektir ve "sanat için sanat" anlayışına uygun bir durum değildir bu. "Sanat için sanat" anlayışının bir hayalden ibaret oluşu, iş sanat olunca gerçekliğin galip geleceği yargısı vurgu alır. Oyun sorunları ele almaktan uzak bir sanat anlayışını ("Sanat sanat içindir" anlayışını) sözde yüceltse de oyun boyunca kullanılan ironik dil, bunun aslından mümkün olamayacağını, üstün olanın sorunlarla, insana özgü olanla ilgilenen bir sanat anlayışı olduğunu ortaya koyar.

Yazarın **Sarıpınar 1914** ve **Resimli Osmanlı Tarihi** adlı oyunları her ne kadar yazarın birinci dönemine ait olmasa da, çatışma ve olayların gelişimi ilişkisi bakımından birinci dönem oyunlarıyla benzerlikler gösterirler.

Sarıpınar 1914'te devletin günün birinde bir Anadolu kasabasıyla ilgileneceği, ona elini uzatacağı hayali, bürokratların var olan yönetim anlayışını sürdürme sorumluluğuyla hareket edişlerine (egemen gerçekliğe) yenik düşer. Deprem oldu mu, olmadı mı tartışmalarıyla başlayan oyun, depremle birlikte ortaya çıkan gelişmeleri (devletin yardım elini uzatması durumunu) halkın lehine değerlendirip değerlendirmeme tartışmasıyla şekil alır. Gelişmeleri halkın lehine değerlendirmek güzel bir hayaldir belki ama orta ve alt kademe devlet yöneticilerinin görev anlayışlarına ters bir durumdur bu. Temel sorumluluklarının devlet gemisini yürütmek olduğunu bilen kişilerdir onlar. Bu öylesine baskın, öylesine güçlü bir eğilimdir ki gelişmeleri halkın yararına değerlendirmeye çalışan Mühendis ve Doktor'un, bu gelişmelerden nasiplenmeye çalışan halkın esamisi bile okunmaz. Nitekim devlet gemisini yürütme görevi (egemen gerçeklik) ağır basar ve gelişmeleri halkın yararına değerlendirme hayali bir arpa boyu yol kat edemeden sona erer. Halka hizmet üst düzey devlet yöneticileri için de önemli bir husus olmadığından ihtiyaçlar (asıl gerçek) bir yana bırakılır ve devlet çarkını kurallarına uygun bir şekilde işletmek dışında herhangi bir kaygı gütmeyenler oyunun sonunda madalyayla ödüllendirilirler. Zaten halka hizmet için kurulmamış olan devlet gemisi yara almadan kurtulmuştur çünkü.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde ise tarihin kötü gidişine dur diyebilme hayali kuran bir yarı aydının tarihin oluş sürecine (gerçekliğe) yenik düşmesi anlatılır. Tarih olması gerektiği gibi değil, olabileceği gibi olmaktadır çünkü. Onu oluşturan şey bilinç değil, yaşayan insanların kaygıları, beklentileri, çıkarları, zanları ve alışkanlıklarıdır. Olacakları bilen birinin bile(!) olacaklara hükmetmesi, onları temelinden değiştirmesi mümkün değildir. Her ne kadar olacakları bilse de bir bireydir o ve büyük bir ırmak olan tarihin içinde kaybolup gitmemesi mümkün değildir. Burada da acımasız gerçeklik (toplumun, insanlığın gerçekliği) belirleyicidir.

Görüldüğü gibi kişinin kendi gerçekliğiyle çatışması durumunun ele alındığı bu oyunlarda gerçeklik her zaman üstün gelmektedir. Çoğunlukla sevimsiz gerçeklerdir bunlar. Karşılarında yer alan ve başka bir şeyi (hayali, isteği, ideali, beklentiyi) gerçek-

liğe egemen kılmaya çalışanlar şu ya da bu nedenle (kimi zaman yetersizlikleri, kimi zaman çaresizlikleri, kimi zaman korkaklıkları, kimi zaman hazır olmamaları yüzünden) bu acı gerçeğe yenik düşmekten kurtulamazlar. Gerçeğin olumlu bir şekilde yer aldığı **Pembe Evin Kaderi**, **Kanaviçe** ve **Darılmaca Yok** adlı oyunlar ise bu yaklaşımın dışında kalır. **Pembe Evin Kaderi**'nde oyun kişileri için uygun olan, gerçekte alışık oldukları geleneksel yaşam şeklidir ve bu yaşam şekli karşısındaki yenilgi olumsuz bir son değildir. Aynı şekilde **Kanaviçe**'de de modern yaşam şekline tutunan genç kız evin yaşlıları karşısında ayakta kalmayı, onların zamanını doldurmuş yaşam şekilleri karşısında galip gelmeyi başarır. **Darılmaca Yok**'ta ise kendi gerçekliklerinden kaçmaya çalışan oyuncu grubunun sözde başarısızlıkları ele alınır. Kendi gerçekliklerinden kaçmaları doğru değildir çünkü kendi gerçekliğiyle barışık olmayan sanatçının sanat (tiyatro) yapması mümkün değildir. Söz konusu olan sanatsa eğer sanatçının kendi gerçekliğinden hareket etmesi tek sağlıklı yoldur. Böyle bir koşulda gerçekliğe yenik düşme tabiri ancak ironik bir mahiyetle açıklanabilir. Nitekim oyunun (kurgusunun) belirleyici unsurlarından biri ironidir.

Özakman'ın oyun yazarlığının ikinci döneminde görülen çatışma anlayışı yazarın birinci dönemine ait iki kısa oyunla başlar. **Karagöz'ün Dönüşü** ve **Berberde** adlı oyunlardır bunlar.

Karagöz'ün Dönüşü'nde bir halk adamı olan Karagöz'le her devrin adamı, kalem erbabı Hacivat'ı ellili yıllarda yeniden karşı karşıya getirir Özakman. Bu karşı karşıya gelişte her ikisinin de kişilik özellikleri daha net çizgilerle ortaya konur ve Karagöz'ün dostluk teklifini kabul etmeyen, dostluk yerine kendi çıkarlarını önemseyen Hacivat olumsuz bir figür olarak değerlendirilir. Söz konusu olan dostluktur ve Hacivat'ın dünyasında dostluğa yer olmadığı Karagöz'ün yeniden bir arada yaşama teklifiyle ortaya çıkar. Dostluğu ve sevgiyi önemsemeyen, insana değer vermeyen, çıkarlarının peşinde, bencil bir adamdır Hacivat. Nitekim bu özelliğinin bir sonucu olarak yeni devirde de aranan adam olmuş, elde ettiği çıkarlarla güçlenerek halktan daha da uzaklaşmıştır. Oyunun sonunda anlaşılır ki bu ikilinin artık bir araya gelmesi mümkün değildir.

İki hayat anlayışının temsilcilerinin yan yana getirilmesi ve aralarından birinin bir nedenle olumsuzluk kazanması durumu **Berberde** adlı oyunda da görülür. Hayatı kendi ellerinde tuttuğunu, hayata hükmedebildiğini zanneden müşteriyle hayat mücade-

lesinde yenik düştüğünü kabullenmiş biri olan berberi, berberin dükkânında karşı karşıya getirir Özakman. Fakat beklenmeyen bir şey olur ve hayata hükmetme telaşıyla berbere de hükmetmeye çalışan, övünmek adına hayat karşısındaki "başarılarını" art arda sıralayan zengin müşteri, tıraşın ortasında oturduğu koltukta can verir. Müşteri her ne kadar hayata hükmettiğini, hayatındaki her şeyin kendi istediği gibi gittiğini iddia etse de ölüm karşısında herhangi biri konumuna düşmüştür. Berber koltuğunda gerçekleşen ölüm bu gerçeği bütün katılığıyla ortaya koyar. Oyun boyunca tanıdığımız iki farklı hayat anlayışından biri böylelikle değerden düşmüş olur.

Yazar ikinci döneminde, iki farklı hayat anlayışını karşı karşıya getirmek suretiyle bir oyun kurma yöntemini ilk olarak **Fehim Paşa Konağı**'nda kullanır. Hayatın merkezine kaba gücü, zorbalığı koyanlarla aşkı, sevgiyi, kardeşliği koyanı karşı karşıya getiren bu oyun, birinci grubun olumsuzluğunu açığa serişiyle özel bir önem kazanmaktadır. Bu grupta halkçı olduğunu, özgürlükçü olduğunu söyleyerek kendini gizleyen kişiler vardır çünkü. Onların gerçek kimliğini ortaya çıkaran, muhtelif vesilelerle kendi iddialarıyla yüzleşmeleri olur. Halkçı olduğunu iddia eden Fehim Paşa kızını halktan birine vermek durumunda kalınca gerçek kimliğini gizleyemez hâle gelir. Özgürlükçü olduğunu iddia eden Deli Suat Paşa ise rakiplerini eleme telaşı içindedir ve Yusuf'a bu telaşla yakınlaşır. Rakiplerine yaşama şansı tanımayan bir özgürlükçünün gerçek kimliği, niteliği ortaya çıkarılmış olur böylelikle. Bu iki güç karşısında dimdik durmayı başarabilense eşiyle dostuyla, karınca kararınca yaşamayı seçmiş olan aşk ve dostluk adamı Yusuf'tur. Başlangıçta çevresindekiler dâhil kimse ondan yana olmasa da o, zorbaların gerçek kimliğinin ortaya çıkmasıyla hiç değilse yakın çevresinin teveccühünü kazanmayı başarır. Bir halk çocuğudur çünkü Yusuf; halk kültürüyle beslenmekte, yaşamaya çalışırken halka yaslanmayı tercih etmektedir. Oyunun sonunda, iktidarı ele geçiren "hürriyetçilerin" gerçek kimliklerinin ortaya konulmasıyla tarafların kimlikleri iyiden iyiye netlik kazanır ve seyirci de tıpkı oyundaki kimi karakterler gibi aşktan, sevgiden, kardeşlikten yana tavır alan sanatçı Yusuf'un yanında yer almak durumunda kalır.

Bir Şehnaz Oyun'da da benzer bir düzenlemeyle karşılaşırız. Oyunda erkek dünyasıyla kadın dünyası bir araya getirilir. Kendini her fırsatta yücelten erkek dünyası gerçekte çıkarcı, ilkesiz ve omurgasızken erkekler tarafından her fırsatta aşağılanan kadınlar (hayat kadınları) –mesleklerinden kaynaklanan kimi alışkanlıkları bir yana- erkeklere nazaran çok daha ilkeli, çok daha omurgalı ve çıkar gözetmeden sevebilen kişi-

lerdir. Erkekler dünyasının bu özelliklerini görünür kılan gelişme ise 1914 yılındaki Osmanlı Devleti bağlantılı uluslar arası siyasi ilişkiler olur. 1. Dünya Savaşı'nın başlamasıyla Osmanlı Devletini kendi yanına çekmeye çalışan emperyalist güçler Osmanlı erkeklerinin onur sınavından geçmelerine neden olacak, söz konusu güçler karşısında dik durmayı başaramayan devlet görevlilerinin tutum ve davranışları genel olarak Osmanlı erkeğinin girdiği sınavdaki başarısızlığını ortaya koyacaktır. Kendini bilgili, akıllı, her şeyin hâkimi sayan İstanbullu erkekler emperyalist güçler karşısında dik durmayı beceremezler ve onlarla ilişkilerinde sürekli taviz vermek durumunda kalırlar. Bu tavizlerinden biri de ülkenin kadınlarını bu ülkelerin askerlerinin hizmetine sunmak olur. Fakat bunda da o kadar alçalırlar ki bu alçalma karşısında şaşkına dönen hayat kadınları bile kendiliklerinden onur mücadelesine girme ihtiyacı duyarlar. Oyunun başında erkekler kibar, zarif, beyefendi; kadınlar aşüfte, şıllık, süprüntü iken oyunun sonunda her şey tersine döner ve aşüfte, şıllık, süprüntü zannedilenler kibar, zarif ve beyefendi olanlara ders vermek durumunda kalırlar. Değişen bir şey yoktur belki ama yaşanan bu süreç seyircinin erkek dünyasını tanımasına, böbürlenmeyle dolu bu dünyayı yeniden değerlendirmesine neden olur. **Fehim Paşa Konağı**'ndaki paşalar gibi burada da İstanbullu erkekler (devletin yöneticileri de dâhildir bunlara) sınava girerler ama oyun sayesinde bilinçlenen seyircinin sınavından geçmeleri mümkün görünmez.

Erkeklerin karşısına kadınların konulduğu bir başka oyun da **Töre**'dir. Burada da kan davasından yana tavır alan erkeklerle aşktan, sevgiden, barıştan yana tavır alan kadınlar karşı karşıya getirilir. Kan davası töresinin doğal bir sonucu olarak ölmek ve öldürülmek için yetiştirilmiş olan erkekler, bu tutsak edici durumu aşıp barıştan, aşktan, sevgiden yana tavır alamazlar. Oyun kan davası yandaşlarının kendiliğinden ortaya çıkan galibiyetiyle sonuçlanır ama yücelen, aslında aşkı, sevgiyi, kardeşliği yücelten, bu uğurda kan davalısıyla/düşmanıyla barışmayı göze alabilen kadınlar olur. Barış için ellerinden geleni yapan kadınlar erkeklerin katı tutumu yüzünden zafere ulaşamamışlardır çünkü. Oyunun sonunda gerçekleşen öldürme eylemi seyircinin erkeklerden uzaklaşmasına, barış için, kardeşlik için, sevgi için uğraşan kadınlara daha da yakınlaşmasına neden olur.

Delioğlan'da çıkar için yaşayan, insana hiçbir şekilde değer vermeyen yöneticilerle insanı, sevgiyi, dostluğu esas kabul eden halk (köylüler) masal dünyasında karşı karşıya getirilir. Burada ise açığa çıkarılan kötünün kötülüğü değil, iyinin iyiliği, neden

iyi olduğu, üstün vasıflarının neler olduğudur. Pek çok oyununda olumlu zannedilenin olumsuzluğunu ortaya koyan yazarın bu oyunda da olumsuz zannedilenin (pek çok nedenle aşağılanan, küçümsenen halkın) olumluluğu üzerinde durur. Bu nedenle de oyunda ayrıntılarıyla verilen taraf, üstünlükleri, nitelikleri ortaya konulan halk olur. Halkın galibiyetiyle biten oyun, (belki de yalnızca bu nedenle) Özakman oyunları arasında sonu mutlu biten ender oyunlardan biridir.

Bir çocuk oyunu olan **Ak Masal Kara Masal**'da da yazarın ikinci dönemine egemen olan bu kurgu anlayışının varlığını tespit edebiliyoruz. Burada da insana değer vermeyen, onlara zarar vermekten sakınmayan Kara Masalcı'yla (yalnızca para kazanmak için çocuğa yönelik ürünler ortaya koyanlarla) sevgiye, barışa, kardeşliğe, insana vurgu yapan insani değerleri üstün kılmaya çalışan Ak Masalcı'yı (bir güzelliği, insani bir değeri yaymak, hâkim kılmak için sanat yapanları) karşı karşıya getirir yazar. Bu iki masal anlatıcısının karşı karşıya gelmesi aralarında gerçekleşen bir yarışmayla olur. Yarışmanın iki izleyicisi vardır: Bir, oyunun içinde yer alan çocuklar; iki, seyirci çocuklar. Bu çocukların değerlendirmeleriyle ak masallar anlatan masalcının galibiyetine kesinlik kazandırılır. Oyun boyunca bu iki masal anlatıcısının yan yana, karşı karşıya gelişi çocuk seyircinin her ikisini de tanımasını, niteliklerini teşhis etmesini sağlar. Bu ise kurgu açısından oyunun temelini oluşturmaktadır.

İki farklı anlayışın yan yana getirildiği oyunlardan biri de bir gençlik oyunu olan **Ah Şu Gençler**'dir. Fakat yazar bu oyununda seyircisini bir tercihe zorlamaz. Birinci perde büyüklerin kusurlarına, dolayısıyla eleştirisine ayrılırken ikinci perdede gençlerin kusurlarına, dolayısıyla eleştirisine yer verilir. Her iki taraf da kusurlu olduğundan birinden birini yeğlemek mümkün değildir. Sorunların çözümünün tarafların iletişiminden, birbirine sevgi ve hoşgörüyle yaklaşmalarından geçtiğine ise özellikle vurgu yapılır. Seyirci bir tercihe zorlanmaz. Amacın çatışan tarafların herhangi birisine haksızlık etmemek, herhangi birisini özellikle gençleri kaybetmemek olduğu açıktır. Yazarın bu tutumu, seyircinin de çatışan taraflara eşit mesafede durmasına neden olur.

Tek kişilik bir gençlik oyunu olan **Ben Mimar Sinan**'da ise iki farklı sanat anlayışı, özellikle birine vurgu yapılarak ortaya konulur. Bir Osmanlı mimarı olan Mimar Sinan, kendi sanat anlayışını ortaya koyarken her aşamada batılı sanatçılara atıfta bulunur. Mimar Sinan'ın hayat öyküsüymüş gibi ortaya konan anlatıda onun hayat öyküsün-

den çok sanat anlayışına, dünya görüşüne vurgu yapıldığını görürüz. Kendiyle yarışan, kendini aşmaya çalışan, bunu yaparken kendisinden öncekilerin birikiminden yararlanmayı asla ihmal etmeyen bir sanatçıdır Mimar Sinan. Oyunda onun kişilik özellikleri ortaya konularak belli bir sanat anlayışı, belli bir sanatçı tipi ortaya konulmuş olur. Seyirci tarafından dikkate alınması, önemsenmesi, tercih edilmesi beklenen bir sanatçı tipidir bu. Sinan'ın sanat hakkındaki görüşleri ortaya konulurken ona benzemeyen sanatçıların sanat anlayışlarına da üstü örtük olarak eleştiri yöneltilmiş olmaktadır.

Görüldüğü gibi Özakman, ikinci döneminde -daha çok- farklı dünya görüşlerini, farklı hayat algılarını mercek altına yatırmaya yönelmiş bir yazardır. Bu durum, toplumda giderek yaygınlaşmaya başlayan iyi anlayışının da, kötü anlayışının da sorgulanması, yeniden değerlendirilmesi anlamına gelmektedir. Nitekim bu dönem oyunlarında toplumun olumlu saydığı bir varlığın, düşüncenin olumsuzluğu; toplumun olumsuz saydığı bir varlığın, düşüncenin olumluluğu ortaya konur ve seyircinin olumlu olana sempati beslemesi için gerekli bütün tedbirler alınır.

Özakman kurgusunun yapı inşası bakımından dikkat çekici özelliklerinden biri, yazarın oyununa ait bütün unsurları amacı doğrultusunda şekillendiriyor olmasıdır. Oyun kişilerinin şekillendirilmesinden öykünün şekillendirilmesine, mekânın şekillendirilmesinden zamanın şekillendirilmesine kadar her türlü uygulamanın temel belirleyicisi yazarın o oyunu yazmadaki amacıdır.

Özakman kurgusunun yapısal bakımdan dikkat çekici bir diğer özelliği ise yazarın **Kanaviçe, Karagöz'ün Dönüşü, Darılmaca Yok, Kardeş Payı** gibi oyunlarından başlayarak daha çok sahnede olup bitene yönelmesi, giderek oyun kavramına ulaşması; oyunlarını geniş anlamıyla oyun kavramı çerçevesinde şekillendirmesidir. Oyuna ait her türlü unsurun oyun kavramı çerçevesinde değer kazanması anlamına gelmektedir bu. Yazarın oyun kavramına yönelmesi, oyuna ait bütün unsurlara oyun kavramı çerçevesinde plastik bir değer kazandırması olarak da nitelendirilebilir. Yazarın oyun kavramına yönelmesi oyun içinde oyun, oyun içinde anlatı, oyun içinde şarkı ve dans gibi unsurları da beraberinde getirmiş görünmektedir. Özakman'ın ikinci dönemine damgasını vuran bu uygulama, oyunlarındaki eğlence payının artması sonucunu da doğurmuş gibidir.

Özakman'ın ikinci dönemine damgasını vuran oyun kavramı sahnede olduğunun bilincinde olma, bunu gizlememe, seyirciyi yok saymama gibi esaslar üzerine kurulu olan göstermeci oyun anlayışıyla aynı esasları paylaşmakla birlikte bu anlayışa yeni boyutlar ekler. Oyun kişisi kimliğiyle oyuncu kimliğinin iç içe geçmesi, oyuncu kimliğinin de kimi zaman oyun kişisi kimliğine dönüşmesi; dekorun ve dekorcunun, aksesuarın ve aksesuarcının, ışığın ve ışıkçının, tiyatro yönetiminin, hatta yazarın bizzat kendisinin oyun kişisine dönüştürülmesi oyun kavramını boyutlandıran uygulamalar olarak dikkat çekmektedir. Her türlü yapı unsurunu plastik bir değer kabul eden modern sanat anlayışıyla benzerlikler gösteren bir uygulamadır bu. Özakman'ın oyunlarında da tiyatroya ait her türlü yapı unsuru oyunu kuran, oyuna hizmet eden önemli bir plastik değerdir. Öyleki bu uygulamada gerçeğin ne olduğunun neredeyse hiçbir önemi yoktur. Ölçü herhangi bir unsurun gerçeğe benzerliği değil; tiyatrosallığı, oyunsallığıdır.

Özakman'ın oyun anlayışında her türlü yapı taşı oyuna hizmet eden bir unsur olarak aynı değerdedir. Hikâyenin içindeki bir şarkıyla oyunun içindeki bir şarkı yer değiştirebilir örneğin. Ya da hikâyenin içindeki bir sözle oyunun içindeki bir şarkı sözü aynı cümlelerden oluşabilmekte; oyunun bir parçası olan şarkı sözü, hikâyenin bir parçası olan söze dönüşebilmektedir. Hikâye içindeki konumuna öfkelenen oyun kişisinin oyundaki konumunu (oynama sorumluluğunu) terk etmesi de aynı uygulamanın bir başka uzantısıdır. Yazar hikâyeyle oyun arasında git geller yapmak yerine sürekli oyun içinde kalmayı, oyunun kurallarıyla hikâye anlatmayı tercih eder. Bu göstermeci tiyatro anlayışına uygun bir tutum olmakla birlikte onun sınırlarını genişleten, ona yeni boyutlar kazandıran Özakman'a özel bir tutumdur. Yazarın ikinci döneminde kaleme aldığı (**Töre** adlı oyunu hariç) bütün oyunları bu anlayışın izlerini taşır.

Yazarın özellikle ikinci döneminin temel belirleyicisi geniş anlamıyla oyun kavramına vermiş olduğu önemdir. Oyun kavramının şekillendirdiği bu dönem oyunlarında şakaya da önemli işlevler yüklenir. Yazarın bu dönem oyunlarında şaka eğlencenin, şaşırtıcı bir kurgunun temel dayanaklarından biridir. Oyuncu şaka yapabildiği gibi, oyun kişisi, sahne çalışanları, yazar, hatta oyunun bizzat kendisi de şaka yapabilir. **Sarıpınar 1914**'te, korkudan ortadan kaybolan Muhtar'ın yerine Anlatıcı'nın Muhtar rolüne çıkması oyunun şakalarından biridir örneğin. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde yazarın on beş dakikalık arada "Makbule hanımla ilgilenecek" olması da bir oyun kişisine dönüşen yazarın şakası görünümündedir. **Bir Şehnaz Oyun**'da Anlatıcı Kristal Gazino-

su'nu "takdim" ettiği hâlde, perde açıldığında zaptiye amirliğiyle karşı karşıya kalmamız da oyunun seyirciye oynadığı şakalar arasındadır. Bu şakalar eğlenceye hizmet ettiği kadar oyunun beklenmedik bir şekilde ilerlemesine de hizmet eder.

Oyun içinde oyun, oyun içinde anlatı, oyun içinde şarkı-dans, oyun içinde gösteri gibi uygulamalar da Özakman kurgusunun yapı taşları arasında yer alır[1]. Bu gibi yapı taşları çeşitli işlevlerde kullanılmakla birlikte en temelde oyuna, oyunsuluğa, eğlenceye hizmet ederler.

Bunun ilk uygulaması **Fehim Paşa Konağı**'nda görülür. Artık çaptan düşmüş olan Rasim Baba, eski kabadayılık günlerini kahvede, Pertev Bey'e canlandırarak anlatır örneğin. Hayalci Yusuf, Fehim Paşa'nın harem inde kadınlara sevda konulu oyunlar oynar. Yusuf'un kabadayılıktaki başarısını kutlamak için saz heyeti oluşturulur. Oyun kişilerinin eğlenmesi anlamına gelen bu sahne, aynı zamanda seyirciyi de eğlendirecek özel bir düzenleme içeriği taşımaktadır.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde ise Abdülaziz'i eğlendiren Vehbi Molla'nın Mithat Paşa'yı taklit edişine tanık oluruz. Oyun içinde oyun (/taklit) kapsamında değerlendirilebilecek bu uygulama Abdülaziz'i eğlendirdiği gibi seyirciyi de eğlendirir. Ayrıca Abdülaziz'in eğlence anlayışı, kişiliği gibi konularda da seyirciye bilgi verildiği açıktır. Aynı oyunda Hürriyetçilerin buluşma yeri bir randevuevidir diğer taraftan. Kolluk kuvvetlerinden gizlenmek için uygun bir yer olduğu düşünülen bu evde her ne kadar oyun kişileri eğlenecek olsalar da ortaya çıkan düzenleme seyirciyi de eğlendirebilecek niteliktedir.

Bir Şehnaz Oyun'da da benzer uygulamalar görülür. Oyunun temel mekânlarından biri yine randevuevidir. Oyun bir müzikaldir. Gerek erkekler, gerekse kadınlar korosu hem oyun kişileri olarak hem de oyunun dansçıları olarak şarkı söyleyip dans ederler.

Göstermeci bir oyun olmayan **Töre**'de de benzer uygulamalar görülür. Karalar ailesinin kan davalısı Mustafa, İstanbul görmüş bir delikanlıdır ve İstanbul'u, orada

---

[1] Konuyla ilgili olarak **Oyun İçinde Oyun** ve **Oyun İçinde Anlatı** adlarında iki ayrı çalışmayı kaleme alan Hasan Erkek'in (1999a, 1999b) bu bağlamda Turgut Özakman oyunlarını da ayrıntılı bir şekilde incelemiş olduğunu belirtmek isterim.

gördüğü oyunları canlandırarak anlatabilmekte, bu özelliğiyle hem hane halkını hem de seyirciyi eğlendirebilmektedir.

Örnekler artırılabilir. Çalışmanın ikinci bölümünde oyunlar incelenirken her bir oyunun özelinde bu hususlara değinildiğinden burada örnekleri çoğaltmayı gerekli görmüyoruz. Nitekim çalışmanın "Özakman Oyunlarında Şarkı ve Dans" başlıklı bölümünde şarkı ve dansın Özakman oyunlarındaki işlevi üzerinde ayrıntılarıyla durulmaktadır.

3.3. Turgut Özakman Oyunlarında Kişileştirme

Özakman oyunlarında oyun kişilerinin en temel özelliği oyunun gerektirdiği içerikte ortaya çıkmaları ve bu içeriğin dışında herhangi bir nitelikle yüklü olmamalarıdır. Oyun kişileri çatışmanın bir tarafıdırlar ve bunun bir sonucu olarak belli nitelikler yüklenirler. **Pembe Evin Kaderi**'nden başlayarak böyledir bu durum. Eski kuşakla genç kuşağın çatışmasının ele alındığı bu oyunda eski kuşağın üyeleri geleneksel değerlere bağlı, görgülü, vefalı, olgun kişiler olarak resmedilirken genç kuşağın üyeleri yine oyunun tematik yaklaşımının bir gereği olarak modern değerlere yakınlık duyan ama o değerleri anlamaktan aciz, taklitçi, vefasız, gelişmemiş kişiler olarak resmedilirler.

Bazı oyunlarda ise oyun kişisi neredeyse eyleminden ibarettir. **Kardeş Payı**'nda oyun kişileri babasının tüfeğine özenen iki çocuktur örneğin. Bunun dışında herhangi bir niteliğe sahip oldukları söylenemez. **Ah Şu Gençler**'de oyunun tematik yaklaşımının bir gereği olarak kusurlu gençleri ve kusurlu ebeveynleri görürüz. Oyun kişilerinin yazarın tematik yaklaşımının gereği olarak şekillenmeleri durumudur bu. Oyun kişilerinin nitelik ya da konum değiştirişleri de yazarın tematik yaklaşımı yönünde ve bu yaklaşımın ihtiyaç duyduğu orandadır. Bu çerçevede oluşan oyun kişilerini çeşitli gruplara ayırmak, ortak özellikleriyle değerlendirmek mümkündür.

Özakman'ın ilk dönem oyunlarında geçim sıkıntısı ya da yaşama sıkıntısı çeken, kendi sorunlarını çözmede yetersiz insanların varlığı dikkat çeker. **Pembe Evin Kaderi**'nde yoksul bir ailenin bireylerine tanık oluruz. Oyunun tematik yaklaşımının bir gereği olarak oyun kişileri görgülü ve görgüsüz, kendi değerlerine sadık kalan ve başkalarının değerlerine özenen gibi karşıtlıklar gösterirler. **Ocak**'ta da benzeri bir durum

gözlenir. Fakat bu kez sorun görgülülük ya da görgüsüzlük, kendi değerlerine sahip çıkma ya da başkalarının yaşantılarına özenme değil kendi sorunlarını çözemeyen insanların birtakım hayallere sığınmaları durumudur ve bu yüzden her bir oyun kişisini hayallerle yaşayan oyun kişileri olarak değerlendirmek mümkündür.

Duvarların Ötesi ve **Paramparça**'da da yoksul ve sorunlu insanların varlığı dikkat çekicidir. Fakat **Duvarların Ötesi**'nde oyun kişilerinin kendilerini ifade edememeleri, içinde bulundukları gerçeğin başka türlü tanımlanması gereği vurgu alırken **Paramparça**'da, kişilerin sorunlarını ve kendilerini teşhis edememeleri durumu belirleyicilik kazanır. İlk dönem oyunlarından **Güneşte On Kişi**'de ise kendi niteliklerini doğru tanımlamadan bu niteliklere uygun olmayan işlere soyunan insanların varlığı oyunun temelini teşkil eder. Nitekim kişilerin oyunun sonundaki başarısızlıkları da niteliklerine uygun olmayan bir işe soyunmuş olmaları gerçeğinde gizlidir. **Kanaviçe**'de ise bir zamanlar zengin olan, şimdilerde ise kıt kanaat geçinen insanlardır karşımızda gördüklerimiz. Bunlardan bir kısmı (anne ve iki kız kardeş), aslında zamanını doldurmuş eski değerlere sığınarak yaşamaya çalışırken çatışmanın öteki tarafında yer alan Kız modern değerlere sığınarak yaşamanın yolunu seçer.

Özakman'ın birinci dönemindeki oyun kişileri ağırlıklı olarak yoksul, kıt kanaat geçinen insanlardır. Fakat kısa oyunlarda rastladığımız oyun kişileri kısmen bu durumun dışında kalırlar. Örneğin **Karagöz'ün Dönüşü** ve **Berberde** adlı oyunlarda iki farklı dünya görüşünün temsilcilerinin karşı karşıya getirildiğini görürüz. Dolayısıyla her iki oyunda da oyun kişileri dünya görüşleriyle ve hayat algılarıyla anlam kazanırlar. **Hastane** ve **Kardeş Payı** adlı oyunlarda ise oyunun merkezinde bir hayalin peşinden giden insanlar yer alır. **Hastane**'de, ölümcül bir hastalığın pençesinde yaşayan oyun kişilerinin hayali daha iyi bir yaşam sürebilmekken; **Kardeş Payı**'nda, babalarına özenen iki küçük kardeşin hayalinin babalarının sahip olduğu tüfeğe sahip olmak olduğunu görürüz. Neredeyse tek bir özelliğiyle var olan oyun kişileridir bunlar. Bu yanlarıyla yazarın ikinci döneminin öncülü olma özelliği gösterirler.

Özakman'ın ikinci dönem oyunlarında oyun kişilerinin daha çok sosyal konumlarıyla var olup anlam kazandıklarını görüyoruz. Halktan olanlar, yöneticiler, meslek erbapları, bir başka konuma özenenler, çıkarla var olanlar gibi nitelemelerle tanım-

lanabilecek oyun kişileridir bunlar. Niteliklerinin temel belirleyicisi oyundaki işlevleridir.

Oyun kişilerini oluşturma yöntemindeki ilk belirgin kırılma **Sarıpınar 1914** oyunuyla gerçekleşir. Bu oyunda oyun kişilerinin tam anlamıyla sosyal konumları çerçevesinde şekillendirildiklerini görüyoruz. Ele alınan konu devlet çarkı, bürokrasi olduğundan oyunun ekseninde yer alan oyun kişileri de orta ve alt kademe devlet yöneticileri, bürokratlardır. Bunlar devlet çarkını işletmekle görevli kişilerdir ve sorunlara yaklaşımları da bu gerçeklik çerçevesinde şekillenir. Oyunda birkaç temsilciyle görünürlük kazanan halksa temel derdi yaşamak olan, bunun için her türlü kahrı çeken, her türlü ödünü veren insanlardan oluşmaktadır. Oyun kişilerinin temel nitelikleri sorunlar karşısındaki tavırlarıyla şekillenir.

Halkın, halktan birilerini temsilci yapmak suretiyle bir oyun kişisine dönüştürülmesi uygulamasına **Fehim Paşa Konağı**, **Bir Şehnaz Oyun** ve **Delioğlan**'da da rastlarız. **Fehim Paşa Konağı**'nda Mihriban'ın Yusuf'a verilmemesine içerleyen mahalle halkı, Fehim Paşa'yı protesto ederek güçlerini ortaya koymayı, o güne kadar görülmeyen varlıklarını görünür kılmayı başarırlar örneğin. Tıpkı Aziz ve Arif gibi geçim derdinde insanlardır bunlar ama aşk gibi, sevenlerin kavuşmaları gibi yaşantılarını belirleyen temel değerlere dokunulduğunda üzerlerindeki ölü toprağını atıp harekete geçebilmektedirler. **Delioğlan**'da da halkın bu niteliğine vurgu yapılır. Bu oyunda halkı temsil eden köylüler, Delioğlan'ın sevdiğine kavuşmasına engel olan bey karşısında, tıpkı **Fehim Paşa Konağı**'nda olduğu gibi, üzerlerindeki ölü toprağını atıp direnişe geçerler. **Bir Şehnaz Oyun**'da ise halkı temsil eden İstanbullular, çıkar peşinde insanlar olarak resmedilir. Bütün dünya savaşırken İstanbullular bundan bir çıkar elde etmenin, üç kuruş para kazanmanın derdine düşmüşlerdir. Yazar tarafından onaylanan bir tutum değildir bu.

Sarıpınar 1914'te gördüğümüz orta kademe devlet yöneticileriyle benzer niteliklere sahip bir diğer grup da üst kademe devlet yöneticileri grubudur. **Sarıpınar 1914**'te de, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde de karşımıza çıkan oyun kişileridir bunlar. Temel özelliklerinden biri halktan ve halkın gerçekliğinden kopuk olmaları; böyle oldukları hâlde kendilerini herkesten üstün, her şeye muktedir görmeleridir. **Sarıpınar 1914**'te gördüğümüz Şehzade (muhtemelen geleceğin padişahı) hayatında ilk defa Ana-

dolu'da bir kasaba görmektedir örneğin. Kasabanın doğal hâlini depremde yıkılmış zannedecek kadar memleketinin gerçeğinden uzaktır. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde karşılaştığımız üst düzey devlet yöneticileri de hemen hemen aynı özelliklere sahiptirler. Fakat bu oyunda konu tarih bilinci olduğundan bu oyun kişilerinin temel nitelikleri de tarih bilincine vakıf olup olmamaları ölçütüyle şekillenir. Padişah Abdülaziz de, şehzade Murat da, Mithat Paşa da, padişah Abdülhamit de tarih bilincinden yoksun devlet yöneticileridir fakat Abdülhamit tarih bilgisinden yararlanma akıllılığını göstermesiyle diğerlerinden ayrılır. Bu oyun kişileri de tıpkı **Sarıpınar 1914**'teki Şehzade gibi kendi toplumlarını tanıma gücünden yoksun, bir takım hurafelere inanan, sığ insanlardır. Bu özellikleri dolayısıyla da eleştiri konusu olurlar.

Yöneticiler sınıfına yakın duran oyun kişileri arasında çıkar çevreleri, çıkardan beslenenler grubu yer alır. Bunlar arasında en dikkat çekici olanı **Fehim Paşa Konağı**'nda gördüğümüz paşalar ve onların etrafında yer alan kabadayılardır. Paşalar da, kabadayılar da çıkarları neredeyse orada yer alan, çıkar temin etmek için her türlü ödünü veren, bununla birlikte kendini hep başka türlü gösterme eğiliminde kişilerdir. Paşalar kendilerini halkçı ya da özgürlükçü olarak nitelerken etrafında yer alan kabadayılar (hatta öteki görevliler de) kendilerini, inandıkları(!) paşalarının ve onların inandığı(!) değerlerin sadık hizmetkârları olarak tanımlarlar. Aslında bir inanç söz konusu değildir. Nitekim yanlarında durdukları paşa güçten düştüğü an başka birinin yanında yer almaktan geri durmazlar.

Bir Şehnaz Oyun'da, olayların ahlak çerçevesinde gelişmesiyle kadın erkek karşıtlığı iç içe geçirilir. Devlet yönetimi de dâhil olmak üzere erki ellerinde bulunduran erkeklerin çıkarları uğrunda her türlü ahlaksızlığa, ilkesizliğe pirim veren kişiler olarak çizilmeleri dikkat çekicidir.

Çıkarcılığını insafsız bir zulüm noktasına getiren yönetcilere ise **Delioğlan**'da rastlarız. Masal dünyasında geçen oyunun bu bağlamdaki kişileri Bey ve Kâhyalarıdır. Bey de, Kâhyaları da sorumlusu oldukları köyleri adil bir şekilde yönetmekle görevli oldukları hâlde kendisine karşı sorumlu oldukları insanları düşünmek yerine kendilerini; çıkınlarını, ambarlarını, kasalarını doldurmayı düşünen, bu uğurda hiçbir haksızlıktan sakınmayan kişilerdir. Öyleki çıkar temelli ilişkilerinin bir gereği olarak köylülerin kutsal saydıklarına el atmaktan bile çekinmezler.

Özakman'ın ikinci dönem oyunlarında sanatçılar üst başlığıyla tanımlanabilecek oyun kişilerinin varlığı dikkat çekicidir. Bu bağlamdaki en dikkat çekici örneklerden biri **Fehim Paşa Konağı**'ndaki Yusuf'tur. Kendi hâlinde bir Karagözcü, bir masal anlatıcısı, bir oyuncudur o. En temel özelliği, değer verdiği sanatını güzellikler uğrunda kullanma çabasıdır. Çıkar dünyasının karşısında tek başına da olsa dimdik durabilen bir kişi olarak oyunda önemli bir ağırlık kazanır.

Yusuf'un bir benzeri **Töre**'de gördüğümüz Mustafa'dır. Sanatçı unvanına sahip olmasa da, o da tıpkı Yusuf gibi iyi bir masal anlatıcısı, iyi bir karagözcü, iyi bir oyuncudur. Bir süre İstanbul'da yaşamış olması dolayısıyla kazanmıştır bu özelliğini. Tıpkı Yusuf gibi mütevazı, dürüst ve değerbilir biridir. Güçlüden, zorbalıktan yana değil; sevgiden, dostluktan, barıştan, kardeşlikten yana tavır alışıyla ön plana çıkar. Her iki oyun kişisi de, insana değer vermeyen insanların karşısında yer alışlarıyla anlam ve önem kazanır. Bu özellikleriyle yazar tarafından da olumlanan sanatçı tipini ortaya koydukları açıktır.

Bütünüyle sanatı ve sanatçıyı ele alan oyunlarıyla da dikkat çeker Özakman. Yazar **Ak Masal Kara Masal** adlı çocuk oyununda, oyunun tamamını sanat ve sanatçı kavramlarını –çocuk algısı ölçüsünde- irdelemeye ayırırken, **Ben Mimar Sinan**'da –bu kez gençlerin algısı ölçüsünde- büyük bir sanatçının niteliklerini ortaya koyar.

Ak Masal Kara Masal'da Kara Masalcı ve Ak Masalcı olarak adlandırılan iki sanatçı karşı karşıya getirilir. Kara Masalcı, çocuklara zarar verme pahasına birtakım zararlı masallar üretip bu masallar üzerinden para kazanan asalak sanatçı tipini temsil ederken, Ak Masalcı insandan yana tavır alan, insana değer veren, çocuğun sağlıklı gelişimine hizmet eden masallar anlatmasıyla dikkat çeker. Kara Masalcı mesleğini bile doğru dürüst icra edemeyen beceriksiz bir adam, Ak Masalcı ise -bunun tam tersi- iyi bir masal anlatıcısıdır. Edep, terbiye, ahlak, görgü bakımından da belirgin farklılıklar gösterirler. Kara Masalcı edepsiz, terbiyesiz, ahlaksız, görgüsüz biri olarak resmedilirken Ak Masalcı bunun tam tersi nitelikleriyle seyirci için çekim merkezi hâline getirilir. Seyircinin bu iki masalcı arasında seçim yapması esasına dayalı oyunda Ak Masalcı'nın tercih edilmesi için gerekli bütün tedbirler alınmış; oyun kişilerinin özellikleri bu ihtiyacın doğal bir sonucu olarak şekillendirilmiştir.

Ben Mimar Sinan'da ise büyük bir sanatçının nitelikleri ortaya konur. Oyunda tarihi bir şahsiyet olarak Mimar Sinan'ı görürüz. Seyircilere hayat hikâyesini anlatan Mimar Sinan, aynı anda örnek alınması gereken niteliklerini de ortaya koyar. Tâbi olduğu büyük uygarlığın sanatçısıdır o. Kendisinden önceki sanatçıları büyük bir titizlikle inceleyip onların yapamadıklarını yapmaya yönelen, bunun için durmadan çalışan, başarısının sırrını çalışkanlığıyla açıklayan örnek bir sanatçıdır. Oyunun hedef kitlesi olan gençler için rehber niteliğinde değerlendirmeler ortaya koyarak tematik bir değer kazanır.

Özakman'ın ikinci dönem oyunlarında rastladığımız bir başka oyun kişi grubu da sevenler üst başlığıyla tanımlanabilir. Bunlar arasında **Töre**'de yer alan Mustafa ve Zühre, **Delioğlan**'da yer alan Delioğlan ve Balkız birbirinin dengi gençler olarak resmedilirken; **Fehim Paşa Konağı**'nda yer alan Yusuf ve Mihriban, **Bir Şehnaz Oyun**'da yer alan Şehnaz ve Müştak birbirinin dengi sayılamayacak âşıklar olarak anlam ve önem kazanırlar.

Genç insanlardır sevenler. **Töre**'de Mustafa gönül alıcı nitelikleriyle ön plana çıkar ve Zühre'yi kendisine âşık etmeyi başarır. Zühre ise ölmekten, öldürmekten nefret eden; hayata ilişkin belki de yalnızca sevmeyi bilebilen, 15 yaşında genç bir kızdır. **Delioğlan**'da gördüğümüz Delioğlan hem akıllı, hem yakışıklı herhangi bir delikanlı; Balkız'sa hem akıllı, hem güzel herhangi bir genç kızdır. Nitelikleriyle birbirine uygun iki köylü genci olmaktan öteye geçmezler. Saftırlar, temizdirler ve aşkları köylüler tarafından da, yazar tarafından da desteklenmektedir.

Fehim Paşa Konağı'nda ve **Bir Şehnaz Oyun**'da gördüğümüz birbirinin dengi olmayan âşıklarsa oyunun ele aldığı sorunla ilişkili konum elde eden, ele alınan sorundan mutlak surette etkilenen oyun kişileri olarak şekillenirler. Farklı hayat anlayışlarının, farklı dünya görüşlerinin temsilcileri olan bu âşıkların bir araya gelmeleri mümkün değildir.

Fehim Paşa Konağı'nda gördüğümüz Yusuf hayatın hiçbir kötülüğüyle tanışmamış saf ve temiz bir çocuktur. Mihriban'ın kendisine uygun olmadığını anlayamaz bu yüzden. Mihriban'sa bir paşa kızı olduğunun farkındadır. Sahip olduğu üstün konum dolayısıyla bir halk çocuğu olan Yusuf'un aşkına karşılık vermez.

Bir Şehnaz Oyun'da ise âşık olan bir hayat kadını, âşık olunansa genç kâtip Müştak Efendi'dir. Bir hayat kadını olan Şehnaz kendisine "hanımefendi" diyen, "siz" diyerek hitap eden Müştak'a âşık olmuştur ama ne dilleri tutar, ne de kültürleri. Müştak da Şehnaz'a meyleder gibidir ama sosyal çevreleri, yetiştirilme şekilleri bir araya gelmelerine uygun değildir.

Diğer taraftan **Fehim Paşa Konağı**'nda da, **Bir Şehnaz Oyun**'da da anlatılan bir aşk hikâyesi değildir. Sevebilen, karşısındaki insana karşılıksız değer verebilen insanlar, çatışmanın bir tarafını oluşturarak -daha çok- sevmeyen, sevmeyi bilmeyen insanların görünür kılınmasında işlev yüklenirler.

Özakman oyunlarının oyun kişileri arasında meslek erbabı olanlar, elinden iş gelenler üst başlığıyla tanımlayabileceğimiz bir grubun varlığı dikkat çekicidir. Kimi zaman itilip kakılan kişiler olsalar da ellerinden iş gelen kişilerdir bunlar ve bu özellikleri dolayısıyla bir şekilde ihtiyaç duyulan kişiler arasında yer alırlar. **Pembe Evin Kaderi**'nde gördüğümüz arabacı Ahmet'ten **Güneşte On Kişi**'deki Foto Suat'a, **Duvarların Ötesi**'nde gördüğümüz Doktor'dan **Kanaviçe**'deki uşak Tahir'e, **Berberde**'deki Berber'den **Sarıpanır 1914**'teki Mühendis ve Doktor'a, **Fehim Paşa Konağı**'ndaki Aziz ve Arif'ten **Resimli Osmanlı Tarihi**'ndeki Abdülhamit'e, **Bir Şehnaz Oyun**'daki yosmalardan **Delioğlan**'daki Mucit ve Cin'e kadar geniş bir yelpazedir bu.

Pembe Evin Kaderi'nde arabacı Ahmet horlanan, itilip kakılan biri olduğu hâlde kendisini horlayanların yapamadığı işi yapar ve evin lambalarını, kendi işi olmadığı hâlde takar.

Güneşte On Kişi'de Foto Suat bir fotoğrafçı olduğunun, asli görevinin fotoğraf çekmek olduğunun bilincinde bir meslek erbabıdır. Mesleğini önemser ve kendisini mesleğiyle sınırlandırmakta bir sakınca görmez. Fotoğraf çekerek geçimini sağlayacağını, kim para verirse onun için fotoğraf çekeceğini bilerek yaşamaktadır o; melsek sahibi olmasından gelen özel bir gücü vardır. Sözünü sakınmadan söyleyebilmektedir bu yüzden.

Duvarların Ötesi'nde karşımıza çıkan yaşlı doktor da işinin ehli bir adamdır ve biraz mesleğinden, biraz da yaşından aldığı güçle doğru bildiğini yapabilmekte, herkese meydan okuyabilmektedir.

Kanaviçe'de karşımıza çıkan uşak Tahir'se görevli olduğu evde niçin bulunduğunu, görevlerinin ne olduğunu gayet iyi bilmekte ve büyük bir sabırla görevlerini yerine getirerek, -var olmanın hiç de kolay olmadığı bir evde- var olmayı başarabilmektedir.

Berberde'de Berber hayatın da ölümün de ne anlama geldiğini bilen, hayatla alay edebilecek kadar bilgeleşmiş biridir. Mesleğinin, o meslekle var olmaya çalışken yaşadığı deneyimlerin ona verdiği bir üstünlüktür bu.

Yazarın ikinci dönem oyunlarında meslek erbabının mesleği dolayısıyla elde ettiği güç daha da netlik kazanır. **Sarıpınar 1914**'te karşımıza çıkan Mühendis Kazım ve Doktor, diplomalarından aldıkları yetkiyle kasabanın kaderini değiştirmeye yeltenecek kadar güçlü karakterler olarak dikkat çekicidir. Mesleklerinin onlara verdiği yetkiler vardır ve kimsenin bu yetkilerin üstüne çıkamayacağını gayet iyi bilirler. İtilip kakılsalar da ayrıcalıklı kişilerdir ve farkında oldukları güçlerini her zaman için korurlar.

Fehim Paşa Konağı'nda ise meslek erbabının grevine tanık oluruz. Fehim Paşa Konağı'na hizmet eden esnaf takımı ve hizmetkârlar, üretimden gelen güçlerinin bilincinde olarak Fehim Paşa'yı protesto ederler ve greve giderek konakta hayatı durdurmayı başarırlar. Onlar da itilip kakılan kişilerdir. Ancak temel hakları arasında gördükleri sevme hakkına müdahale edildiğinde müdahale eden karşısında direnecek kadar onurludurlar ve dayanışma bilinci göstererek zafer elde etmeyi başarırlar.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde kendisine bir meslek seçmiş olan Abdülhamit'in diğer devlet yöneticilerine göre daha sağlam durduğunu görürüz. Marangozluğa merak sarmış olan bu tarihi kişilik, kendisine yaptığı koltuk(lar) sayesinde(!) 33 yıl iktidarda kalmayı başarabilmiştir. Her ne kadar sembolik olsa da, meslek sahibi olmasından gelen bir güçtür bu. Böylelikle meslek sahibi olmanın getirdiği güce, güçlülüğe bu oyunda da vurgu yapılmış olur.

Bir Şehnaz Oyun'da ise meslek erbabı olan hayat kadınları meslek erbabı olmayan erkeklere göre çok daha ilkeli, çok daha dürüst, çok onurludur. Her ne kadar toplum tarafından onaylanmayan(!) bir meslek olsa da, hayat kadınlığı da onu meslek edinenlere çeşitli üstünlükler getirebilmektedir. Aynı oyunda Müştak'ın konumu da dikkat çeker. Zaptiye Amiri Recep Efendi tarafından sık sık uygunsuz vaziyette(!) yakalanan Müştak Efendi sırf eli kalem tuttuğu (bir meslek sahibi olduğu) için görevinde

kalmayı başaracaktır. Eli kalem tutan, "Alamanca bilen" birine ihtiyaç duyan Zaptiye Amiri ne kadar onaylamasa da kalem efendisi Müştak'ın "kaçamaklarına" göz yummak zorunda kalır.

Meslek erbabının anlam ve önemine değinen bir diğer oyun da **Delioğlan** adlı müzikaldir. Sürekli bir şeyler icat eden Mucit de, mesleki bilgileriyle görünmez olmayı, birilerini de görünmez yapmayı başarabilen Cin de, sırf bu özellikleri dolayısıyla oyunda son derece önemli fonksiyonlar yüklenirler. Köylülerin Bey karşısında elde ettikleri zafer neredeyse bütünüyle onlar sayesindedir.

Özakman oyunlarında dikkat çeken bir diğer oyun kişileri grubu da durumdan vazife çıkaranlar üst başlığıyla değerlendirebileceğimiz oyun kişileridir. Bunlar genellikle üstlendikleri vazifeyi yerine getiremeyen, bir nedenle yetersiz oyun kişileridir.

Bu kapsamda değerlendirebileceğimiz oyun kişilerine ilk olarak **Güneşte On Kişi**'de rastlarız. Burada ülkenin gidişine bakarak durumdan vazife çıkaranlar, Güneş gazetesinin yazı işleri müdürü olan Kenan'ın öncülüğünde bir grup gazetecidir. Yüklenilen görevse çıkar odaklarıyla mücadeledir. Halkı sömürenlere karşı savaş açacaklar, böylelikle ülkenin kötü gidişi karşısında halktan yana gazetecilik sergileyerek işlev/vazife yükleneceklerdir. Ancak bu vazife için gereken alt yapıya, niteliklere sahip olmadıklarından mücadeleden vazgeçmek durumunda kalırlar.

Durumdan vazife çıkaranların bir diğer örneğini **Sarıpınar 1914**'te görmek mümkündür. Kasabanın gerçeğiyle devletin gerçeği arasında bir uyuşmazlık olduğunu fark eden Mühendis ve Doktor, durumdan vazife çıkararak, diplomalarından aldıkları güçle söz konusu uyuşmazlığa bir son vermeye kalkışırlar. Fakat yıkılmış evlere depremde yıkıldıkları yönünde mühendis raporu; sakatlara, hastalara depremden etkilenmiş oldukları yönünde doktor raporu verme şeklinde ifade edilebilecek çözüm projeleri devletin çıkarlarına uygun olmadığından hayata geçirilemez.

Durumdan vazife çıkarıp girdiği yolda başarısız olan oyun kişisinin önemli örneklerinden biri **Resimli Osmanlı Tarihi** adlı oyunun başkişisi Vakıf'tır. Elinde Resimli Osmanlı Tarihi adlı bir kitapla 1876 yılına giden Vakıf, olacakları biliyor olmaktan aldığı güçle tarihin akışını olumsuzdan olumluya çevirmeye çalışır ama karşılaştığı sosyal yapı karışında (belki de tarihin akışının birilerinin birilerine akıl vermesiyle değişmeyeceği gerçeğine) yenik düşer.

Durumdan vazife çıkaran ancak koşullar dolayısıyla başarısız olan bir diğer oyun kişisi de **Töre**'deki Nene'dir. Evlerine sığınan kan davalılarının evin kızı Zühre'ye âşık olmasını fırsat bilen Nene, aradaki kan davasını bitirmeye niyetlenir ama küçüklükten beri ölmeye ve öldürülmeye hazırlanmış olan erkeklerin koşullanmışlıkları yüzünden –biraz da şanssızlık eseri- amacında başarılı olamaz.

Durumdan vazife çıkarıp başarılı olabilen tek oyun kişisi vardır Özakman oyunlarında: Halk, bir diğer deyişle bir araya gelip dayanışan insanlar topluluğu. Bu tanım çerçevesinde değerlendirilebilecek oyun kişilerini **Fehim Paşa Konağı**'nda ve **Delioğlan**'da görmek mümkündür. **Fehim Paşa Konağı**'nda mahalle esnafıyla Fehim Paşa Konağı hizmetkârlarının dayanışması; **Delioğlan**'da ise köylülerin kendi aralarında dayanışmaları belli bir başarıyı getirir. Bu başarı **Delioğlan**'da oyunu mutlu sona götüren bir başarıdır üstelik.

Fehim Paşa Konağı'nda mahallelileri dayanışmaya götüren, Fehim Paşa'nın kızını Yusuf'a vermemesi olur. Mahalleli bunu sevenlerin kavuşmasının engellenmesi şeklinde değerlendirir ve durumdan vazife çıkararak üretimden gelen güçlerinin ne derece büyük olduğunu Fehim Paşa'ya gösterirler. Dayanışmayla girişilen direniş beklendiği gibi sonuç verir ve Fehim Paşa Konağı'nda hayat durur. Onları başarıya götüren üretimden gelen güçleri ve dayanışma bilinçleridir.

Delioğlan'da da benzer bir durumla karşılaşırız. Bu oyunda da sorun, Bey'in sevenleri birbirinden ayırması, köyün kızı Balkız'ı, kendi çıkarlarının gereği olarak sevmediği biriyle evlendirmeye kalkışmasıdır. Pek çok eziyete, acıya göğüs geren köylüler, sevenlerin kavuşmasına izin verilmemesi durumuna karşı duyarsız kalmaz ve harekete geçer. Aklın ve bilimin yolunu seçerek dayanışmaları ise onları başarıya, mutlu sona götürür. Halkın çıkarlarını düşünmeyen, kimseyi sevmeyen, insana değer vermeyen Bey tahtından indirilir; sevenler kavuşur. Köylülerin bu başarısında ise yine durumdan vazife çıkaran bir başka grubun, kadınların varlığını, katkısını görürüz. Haremindeki kadınlar beyin acımasızlıkları karşısında duyarsız kalamamışlar, köylülere yardım etmeye karar vermişlerdir. Haktan, doğrudan, güzellikten yana bir dayanışmadır bu. Köylüleri, kendilerini en çaresiz hissettikleri anda ayağa kaldıracak önemli bir inisiyatif olur ve her şeyin yeniden iyiye gitmesini sağlar. Durumdan vazife çıkaran harem kadın-

larının bu desteği, halktan insanların halktan insanlarla dayanışması şeklinde de okunabilir.

Durumdan vazife çıkaranlar grubunu genelde vicdanlı insanlar olarak görmek, içinde bulundukları metne bu gözle bakmak da mümkündür. Bu yaklaşım, yazarın inisiyatif kullanmaya verdiği önemi ortaya koyması bakımından anahtar niteliği kazanabilecek bir yaklaşım olacaktır.

Özakman oyunlarında dikkat çeken bir diğer oyun kişisi grubu da kadınlar ve erkekler üst başlığıyla ifade edilebilir. Bu tanımlamadan oyun kişilerinin kadın ve erkek olma vasıflarıyla ön plana çıkmalarını, kimi zaman da kadın ve erkek kimlikleriyle var olmaları durumunu anlamak gerekir.

Bunun ilk belirgin örneğine **Güneşte On Kişi** adlı oyunda rastlarız. Egemen güçlerle mücadeleye giren Yusuf'un karısı Cemile, bu mücadelede kocasına destek vermek yerine, hayatı boyunca elde edemediği rahatı seçen biri olarak karşımıza çıkar. Bir işte çok zor şartlarda çalışmaktadır ve yetmeyen geliriyle hayatı boyunca rahatı aramak zorunda kalmıştır. Hamile olduğunu öğrenmesiyle birlikte içinde bulunduğu şartları iyiden iyiye kaldıramaz hâle gelir. Karşılarına çıkan tek çözüm yolu ise Kenan'ın, kendisine teklif edilen yüksek maaşlı işi kabul etmesidir ve içinde bulunduğu olumsuz şartların altında ezilen Cemile, kocasını kendisine önerilen işi kabul etmeye zorlar. Bu seçimin kadın kimliğiyle ilgili bir seçim olduğu izlenimi ediniriz.

Kadın kimliğine vurgu yapılan oyunlardan biri de **Kanaviçe**'dir. Oyunun çatışan taraflarından birini oluşturan yaşlı kadınlar da, diğerini oluşturan evin genç kızı da kadın kimliğiyle var olmaları bakımından dikkat çekicidirler. Yaşlı kadınlar yetiştiriliş şekillerinin doğal bir sonucu olarak -ister evlenmiş, ister evlenmemiş olsun- erkeklerden nefret eden kadınlardır. Bu yüzden de yalnız ve mutsuz bir hayat sürmektedirler. Genç kız ise onlar gibi olmak istemediğinden onların dünyasından, onların değerlerinden uzak durmayı seçmiş modern biridir. Bir kadın olduğunun bilinciyle kendisine bir erkek arkadaş bulup onunla evlenme yoluna gider. Çalışacak, insanların arasına karışacak ve ne yapıp edip yalnız kalmamayı başaracaktır. Annesi ve teyzeleri gibi olmaması gerektiğinin bilincindedir o. Erkeksiz bir yaşama övgü düzen yaşlı kadınlar böylelikle oyunda olumsuz bir konum elde ederler.

Ocak'ta ise kadın kimliğiyle ön plana çıkan iki oyun kişisinin varlığını görüyoruz: Anne Safiye ve kızı Sevda. Safiye, benimsediği kadın kimliğinin doğal bir sonucu olarak kocasının destekçisi, can yoldaşı, yol arkadaşıdır. Kendisini, kocasıyla birlikte "bir arabaya sürülmüş iki beygir"den biri gibi görmektedir. Kocasıyla birlikte evin ve çocuklarının bütün yükünü çekendir o. Geleneksel kültürde karşılaştığımız vefalı kadının anlayışının temsilcisi gibidir. Etken biri değildir. Konumu oyun boyunca değişmez. Sevda ise edindiği kültürün doğal sonucu olarak bir erkekle birlikte var olmayı seçen ama erkek dünyasıyla mücadele edebilmek için gerekli niteliklerden yoksun biridir. Bu özelliği dolayısıyla sevdiği erkeğin kötü yanlarıyla mücadele edemez. Oyundaki tek eylemli kişi olduğu hâlde başarısızlığı yüzünden başladığı noktaya geri döner. Böylelikle başarısızlığı kadar başarısızlığının nedenleriyle de vurgu almış olur.

Fehim Paşa Konağı'nda kadın olgusu haremdeki kadınlarla içerik kazanır. Sahnede gördüğümüz, Fehim Paşa hareminin kadınlarıdır ama kurulan çeşitli bağıntılar yoluyla Deli Suat Paşa hareminin kadınlarının da onlardan farklı olmadığını anlarız. Ancak bir erkekle birlikte var olabilen, bu yüzden güçlü bir erkeğin yanında var olmayı tercih eden kadınlardır bunlar. Bir kadın olarak çıkarlarını korumakla birlikte her bakımdan, yanlarında bulundukları erkeğe bağımlıdırlar. Nitekim oyunun sonunda, yerini yurdunu terk etmek zorunda kalan Fehim Paşa'yla birlikte onlar da yersiz yurtsuz kalırlar.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde erkek tarafından istenmeyen kadınla, erkek tarafından arzulanan kadın imgeleri oyunun merkezine oturur. 1960 yılının Mahmure'si çirkinliği, dırdırı, fütursuz hareketleri, bakımsız hâliyle istenmeyen kadını örneklerken 1876 yılının Mahmure'si güzelliği, tatlı dili, saygılı hâli ve bakımlılığıyla erkek dünyasında "bir içim su" diye nitelenen kadını örnekler. Arzulanan kadın, arzulanan fakat kavuşulamayan kadın olarak işlev görür.

Bir Şehnaz Oyun, Töre, Delioğlan ve **Ak Masal Kara Masal** kadın erkek karşıtlığının vurgu aldığı, kadın erkek kimliklerini ele alışları bakımından özellikle önem arz eden oyunlardır.

Bir Şehnaz Oyun'da hayat kadınlarını temsil eden Şehnaz hâl ve hareketleriyle olduğu kadar kişilik özellikleriyle de ön plana çıkar. Bütün kabalığına rağmen zarafet karşısında eğilen, erkeğin hasının kadını incitmeyen erkek olduğu düşüncesinde, sevin-

ce çıkarsız sevebilen, bir oyunbaz olduğu hâlde insanlığa zarar veren oyunlar karşısında dik durabilen, erkekler tarafından namussuz, onursuz olarak adlandırıldığı hâlde namuslu ve onurlu bir kadındır Şehnaz. Hayat kadınları arasında öyle birinin de olabileceğini, hatta hayat kadınlarının aslında öyle olduklarını düşündürür bize. Nitekim Şehnaz'ın aşkı karşısında diğer hayat kadınları da saygıyla eğilirler. Aynı oyunda gördüğümüz İstanbullu erkeklerse sanıldıklarının aksine ahlaksız, onursuz, çıkarcı, olgunlaşmamış insanlardır. Devlet yönetiminin de onların elinde olduğuna özel vurgu yapılarak erkek kimliğinin etki sahası çarpıcı bir şekilde ortaya konur.

Töre'de ise kadın ve erkek kimlikleri, kan davası karşısında aldıkları tavırla anlam ve önem kazanır. Kadınlar -ölme ve öldürme yerine- hayattan, aşktan, barıştan yana tavır alabilen insanlar olarak şekillenirler. Erkeklerse yetiştiriliş şekillerinin, koşullanmalarının doğal bir sonucu olarak kendilerini ölme ve öldürme göreviyle yükümlü saymaktadırlar. Barışa, aşka, kardeşliğe ikna edilecek, inanacak olsalar da, yüklendikleri görevler dolayısıyla insani olandan yana tavır almakta zorlanırlar. Kadınlarsa her ne kadar kan davasını sahiplenmiş olurlarsa olsunlar sevgi karşısında, barış karşısında duyarsız kalabilecek insanlar değildirler. Sevenlerin kavuşması için "olmaz"ı oldurmaktan geri durmayacak, "sevgi çorbası" kaynatabilmek için pek çok sıkıntıya göğüs gerecek kadar yüreklidirler.

Delioğlan'da iki tür kadınla karşılaşırız. Birinci grubu sorunların çözümünü erkeklerden bekleyen, erkeğin atacağı adımlarda onun yanında yer alan kadınlar oluşturur. Delioğlan'ın annesi ve Balkız öncülüğündeki köylü kadınlardır bunlar. İkinci grup ise baskı ve zulüm karşısında güçlü olana karşı tavır alabilen vicdanlı ve onurlu kadınlardan oluşur. Busenaz öncülüğündeki harem kadınlarıdır bunlar. Konağın Bey ve kâhyalarla temsil edilen zalim erkekleri karşısında aldıkları tavırla hem zalimliğin erkeğe özgü bir tutum olduğunu, hem de yürekliliğin erkeğe özgü bir nitelik olmadığını ortaya koyarlar.

Çok vurgu almasa da kadın erkek karşıtlığı üzerinde duran oyunlardan biri de **Ak Masal Kara Masal** adlı çocuk oyunudur. Oyunda olumsuz yanlarıyla dikkat çeken, hiçbir insani nitelik göstermeyen Kara Masalcı erkek; olumlu nitelikleriyle dikkat çeken, sanatındaki ciddiyetiyle, zarafetiyle, olgunluğuyla bir örnek model olarak sunulan Ak Masalcı ise bir kadındır.

Özakman oyunlarında, özel donanımlı bir oyun kişisinin varlığından ayrıca söz etmek gerekir. Yazarın ikinci dönem oyunlarının -**Töre** dışında- hemen hepsinde gördüğümüz Anlatıcı, bu dönem oyunlarının en özel, en istisnai oyun kişisidir. Özakman'ın anlatıcıları yalnızca bir anlatıcı değil, kimi zaman oyunun açıklarını kapatan bir gözetmen, kimi zaman oyunu kendi duygularıyla yönlendiren bir oyun kişisi, kimi zaman oyunun tamamının belirleyici ve yönlendiricisi, kimi zamansa oyunun hakemidir. Özakman oyunlarının anlatıcısı için en az iki işlevlilikten söz etmek gerekir.

Sarıpınar 1914'te Anlatıcı, bir oyunda oyuncu olmasını fırsat bilip –belki de oyunun ele aldığı konunun bir gereği olarak- devlet kademelerinde çeşitli görevler almaya çalışan biridir örneğin. Bu arzusunun doğal bir sonucu olarak Vali Bey'in Maiyet Memuru rolünden Tahrirat Kâtibi rolüne, Muhtar rolünden Darülbedayi'de Program Sunucusu rolüne, Tellal rolünden Dâhiliye Nazırı rolüne, giderek Şehzade rolüne kadar pek çok role soyunur. Her bir rol sayesinde deneyim kazandığını düşünmekte, bu hâliyle de oyunda sorgulanan devlet çarkı sorununa uygun özel bir oyun kişisine dönüşmektedir.

Fehim Paşa Konağı'nın anlatıcısı, oyunda gördüğümüz itişip kakışmalar arasında konumlanmaya çalışan, bu itişip kakışmalar dolayısıyla kendini güvende hissetmeyen, son çare olarak siyasal gelişmelerin gerektirdiği yönde tavır alarak var olmayı seçen bir oyun kişisi görünümündedir. Oyunda (belki de hayat oyununda) kendine yer bulmaya çalışan Anlatıcı, önce Fehim Paşa konağında Ayvaz, ardından Deli Suat Paşa konağında Hadi Bey, en sonunda da İttihat ve Terakki Partisi'nin temsilcisi olarak karşımıza çıkar. Öyleki var olabilmek, ayakta kalabilmek adına, İttihatçılar için bir çürük diş olan Yusuf'u "merkeze bildiren" de odur. Oyunu doğru bir adımla(!) yerini sağlamlaştırarak bitirir.

Resimli Osmanlı Tarihi'nin anlatıcısı ise büyük oranda anlatmayan bir anlatıcıdır. İşlevi oyunun yazıldığı/sahnelendiği döneme ait herhangi biri olmasında gizlidir. "Futbola meraklı, arabeske bayılan", yaşadığı dönemin star kadınlarından birine "biten", "hayatı televizyon" biridir o. Yine de 1960 yılında yaşayan, sığ tarih bilgisiyle tarihin akışını değiştirmeye çalışan Vakıf'tan daha ileride bir yerdedir. Üç askeri darbe fazladan yaşamış, üç anayasa daha görmüştür ama sahip olduğu sığ üstünlükle bir kitap okuyarak hayatın akışını değiştirmeye çalışan Vakıf'tan çok da farkı yoktur. Tarihteki-

lerin Vakıf'ı neden dinlemeleri gerekiyorsa Vakıf'ın da aynı nedenle Anlatıcı Aslan'ı dinlemesi gerekmektedir ama tıpkı değiştirmeye çalıştığı tarihtekiler gibi Vakıf da Aslan'ı dinlemeye yanaşmaz. Anlatmayan anlatıcı oyuna kazandırdığı bu derinlik sayesinde anlam ve önem kazanır. Özakman, Anlatıcı Aslan'ın işlevini bu özellikleriyle de sınırlamaz. Kimi küçük rollerde olduğu gibi dekor, aksesuar takibinde de kullanır onu. Oyunda olmak oyuna her fırsatta katılmayı gerektirmektedir çünkü.

Bir Şehnaz Oyun'un anlatıcısı ise içinde bulunduğu oyunun tarzını beğenmiyor olması dolayısıyla farklı konum kazanır. Baron Refik adında bir operet sanatçısıdır Anlatıcı. Oynadığı oyunun bir operet olmasını istemektedir ama konu, dolayısıyla oyunda yer alan kişiler operete uygun olmadığından alaturka bir müzikalde anlatıcı olmayı içine sindirmek zorundadır. İşsizlikten kabul ettiği bu görevi mecburen sürdürürken istemeyerek bir parçası olduğu oyunu kendi beğenileri doğrultusunda yorumlamaktan kaçınmaz. Bu özelliği dolayısıyla güçlü bir yabancılaştırma etmeni olarak işlev görür. Bir türlü beğenemediği oyunun eksen karakterlerinden biri olan Zaptiye Amiri ile çekişmesini ise oyunun sonunda Zaptiye Nazırı rolüne girip hıncını alarak bitirir. **Sarıpınar 1914** ve **Fehim Paşa Konağı**'ndaki gibi, var oluşuyla ilgili bir kaygı yüzünden anlatıcılıktan sıyrılmış, gidişini beğenmediği hikâyenin parçası olmuştur.

Bir masal atmosferinde ve bir masal mantığı içerisinde gelişen **Delioğlan**'da ise anlatıcı, oyunun bu özelliğine uygun olarak bir çığırtkandır. Masal içinde, Bey'in duyurularını köylülere iletmekle görevli bir Çığırtkan; oyun içinde ise hem anlatıcı, hem çığırtkandır o. Bir çift işlevlilik söz konusudur ve bir birine yakın iki işlevin (anlatıcılık ve çığırtkanlık işlevlerinin) sürekli iç içe geçtiğini görürüz.

Ak Masal Kara Masal'da Anlatıcı bir yarışma şeklinde geçen oyunun hem anlatıcısı, hem yöneticisi, hem de hakemidir. Seyirci çocuklara görevler vererek onları yönettiği gibi, oyun içerisindeki yarışmayı, böylelikle oyunu da yönetir. Diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da yapının gerektirdiği oyuna özel bir anlatıcıyla karşılaşırız.

Ah Şu Gençler'de Anlatıcı olarak adlandırılan bir oyun kişisi bulunmamakla birlikte, başta 1. Oyuncu olmak üzere bütün oyuncuların gerektikçe anlatıcılık görevine soyundukları görülür. Anlatıcılık işlevi bakımından ön plana çıkan 1. Oyuncu ise genel olarak oyunun hem anlatıcısı, hem de yöneticisi görünümündedir. Doğaçlamaymış gibi gelişen oyunda doğaçlamayı yönetenin o olduğu izlenimi yaratılır. Oyunun yapısı ise

anlatma işlevinin boyut kazanmasına neden olmuş görünmektedir. Yalnızca anlatan değil, yorumlayan, açıklayan, ima eden, neşesini bulan biridir 1. Oyuncu. "Tam benim tipim" gibi yaklaşımlarla episodlardaki kimi oyun kişilerini canlandırma görevini de üstlenir. Çokişlevlilik bir üst aşamaya çıkarılmış olmaktadır böylelikle.

Tamamı bir anlatı olarak kurulan **Ben Mimar Sinan**'da ise anlatıcı bizzat tarihi kişilik Mimar Sinan'ın kendisidir. Kendinden önceki döneme de, yaşadığı döneme de, kendinden sonraki döneme de vakıf; çağlar üstü bir anlatıcıdır o. Elde ettiği bu üstünlükle hem anlatır, hem açıklar, hem de yorumlar. Anlatısının öznesi Mimar Sinan'ı oynama görevi de ona aittir. Bilge anlatıcının bütün üstünlüklerini kullanmaktadır yazar. Çağlar üstü anlatıcı sayesinde anlatıya da boyut kazandırmış olur.

Görüldüğü gibi Özakman'ın oyun kişileri ağırlıklı olarak geçim sıkıntısı çeken yoksul insanlar, halk yahut halk adamları, çıkar temelli yaşam sürenler; alt, orta ve üst kademe yöneticiler, sanatçılar, sevenler, meslek sahipleri, kadınlar ve erkekler, durumdan vazife çıkaranlar gibi üst başlıklar altında sınıflandırılabilmektedir. Bu oyun kişileri arasında yazarın halktan, sanatçıdan, sevenlerden ve kadınlardan yana tavır aldığını, bunları olumlu oyun kişileri olarak resmettiğini saptamak mümkündür. Yazarın eleştirdiği kesimde ise –ağırlıklı olarak- çıkar ve güç temelli yaşam sürenlerle alt, orta ve üst kademe yöneticiler yer alır. Oyunlarda çıkar ve güç temelli yaşam sürdürenlerin insanlık dışı tutumlarına vurgu yapılırken alt, orta ve üst düzey yöneticilerin yönettikleri kişilere hizmet etmek yerine kendilerine o görevi verenlerin çıkarlarına hizmet etmeleri bakımından eleştiri konusu yapıldıkları görülür.

Meslek sahibi kişiler ve durumdan vazife çıkaranlarsa oyunlarda dikkate değer fonksiyonlar yüklenirler. Meslek sahibi kişiler diğer kişilere oranla daha omurgalı ve daha ilkeli insanlardır. Durumdan vazife çıkaranlarsa kişilik özellikleri bağlamında anlam ve değer kazanırlar. Başarıları da, başarısızlıkları da genellikle kişilik özellikleri bağlamında açıklanır.

Bütün bunların dışında kalan oyun kişisi ise oyunların anlatıcılarıdır. Özakman'ın anlatıcıları, oyunun konusuna uygun bir kimlikle var olmalarının yanı sıra anlatıcılık görevi dışında işlevler kazanmalarıyla da dikkat çekerler. Yalnızca bir anlatıcı olmayan bu kişiler hikâye içinde de mutlak bir işlev yüklenir; böylelikle daha da derinlik kazanırlar.

3.4. Turgut Özakman Oyunlarında Söyleşim Düzeni ve Dil

Turgut Özakman oyunlarının söyleşim düzeninde ilk dikkati çeken özellik temelde ekonomik anlatımdan doğan etkili bir dilin varlığıdır. Yazarın bütün oyunlarında gözlemlediğimiz yalınlık, anlam oluşturmada belirleyici olduğu gibi söyleşim düzeninin akışında ve olaylar dizisinin gelişiminde de belirleyicidir.

Yazarın bir tema, bir yaklaşım tarzı belirleyip oyununa ilişkin bütün yapı unsurlarını bu temanın, yaklaşım tarzının gerektirdiği şekilde ve gerektirdiği oranda kullandığı, bunun dışına çıkmama konusunda titiz olduğu açıktır. Bu bakımdan, amacının dışına çıkmaması durumuyla yalın ve güçlü ifade ediş başarısı arasında doğrudan bir ilişki olduğunu saptamak mümkündür.

Özakman'ın özellikle ustalık dönemi oyunlarında herhangi bir fazlalık, herhangi bir gereksiz unsur görülmez. Sorunun ortaya konulması ve olayların gelişimiyle boyutlandırılması süreçleri son derece hızlıdır. Yazarın özellikle ustalık dönemi oyunlarında sorun daha baştan ortaya konur ve çatışan taraflar arasındaki ilişkini büyük bir dikkatle örülür.

Bu uygulamanın en tipik örneklerinden birini **Sarıpınar 1914**'te görmek mümkündür. Oyunun ilk birkaç dakikası içinde, kasabada gerçekleştiği zannedilen depremden İstanbul'da bir gazetenin ve mutasarrıflığın haberdar edildiğini öğreniriz ki bu kasabanın denetiminin Kaymakam'ın elinden çıkması anlamına gelmektedir. Başlangıçta Kaymakam'ın denetiminden çıkan durum zamanla üst makamların da denetiminden çıkacak, olmayan deprem devlet yönetimi açısından denetlenemez bir hâl alacaktır.

Yazarın ustalık dönemi oyunlarından **Töre**'de de benzer bir uygulama görürüz. Oyun Kara Hasan'ın, -kadın erkek- ev halkına tüfek dağıtmasıyla başlar. Silah kuşananlar evi terk eder etmez peşine düştükleri kan davalılarının -sığınmaya ve silah bırakmaya karar vermiş olarak- eve girdiğini görürüz. Oyunun başlamasından itibaren ilk üç sayfada (yaklaşık 10 dakika içinde) gerçekleşen bir gelişmedir bu. Bütün aileye silah kuşandıran bir kan davası söz konusudur ve kan davalı, töreden aldığı yetkiye dayanarak kan davalısının evine sığınmaktadır. Delikanlının eve kabul edilmesi ise –kapının vurulması üzerine- yine birkaç dakika gibi çok kısa bir sürede karara bağlanır. Oyunun tamamının bu hızda sürmesi, buna rağmen inandırıcılık bakımından herhangi bir zafiye-

te düşülmemesi ekonomik anlatım bakımından dikkat çekici bir başarıdır. Ekonomik anlatımın temini adına çoğu zaman sözlere, konuşmalara birden fazla işlev yüklenmesi yazarın bu konuda ne derece titiz olduğunun kanıtı niteliğindedir. **Töre**'nin başlangıç sahnesi bu uygulamayı örneklemesi bakımından önemlidir.

> (Nene, sedirde oturmaktadır. Zühre ve kucağında bebesiyle küçük gelin, geride ayaktadırlar. Oğul, silah sandığından tüfek çıkarıp Kara Hasan'a verir, Kara Hasan da sırası gelen kadına.)
>
> K. HASAN – (Verir.) Al kadınım! (Verir.) Al bacım! (Verir.) Al kızım! (Verir.) Al gelinim! (Verir.) Al yeğenim! Aç kapıyı oğul! (Oğul bir tüfek de kendine alır, çift kanatlı ahşap kapının kol demirini kaldırır. Kapıyı açar.) Dikkatli ol!
>
> OĞUL – Tamam baba! (Dışarı çıkar. Kadınlar beklerler.)
>
> K. HASAN – Ana!
>
> NENE – Buyur Hasanım.
>
> K. HASAN – Yakub'un kanlısı yine köye inmiş. (Küçük gelinin başı önüne düşer.) Ya bizden birini daha vuracak bu soysuz, ya bu kez biz onu bitireceğiz.
>
> NENE – Ne zaman sona erecek bu kan yağmuru hey oğul?
>
> K. HASAN – Toprak doyunca.
>
> NENE – Cana doymayan toprak kana doyar mı? (T/BO6, 197)

Oyunun başlangıcındaki bu çok kısa sahnede akrabalık ilişkilerinin nasıl olduğu, kan davasını sahiplenenlerin ve sahiplenmeyenlerin başında kimlerin bulunduğu, Nene'nin ne derecede bilge bir kadın, K. Hasan'ın ne derecede koşullanmış bir adam olduğu büyük bir hızla ortaya konmaktadır.

Söyleşim düzenini çok işlevli kılarak oyunda hızlı bir gelişim elde etme yöntemini yazarın ilk dönem oyunlarından **Duvarların Ötesi**'nde de görebiliriz. Bu oyunda da tıpkı **Töre**'deki gibi ilk birkaç dakika içinde durumun ne olduğu, ilişkilerin nasıl düzenlenmiş olduğu bütün açıklığıyla ifade edilir.

(Bir zeytin deposunun 2. katı. Karşıda bir kapı, solda bir pencere, aşağıda yukarı kata çıkan bir merdiven. Duvarlar çıplak ve kirli.

Ortada tahtadan kaba bir masa, birkaç tabure, uzunca bir sıra. Vakit ilkbahar, öğle sonu.

İki silah sesi, kapı bir tekmeyle açılır. 1. Mahkûm telaşla içeriye girer. Elinde bir tüfek, hâkim, kaba saba, mert bazen aşırı merhametli bir adam. Yüzünün sağ tarafını bir tik zaman zaman elektrik çarpmış gibi büzer. Sağa sola bakınır, nefes nefesedir. Kapıdan dıarıya eslenir.)

1. MAHKÛM – Kimse yok! Gir içeri! *(3. mahkûm girer.)* Yukarı, durma, yallah! *(3. mahkûm merdivenlerden yukarı fırlar.)* Sahtekar, Allahın belası, çabuk ol, içeri! *(2. mahkûm girer.)* Haydi, sen pencereye, gözünü dört aç, sinek uçsa haber ver. *(Yukarı endişe ile bakar.)* Hey ne oluyor yukarda, cevap versene inek, *(Merdivene yürür.)*

3. MAHKÛM – *(Mahkûmların en genci; çabuk paniğe kapılır. Daimi bir korku içinde)* Ne bağırıyorsun?

1. MAHKÛM – Kimse var mı?

3. MAHKÛM – *(İnerek)* Yok!

1. MAHKÛM – Güzel. İhtiyar sen de gel. *(4. mahkûm sırtında ağzı bağlanmış bir kızla içeri girer. Dilsizdir fakat duyar. Bir kavgada başına inen darbe konuşma merkezini tahrip etmiştir. Boş gözleri, adeta alçı bir maskeye benzeyen ifadesiz bir yüzü vardır. Dış dünya ile ilişiği kesilmiştir.)* İndir yükünü, indir işte oraya, bakınma öyle salak salak. *(4. mahkûm 3. mahkûmun yardımıyla kızı indirir.)* Bir şey olmuş mu bir yerine?

3. MAHKÛM – Hayır.

1. MAHKÛM – Çöz ağzını.

3. MAHKÛM – Sen delirdin mi, ya bağırırsa?

1. MAHKÛM – Ne diyorsam onu yap.

2. MAHKÛM – Kesin gürültüyü!

1. MAHKÛM – Ne var?

2. MAHKÛM – Geldiler.

3. MAHKÛM – Bırakın bu lafları şimdi.

2. MAHKÛM – O küçük oğlanı vuralım dedim, dinlemediniz.

1. MAHKÛM – Ne oldu, ne yapıyor?

2. MAHKÛM – Burasını tarif ediyor. Baksana sinek gibi üşüştüler. (DÖ/BO6, 107-108)

Silahlı dört adam aralarından birinin liderliğinde genç bir kızı kaçırıp bir zeytin deposuna sığınmışlardır. Onların zeytin deposuna sığındıklarını gören bir küçük çocuk dolayısıyla dışarıya insan kalabalığı yığılır. Oyun içerisinde tanıyacağımız dört silahlı adamın dışarıdaki kabalık tarafından çevrelenmesinin asıl anlamı oyunun sonuna bırakılır. Görüldüğü gibi yazar, hikâyeyi ihtiyaç duyduğu şekilde kurmak ve inandırıcı kılmak için gerekli tedbirleri almak dışında hiçbir bilgiye, eyleme yer vermemektedir.

Kimi zaman da oyun başlarken bilgi vermek yerine seyirci oyunun atmosferine hazırlanır. Bu uygulamanın başarılı örneklerinden birini **Ah Şu Gençler**'de görürüz. Oyun "Ne yapalım?" şakalaşmasıyla başlar ve bir şakalaşmalar dizisi olarak sürer gider. "Ne yapalım?" sorusunu soran bir grup oyuncudur ve tiyatro yapmaya karar vermeleriyle gençlik sorunlarını ele alan bir dizi skeci art arda oynamaya başlamaları bir anda gerçekleşiverir. Bununla birlikte olayların akışı, kendi içinde tutarlı ve inandırıcıdır.

Özakman oyunlarında söyleşim düzenini belirleyen en önemli unsurlardan biri etki-tepki mekanizmasıdır. Yazar hemen her bir oyun kişisinin o anda sahnede bulunan kişi, durum yahut nesneye tepki vermesini sağlayarak hem bu kişi, durum yahut nesne hakkında, hem de tepkiyi veren kişi hakkında bilgi vermekte; aksaksız kurduğu bu mekanizmayla oyunun hızla gelişmesini sağlamaktadır. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde Vakıf'ın rüyasında 1876 yılına gidişi, konuyu örneklemesi bakımından önemlidir.

(Dekor, 1876 üslubuna dönüştürülmüştür. Vakıf yine divanda uyumaktadır. Mahmure, o döneme uygun, çarpıcı, göz alıcı bir giysiyle girer. Pek çekici, edalı ve güzel olmuştur. Vakıf'ın giysilerini getirmiştir.)

MAHMURE – *(Ezgiyle, cilveyle)* Efendi… Vakıf efendi… Efendiciğim…

ANLATICI – *(Mahmure'nin güzelliğine vurulmuştur.)* Allah!

VAKIF – *(Başını, battaniyenin altından çıkartır. Takkelidir.)* Ne var, ne oluyor?

MAHMURE – İlahi efendim, ne olabilir ki? Fayton geldi.

VAKIF – *(Yarı doğrulur.)* Fayton mu? Mahmure, yoksa polis, izinsiz gösteri yaptı diye oğlanı tutuklamak için kapıya dayandı da, alıştıra alıştıra bana bunu mu söylemek istiyorsun?

MAHMURE – *(Dem çeker gibi güler.)* Hazine-yi Evrak Başkâtibi Vakıf Efendi'nin kapısına dayanmak kimin haddine? Latife ediyorsunuz.

VAKIF – *(Oturur, gecelikledir.)* Sen neler diyorsun Mahmure, yapma Allah aşkına! Memur adamın kafası bir, bütçesi iki, bunlar bir karıştı mı, bir daha kimse toparlayamaz.

MAHMURE – Elbiselerinizi buraya bırakıyorum. Terliğiniz yerde. Ben kahvenizi yapayım, açılırsınız.

VAKIF – Sizli bizli konuşma, huylanıyorum. Tıkansam su getirmezsin, kahve pişrmeye kalkıyorsun… *(Fesi görür.)* O ne?

MAHMURE – *(Biraz kaygılanır.)* Fesiniz.

VAKIF – *(Sesi çatlar.)* Sakin sakin "fesiniz" diyor, çıldıracağım. *(Geceliğini fark eder.)* Bu da ne?

MAHMURE – Gecelik entariniz. *(Vakıf elini başına atar.)* Takkeniz.

VAKIF – Allaaah!

ANLATICI – Ağabeyim dağıttı.

MAHMURE – Beni korkutuyorsunuz. (ROT/BO5, 179-180)

Turgut Özakman oyunlarında söyleşim düzeni açısından dikkat çeken bir diğer unsur da oyunda olup biteni saptayan, bütün çıplaklığıyla ortaya koyan bir oyun kişisinin varlığıdır. **Güneşte On Kişi**'de bu görevi ağırlıklı olarak Foto Suat ve Ajans Muha-

biri Selami üstlenmiş görünmektedir. Oyunun kahramanı Kenan'ın, dolayısıyla onun peşinden gidenlerin temel hatasının ne olduğunu Selami dile getirir örneğin. Foto Suat ise bütünlüklü bir düşünce ortaya koymasa da gerçeğin tuhaf yanlarını alaycı bir şekilde dile getirir.

Paramparça'da bu görevin Yelda ve kızı Ayşim'e verilmiş olduğunu görüyoruz. Evlerine konuk oldukları çiftin yaşadıkları sıkıntıların ne olduğunu çoğu zaman onların dilinden öğreniriz.

Karagöz'ün Dönüşü'nde ise gerçeğin ne olduğunu dile getirme görevi Karagöz'e düşer. Gerek ziyaret ettiği evde gördüğü tuhaflıkları, gerekse arkadaşı Hacivat'ın son hâlini değerlendiren odur ve bütün açıklığıyla ifade eder.

Berberde adlı oyunda da aynı uygulamayı görürüz. Hayatın tuhaflıklarını dile getirme görevi burada da Berber'e düşmektedir. Bir halk bilgesidir o. Bu özelliğinin doğal bir sonucu gibi ifade eder görüşlerini ama yerine getirdiği işlev –çoğunlukla- yaşananın ifadesidir.

Sarıpınar 1914'te yaşananın ifadesi görevinin çok sayıda oyun kişisine paylaştırılmış olduğunu saptamak mümkündür. Kaymakam'dan odacısı Hurşit'e, Vali'den Nazır'a, Mutasarrıf'tan Mühendis Kazım'a kadar pek çok oyun kişisinin sözleri yaşananın ne olduğunu çarpıcı bir dille ortaya koyacak niteliktedir. Ancak bu oyun kişilerinin çoğu, başkaları için doğruyu söylerken kendi gerçeğini gizlemeye çalışan kişilerdir. Kendi gerçeğini gizlemeye çalışan oyun kişisinin gerçeği ise bir başka oyun kişisi tarafından ifade edilir. Aynı oyun kişilerinin gerçeği ifade edebiliyor oldukları hâlde sorunlara çözüm getiremiyor olmaları da oyunun tematik yaklaşımı açısından önemli bir düzenlemedir. Toplumsal sorunlarda belirleyici olanın kişilerin iradeleri değil, içinde bulundukları mekanizma olduğunun vurgulandığı bu oyunda gerçeğin birden fazla oyun kişisi tarafından ifade edilmesi güçlü bir ironi oluşturmakta, söyleşim düzeninin güçlülüğü oyunun gücünü daha da artırmaktadır.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde yaşanan sürecin adını koyma görevi Anlatıcı Aslan'a düşer. Tam bir kara cahil olan Anlatıcı Aslan, sırf hikâye kişilerinin yaşadığı tarihten yıllar sonra yaşayan biri olması ve olup bitenleri çok basit algılıyor olması dolayısıyla umulmadık çarpıcılıkta tespitlerde bulunur. Oyunda altı çizilmesi gereken yerlerin vurgu almasında da önemli bir işlev kazanır böylelikle.

Töre'de yaşananların ifade edilmesi görevini büyük oranda Nene üstlenir. Bir Anadolu bilgesidir o. Kör olduğu hâlde görmekte, gördüklerini de dile getirmektedir. Kurduğu bilgece cümlelerle, oyunu anlama sürecinde seyirciye rehberlik eder.

Ah Şu Gençler'de ise bu görev oyunun anlatıcısı niteliğindeki 1. Oyuncu'ya verilmiş görünmektedir. Doğaçlamayla ortaya konuyormuş gibi yapılan episodlarda açıklamaya ihtiyaç duyan kimi durumları 1. Oyuncu'nun açıklamalarıyla algılar, oyunu onun rehberliğinde seyrederiz.

Kimi zaman bir bilgeye, kimi zaman bir safa, kimi zaman bir açık sözlüye verilen bu görev çoğu zaman oyunu seyretmede seyirciye rehberlik eden düzenlemeler niteliğindedir. Yazar belli bir amaca erişmede yalnız öyküye değil, öykünün tematik katmanlarının anlaşılmasında rehberlik edecek bir yorumcuya da ihtiyaç duymuş görünmektedir.

Turgut Özakman oyunlarının dil açısından en belirgin özelliği yalın ve çarpıcı ifadelerdir. İstisnasız bütün oyunlarında yalın bir dili benimseyen Özakman bu dili etkili kılmada benzetmelerden deyimlere, dil oyunlarından adlandırmalara, imge ve simgelerden ikilemelere dek çeşitli dil zenginliklerinden yararlanır. Zenginliği mutlak yalınlık içerisinde yakalama uğraşında bir yazardır Özakman. Tiyatro sanatının temel özelliklerinden biri olan bir duyuşta anlaşılırlık kuralının dışında bir yalınlıktır bu. Öyleki yazarın yalınlığın gücü peşinde olduğunu düşünmemek için hiçbir neden bulunmamaktadır.

Yazarın benzetme ve ilişkilendirmelerdeki zenginlik açısından en dikkat çeken oyunları **Pembe Evin Kaderi, Güneşte On Kişi, Duvarların Ötesi, Paramparça** ve **Fehim Paşa Konağı**'dır. (bk. Ek 2: Benzetmeler, İlişkilendirmeler, Koşutluklar tablosu.) Dilde gördüğümüz bu özellik, yazarın hikâyeyi/oyunu oluşturan unsurlar arasında ne derece sıkı bir ilişkilendirme içinde olduğunun, durumu doğru ifade etmede ne derece titizlendiğinin göstergesi olduğu kadar seyircinin zihnini canlı tutma, konuyu çok daha canlı imgelerle anlatma kaygısı içinde olduğunun da göstergesidir. Benzetme ve ilişkilendirmelerde çarpıcılığa büyük özen göstermektedir Özakman. Öyleki deyim nitelikli benzetmeler dışında tekrara düştüğünü tespit etmek hemen hemen mümkün değildir.

Deyimler, Özakman oyunlarında dile ilişkin sıklıkla rastladığımız unsurlar arasındadır. Özellikle **Pembe Evin Kaderi** ve **Sarıpınar 1914** adlı oyunlarda çok sayıda

deyimin varlığını tespit etmek mümkündür. **Duvarların Ötesi, Ocak, Hastane, Fehim Paşa Konağı, Resimli Osmanlı Tarihi, Bir Şehnaz Oyun, Töre, Delioğlan** adlı oyunlarda da yoğun bir deyim kullanımı gözlenir. (bk. Ek 4: Deyimler, Atasözleri tablosu) Yazarın bu bağlamda da -oyunun gerektirdiği özel bir durum yoksa eğer- tekrara düştüğü görülmez. Deyimlerin çeşitliliği renkli bir dile hizmet ettiği gibi, Türkçeye özgü dil tadının ortaya çıkmasına da hizmet eder.

Yazarın sıklıkla kullandığı anlatım tekniklerinden biri de söz oyunlarıdır. Söz oyunlarının gerek komik yaratmada, gerekse çarpıcı bir dil kurmada işlev yüklendiği açıktır. Öyleki söz oyunlarıyla çarpıcı ifadeleri kimi zaman birbirinden ayırmak mümkün olmaz. Söz oyunları konuyu farklı bir bakış açısıyla ifade etmede işlevsel olduğu gibi seyircinin zihnini canlı tutmada da işlevselidir. Bu bağlamda en dikkat çeken oyunlar **Resimli Osmanlı Tarihi, Sarıpınar 1914, Fehim Paşa Konağı, Bir Şehnaz Oyun, Delioğlan, Ah Şu Gençler, Güneşte On Kişi** ve **Darılmaca Yok**'tur.

Yazarın söz oyunları yaratmada en çok başvurduğu tekniklerden biri bileşik fiillerde yardımcı fiil ortaklığından yararlanarak anlam zenginliği yaratmadır. Bunu, sözcüğün farklı anlamlarda kullanılması suretiyle ortaya çıkan şakalar izler. Konunun, durumun, kişinin, nesnenin farklı bir sözcükle ifade edilmesi de sık kullanılan tekniklerden bir diğeridir. (bk. Ek 3: Söz Oyunları, Mantık Oyunları, Çarpıcı İfadeler tablosu)

Özakman, oyunlarında hitaplara ve adlandırmalara önem vermesiyle de dikkat çeken bir yazardır. Onun oyunlarında, oyun kişilerinin, birbirlerine hitaplarında, birbirlerini (yahut sözü geçen birilerini) adlandırmalarında özel bir yetenekle donatılmış oldukları rahatlıkla söylenebilir. Öyleki hitap ve adlandırmaların çeşitliliği **Fehim Paşa Konağı, Bir Şehnaz Oyun** ve **Delioğlan** adlı oyunlarında sayıca yüzün üstüne çıkar. **Pembe Evin Kaderi, Güneşte On Kişi, Duvarların Ötesi, Ocak, Paramparça, Hastane, Karagöz'ün Dönüşü, Sarıpınar 1914, Resimli Osmanlı Tarihi, Töre, Ak Masal Kara Masal, Ah Şu Gençler** adlı oyunlarda ise dikkate değer oranda hitap ve adlandırmaya rastlamak mümkündür. Hitap ve adlandırmalar adlandıranın da, adlandırılanın da niteliğini ortaya koyduğu gibi aradaki sürtüşmenin boyutuna bağlı olarak mizah üretmede de işlev kazanır. Hitap ve adlandırmalar genellikle birbiriyle uyuşmayan, katı bir zıtlaşma içinde olan oyun kişileri arasında olumsuz bir içerikte gerçekleşirken birbirini seven oyun kişileri arasında da şaşırtıcı derecede olumlu bir içerik kazanır. (bk. Ek

1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu) Öyleki yazarın **Delioğlan** adlı oyununda yalnızca olumlu içerikteki hitaplardan oluşan bir şarkı sözüne dahi rastlarız. (bk. D/BO2, 72) **Ah Şu Gençler** oyununda karşılaştığımız, çocuklarının ahlakının bozulmasından yakınan anne ve baba arasında geçen şu sahne, karşılıklı olumsuz içerikli hitapları art arda sıralaması bakımından anlamlı ve özel bir örnek niteliği taşır:

ANNE – Rezil herif.

BABA – Tüü, densiz kadın.

ANNE – Ahlaksız.

BABA – Ulan sen anaysan, ben de Napolyon Bonapart'ım.

ANNE – Sen ana nedir bilir misin ayol?

BABA – Benim anam, anaydı ana.

ANNE – Tuzla da kokmasın.

BABA – Ölmüş anama dil uzatma, ben senin…

ANNE – Asıl ben senin.

BABA – Yuh sana.

ANNE – Asıl sana yuh.

BABA –Kepaze.

ANNE – Sefil.

BABA – Utanmaz.

ANNE – Arlanmaz.

BABA – Kaknem.

ANNE – Dümbelek.

BABA – Cadı.

ANNE – Hortlak. (AŞG/BO3, 23-24)

Kimi oyunlarda ise hitaplar ve adlandırmalar mizah üretmede de kullanılır. **Pembe Evin Kaderi**'nde rastladığımız "didon sakallı kara papaz", "milletler arası eşek"; **Güneşte On Kişi**'de rastladığımız "mikroskobik bir enayi", "beynelmilel sahtekarın biri", "dördüncü kuvvetin kahraman askerleri", "kırkayak suratlı adam"; **Duvar-**

ların Ötesi'nde rastladığımız "muhterem hayvanlar", "öküz aleyhisselam", "adaletine kurban olduğum Allah", "saygıya layık olmayanlar"; **Ocak**'ta rastladığımız "iftiracı karga"; **Paramparça**'da rastladığımız "domuzun küpü", "şeytanın kıç bacağı"; **Hastane**'de karşılaştığımız "uğursuz veremli", "ukala dümbeleği"; **Sarıpınar 1914**'te rastladığımız "boşboğaz deli", "hamiyet yarışına çıkanlar"; **Fehim Paşa Konağı**'nda rastladığmız "bataklık faresi", "yorgun levrek", "dikine solucan", "hürriyete vurgun deliler", "sersem tavuklar"; **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde rastladığımız "uğursuz suratlı münafık", "cennet öküzü", "şaşkın yazar", "acemi cinci"; **Bir Şehnaz Oyun**'da rastladığımız "malumeler", "smokinli ayı", "azgın karılar", "anlayışsız ayı", "düttürü Leylalar", "bayat kaltak", "alafıranga soytarı", "görgüsüz azgınlar"; **Ak Masal Kara Masal**'da rastladığımız "kirpi yutmuş kurbağa suratlılar", "eski ayakkabı turşusu", "pırasa yemiş yarasa sesli herifler", "havuza düşüş uyuz kedi kılıklı herifler", "iyi huylu ve orta boylu padişah", "kafası tın tın ama kolları silme altın kız"; **Ah Şu Gençler**'de rastladığımız "geri zekalı ibiş", "şey oğlu şey", "dar gelirli müthiş Türk"; **Töre**'de karşılaştığımız "avrat mukallidi oğlan", "delinin önde gideni"; **Delioğlan**'da rastladığımız "özel geri zeka", "dümbelek herif", "beş yıldızlı salak" gibi orijinal tamlamalar yadırganırlık nitelikleriyle mizah üretebilecek özel hitap ve adlandırmalardır. (Örneklenen hitap ve adlandırmaların oyundaki kullanılışları ve yerleri için bk. Ek 1: Hitaplar, Adlandırmalar tablosu.)

Bir dil zenginliği olan ikilemeler de Özakman oyunlarında sıklıkla yer bulur. Yazarın özellikle **Pembe Evin Kaderi, Duvarların Ötesi, Ocak, Fehim Paşa Konağı** adlı oyunlarında ikilemelere sıklıkla yer verdiği, ikilemeler yoluyla daha canlı bir anlatım yakalama yoluna gidildiği gözlemlenebilir.

Özakman oyunlarını imge ve simgelerle örmemekle birlikte oyunlarında her ikisine de yer veren bir yazardır. Çarpıcı diliyle sürekli yeni imgeler yaratmada usta olduğu kadar oyunu oluşturan diğer yapı taşlarıyla imge ve simge yaratmada da ustadır. **Pembe Evin Kaderi**'nden başlayarak son oyunu **Delioğlan**'a kadar hemen her oyununda imge yahut simgeye rastlamak mümkündür.

Pembe Evin Kaderi'nde olması gerektiği gibi çekilemeyen aile fotoğrafı etkili bir imge oluşturur örneğin. **Güneşte On Kişi**'de duvardan indirilen çıplak kadın resimleri magazin gazeteciliğinin ruhunu imler. **Duvarların Ötesi**'nde takım elbise sipariş

edilirken unutulan ayakkabılar mahkûmların beyefendiler gibi giyinme konusunda ne kadar yetersiz olduklarını ortaya koyan bir imge niteliğindedir. **Kanaviçe**'de ise üç yaşlı kadının sık sık fenalaşmalarının nesnesi niteliğindeki üç bardak su, kimi zaman bu üç kadının çaresizliğini simgeler bir hâl alır. **Ocak**'ta Sevda için alınan guguklu saat bir türlü zamanında gerçekleşmeyen olumlu gelişmelerin simgesi gibidir. **Hastane**'de kapıcıya bırakılmış sivil elbiseler umudun imgesi niteliğindedir. **Karagöz'ün Dönüşü**'nde Karagöz'ün dostu Hacivat'tan ve ailesinden ayrılacağını anladığında dostunun kızına söylediği "Merhaba kızım" sözü, tanışmanın ama aynı zamanda birlikte yaşayamayacağını anlamanın imgesi niteliğindedir. **Berberde** adlı oyunda duvarda asılı duran saat "tik tak" sesleriyle, sürekli ilerleyen, acımasız bir şekilde geçen zamanı simgeler. **Sarıpınar 1914**'te kasabayı görmeye gelen ve görmeye geldiği yeri arabasından inmeden dolaşan Şehzade'nin arabasının penceresinden görünen eli onun simgeden ibaret varlığını anlatır. **Fehim Paşa Konağı**'nda Deli Suat Paşa tarafından Yusuf'a gönderilen armağan tabanca insana değer vermeyen, ölme ve öldürme esası üzerine şekillenen zorba bir dünyanın simgesi gibidir. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde güzeller güzeli Mahmure, Vakıf için neredeyse hayatın anlamını simgeleyen bir varlığa dönüşür. **Töre**'de Zühre'nin bohçası üzerine düşen kırmızı ışık kanı simgelerken, küçük gelin tarafından Zühre'ye verilen takılar insani bir sevincin imgesi gibidirler. **Delioğlan**'da köy seyirlik oyunlarından alınma canavar figürü bir korku nesnesi olan canavara, giderek yersiz korkunun imgesine dönüştürülür. **Ak Masal Kara Masal**'da ak ve kara sözcükleri olumlu ile olumsuzun simgeleri gibidirler. **Ah Şu Gençler**'de deliliğin simgesi olarak huni kullanılır. Sorunlar karşısında deliren oyun kişilerinin başına geçirilen bu nesne sorunların ne derece büyük olduklarını gösterir bir imge olarak da işlev görür.

İmge ve simgeler bir bakıma yazarın görsel anlatıma verdiği önemin sonucudur. Bir görsel anlatım yöntemi olarak kullanılan imge ve simgenin yanında oyunlarda başka görsel düzenlemelere rastlamak da mümkündür. **Bir Şehnaz Oyun**'da sahne mekânı adları tabelacı kız ve tabelası yardımıyla verilir örneğin. **Pembe Evin Kaderi**'nde, politikaya soyunan Bedri'nin köyde seçim konuşması yaparken giyeceği safari kıyafeti onun halktan, seçmenden kopukluğunun simgesi olduğu kadar görsel zıtlık yoluyla yaratılan mizahın da kaynağıdır. **Güneşte On Kişi**'de ölen babanın ardından boş kalan koltuk, gazete idarehanesinin duvarlarındaki resimler ve yazılar; **Duvarların Ötesi**'nde pencereden vuran keskin ışıkla içerdekilerin sıkışmışlıklarının görsellik kazanması;

Kanaviçe'de bir görsel anlatım nesnesine dönüşen yaşlı kadınlar; **Ocak**'ta mekânın küçüklüğü; **Kardeş Payı**'nda sahneye bırakılan tüfek; **Fehim Paşa Konağı**'nda Yusuf'un ahaliye cırlak düdükle karşılık vermesi; **Ak Masal Kara Masal** ve **Ben Mimar Sinan**'daki sahne düzenlemesi görsel anlatım uygulamalarının önemli örnekleridir.

Görsel anlatıma önem veren Özakman, seyirlik bir oyun yaratmada taklitli, canlandırmalı anlatılardan da yararlanır. **Fehim Paşa Konağı**'nda eski kabadayılık günlerini canlandırarak anlatan Rasim Baba, eğlentide gördükleri dalaşmaları taklitle anlatan Aziz ve Arif, hikâyelerini canlandırarak anlatan Yusuf görsel anlatımın önemli örnekleridir. Benzer uygulamaya **Töre**'de de rastlarız. İstanbul görmüş bir delikanlı olan Mustafa, şehirde karşılaştığı tiyatroları, şenlikleri, eğlenceleri canlandırarak, taklit ederek anlatır. Aynı şekilde **Ak Masal Kara Masal**'da gördüğümüz masalcıların masal anlatma teknikleri de yazarın görsel anlatıma verdiği önemin göstergeleri niteliğindedir.

Yazarın, daha ilk oyunundan başlayarak, tiyatronun bir eylem sanatı olduğunun bilincinde olduğunu gözlemleriz. Bunun doğal bir sonucu olarak oyun kişilerini eylem içerisinde göstermeye, dolayısıyla eylemliliğin görselliğinden yararlanmaya büyük özen gösterdiği açıktır. Hemen her oyununda bunun örneklerine rastlamak mümkündür. Öyleki onun oyunlarındaki Anlatıcı bile yalnızca anlatan bir oyun kişisi değil, aynı zamanda eyleyen, bu özelliğiyle olaylar dizisinin akışını etkileyen bir oyun kişisidir.

Özakman'ın bir dil ustası olduğu gerçeğini teslim etmeyen bir bilim insanına, bir eleştirmene rastlamak hemen hemen mümkün değildir. Eleştirmenlerin, yazarın daha ilk oyunundan başlayarak hemen her zaman üzerinde durdukları en önemli husus, yazarın ustalıklı dilidir. Bu kanaatin temellerini onun etkili anlatımında ve görsel düzenlemeye verdiği önemde aramak yanlış olmasa gerektir.

3.5. Turgut Özakman Oyunlarında Mizah

Turgut Özakman, oyunlarında kimi zaman mizaha yönelmemiş olmakla birlikte, hemen her oyununda seyirciyi hiç değilse tebessüm ettiren bir yazardır. Onun oyunlarında mizah, bir sorunun ortaya konmasında etkili bir anlatım yöntemi olarak karşımıza çıkar. Öyleki bu oyunlarda mizahın tematik işlevinden, tematik değerinden söz etmek

mümkündür. Ele aldığı konuyu, durumu yahut karakteri mizahın süzgecinden geçirerek değerlendiren yazar, ulaştığı sonucu ifade etmede de mizahtan yararlanmaktadır.

Söz yoluyla elde edilen mizah, Özakman oyunlarında ağırlıklı bir yere sahiptir. Sözle üretilen mizahta kullanılan yöntemlerin başında ise nükte ve şaka yer alır. Yanlış anlamalar, kural dışı olanın savunulması, gerçeği zorlama gibi yöntemler de yazarın sıklıkla başvurduğu yöntemler arasındadır.

Durumdan hareketle mizah üretme de yazarın ağırlıklı olarak yararlandığı yöntemlerden biridir. Yazarın bu anlayışa yönelirken oyun oynama, duruma hâkim olamama, kural dışılık, mekanizm, olağan ritmin bozulması, yarışma, transfer (bir varlığın doğal ortamı dışında bir ortama yerleştirilmesi), eğitme gibi üst başlıklarla değerlendirebileceğimiz yöntemlerden yararlandığı görülür.

Karakter ve hareket yoluyla elde edilen mizah ise Özakman'ın kısmen daha az yöneldiği mizah üretme yöntemleri arasındadır.

Yazarın özellikle ilk dönem oyunlarında, mizahın hüzünle var olduğunu, at başı gittiğini görürüz. Bu oyunlarda mizah hüznü dengeleyen bir unsur olarak işlev görür.

İlk oyunu **Pembe Evin Kaderi**'nde ağırlıklı olarak söz komiğine yer veren yazarın, durum komiğinden ve hareket komiğinden de yararlanmış olduğu tespit etmek mümkündür. Yazar bu oyununda söz komiği bağlamında şaka, yanlış anlama, kural dışı olanı doğallıkla savunma, gerçeği farklı bir açıdan ifade etme gibi yöntemlere başvurur. Aşağıda sunulan alıntı kural dışı olanı doğallıkla savunma yöntemi bağlamında dikkate değer bir örnektir.

> BÜYÜKANNE – […] Saat on, bizimki hâlâ sokakta pabuç paralıyor… Değil mi Pervin?
>
> PERVİN – Bilmem ki haminne!
>
> BÜYÜKANNE – Nasıl bilmezsin canım? Sokağa pabuçsuz çıkmadı ya adamcağız. […] (PEK/BO4, 10)

Oyun kişilerinin çeşitli nedenlerle içine düştükleri yadırganır durumlar da durum komiğinin başarılı örnekleri olarak karşımıza çıkar. Yetersizliğinin farkında olmaksızın politikaya soyunan Bedri'nin içinde bulunduğu tuhaf durum, bu yolla üretilen mizahı örneklemesi bakımından önemlidir.

BEDRİ – *(Üstünde pijama. Elinde uzun bir kağıt okuyarak)* …Fakat bayanlar, baylar, şunu belirtmeliyim ki politika hayatınız yeni fırtınaların eşiğindedir. Çünkü öteki parti yöneticileri bu milleti, bu yüce, bu büyük, bu asil milletin isteklerini bilmiyorlar… Çünkü bu yüce, bu büyük, bu asil milletin isteklerini anlayacakları bir barometreleri yoktur.

BÜYÜKBABA – Hayrola oğlum?

BEDRİ – Hay Allah kahretsin! Merdivenleri inmişim de haberim yok. Prova yapıyorum da. Malum ya, öbür gün köylere propagandaya çıkacağız.

BÜYÜKBABA – Bedri, pek kestiremedim ama galiba barometreden, fırtınadan falan söz edeceksin…

BEDRİ – Nasıl? Harikulade bir benzetme değil mi/ Tamamen benimdir.

BÜYÜKANNE – Allah bağışlasın.

BÜYÜKBABA – Ben de az önce aynı şeyi söylüyordum.

BEDRİ – Ya? Fikirlerinizi zevkle dinlerim babacığım. Siz efkâr-ı umumiyesiniz…

BÜYÜKANNE – Neymiş, nedir?

BEDRİ – Efkâr-ı umumiye.

BÜYÜKANNE – Hulûsi Bey, sen benden gizli ne haltlar karıştırıyorsun? Bunca yıllık kaptanlıktan sonra efkâr-ı umumiye olmak da nereden çıktı?

Bedri – İlahi anneciğim. Efkâr-ı umumiye, şey demek, Allah Allah, ne demektir Bob? (PEK/BO4, 17-18)

Oyun karakter komiğinin kullanımı bakımından da dikkat çeker. Gerek Büyükbaba ve Büyükanne'nin, gerekse gençlerin kişilikleri bu oyunda karakter komiğinin dikkat çekici örnekleri olarak karşımıza çıkarlar.

Güneşte On Kişi'de ise yazarın söz komiği yaratmada nükteye ve kural dışılığa ağırlık verdiği görülür. Nüktenin öznesi, genellikle yaşananları yahut bir olguyu ifade etmede yararlanılan hınzır bir karakterdir. "Aşk mı? Aşk elmaşekerine benzer çocu-

ğum. Tatlı tatlı yalarsın, elinde bir kazık kalır," (GOK/BO6, 37) yahut "Bütün meziyetleri hindi gibi düşünceli durmak," (GOK/BO6, 16) diyebilen Foto Suat'ın sözleri, yazarın bu tutumunu ortaya koyması bakımından önemlidir. Aşağıda yer alan bölüm bu bağlamdaki düzenlemelerin önemli örneklerinden biridir:

> SELAMİ – Geçmiş olsun Kenan.
>
> KENAN – Sağ ol.
>
> SELAMİ – Çok üzüldüm.
>
> KENAN – Hastanedeki hemşireyi görsen böyle söylemezdin.
>
> RAGIP – Bana bak Selami, bunu yarın sabahtan önce kimse duymayacak. Yalnız bizim gazete yazacak. Yoksa seni eski bir eldiven gibi tersine çeviririm.
>
> SELAMİ – İç yüzümü kimseye göstermek istemem. Anlaştık. Yalnız bir şartım var.
>
> CEMAL – Ajans muhabirlerini tanımadan kocakarıları affetmenin imkânı yok. (GOK/BO6, 32)

Duvarların Ötesi bir dram özelliği göstermekle birlikte çeşitli söz komiklerine de yer veren, içinde bulundukları durumu yadırgayan mahkûmların bu durumundan mizah üreten bir oyundur. 2. Mahkûm'un üst kattaki pencereden dışarıdakileri "selamladığını" söylemesi, durumdan mizah üreten bir düzenleme olarak dikkat çeker (DÖ/BO6, 114). Aynı mahkûmun dışarıda toplanan insanların sayısına şaşırdığını ifade etmesi ise yaşanan durumun ironiyle ifadesine örnek kabul edilebilir. Oyunda kullanılan benzetmeler de gerçeği, durumu farklı bir gözle yorumlamada kazandıkları işlevle komik üreten düzenlemelere dönüşürler. 1. Mahkûm'un "Bir daha teslimden bahsetmek yok. Bahsedeni, sümük gibi duvara yapıştırırım," deyişi (DÖ/BO6, 151), hemen ardından sıkıntıdan volta atan 4. Mahkûm'u "İhtiyar otur artık yerine. Hortlak gibi gezdin sabaha kadar," diyerek uyarması (DÖ/BO6, 154) da bu yöntemin örnekleri arasındadır.

Kanaviçe'de yazar temelde karakter komiği kullanmakla birlikte hareket komiğine de yönelir. Oyunda gerek düşünüş, gerekse davranışları bakımından komikleştirilen kadınların mekanik bir şekilde hareket etmeleri, hareket komiği doğuran orijinal bir düzenleme olarak dikkat çekmektedir. Üçüncü şahısların sözlerinden (kötü bakışlarından) kaçabilmek için son derece denetimli yaşayan kadınların bir kişilik özelliği hâli-

ne gelmiş olan temkinlilikleri, sakınıklıkları onları ayrıca birer komik karaktere de dönüştürür.

Ocak'ta aile bireylerinin içinde bulundukları durum, komik üretmede en önemli kaynak niteliğindedir. Oyunun üçüncü bölümünde yemek yapmaya kalkışan Tarık'ın durumu bu bağlamda dikkat çekici bir örnektir.

> TARIK – Eşşoğlu eşşek…
>
> SAFİYE – Ne oldu yine?
>
> TARIK – Beceremiyorum be. Tuz kutusunun içinde diş macunu ile ayakkabı çekeceği var. Yağ tenekesinden turşu çıkıyor… Soğanı bulurum diye ekmek tenekesini açıyorum. İşe bak, onda da ekmek var. Haydi canım, insan elini attı mı bilmeli, kerpeten nerde, eğe nerde, tornavida nerde, pense nerde… Böyle yemek pişer mi? (O/BO4, 143)

Hayata farklı bakışı dolayısıyla kural dışı olanı doğallıkla savunan Nihat'ın varlığı ise oyunda karakter komiğinin önemli örneklerinden birini oluşturur.

> NİHAT – Anam… *(Mutfağa yürür, öper.)* Açlıktan ölüyorum. Oh! Bugün çok keyifliyim.
>
> SAFİYE – Tabii oğlum, çalışmak insanın içini açar.
>
> NİHAT – İlgisi bile yok. Bir sazan balığı, bir kırlangıç, bir yonca tarlası gibi mutluyum. *(Tabii)* Çünkü bugün istifa ettim.
>
> SAFİYE – *(Bir tabureye çöker.)* Neden?
>
> NİHAT – Bastım istifayı, çıktım geldim. Oh, dünya varmış.
>
> SAFİYE – *(Soluğu kesilmişçesine)* Neden ama?
>
> NİHAT – *(Şirin)* Eee, yürümedi anne. Zaten taa başından biliyordum. Bunu bilip dururken, kalkıp işe gitmek düpedüz ikiyüzlülük. Sonra ben öyle saatle filan iş yapamam. Delilik bu. Yağmur saatle mi yağıyor, rüzgâr takvimle mi esiyor?
>
> SAFİYE – Bunu nasıl yapabildin?
>
> NİHAT – Gayet kolay, yarın gelmiyorum dedim. İnanır mısın, gık bile diyemediler.

SAFİYE – Ya Fazıl.

NİHAT – Merak etme, ona ben anlatırım.

SAFİYE – İçerde, banyoda.

NİHAT – Sahi mi? Çok iyi.

SAFİYE – Şimdi ne olacak?

NİHAT – Ne gibi?

SAFİYE – Şimdi ne olacak Nihat?

NİHAT – Daha ne olsun anne? Kuş gibi hafifledim. Dört günlük paramı da verdiler. Bak sana ne aldım bununla. Ne dersin? *(Gösterir.)* Bir sıra inci. Bir güzel mısra gibi. Yalancı tabii. Sevinmedin mi yoksa?

SAFİYE – *(Ezik, şaşkın)* Sevindim oğlum.

FAZIL – Teşekkür bile etmedin anne.

SAFİYE – *(Tonsuz)* Teşekkür ederim (O/BO4, 119-120)

Paramparça'da söz komiğinin ağırlığı dikkat çekicidir. Oyunda yer alan dört oyun kişisinin her birinin, hınzır birer zekâya sahip oluşları dolayısıyla söz komiğini üretmede yazara büyük olanaklar sağlamış oldukları açıktır. Bununla birlikte hınzır genç kız Ayşim'in bu bağlamda oyunda özel bir yeri vardır.

SÜHA – Kaçıncı sınıftasın?

AYŞİM – Size hoş görünmek için bütün sorularınıza karşılık vermek zorunda olduğumu anlıyorum; ama şu ara olsun, okul konusunu unutamaz mıyız?

SÜHA – Unuturuz tabii.

Ayşim – Yemin et.

SÜHA – *(Güleç.)* Yemin ederim.

AYŞİM – *(Bakar.)* iyi. Göründüğünüz kadar tehlikeli olmadığınız anlaşılıyor. Dokuzuncu sınıftayım… İki yıl kaybetmeseydim, on birinci sınıfta olacaktım.

SÜHA – Ne oldu, neden iki yıl kaybettin?

AYŞİM – Ne olacak, şakır şakır çaktım. Bu yıl da müzik ile tarihten bütünlemeye kalmışım.

SÜHA – Müzikten mi?

AYŞİM – Evet, bizim öğretmende kulak yok çünkü, müzik kulağı. Tam ben en dokunaklı sesimle şarkı söylemeye başlıyorum, "Kim o mendebur, kim gürültü ediyor" diye bağırıyor. Ah, ah, valla benim çektiğimi Hazreti Hacer çekmemiştir.

SÜHA – Hazreti Hacer de kim?

AYŞİM – Bilmem… Ben ara sıra böyle sözler uydururum. Siz bana bakmayın. Oturabilir miyim?

SÜHA – Tabii… Peki gürültü yapan mendeburun sen olduğunu anlayınca öğretmen ne diyor?

AYŞİM – Ne diyecek, "Kızım şarkını müzik dersinde söyle" diyor….

SÜHA – Efendim!...

AYŞİM – Ne yapayım ama, ne zaman tarih dersi başlasa içimden böyle şarkı söylemek geliyor. Kaç yaşındasınız?

SÜHA – Otuz beş.

AYŞİM – Ooo!..

SÜHA – Daha mı genç gösteriyorum?

AYŞİM – Yooo, tam tersi […] (P/BO4, 226–227)

Paramparça'da söz komiği nükteden şakaya, kural dışı olanın safiyetle savunulmasından gerçeği farklı bir bakış açısıyla zorlamaya kadar geniş bir yelpaze içerir.

Hastane adlı kısa oyunda yaşam savaşı veren dört hastanın içinde bulundukları duruma bakmaksızın şakalaşmaları, yazara ele aldığı ciddi konuyu mizahla yumuşatma olanağı vermektedir.

Karagöz'ün Dönüşü'nde ağırlıklı olarak nükte, yanlış anlama ve gerçeği farklı bir bakış açısıyla zorlama üst başlıklarıyla değerlendirilebilecek söz komiklerine rastlarız. Söz komiği Karagöz'ün kimi taşkın hareketlerinin yarattığı komikle renklendirilir. Aşağıdaki alıntı bu durumu örneklemesi bakımından önemlidir.

KARAGÖZ – […] Bu ne bu?

UŞAK – Şömine.

KARAGÖZ – Neye yarar bu meret?

UŞAK – Yakılır.

KARAGÖZ – Niye?

UŞAK – Isınmak için…

KARAGÖZ – Tu Allah cezamı versin. Kırk yıllık baba ocağını tanımadım. Tanıyamam ya. Adamın adını değiştirmişsiniz.

UŞAK – Ben değiştirmedim.

KARAGÖZ – Peki, bu ne bu?

UŞAK – Aplik.

KARAGÖZ – Yaa… Bu?

UŞAK – Abajur.

KARAGÖZ – Bu?

UŞAK – Telefon.

KARAGÖZ – Hımm… Bu?

UŞAK – Tablo.

KARAGÖZ – Ya bu ne?

UŞAK – Büfe.

KARAGÖZ – Çıldıracağım. Burası evin nesi?

UŞAK – Salonu.

KARAGÖZ – Burdan nereye çıkılır?

UŞAK – Antreye.

KARAGÖZ – Buradan?

UŞAK – Koridora.

KARAGÖZ – *(Bir an durur, sonra uşağa bir tekme atar.)* Acıdı mı ulan bir yerin?

> UŞAK – Acımaz olur mu? Fakat size…
>
> KARAGÖZ – Kes. Demek rüyada filan değilim. Bu ne iş anlamadım gitti. Sen Frenkçe konuşuyorsun, ben Türkçe. Gül gibi de anlaşıyoruz. Bana bak, bu sefer gözünü seveyim doğrusunu söyle, ben yanlış bir yere gelmiş olmayayım? (KD/BO3, 94–95)

Kardeş Payı belki de yalnızca finaliyle seyirciyi gülümsetebilecek, onun dışında komiğe yer vermeyen özel bir oyundur. Babanın tüfeği için oyun boyunca kavga eden iki kardeşin finalde henüz ele geçirdikleri tüfeği en ufak bir tereddüt göstermeden terk etmeleri iç burkan, içerdiği hüzün kadar komik olma niteliğiyle de dikkat çeken az rastlanır bir finaldir.

Darılmaca Yok adlı kısa oyun mizahi unsurların çeşitliliği bakımından dikkat çekicidir. Oyunda söz komiğinden durum komiğine, karakter komiğinden hareket komiğine çok çeşitli uygulamalara rastlamak mümkündür. Göstermeci anlayışta kaleme alınan ve yazarın ikinci döneminin temel özelliği olan oyuna yönelmesiyle önem kazanan bu oyun, mizah üretmede geniş olanaklara sahip olmasıyla dikkat çeker. Yazarın bu olanağı başarıyla kullandığı açıktır. Aşağıda alıntılanan bölüm oyunun bu niteliğini ortaya koyması bakımından önemlidir.

> 1. OYUNCU – Hop dedik. *(Ötekiler gelecek sahnenin gerektirdiği hazırlığa başlarlar.)* 18 saat hayale dalıp Türkiye'yi bir daha, bir daha, bir daha kurtardıktan sonra fikirlerimizi derleyip toparladık, tarandık, ayakkabılarımızı boyattık, vardık büyüğümüzün huzuruna. Kapıya vurduk. *(Vurur.)* Duyduğumuz derin sessizliği "Gel!" diye yorumlayıp içeri süzüldük. *(2.'yle birlikte merdivenin altından geçip odaya girerler.)* Büyüğümüz, süslü bir masanın arkasında *(3., saçaklı bir örtüyü üstüne çekip masa gibi durur.)* ağırbaşlı, iktidar koltuğuna dönüşmeye aday, balık eti bir koltukta oturuyordu.
>
> *(5. bir örtüyle örtünüp koltuk olur. 4. ağır adımlarla yaklaşır ve oturur.)*
>
> 4. OYUNCU – Nedir?
>
> 1. OYUNCU – *(Heyecanlı)* Efendim, dün, siz, biz, kart, fikir tartışması…

4. OYUNCU – Evet, evet! *(Sigara yakar.)* oturun!

(1. ve 2. çevrelerine bakarlar.)

1. OYUNCU – Ne yapacağız?

2. OYUNCU – Hiiç. *(Para çıkarır.)* Yazı mı, tura mı?

1. OYUNCU – Yazı!

2. OYUNCU – *(Parayı atar, tutar, gösterir.)* Yazı!

1. OYUNCU – Oldu. *(2. iskemle olur, 1. oturur.)*

4. OYUNCU – *(Sigarasının dumanını gökkubbeye doğru üfler, ardından hayran bakar.)* Kaç kişisiniz?

1. OYUNCU – Dört!

4. OYUNCU – Çok az…

1. OYUNCU – Beş-on milyon dertli insan daha var ama hepsinin işini yoluna koymak, size zahmet olacak.

4. OYUNCU – *(Masaya vurup ayağa fırlar. Masa çöker, düzelir.)* Bırak onları, onlar bizim geçim kaynağımız. Dert bitti mi, politika da biter. Ne yapacağız o zaman? Şimdi bana genç parti severler gerekli. Öyle her şeyin girdisini çıktısını araştırmayan, yani iyi aile terbiyesi görmüş, büyük sözü dinler, kafatası sağlam, yüreği pek, kısacası vatan, millet, Sakaryaaa… Anladın mı?

1. OYUNCU – Anladım efendim.

2. OYUNCU – Ben yoruldum!

1. OYUNCU – Peki *(1. iskemle olur, 2. oturur ve dinler.)*

4. OYUNCU – Aferin, aferin! Çok güzel! Çok iyi! Çok doğru! Çünkiiii…

2. OYUNCU – Vatann, milleeet, Sakaryaaa! (DY/BO3, 118-120)

Berberde adlı kısa oyunda ise mizah yine yoğun bir şekilde hüzünle harmanlanır. Berber'in gerçeği farklı bir bakış açısıyla yorumlayan nüktedan sözleri, oyunda karşılaştığımız mizahın temel niteliğini ortaya koymaktadır.

> BERBER – *(Okuduğuna şaşar, üzülür, öfkelenir.)* Vay vay vay vay vayyy… *(Ara)* Of of of of off… *(Ara)* Oo oo ooo oooo yoooo… Bana bak, tepem atmış, bir de sen damarıma basma, çekil aynanın önünden, bırak silindir geçse nafile, yatmaz o saç, bir işe yara, haydi kımılda da yeri meri süpür. Ne bakıyorsun öyle düztaban, daha beş dakika önce süpürdüm diye düşünüyorsan, tuz buz ederim kafanı. Düşünmeye alışma, iyi değildir, neyine gerek, bana bak sen, anladın mı, bak bana da benim gibi hıyar olma. Bende iş yok. Bu hayat işini çakamadım, çakana da rastlamadım. Düşüneceğine, ne yapıyorsun hırtlambo, bırak o süpürgeyi elinden, delirdin mi, tozu dumana katacaksın da ne olacak, boş ver, otur dinle, bak neler söylüyorum yahu. Çevir bu yana kepçe kulaklarını, belki de çaktırmadan hayatın püf noktasını açıklıyorumdur. Hayat bu be… Hayvanları Koruma Derneği nalsız eşeğe yük taşıtan iki Çingeneyi yakalatmış… Olur mu, eziyetin dik âlâsı. Gel de resme bak, nalsız eşeğe yük taşıttıkları için yakalanmış Çingenelerin ayakları çıplak. (B/BO3, 133–134)

Özakman'ın ikinci dönem oyunları, birinci dönem oyunlarından farklı olarak -**Töre** ve **Ben Mimar Sinan** hariç olmak üzere- mizahı temel anlatım aracı hâline getiren oyunlardır.

Güçlü bir taşlama örneği olan **Sarıpınar 1914**, Özakman oyunları arasında özel bir yere sahiptir. Oyunda komiğin üretildiği en önemli kaynak aslında olmayan bir depremin birbirini etkileyen mekanizmalar yüzünden uluslar arası bir boyut kazanması, içinden çıkılmaz bir niteliğe bürünmesi durumudur. Fakat bu içinden çıkılmazlık durumu, umulmadık bir finalle sorunsuz bir şekilde atlatılır. Oyunun bir taşlama niteliği kazanması tam da bu final dolayısıyla gerçekleşir. Oyunda yer alan şu sözleri, içeriği bakımından oyunu taşlama boyutuna taşıyan sözler olarak değerlendirmek gerekir.

> KAYMAKAM – Halk, kasabaya giden yolun iki yanına yığılmış, selam vaziyetinde bekliyordu. Şehzade Hazretleri halkı, halk da bir Şehzadeyi ilk defa görmenin şaşkınlığı içindeydiler. Şehzade Hazretleri en temiz elbiselerini giymiş olan halka baktılar ve içlerini çektiler.

> […]
>
> KAYMAKAM - Kapısı çürümüş, sıvasız, boyasız, tek katlı kerpiç evleri gören Şehzade durakladı. Bu sırada çıplak ayak, başı kabak, sıtmalı çocuklar ortalıkta koşuşuyor, halk hiç durmadan "Padişahım çok yaşa" diye feryat ediyordu. Toprak yolda yürümesini bilmeyen heyet, kendi kaldırdığı toz bulutunun içinde boğulmuştu.
>
> […]
>
> KAYMAKAM – Güçlükle hükümet konağına ulaştık. Bu sefer de, alıştığımız eskimiş basamaklara, ben bildim bileli sallanan tırabzana, sıvası çoktan dökülmüş tavana bıkıp iyice ürktüler.
>
> […]
>
> KAYMAKAM – Galiba kellelerimiz kurtulmuştu. Bu sırada ilk defa bir Anadolu kasabası gören heyet üyeleri, sevinçten çıldıran halktan ürktükleri için hükümet konağından dışarı çıkmadılar. Uzaktan kasabaya bakıyor, not alıyor ve fotoğraf çekiyorlardı. Hepsini öyle bir dehşet kaplamıştı ki birkaç saat sonra arabalara binip aramızdan ayrıldılar. (S1914/BO5, 74–76)

Sarıpınar 1914'te oyun kişilerinin tavırlarına, tutum ve davranışlarına da güleriz. Karakter komiği çerçevesinde değerlendirilebilecek bir düzenlemedir bu. Oyunda her bir oyun kişisi sosyal konumu çerçevesinde hareket eder ve kendi insani gerçeğine yabancılaşmışlığı dolayısıyla komiktir.

Fehim Paşa Konağı, **Resimli Osmanlı Tarihi** ve **Bir Şehnaz Oyun**'da mizah son derece çeşitli kaynaklardan beslenir. Bu oyunlarda söz komiğinden durum komiğine, karakter komiğinden hareket komiğine kadar her türlü mizah üretme kanalının kullanılmış olduğunu tespit etmek mümkündür.

Fehim Paşa Konağı'nda mizah, olmazı oldurmaya çalışan oyun kişilerinin, sürekli gerçekleşen beklenmedik gelişmelerle beklenmedik sonuçlara ulaşmalarından kaynaklanır. Bir olmazın peşinde koşan oyun kişileri de (çatışmanın bir tarafı), övünürken suçunu ortaya koyan oyun kişileri de (çatışmanın diğer tarafı) komiğin temel kaynakları arasındadır. Bu oyunda önemli bir mizah üretme yöntemi olarak karşımıza çıkan taklitli

anlatım, oyuna katkısı bakımından **Fehim Paşa Konağı**'nın ayırıcı özellikleri arasında sayılmalıdır. Aşağıda yer alan alıntı konuyu örneklemesi bakımından değerlendirilmelidir.

> RASİM BABA – *(Elini ovuşturur.)* Söyle şimdi Pertev Bey, ne demektir karasevda?
>
> PERTEV BEY – Karasevda demek, iki gözüm sultanım, adak mumu gibi yana yana eriyip bitmek demektir.
>
> RASİM BABA – Bir çeşit madara olmak desene şuna.
>
> PERTEV BEY – Haklısın Rasim Baba.
>
> ARİF – Habibe Molla'nın karasevdalı bir oğlu vardı hani, nasıl gezerdi mahallede, göstersene Aziz.
>
> AZİZ – Göstereyim Arif. *(Tartımlı devinimlerle bir "mahalle delisini" yansıtır.)*
>
> Karga bana gaaak dedi
>
> Çık duvara baaak dedi
>
> Çıktım hemen duvara
>
> Baktım herkes maskara *(Ezgiyle)*
>
> Bom bili bili boom boooom
>
> Bom bili bili boom.
>
> Hani bana alkış? Heee!
>
> RASİM BABA – Eyvah…
>
> AZİZ – Peki, kadayıfçı Ahmet Ağa'nın karasevdalı kızı ne yapardı, Arif?
>
> ARİF – Yapayım Aziz. *(O da başka "mahallenin delisini" kendine özgü üslubuyla yansıtır.)*
>
> İki dirhem bir çekirdek
>
> Kıl pranga kızıl çengi
>
> Çıktı geldi delikanlı
>
> Gümbede gümbet

> Gümbede gümbet
>
> Gümbede gümbet
>
> Hemen oştum pencereye
>
> Boş vererek tencereye
>
> Haydi yavrum bak buraya
>
> Şıkıdam da şıkıdam
>
> Şıkıdam da şıkıdam
>
> Şıkıdam da şıkıdam
>
> Yaptı guguk
>
> Geçti çocuk
>
> Anneciğiimmm!
>
> RASİM BABA – Ey vah vah.
>
> PERTEV BEY – Şimdi bu çocuk da mahallede gümbede gümbet diye dolaşıp önüne gelene bom bili bili bili boom diye sırnaşırsa Rasim Baba'nın yüreğine inmez mi? (FPK/BO5, 117–119)

Resimli Osmanlı Tarihi'nde mizahın temel kaynağını, arşiv şefi Vakıf'ın tarihin akışını değiştirmeye çalışırken içine düştüğü denetlenemez durum oluşturur. Vakıf'ın 1876'daki Mahmure'ye ulaşamaması ise bu durumun altını çizen ikinci önemli düzenleme niteliğindedir. Her türlü mizah üretme kaynağının başarıyla değerlendirildiği oyunda, bir oyun kişisinin hiç tanımadığı, bilmediği kişilerin arasına düşmesi (transfer) de komik üretiminde önemli bir kaynak olarak işlev görür. Hiç tanımadığı, bilmediği bir hayatı değiştirmeye kalkışmaktadır Vakıf; bu yüzden her adımıyla komiğe hizmet eder.

Bir Şehnaz Oyun'da ise komiğin oranını daha da artırır yazar. Mizah üretme kaynaklarına taklidi, yarışmayı, tekil ve çoğul zıtlıklardan yararlanmayı, eğitimi, karakterde değişimi, konuya farklı açıdan bakmayı da ekler. Mizahın oranını artıran en önemli unsursa hikâyeden kaynaklanan mizahın yanına oyun içerisindeki üslup çekişmesinden kaynaklanan mizahın eklenmesidir.

Töre temelde bir komedya olmamakla birlikte seyirciyi gülümsetmeyi ihmal etmeyen, mizahla hüznü başarıyla yoğuran bir oyundur. Bu oyunda mizah durum ve sözden beslenir. Peşine düşülen kan davalısının eve sığınması olmayacak bir şeydir ve oyun kişilerinin hareketlerinden, düşünüşlerine kadar geniş bir etkileme ağı yaratır. Oyun kişilerinin şaşkınlıkları, eve sığınanın kural dışılığı, kural dışı bir ortamda filizlenen kural dışı aşk mizahı besleyen kaynaklar arasında en dikkat çekenleridir.

Delioğlan'da mizah çok çeşitli kaynaklardan doğmakla birlikte temelde eğlenceden, gülüp oynayarak iş yapma durumundan beslenir. Zalim Bey'e karşı dayanışarak, akıl ve bilimin ışığında mücadeleye girişen köylüler, masal mantığı içerisinde gelişen eğlenceli bir ortamda Bey'i alt etmeyi başarırlar. Bu alt etme sürecinin eğlenceli hâli mizahı doğurmaktadır.

Ak Masal Kara Masal'da mizahı besleyen temel kaynak Kara Masalcı'nın yetersizliğine bakmaksızın Ak Masalcı'yla yarışa girmesi durumudur. Bir yarışma ortamında kendi zıttıyla karşı karşıya gelen ve sürekli bozguna uğrayan Kara Masalcı'nın hâl ve hareketleri komik olduğu kadar sevimsizdir de.

Ah Şu Gençler'de mizahın temel kaynağı genellikle birden fazla kusurla şekillendirilmiş, "hem kel, hem fodul" sınıfında değerlendirilebilecek oyun kişileridir. Oyun boyunca her bir episodda (skeçte) başka bir kusurlu oyun kişisi sergilenerek hem ele alınan konuya açıklık getirilir, hem de yoğun bir mizah üretilir. Yıkmamaya, üzmemeye, haksızlık etmemeye özen gösteren bir mizah anlayışıdır bu. Nitekim oyunun sonunda sevgi ve hoşgörünün önemine vurgu yapılır.

Özakman'ın ilk iki oyununda oyunun amacına hizmet etmeyen kimi komik unsurlara rastlansa da **Duvarların Ötesi**'nden başlayarak bunun oranı gittikçe azalır. İkinci dönem oyunları ise mizahın mutlak işlevle buluşturulduğu, işlevsiz herhangi bir mizahi düzenlemeye yer verilmeyen oyunlardır.

Özakman'ın mizahla ilişkisini, konuya mizahın süzgecinden bakma eğilimi ve seyirciyi eğlendirme kaygılarıyla açıklamak mümkündür. Nitekim oyunlarında mizahı temel anlatım araçlarından biri olarak seçen yazar, bunu sık sık eğlendirici diğer unsurlarla harmanlamakta, seyircisinin zihnini sürekli diri tutmaktadır.

3.6. Turgut Özakman Oyunlarında Eleştirel Yaklaşım

Turgut Özakman oyunlarında eleştiri kusurun, kusurlu olanın ortaya konulması esasına dayanır. Eleştirilen genellikle çatışan taraflardan biriyken kimi zaman da oyun içinde, bir veya birden fazla oyun kişisinin kişisel niteliklerine yahut yaşam şekline eleştiri getirilir.

Özakman oyunlarında eleştiriye maruz kalanı kültür, sistem, düşünüş yahut zihniyet, çıkarcılık yahut bencillik, davranış ve yabancılaşma üst başlıklarla sınıflamak mümkündür.

Kültürel alt yapıya ilişkin eleştiri getiren oyunların ilki **Güneşte On Kişi**'dir. Kahramanlık için gerekli hiçbir kültürel alt yapıya sahip olmaksızın çıkar gruplarıyla mücadeleye girişen bir grup gazeteci, oyunun temel eleştiri alanını oluşturur. Olması gereken gazeteciliği yapma adına halkın zararına çalışan firmalara savaş açan Güneş gazetesi çalışanlarının oyunun sonundaki başarısızlığı, seyircisini başarısızlığın nedenleri üzerine düşündürecek bir düzenleme olarak işlev görmektedir.

Yazarın **Ocak** adlı oyununda, geçim sıkıntısı çeken bir ailenin yoksulluğuna çare bulamayış süreçleri hikâyenin temelini oluşturur. Finaldeki başarısızlık, başlangıç noktasına geri dönme hâli, seyirciyi bu kısır döngünün nedenleri üzerinde düşündürecek dikkat çekici bir düzenlemedir. Geleneksel değerlerle yetişmiş aile üyeleri, içinde bulundukları yoksulluk durumuna ayak uyduramamakta, ayak uyduramadıkları için de çare üretememektedirler. Fakat bu durum hiçbir şekilde dillendirilmez. Oyunda gösterilen yalnızca ailenin sorunlarına çare bulamayışlarıdır.

Paramparça'da ise cinselliği doğal paylaşım alanı olarak yaşayamayan bir karı kocanın içine düştükleri açmaz ortaya konur. Cinselliği doğal bir paylaşım olarak yaşayamamaları durumu ile buna çözüm üretmeleri önündeki engeller oyunda iç içe geçirilerek sunulur. Karı koca arasındaki ilişkide soruna dönüşen her ne varsa onların kültürel arka planlarının, yetiştiriliş şekillerinin sonucudur. Bunun böyle olduğu çeşitli vesilelerle ortaya konulduğu gibi kimi zaman yanlarında kalan misafirler tarafından da ifade edilir.

Fehim Paşa Konağı'nda eleştiri, artık neredeyse kültürel yapının bir parçasına dönüşmüş olan kabadayılık ve zorbalığa yönelir. Halkçılık ya da özgürlükçülük adına

yapılan zorbalık bir avuç azınlığın çıkarına olduğu gibi; hiçbir şekilde insanın yahut insani olanın yararına değildir. İnsan hayatını olumsuz etkileyen, güzellikleri, giderek insanlığı yok eden bir değerler bütünüdür. Bu olumsuzluğun ortaya konmasında işlevsel olan, çatışmanın karşı tarafında yer alan oyuncu Yusuf olur. Hiç kimseye kul köle olmadan onuruyla yaşamayı seçen biridir o. Onun varlığı, çatışmanın öteki tarafında yer alanların birbirine kul köle olarak yaşamaları durumunu daha da net ortaya koymaya, seyirci açısından da eleştirilenin daha net teşhis edilmesine yarar.

Bir Şehnaz Oyun'da ise eleştiri, bir yaşam kültürüne dönüşmüş olan erkek kimliğine yönelir. Devlet yönetimini de elinde bulunduran erkeklerin "başkasına verir talkını, kendi yutar salkımı" sözüyle ifade edilebilecek yaşam kültürleri onları da, içinde bulundukları toplumu da daha onursuz bir yaşama sürüklemek dışında hiçbir işe yaramamakta; erkeklerin aşağıladığı hayat kadınları onların yanında daha onurlu bir konum elde edebilmektedir.

Özakman oyunları arasında, eleştirinin sisteme yahut toplumun bütününe yöneldiği oyunlarla da karşılaşırız. **Duvarların Ötesi** ve **Sarıpınar 1914** bu çerçevede değerlendirilmesi gereken oyunlardır. **Duvarların Ötesi**'nde kendi sorumluluk payını gölgelemek için aralarından birilerini suçlu ilan eden, kimin suçlu olduğunu tartışmaya açmamak için suçlu saydığı kişileri gerektiğinde sokak ortasında kurşuna dizebilen bir toplumla karşılaşırız. Eleştiri de tam da bu noktada anlam kazanmaktadır. Oyunda eleştirilenleri sahnede görmeyiz. Onların yerine onların eleştiri konusu olmalarına neden olan suçluları görürüz. Suçluların kendilerini, nasıl suça karıştıklarını ve nasıl suçlu sayıldıklarını anlatmaları, onların suçlu oluşlarında toplumun payının ne olduğunu ortaya koyar. Finalde gerçekleşen sokak ortasında öldürme eylemi ise toplumun kendi suçluluk payını gölgelemek adına ne kadar katı olabileceğinin göstergesi niteliğindedir.

Sarıpınar 1914'te ise eleştiri bürokrasi çarkına, genel bir ifadeyle sisteme (devlet mekanizmasına) dönüktür. Devletin bütününe hâkim olan bürokrasi çarkının tepesinde halkla hiçbir ilişkisi olmayan, kendini İstanbul surları içine hapsetmiş yöneticiler yer almaktadır. Bu yöneticilerin devlet mekanizmasını (sistemi) halka hizmet edecek şekilde kurmadıkları açıktır. Merkeziyetçi bürokratik yapı esas itibariyle bunun aracı niteliğindedir. Devleti oluşturan bu iki güç unsuru oyunun temel eleştiri konusudur.

Modern insanın temel durumlarından biri olan yabancılaşmışlık da Özakman oyunlarının eleştiri konuları arasındadır. Kişinin kendi kültürüne, kendi toplumuna, kendi gerçeğine yabancılaşması şeklinde karşımıza çıkan bu duruma **Pembe Evin Kaderi, Karagöz'ün Dönüşü, Berberde, Sarıpınar 1914** ve **Fehim Paşa Konağı** adlı oyunlarda rastlamak mümkündür.

Pembe Evin Kaderi'nde kendi kültürüne, kendi köklerine yabancılaşmış genç kuşak, oyunun temel eleştiri konusunu oluşturur. İnsanca bir yaşam sürmede olumlu hasletlere sahip olan yaşlı kuşağın varlığı ise genç kuşağa yöneltilen eleştirinin alanını ortaya koyar. Her bir oyun kişisinin davranışlarına yansıyan yabancılaşma durumu, çoğu zaman onların komik hâller almasına, böylelikle kusurlarının kalın çizgilerle ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Karagöz'ün Dönüşü'nde kendi toplumuna ve kendi gerçeğine yabancılaşmış bir Hacivat'la karşılaşırız. Dostluk yerine çıkarı, neşe içinde yaşama yerine belli yükümlülüklere tutsak yaşamayı seçmiş biridir Hacivat. Çıkarlarını koruyabilmek için çıkar gruplarıyla birlikte olmak; paylaşarak, dost kalarak yaşayanlardan (halktan) uzak durmak zorundadır. Bu ise onun, her şeye hoşgörüyle bakmaya hazır olan eski dostu Karagöz'le bile bir arada olmasına engel bir durumdur. Dost canlısı, paraya pula önem vermeyen, çıkar peşinde koşmayı alçalmakla eş tutan Karagöz'ün hem varlığı, hem de sözleri, arkadaşının içinde bulunduğu olumsuzluğun altını kalın çizgilerle çizer.

Berberde adlı kısa oyunda ise eleştiri zavallı bir ölümlü olması gerçeğine yabancılaşan Müşteri'nin düşünüş şekline yöneltilir. Bir ölümlü olduğunu unutup hayatının kendi güdümünde ilerlemekte olduğu yanılgısına kapılan Müşteri, hayat konusundaki görüşlerini büyük bir kibirle açıkladığı berber koltuğunda ölünce, görüşlerinin ne kadar da insan gerçeğine yabancılaşmış görüşler olduğu gerçeği görünürlük kazanır. Onun büyük yanılgısının altını çizen unsurlardan biri de Berber'in kişiliği, sözleri ve hayat algısıdır. Gerilerden başladığı hayat oyununda hep geride kalmış olan Berber'in varlığı, Müşteri'nin hayat oyununa bir takım üstünlüklerle başlamış olduğu gerçeğinin altını çizerek bu konusundaki iddialarının ne kadar da temelsiz olduğunu ortaya koyar.

Sarıpınar 1914'te eleştiri konusu olan durum, farklı bir okumayla, Şehzade ile simgelenen devlet yöneticilerinin kendi halkına yabancılaşmış olmaları durumu olarak da değerlendirilebilir. Öyleki ziyaret ettiği kasabanın olağan hâlini depremin sonucu

ortaya çıkan olağanüstü hâl zannedecek kadar kendi halkından uzak biridir Şehzade. Onların bu yabancılaşmışlıkları her şeyin eskiye dönmesine, devlet çarkının aynı şekilde işlemesine neden olan temel sorundur. Eleştiri de tam da bu noktada derinlik kazanır. Eleştirilen, bürokrasi çarkını işleten orta kademe yahut alt kademe devlet memurları değil; onların varlığına neden olan, kendi halkının gerçekliğinden uzak devlet yöneticileridir.

Fehim Paşa Konağı'nda ise eleştiri, kendi gerçeğinden uzaklaşıp o dünyaya uzak bir dünyada, zorbalar dünyasında kendine yer bulabileceklerini zannedenlere yönelir. Zorbalık dünyası onlar gibiler sayesinde sürmektedir çünkü. O dünyada kendine yer bulmaya çalışanlar o dünyanın önünde dimdik duran "Yusuf'u bitirmeye" çalışmak ve bunu başarmak durumundadır. Oysa düzen zorbaların değil; o düzenin tepesinde duranların düzenidir.

Ak Masal Kara Masal ile **Ah Şu Gençler** yazarın davranış eleştirisine yöneldiği oyunlar kapsamında yer alır. Bu oyunlardan birinin çocuk oyunu, diğerinin gençlik oyunu olması eleştiri konusu bağlamında dikkat çekicidir. **Ak Masal Kara Masal**'da Kara Masalcı'nın insanlıktan, terbiyeden ve zarafetten yoksun biri olduğunun altı kalın çizgilerle çizilir. Nerede nasıl davranacağını bilmeyen, sık sık kabalaşan birinin masal anlatıcısı olması, çocuklara sesleniyor olması çocuk seyircinin de dikkatini çekecek bir düzenlemedir. Bu duruma netlik kazandıransa Ak Masalcı olur. Kara Masalcı'nın tersine saygıyı, sevgiyi, nezaketi bilen; sanatını başkalarının iyiliği için kullanan biridir Ak Masalcı. Bir insanın nasıl davranmakta olduğu, onun nasıl biri olduğu gerçeğiyle bağıntılı görülmüş ve eleştiri konusu yapılmış gibidir.

Ah Şu Gençler'de ise oyunun tamamı davranış eleştirisi üzerine kuruludur. Birbirine doğru davranmayan gençler ve ebeveynleri (genel anlamda yetişkinler) oyunun temel eleştiri konusunu oluşturur. Öyleki bir oyun kişisine birden fazla davranış kurusu yüklenerek dikkatler özellikle bu noktaya çekilir. Oyunda hatalı davranışların düzelmesi gereğine işaret edilse de, bunun her zaman ve her yerde mümkün olamayacağının bilinciyle hoşgörü ve sevginin önemine özellikle vurgu yapılır.

Özakman oyunlarında eleştiri yöneltilen tutum yanlışlarından bazıları da çıkarcılık üst başlığıyla ele alınabilir. **Karagöz'ün Dönüşü, Fehim Paşa Konağı, Bir Şeh-**

naz Oyun, Delioğlan ve **Ak Masal Kara Masal** bu kapsamda değerlendirilebilecek oyunlardır.

Karagöz'ün Dönüşü'nde temel sorun Hacivat'ın çıkarlarının gerektirdiği bir hayata hapsolmuş olması şeklinde de tespit edilebilir. Öyleki eski dostu Karagöz'ü bile tanımazdan gelecek kadar çıkar merkezli bir hayat sürer olmuştur Hacivat. Ayrılmaz ikili olarak zihinlere kazınmış olan iki eski dosttan birinin diğerini tanımayacak kadar dostluktan, insanlıktan uzaklaşmış, çıkar dünyasına yönelmiş olması oyunun temel eleştiri konusudur. Hacivat'ın hâli oyunun yazıldığı dönemdeki çıkarcı kalem efendilerinin hâliyle örtüştürülür ve eleştiri güncel olana gönderme yapılarak daha da boyutlandırılır.

Fehim Paşa Konağı'nda ise paşalar kendi çıkarları doğrultusunda kurdukları dünya dolayısıyla eleştiri konusu olurlar. Halkçılık, hürriyetçilik yalanı altında kendi çıkarlarına hizmet eden bir dünya kurmuş paşalardır onlar. İnsanca yaşamak dışında hiçbir kaygısı olmayan Yusuf'un ve çevresinin varlığı ise paşaların gerçek yüzünü bütün netliğiyle ortaya koyan taraf olurlar.

Bir Şehnaz Oyun'da eleştiriye konu olanlar, kendi doymak bilmez bencillikleri yüzünden memleketi savaşa sürükleyen devlet yöneticileri ve onlarla aynı bencillikteki devlet memurlarıdır. İçinde bulundukları yanılgı erkek egemen dünyanın doğal bir sonucu gibi görünmektedir. Nitekim birtakım kadınları ahlaksız olarak tanımlayıp kendi çıkarı doğrultusunda kullanmaya çalışanlar da onlardır. Egemenlikleri sayesinde ne isterlerse yapmaktadırlar ama onlardan daha üstün birileri karşısında alçalmaları da kaçınılmaz gibidir.

Delioğlan'da ise eleştiri konusu yapılan çıkarları uğruna zalimliğe başvuran yöneticiler olur. Masal köyünü haraca bağlayan Bey ve kâhyaları doymak bilmezlikleriyle oyunun temel eleştiri nesnesine dönüşürler. Amansız, acımasız bir çıkarcılıktır Bey'in ve kâhyalarının çıkarcılığı. Küçük bir çıkar için birilerinin hayatıyla oynamaktan, birilerinin hayatını mahvetmekten geri durmayacak kadar ileri gidilir çıkarcılıkta. Bu ise çıkarcıların karşısında yer alanları isyan ettiren son nokta olur. Aklın ve sağduyunun yolundan ayrılmayan köylüler, güç birliği ederek, Bey'in ve kâhyalarının üstesinden gelmeyi başarırlar fakat. Ele alınanın, düzelmesi beklenecek bir davranış hatası değil, tedbir alınması gereken bir var oluş sorunu olduğu net bir şekilde ortaya konulur.

Ak Masal Kara Masal'da ise Kara Masalcı hiçbir şekilde çocukları düşünmeyen, kendi çıkarları için çocukların hayatıyla oynayan bir sanatçı olarak resmedilir ve bu hâliyle de bir eleştiri konusuna dönüşür. Sanatçının alıcısını (ruh sağlığını, değerlerini, gelişimini) düşünmek zorunda olduğu görüşünün altı özenle çizilir.

Bir zihniyetin yahut düşünüşün eleştirisi, Özakman oyunları arasında en çok rastladığımız eleştiri konuları arasındadır. **Güneşte On Kişi**'de çıkar çevrelerine saldırarak olumlu bir gazetecilik örneği sergileyeceğini düşünenlerin eleştirisine yer verilir. Bunun halk yararına olmayan bir tutum olduğu gerçeği oyunda ajans muhabiri Selami'nin sözleriyle ortaya konmaktadır.

Duvarların Ötesi'nde eleştiri, kendini aklayabilmek için içinden birilerini suçlu ilan eden toplumun zihniyetine yönelir. Toplum herhangi bir suçtaki payını gölgelemek adına zihinsel bir mekanizma geliştirmekte, birilerini suçlu ilan ederek kendini aklama yolunu seçmektedir çünkü.

Kanaviçe'de ise erkeği kötü sayan, erkekten uzak durmak suretiyle nitelikli bir yaşam sürebileceğini zanneden kadınların eleştirisine yönelir yazar. Oyunda erkeğin kadının hayatındaki önemi vurgulanarak erkeği dışlamaya çalışan kadınların düşünüş şeklindeki yanlışlığın altı kalın çizgilerle çizilir.

Ocak'ta birazcık fazla gelire sahip olunca bütün sorunlarının çözüleceğini düşünen babanın düşünüş şekli de oyunun eleştiri konuları arasındadır.

Darılmaca Yok adlı kısa oyunda eleştiri, sanat için sanat yapılabileceği görüşüne yönelir. Sanat için sanat yapma amacıyla yola çıkan gençler bir takım saçmalıklar dışında her ne yaparlarsa yapsınlar kendilerine ilişkin bir takım sorunlara değinmek, dolayısıyla sanat için sanatın gereklerinden uzaklaşmaktadırlar. Bu ise yapılacak iş tiyatro olduğunda kaçınılmaz görünmektedir. Genç bir zihinle sanat yapılmaya çalışıldığında sanat için sanat yapmanın mümkün olamayacağı tespiti de ayrıca önem kazanır.

Berberde adlı kısa oyunu, kendi hayatına hâkim olabileceğini zannedenlerin eleştirisi olarak okumak da mümkündür. Kendi hayatına hükmettiğini zanneden Müşterinin berber koltuğunda can vermesi bu kişinin ölüm karşısında ne kadar çaresiz kaldığını göstermesi ve düşünüş şeklindeki yanlışlığı ortaya koyması bakımından önemli bir işlev yüklenmektedir.

Fehim Paşa Konağı, güçlünün yanında durarak saygınlık kazanacağını düşünenlerin eleştirisi olarak da okunabilir. Oyunda paşaların yanında durarak var olan kişiler (başta kabadayılar olmak üzere bütün hizmetkârlar), saygın bir konuma yükseldiklerini düşünerek yaşarlar ama gerçekte güçlünün çıkarlarına hizmet etmek dışında bir fonksiyonları yoktur. Başka seçenekleri olmadığından, bu görevlerini yerine getirmedikleri anda da bütün "saygınlıklarını" kaybetmeye mahkûmdurlar. İnsani olmayan bir koşula bağlı olan saygınlıkları, borsada işlem gören pay senetleri gibi sık sık inip çıkar.

Resimli Osmanlı Tarihi'nde ileride neler olacağını bilen birinin bu bilgiyle tarihin akışını değiştirebileceğini düşünmesi oyunun temel eleştirisini şekillendirir. Tarihin akışını belirleyen bilgi ya da bilgisizlik değil; bilinç eksikliğidir çünkü. Belli bir tarih bilincine sahip olmayan insanlar bu bilinç yerine çıkarları, kaygıları yahut zanlarıyla hareket ettiklerinden tarih nasıl olabilecekse öyle olmaktadır. Neler olacağını bilmenin bir işe yaramadığını en net şekilde gösterense, sahip olduğu bilgiyle tarihin akını değiştirmeye çalışan Vakıf'ın tarihsel olarak kendisinin önünde olan Anlatıcı Aslan'ın bilgisine değer vermeyişi olur.

Bir Şehnaz Oyun'da ödün vererek iyi bir konum elde edebileceğini düşünenlerin eleştirisine yer verilir. Oyunda devletin üst düzey yöneticilerinden bir alt kademe yöneticisi olan zaptiye amirine kadar bir grup yöneticinin ortak tutumudur bu. Üst düzey devlet yöneticileri emperyalist güçlere ödün vererek uluslar arası arenada iyi bir konum elde edebilecekleri zannıyla hareket ederken Zaptiye Amiri de amirlerinin emirlerini yerine getirme noktasında kendi ilkelerinden ödün vererek iyi bir konum elde edebileceğini düşünür ama sonuç bekledikleri gibi olmaz. Söz konusu düşünüş şekli, daha iyi bir konum elde edeceği zannıyla hayat kadınları karşısında ilkelerinden ödün veren zaptiye amirinin oyunun sonunda ödün verdiği kişiler tarafından tuzağa düşürülmesine neden olur. Bu düşünüş şekliyle yaşayan kişilerin kısa bir süre için belki daha iyi bir konum elde edebileceklerine ancak uzun vadede onurlarını ve giderek her şeylerini kaybetme noktasına geleceklerine özellikle vurgu yapıldığı açıktır.

Töre'de insanın mutlu ve huzur içinde yaşamasına izin vermeyen kan davası töresi, onu akıl dışı bir şekilde savunanlarla birlikte eleştiri konusu olur. Kan davası töresine sahip çıkarak ailenin onurunu koruyacağına inananların da eleştirisidir bu. Kar-

şılarında ise onurundan önce ailesini korumayı seçen Mustafa yer alır ve varlığıyla kan davasını savunanların nasıl bir yanlış içinde olduklarını ortaya koyar.

Görüldüğü gibi Özakman, oyunlarında eleştiriye, kusurlu olanı, yanlışı, sorunlu olanı ortaya koymak suretiyle yönelmektedir. Yazarın eleştirdiği konunun altını çizmede sıklıkla kullandığı yöntemlerden biri eleştirdiği davranışın, kişinin, tutumun, durumun, düşünüşün karşısına daha sağlıklı olanı koymak şeklinde ifade edilebilir. Bu yöntem, yazar açısından yanlış olanın ne olduğunu göstermeye yarayan bir yöntem olduğu gibi doğru olanın ne olduğunu da ortaya koymaya yarayan bir yöntemdir. Yazarın kimi oyunlarında eleştirilenin oyun kişilerinden birinin sözleri yoluyla ortaya konulduğunu görmek de mümkündür.

3.7. Turgut Özakman Oyunlarında Şarkı ve Dans

Turgut Özakman göstermeci oyunlarında şarkı ve dansa yönelmiş, **Bir Şehnaz Oyun** ve **Ah Şu Gençler** adlı oyunlarında müzikale benzer yapı düzenlemeleri kurmuş bir yazardır. Onun oyunlarında şarkı ve dans eğlenmenin temel araçlarından biridir. Nitekim ilk döneminde de hikâye içinde şarkıya yer verdiği; kimi oyunlarında şarkı söyleme sahnelerinin seyirciyi eğlendirecek, olayların akışındaki gerginliği hafifletecek şekilde kurgulandığı görülür.

Pembe Evin Kaderi'nde birinci perde Büyükbaba'nın söylediği bir şarkıyla biter. Beklenen önemli konuğun(!) geldiği andaki karmaşaya eklemlenen bu şarkı, evin içindeki uyuşmazlığı, iletişimsizliği, ayrı telden çalma durumunu yansıtması ve bu yolla seyircisini eğlendirmesi bakımından önemlidir.

Yazarın ilk dönem oyunlarında, şarkının hikâye içinde kullanıldığı oyunlardan biri de **Paramparça** adlı oyundur. Yazar, 2. Perde 3. Bölümde Süha ile Yelda'nın yakınlaşmasını, birlikte eğlenebilir hâle gelmiş olmalarını bir arada şarkı söyledikleri bir sahneyle görünür kılar. Bu sahne iki oyun kişisinin uyumunu ortaya koyduğu gibi, onların dışında kalan oyun kişilerinin bu uyum karşısındaki ruhsal tepkilerini de ortaya koyar. Böylelikle olayların gerginleştiği bir aşamada seyirci rahatlatılmış, hatta eğlendirilmiş olur.

Darılmaca Yok'ta gençlerin kendi aralarında söyledikleri şarkılar oyunu daha eğlenceli kıldığı gibi oyuncu gençlerin olaylara bakışını da ortaya koyar.

Yazarın ikinci dönem oyunları, şarkı ve dansın çok daha yoğun ve çok daha işlevsel kullanıldığı oyunlardır. **Fehim Paşa Konağı** oyununda yazar hikâyenin olanak verdiği her fırsatta şarkıya yönelir. Oyunun başlarında, önceki akşam kabadayıların bulunduğu bir eğlence yerine giden Aziz ve Arif, orada yaşananları saz heyetinin söylediği şarkıları da taklit ederek anlatır örneğin. Fehim Paşa'nın hareminde kadınları eğlendiren Yusuf, sunduğu gösteriler sırasında şarkı da söyler. Mihriban'la birlikte oynadıkları oyun şarkılı bir oyundur. Yusuf'un karasevdaya yakalandığı anlaşıldığında Rasim Baba'ya karasevdanın nasıl bir şey olduğunu anlatmaya çalışan Aziz ve Arif, taklitli anlatılarında şarkı da kullanır. Yusuf'un tutuştuğu kavgada Fehim Paşa'nın adamı Ömer'i yenmesi üzerine Rasim Baba'nın evinde bir kutlama düzenlenir: Şarkılar söylenerek eğlenilecek bir kutlamadır bu. Mahalle esnafının direnişi üzerine Fehim Paşa Konağı'nda hayat durunca evin kadınları, –ellerinden iş gelmediğinden- haremde şarkılar söyleyerek vakit geçirirler. Oyunun sonunda gülüp eğlenerek mütevazı bir hayat sürmeyi öneren Yusuf, önerdiği hayatı bir şarkı söyleyerek başlatır. Oyunun öyküsü içine yerleştirilmiş olan bu şarkılar, öykü içerisinde çeşitli anlamlar kazansalar da temelde seyirciyi eğlendirmeye yarayan düzenlemelerdir.

Özakman'ın ikinci dönem oyunları arasında şarkı ve dansı hikâye içinde kullanan oyunlardan bir diğeri de **Töre**'dir. Bu oyunda şarkı, kan davalısının evine sığınan Mustafa'nın, evin kadınları için oynadığı oyunlar arasında yer alır ve kadınların gönlünü çelen, onları düşmanına yakınlaştıran bir unsur olarak işlev görür. Şarkının da yer aldığı 'oyun içinde oyun' bölümleriyle sanatın güzellikleri seyirciye de sunulmakta, seyircide de hoşlanma duygusu yaratılmaktadır.

Resimli Osmanlı Tarihi bir "müzikli oyun"dur. Olaylar dizisinin gelişimi sırasında araya giren şarkı ve danslar sahne geçişlerine olanak sağladığı gibi oyunun daha eğlenceli bir oyun olmasına da hizmet eder. Oyunda yer alan şarkı ve dansları işlevleriyle birlikte şu şekilde tespit etmek mümkündür.

Şarkı ve dans	**İşlev 1**	**İşlev 2**
KORO Tarih konulu şarkı ve dans	Tarih üzerine yaptığı değerlendirme dolayısıyla tematik bir değeri vardır	Şarkı söylenip dans edilirken Vakıf ve yatak olarak kullandığı divanı 1876 yılına özgü hâle getirilir
MAHMURE Mahmure adlı şarkı	Mahmure'nin kocasına karşı duygu ve düşünceleri dile getirilir	Şarkıyı söyleyen Mahmure'nin bir yandan da evi derleyip toparlıyor olması dolayısıyla Vakıf Efendi'nin sabah evden çıkışıyla akşam eve dönüşü arasındaki zaman geçişini vermeye yarar
KORO Olacakları bilmenin "korkunçluğu" üzerine bir şarkı ve dans	Olacakları bilmenin korkunçluğu üzerine tematik bir değerlendirme sunulur	Mahmure'nin Vakıf Efendi'nin tuhaf davranışlarını fark etmesi ile yardım almak üzere çağırdığı babasının eve gelmesi arasında geçen süreyi oyun mantığı içerisinde makul karşılamamıza yarar
KORO Tarihin akışını değiştirme kahramanlığının geçmişte kaldığı üzerine şarkı (ve -belirtilmiş olmamakla birlikte- dans)	Tarihin akışını değiştirmeye kalkışan Vakıf Efendi'nin ilk başarısızlıkları üzerine, tarihin akışını değiştirmenin masalsı, destansı bir yaklaşım olduğuna dair tematik bir yaklaşım ortaya konur	Vakıf Efendi'nin bacaklarından sürüklenerek Murat Efendi'nin huzurundan alınmasıyla biten sahneyi evinde geçecek olan bir sonraki sahneye bağlamada işlev kazanır.
KORO Mahmure konulu şarkı (ve –belirtilmiş olmamakla birlikte- dans)	Çağ dışı kadın Mahmure'nin giderek netleşmekte olan kişilik özelliklerinin altını çizen sözleriyle tematik bir değer kazanır	Vakıf Efendi'nin karısı Mahmure'ye bir türlü ulaşamamasının daha da eğlenceli bir hâl almasını destekler
KORO Tarih konulu şarkı ve dans (TEKRAR)	Tarih üzerine yaptığı değerlendirme dolayısıyla tematik bir değeri vardır ve bu tematik yaklaşım bir kez daha tekrarlanmış olur	Şarkı söylenip dans edilirken Vakıf ve divanı 1960 yılına özgü hâle getirilir

Görüldüğü gibi **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde şarkı ve danslar, en temel özellikleri olan eğlendiriciliklerinin yanı sıra tematik değer taşımak gibi, sahne düzenlemelerine olanak sağlamak gibi işlevler de kazanmaktadır.

Bir Şehnaz Oyun şarkı ve dansların kullanımı bakımından çok daha farklı özellikler gösterir. Bu oyunda erkekler korosunu oluşturan İstanbullu erkeklerle kadınlar korosunu oluşturan İstanbullu hayat kadınları, oyun içerisinde hem hikâyenin, hem de olaylar dizisinin birer parçası olduklarından, söyledikleri şarkılar ve dansları da hi-

kâyeye ait şarkı ve danslar olma durumuyla olaylar dizisine ait şarkı ve danslar olma durumu arasında gider gelir. Oyunun müzikal olmasının gerektirdiği şarkı ve danslar, kimi zaman hikâyenin bir parçası gibi başlayıp oyunun bir parçası gibi devam ederken kimi zaman oyunun bir parçası gibi başlayıp hikâyenin bir parçası olmaya doğru evrilir. Oyunda yer alan şarkıların niteliklerini ve işlevlerini şu şekilde ortaya koymak mümkündür:

Şarkı ve dans	**İşlev 1**	**İşlev 2**
KADINLAR KOROSU "Yosma"ların şarkı ve dansı	Yosmaları ve özelde Şehnaz'ı tanıtır	Yosmaları topluca tanıtma ile onları koro gibi kullanma anlayışı bir arada gerçekleştirilmiş olur
ERKEKLER KOROSU Osmanlı erkeklerinin şarkı ve dansı	Osmanlı erkeklerinin hayat ve kadınlar hakkındaki görüşlerini kendi dillerinden öğreniriz	Osmanlı erkekleri hem bir oyun kişisi grubu olarak, hem de bir koro olarak karşımıza çıkmış olurlar
ŞEHNAZ İlan-ı aşk şarkısı	Şehnaz'ın aşkını ilan etmesine, aşkını korkmadan çekinmeden ortaya koymasına hizmet eder	Şehnaz'ın kişiliği hakkında fikir ediniriz
SUMRU/KUMRU Erkeğe övgü düzen şarkı: "Benim yarim pek şıktır"	Yosmaların çalıştıkları eğlence yerlerinde erkeklerin egolarına hizmet eden bir yaklaşım içinde oldukları ortaya konur	Şehnaz'ın sevdiği adamla mekânı terk etmesinin ardından ortaya çıkan sıkıntılı duruma görsellik kazandırılır.
OSMANLI ERKEKLERİ "Alamanların" gelişini haber alan İstanbulluların hâli dansı	"Alamanların" gelişini haber alan İstanbulluların nasıl bir koşuşturmaca içine girdikleri görülür	Şehirde "Alamanları" ağırlayacak olan İstanbulluların nasıl bir bakış açısı ve ruh hâli içinde oldukları görsellik kazanır
SAHNEDEKİ HERKES Birinci perde sonu: Sevinç şarkısı ve dansı	Sahnedeki herkesin söylediği bu şarkıyla bütün İstanbul'un nasıl bir algı içerisine girdiği görülür.	Birinci perde, olup bitenleri özetleyen, varılan son durumun altını çizen bir şarkıyla bitirilir
ZAPTİYE AMİRİ RECEP Son gelişmeler üzerine şarkı	Recep Efendi sahne arasında gerçekleşen son gelişmeler üzerine seyirciye bilgi verir	Son gelişmeler hakkında neler düşündüğünü, neler hissettiğini anlarız
İSTANBULLU ERKEKLER KOROSU "Alamanları" karşılama şarkısı	İstanbulluların "Alamanları" karşılayışları resmedilir	Bu karşılayışta İstanbulluların temel duygu ve düşüncelerinin ne olduğu ortaya konur
BİRKAÇ OSMANLI ERKEĞİ VE KIZLAR "Alamanların" ardından ağıt	"Alamanların" şehri terk edişleri ardından yaşanan hüzün ortaya konur	"Alamanların" gidişine üzülen Osmanlıların temel kaygıları ortaya konur

Şarkı ve dans	İşlev 1	İşlev 2
ŞEHNAZ "Alaman" oyunu şarkısı	Şehnaz kendi oyunbazlıklarıyla "Alamanların" oyunbazlıklarını karşılaştırır	"Alamanların" oyununa gelen Osmanlı erkeklerinin içinde bulunduğu durum ortaya konur
İSTANBULLULAR Macarları karşılama şarkısı	"Nemçeliler"in dostça karşılanmaları resmedilir	Oyunun vardığı noktaya (bir operete dönüşmesine) vurgu yapılarak Anlatıcı sahneye çağrılır
YOSMALARIN DANSI: "İstanbul'da Son Cümbüş" Evinde Zaptiye Başamiri Recep Efendiyi ağırlayan kızlar onu eğlendirebilmek için dans ederler	Seyirci eğlendirilir	Recep Efendinin içine düştüğü zavallı durum özellikle hâl ve hareketlerinde görsellik kazanır
ANLATICI VE DİĞER OYUNCULAR Son Şarkı	Oyunların (hayat içindeki oyunların, dolayısıyla tiyatro oyunlarının) bitmeyeceğine vurgu yapılır.	Oynanan oyunları ele alan oyunların türünün ne olduğunun önemli olmadığı yaklaşımının altı çizilir

Görüldüğü gibi **Bir Şehnaz Oyun**'un şarkı ve dansları hem oyuncuların, hem de oyun kişilerinin duygu ve düşüncelerini harmanlayarak vermektedir. Anlatılanla oynananın iç içe geçtiği bir düzenlemenin ne derece olanaklı bir düzenleme olduğu açıktır. Temelde gerçekleşense, kişilerin duygu ve düşünceleriyle içinde bulundukları hâlin aynı anda ortaya konmasıdır.

Delioğlan'da şarkı ve dans, çoğunlukla olaylar dizisinin bir parçası olarak kullanılır. Ancak cariyelerin Bey'i eğlendiren dansının hikâyeye ait bir unsur olarak oyunda işlev kazanması ayrıca dikkat çekicidir. Bir müzikal şeklinde düzenlenen oyunun şarkı ve dansları, temelde oyun kişilerinin duygu ve düşüncelerini ifade etme aracı olarak işlev görür. Oyunun bir müzikal olmasının gereği olarak ortaya çıkan şarkı ve dansları, işlevleri bağlamında şu şekilde tespit etmek mümkündür.

Şarkı ve Dans	İşlev 1	İşlev 2
KORO (şarkı ve dans) Şarkı: Tekerleme	Masalların tematik değerleri üzerinde durulur	Seyirci masallara değer vermeye çağırılır
KORO/SOLO (şarkı ve dans) Şarkı: Haydi haydi haydi!	Bey'i ziyarete gidecek köylülerin hazırlanmalarına tanık oluruz. Hazırlanmalar seyirciye estetize edilmiş bir sahne düzenlemesiyle sunulmuş olur.	Bey'i ziyarete gidecek köylülerin durum hakkındaki duygu ve düşüncelerinin ne olduğunu anlarız

Şarkı ve Dans	**İşlev 1**	**İşlev 2**
KORO/SOLO Şarkı: Bey'e karşı gelinmez	Bey'e karşı gelmekten uzak duran Delioğlan ve arkadaşlarının kendileri ve durum hakkındaki duygu ve düşüncelerine tanık oluruz	Gençlerin birer kahraman olmadıkları gerçeği dolaylı olarak ifade edilmiş olur
DELİOĞLAN Şarkı: Çiçeğim	Delioğlan şarkı söyleyerek Balkız'a olan duygularını ifade eder	Aralarındaki aşkın niteliği hakkında kanaat edinmemize fırsat yaratılmış olur
KORO/SOLO Şarkı: Of Anam Of	Bey tarafından huzurdan kovulan köylülerin içinde bulundukları durum kendi dillerinden ifade edilmiş olur	Köylülerin yaşanan gelişmeye dair tavır alamayışları gerekçelendirilir
KORO/SOLO ve DANS Şarkı: Ala Ala Hey	Bey'e istediklerini veren köylülerin kendilerini iyi hissetmeleri, sevinç içinde olmaları kendi dillerinden ifade edilir	Köylülerin saf ve temiz olmaları dolayısıyla yaşananları algılamada ne kadar yetersiz kaldıkları ortaya konmuş olur
SOLO: ÇİRKİN Şarkı: Balkız'a çağrı	Balkız'ı Delioğlan'ın yanına götürmeye çalışan Çirkin'in yakarışı onun diline gözgü bir şarkıyla verilir	Seyirlik niteliği olmayan bir sahneye seyirlik niteliği kazandırılır
KORO/SOLO Şarkı: Nana Nana Nay	Köylüler artık şikâyetçi oldukları Bey'in arkasından şarkıyla küfrederler	Seyirlik değeri olmayan kaba bir sahne estetize edilmiş; seyirlik, eğlenceli bir hâle getirilmiş olur
KORO/SOLO Şarkı: Böyle Gelmiş, Böyle Gitmez	Bey'in haksızlıkları karşısında isyan noktasına gelen köylülerin 'artık yeter' deyişleri şarkı yoluyla gerçekleştirilir	Artık yeter diyebilen halkın elindeki silahlar (üstünlükleri) ifade edilir
KORO Şarkı: Ey Güzel Seyirciler	Köylüler Bey'le mücadelede geciktikleri için seyircilerden özür dilerler	Mücadele konusunda seyircilerin de köylülerden farklı olmadığı ironik bir dille ortaya konur
KORO Şarkı: Yuh	Köylülerin kendilerini sömürenleri net bir şekilde teşhis edip adlandırması durumu şarkıyla desteklenir	Çatışmanın karşı tarafının nitelikleri şarkı yoluyla ve köylülerin ağzından ortaya konur
KORO/SOLO Şarkı: En Büyük Halk	Halka övgü düzülür	Çatışmanın bir tarafı olan halkın nitelikleri şarkı yoluyla ortaya konur
SOLO: DELİOĞLAN ve BALKIZ Şarkı: Senin İçindir	Delioğlan ve Balkız'ın sevişmelerine tanık oluruz	Bütün yaşananların insanların sevişebilmeleri için yaşanmakta olduğu gerçeğinin altı çizilmiş olur

Şarkı ve Dans	İşlev 1	İşlev 2
KORO VE SOLO Şarkı: Neler Oldu Neler	Köylüler karşısında zafer kazanmaya giden Başkâhya ve diğer kâhyalar yaşadıkları bozgunu şarkı yoluyla Bey'e anlatırlar	Karmaşık, düzenlenmesi zor bir sahne şarkı yoluyla estetize edilmiş olur
MÜZİK, DANS, KORO Son Sahne: Düğün	Düğün sahnesiyle biten oyunda düğün ve mutlu son birbiriyle harmanlanmış olur	Şarkı ve dans sayesinde final stilize bir hâl alır

Görüleceği gibi **Delioğlan**'da oyunun bir müzikal olmasının gereği olarak kurgulanmış olan şarkı ve dans, temelde yaşanan gelişmelerin oyun kişilerinin ağzından aktarılmasına; bu yapılırken, oyun kişilerinin duygu, düşünce ve kişiliklerinin ortaya konulmasına hizmet etmektedir. Oyunda ayrıca karmaşık sahnelerin müzik ve dans yoluyla estetize edildiğini de görmek mümkündür.

Ak Masal Kara Masal'da şarkıları seyircilerle söylenen şarkılar, oyun kişilerinin kendilerini ortaya koymak için söyledikleri şarkılar ve oyun içinde oyun bölümlerinde söylenen şarkılar olmak üzere üç grupta toplamak mümkündür. Üç şekilde karşımıza çıkan şarkı kullanımı temelde seyirciyi eğlendirmeye dönük bir düzenlemedir. Oyun Anlatıcı'nın seyirci çocuklarla birlikte söylediği bir çocuk şarkısıyla başlar. Kara Masalcı'nın sahneye girişi, yardakçıları ve sokak çocuklarıyla birlikte söylediği bir şarkıyla gerçekleşir. Ak Masalcı'nın anlattığı tekerlemeli masalda masalın tamamı tekerlemeli şarkılardan oluşur. Oyunun ikinci perdesinde gerçekleşen yarışmanın aşamalarından birisi şarkı yarışmasıdır. Ve oyun Anlatıcı'nın seyirci çocuklarla birlikte söylediği bir çocuk şarkısıyla sona erer. Yazar bu oyunda şarkı ve danslardan hem bir eğlence aracı, hem bir anlatım aracı, hem de kişilerin niteliklerini ortaya koyan bir ifade aracı olarak yararlanmıştır.

Ah Şu Gençler'de şarkı ve danslar işlevleri bakımından çeşitlilik gösterirler. Seyirciyi eğlendirmeyi amaçlayan oyunda "laf uzayınca" şarkıya geçilir. Bu tutum müzikalin bir gereği olarak sunulur. Şarkılar da tıpkı episodlar gibi gençlerin algısına uygun bir biçimlemeyle ortaya konulmuştur. Çoğunda sözler çeşitli şakalar içerir. Amacın aralara girerek episodların ağırlığını hafifletmek, genç seyircinin sıkılmasını önlemek olduğu açıktır. Şarkı sözlerinin önemli olmadığı savı ise ironik bir dille yine oyuncularca dile getirilir. Önemli olan şarkı sözleri değil, eğleniyor olmaktır çünkü.

Eğlendirme amaçlı şarkı ve dansı eğlence sahneleri içine yerleştirme uygulamasına bu oyunda da rastlarız. Sokakta eğlenen gençler, rollerinden çıkıp genç oyunculara dönüşerek oyun şarkılarından birini de söylerler örneğin. Sokaktaki eğlence ihtiyacıyla oyundaki eğlence ihtiyacının örtüştürüldüğü, şarkının her iki eğlencenin de parçası kılındığı açıktır.

Oyunun ağırlığını hafifleten şarkıların yanında "dağılan oyunu"(!) "toparlayacak" şarkıya, şarkı sözlerine rastlamak da mümkündür. Bunlardan biri Orhan Veli'den alınan **Anlatamıyorum** adlı şiirdir. Art arda gelen episodlara rağmen bir şeyleri anlatmanın ne kadar zor olduğuna vurgu yapmak üzere düşünülmüş olduğu açıktır. Oyunun finalinde yer alan Merhaba Sevgi başlıklı şarkı da, oyunun bütününü toparlayan, sağduyulu bir yaklaşım örneği sunar seyirciye[1].

KORO -

Nasıl da "usta" yazmış Sofokles,

Nasıl da "güzel" söylemiş Antigone:

"Ben bu dünyaya kin değil,

Sevgi paylaşmaya geldim."

Söyleyiş, o söyleyiş, o söyleyiş,

Bu içten, bu dopdolu, bu insanca deyiş,

Yankılanıp gelmiş, çağlar öncesinden

Çağımıza, günümüze…

Belki de…

-Belki değil mutlak-

Yürüyüp gidecek, çağlar sonrasına da yankılanarak:

"Ben bu dünyaya kin değil

Sevgi paylaşmaya geldim."

Merhaba insanın en soylu duygusu

[1] Sözleri Rüştü Asyalı tarafından yazılan şarkının oyun için uygun bulunarak metne dâhil edilmiş olması, şarkının artık oyunun bir parçası kabul edilmesi gereğini işaret etmektedir diye düşünüyorum.

Paylaşmanın en güzeli, en değerlisi:

Merhaba "sevgi!" (AŞG/BO3, 67)

Ah Şu Gençler'de şarkıların işlevleri çeşitlilik gösterir. Bu çeşitlilik oyunun esnek yapısının bir sonucu olduğu gibi, şakayla örülü dokusunun sağladığı bir üstünlüğün de sonucudur. Oyunda yer alan şarkıların işlevlerini şu şekilde saptamak mümkündür.

Şarkı	**İşlev 1**	**İşlev 2**
KORO MÜZİK 2: "MÜZİKAL"	Müzikale övgü düzmek	Bir tür olarak müzikali seyirciye benimsetmek
KORO MÜZİK 5: "DAHA DÜN ANNEMİZİN.."	Büyüklerin çocuk yetiştirmedeki kusurlarını örneklemeye geçmeden önce çocukluk olgusunu çağrıştırmak, hatırlatmak	Çocukluğu seyirciye hissettirmek
KORO MÜZİK 5: "PROBLEMATİK"	Çocukların büyürken birer probleme dönüştükleri tespitine vurgu yapmak	Gençlerin anne babalarıyla yaşadıkları sıkıntılara geçiş yapmak
KORO MÜZİK 6: "ALÂKAYA ÇAY DEMLE"	Gençlerin eğlence anlayışını ortaya koymak	Mahalle arasındaki eğlence sahnesini müzikale uygun bir şarkıyla güçlendirmek
KORO MÜZİK 7: "GAZOZ MOLASI"	Seyredilenin bir müzikal olduğunu hatırlatmak, seyirciyi iki perde arasındaki "gazoz molası"na davet etmek	Oyunun birinci perdesini eğlenceli bir şekilde bitirmek
MÜZİK 8: "SELAM"	Koro tarafından, ikinci perde başlangıcında seyirciyi selamlamak	Hayatın güzelliklerine vurgu yapan, coşku dolu bir şarkıyla ikinci perdeye başlamak

Şarkı	**İşlev 1**	**İşlev 2**
KORO MÜZİK 9: "ANLATAMI-YORUM"	Sorunları dile getirmenin zorluğuna, "anlatamaya" vurgu yapmak	Seyirciyi sağduyuya davet etmek
DOKTOR MÜZİK 10: "ŞARKI VE DANS"	Oyunda ele alınan kusurlu kişilerin sağlıklı olmadığını, delilerden de deli olduğunu dile getirmek	Sorunların vahametine vurgu yapmak
KORO MÜZİK 11: "BALE"	Babanın hayat mücadelesini, "boks-güreş-karate karışımı" bir müsabakayla örtüştürerek seyirlik kılmak	Oyunda episod arası dans sahnesine benzer bir sahneyle rahatlama sağlamak
KORO MÜZİK 12: "MERHABA SEVGİ"	Sorunların çözümünde sevginin önemine vurgu yapmak	Oyunu öğreticiliğe düşmeden, sorunların çözümünde kalıcı ve anlamlı bir reçeteyle bitirmek

Tablodan da anlaşılacağı üzere Özakman, **Ah Şu Gençler**'de şarkı ve dansı, oyunun gidişine göre ihtiyaç duyulan ortamı, duyguyu yaratmak için kullanmakta; dramatik yapı içerisinde de işlevsel kılmaya özel bir önem vermektedir.

Şarkı ve dans, Özakman oyunlarında temelde eğlenceye, eğlendirmeye hizmet eder. Bununla birlikte oyunun gereksinimlerine bağlı olarak bir duygunun, bir düşüncenin ifade edilmesi, bir durumun ortaya konulması, karmaşık bir sahnenin stilize edilmesi, sahne değişimlerine olanak yaratılması gibi işlevler de kazanır.

SONUÇ

Turgut Özakman 1950 kuşağı oyun yazarlarımızdandır. Yazarın 1946 yılında, henüz bir lise öğrencisiyken kaleme aldığı **Masum Katiller** adlı oyunu dâhil, bugüne kadar seyirci karşısına çıkan yahut basılmış toplam 27 oyunu, okullar için kaleme alınmış iki de "dramatik anlatı"sı bulunmaktadır.

Turgut Özakman'ın elli yıla yayılan oyun yazarlığını iki ayrı döneme ayırarak incelemek gerekir. Özakman'ın oyun yazarlığının birinci dönemini ağırlıklı olarak benzetmeci tarzda kaleme aldığı oyunlar oluşturur. **Masum Katiller, Pembe Evin Kaderi, Güneşte On Kişi, Tufan, Duvarların Ötesi, Hastane, Karagöz'ün Dönüşü, Kanaviçe, Ocak, Paramparça, Bulvar, Ulusal Kolej Disiplin Kurulu, Kardeş Payı, Komşularımız, Darılmaca Yok, Berberde** ve **Babamla Birlikte** adlı oyunlar bu dönemin çalışmalarıdır. Bu oyunların bir kısmı yalnızca bir kez oynanmış ve herhangi bir vesileyle yayımlanmayarak tarihte bırakılmış oyunlardır. Bu oyunlar sırasıyla şunlardır: **Masum Katiller, Tufan, Bulvar, Ulusal Kolej Disiplin Kurulu, Komşularımız, Babamla Birlikte.**

Masum Katiller, on altı yaşında bir yazarın liseli arkadaşları sayesinde seyirciyle buluşmuş heveskâr bir denemesi sayılmalıdır. Nitekim yazarın Devlet Tiyatrolarında sahnelenme olanağına kavuşmuş olan **Pembe Evin Kaderi, Güneşte On Kişi** adlı oyunları da henüz genç yaşta, yetersiz bir deneyimle kaleme alınmış olmanın izlerini taşır. Yazarın –**Tufan** da dâhil olmak üzere- bu ilk oyunlarını, ilk adımlar yahut el yordamıyla ilerleme yılları olarak adlandırabileceğimiz ilk yılların ürünleri kabul etmek gerekir.

Yazarın olgunluk yılları, ilk güçlü eseri olan **Duvarların Ötesi** ile başlar. Ardından gelen **Kanaviçe, Ocak, Paramparça** gibi oyunları, **Hastane, Karagöz'ün Dönüşü, Kardeş Payı, Darılmaca Yok** ve **Berberde** gibi kısa oyunları da belli bir deneyimle oluşturulmuş sağlam yapılı, başarılı oyunlardır. Yine de bu yılları bir arayış dönemi olarak görmek gerekir. Nitekim yazarın oyun yazarlığının birinci döneminde yer alan **Tufan, Bulvar, Ulusal Kolej Disiplin Kurulu, Komşularımız** ve **Babamla Birlikte** adlı oyunlar, biçimsel açıdan çeşitlilik gösterdikleri gibi, oynandıkları dönemde

çeşitli nedenlerle olumsuz eleştiriler almış, arayış niteliği ağır basan oyunlardır. Bu oyunlar, herhangi bir dönemde basılmamış oldukları gibi, yazarın sağlığında basılan Bütün Oyunları serisi içerisinde de yer almamışlardır.

Yazarın 1951 yılında sahnelenen, yayımlanan oyunları arasında sahneleniş tarihi itibariyle ilk sırada yer alan oyunu **Pembe Evin Kaderi**, batılılaşma özentisi içinde gerçekleşen apartmanlaşma döneminin aileler bağlamında yarattığı sıkıntıları ele alır. Yazar bu oyununda yanlış yorumlanan modernleşme olgusunun karşısında, geleneksel olandan yana tavır almakta gibidir. Oyun, söyleşim düzenindeki başarısının yanı sıra kurgusundaki zaaflarla da dikkat çekmiş, övgünün yanında olumsuz eleştiriler de almıştır.

Özakman, 1955 yılında sahnelenen **Güneşte On Kişi**'de kahraman olgusunu sorgulamaya yönelir. Oyunda, magazin gazeteciliğinden kurtulup gerçek anlamda gazetecilik yapmaya heveslenen Güneş gazetesi çalışanlarının amaçları bağlamında ne kadar da yetersiz kişiler olduklarını görürüz. Eleştirel bir tutum içindedir yazar. Gerçek anlamda gazetecilik yapmaya yeltenen gazetecilerin, kültürel yapıları dolayısıyla alışık oldukları gazeteciliğin dışına çıkamamaları oyunun temel eleştiri konusudur.

1958 yılında sahnelenen **Duvarların Ötesi,** suça ve suçluya getirdiği çarpıcı yorumla çağının ötesinde bir oyun olarak karşımıza çıkar. Özakman bu oyunda, suçlu saydığımız kişilerin suçluluğundaki toplum payına vurgu yapar. Kendi suç payını kabullenmek ve bu doğrultuda çözüm üretmek yerine, kendi içinden birini suçlu sayıp cezalandırmaya yönelen topluma eleştiri yöneltilir. Oyun, yazarın teknik arayışlarını örneklemesi bakımından da önemlidir.

1960 yılında sahnelenen **Kanaviçe**, benzetmeci tarz içinde stilizasyona yönelmesiyle dikkat çeken bir oyundur. Yazarın nadir iyimser oyunlarından biridir. Yazar bu oyununda artık yaşarlığını kaybetmiş olan üç yaşlının karşısına, onlar gibi yaşamak istemeyen, diğer insanlar gibi sıradan, doğal bir yaşantı sürmek isteyen yeni çağın genç kızını koyar. Her bakımdan iyi yetişmiş olan genç kız, dayandığı temel değerler sayesinde sorunlarını çözerek, hem sorunlarını çözemeyen büyüklerinin nerede yanlış yapmakta olduğunu, hem de modern değerlerin sağlıklı bir şekilde yorumlanarak doğruya ulaşılabileceğini ortaya koyar.

İlk kez 1962 yılında sahnelenen **Ocak**, Özakman oyunları arasında en çok sevilen ve en çok sahnelenen oyunlardan biridir. Yazar bu oyununda gündelik sorunlarını çözemeyip hayale sığınan insanların dramını ele alır. Oyunda kişilerin yaşadıkları sorunlardan kurtulmak istemeleri, neden kurtulamadıkları üzerinde seyirciyi düşündürür. Yazar ele aldığı konuya yaklaşımıyla kültürel bir yanlışa işaret etmekte gibidir.

Özakman, 1963 yılında sahnelenen **Paramparça**'da cinsellik konusuna eğilir. Cinsellik konusunda yanlış süreçlerden geçerek olgunlaşmış kişilerin ne kadar ciddi sıkıntılar içinde olduklarını ortaya koyar. Oyun, yazarın oyun kişilerinin psikolojilerine eğilmiş olmasıyla dikkat çekicidir.

Yazarın birinci dönemindeki önemli eğilimlerden biri de kısa oyun yazmaya önem vermiş olmasıdır. Özakman'ın kısa oyunlarının her biri belli bir arayışın ürünü gibidir. Bu oyunlar, yazarı ikinci dönemine hazırlayan kimi özellikleri de içinde barındırır.

İlk kez 1959 yılında sahnelenen **Hastane**, yazarın seyirci karşısına çıkan ilk kısa oyunudur. Hastanede, bir hasta odasında kalan dört hastanın yaşam karşısındaki paradoksu üzerine kurulmuştur. Dilediklerini yaparak kısa ve güzel bir hayat sürmek mi, güzel ve uzun bir hayat yaşama hayaliyle sıkıntılara katlanmak mı şeklinde ifade edilebilecek bu paradoksla, insanlığın içinde bulunduğu büyük bir açmaz ortaya konulmuş olmaktadır. Oyunun bir mecaz niteliğinde tasarlanmış olması yazarın yönelimlerini ortaya koyması bakımından önemlidir.

Hastane ile aynı yıl sahnelenen **Karagöz'ün Dönüşü,** geleneksel gölge oyunu tipleri Karagöz'le Hacivat'ı oyunun yazıldığı çağda yeniden bir araya getirmesiyle dikkat çeker. İkili, eski dostuna kavuşma ihtiyacı içindeki Karagöz'ün çabaları sayesinde yeniden bir araya gelmişlerdir ama çağ öylesine değişmiştir ki, hayatının merkezine çıkarı koyan kalem efendisi Hacivat'la hayatının merkezine dostluğu koyan halk adamı Karagöz'ün artık bir arada yaşaması mümkün değil gibidir. Yazar, Hacivat'ın kişiliğinde çıkar peşinde insanîlikten uzaklaşanlara eleştiri yöneltir. Oyun, yazarın benzetmeci tarzdan uzaklaşma eğilimini ortaya koyması bakımından önemlidir.

Bugüne kadar hiç sahnelenmemiş olan **Kardeş Payı**, oyun dili bağlamında varılabilecek üst düzeyde bir yalınlığı örneklemesi bakımından dikkat çekici bir çalışmadır. Oyun benzetmeci tarzda kaleme alınmış olmakla birlikte, bu tarzın gereği olarak yer

verilen pek çok bilgiyi içermemesiyle, gerçekte bu tarzdan uzaklaşır. Belli bir arayışın ürünü olması bakımından bu oyunu da yazarını ikinci dönemine hazırlayan oyunlar arasında saymak gerekir.

1969 yılında basılan, ilk kez 2003 yılında sahnelenen **Darılmaca Yok**, Özakman'ı göstermeci oyunlar döneminde üzerinde duracağı oyun kavramına yönelten önemli bir çalışmadır. Oyunda "sanat için sanat" kaygısıyla tiyatro yapmaya çalışan bir grup oyuncu gencin amaçlarına bir türlü ulaşamayışlarına tanık oluruz. Böylelikle, hem genç, hem de tiyatrocu olan kişilerin sosyal sorunlardan uzak kalamayacaklarına ilişkin ironik bir yaklaşım ortaya konulmuş olur. Oyun kişileri sahnede karşımıza çıkan oyunculardır ve yapıp ettikleriyle, oyuncu kimliklerini gizlemeksizin, doğaçlama niteliğinde bir oyun çıkarmış olurlar. **Sarıpınar 1914**'le aynı yıllarda kaleme alınan bu oyun, yazarın ikinci döneminin temel özelliklerini haber vermesi bakımından önemli, ancak yeterince olgunlaştırılamamış bir çalışmadır.

İlk kez 1969 yılında yayımlanan, televizyon dramasına dönüştürülmesi dışında sahnelenmemiş olan **Berberde**, ele aldığı hikâyeyle insanoğlunun ölümlülüğüne vurgu yapar. Oyunda, ölüm karşısında aslında çaresiz olan insanoğlunun hayata hükmettiğini düşünmesine eleştiri yöneltilir. Oyun, her ne kadar benzetmeci tarzda kaleme alınmış olsa da, iki farklı hayat anlayışını yan yana getirmesi özelliği bakımından yazarın ikinci dönem oyunlarında rastladığımız bir eğilimin ilk örneklerinden birini oluşturur.

Özakman'ın oyun yazarlığının ikinci dönemi, göstermeci tarzda kaleme aldığı oyunlardan oluşur. Bu dönem, Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanından yararlanarak yazılan **Sarıpınar 1914** adlı oyunla başlar. **Sarıpınar 1914**'ün yanı sıra **Fehim Paşa Konağı, Resimli Osmanlı Tarihi, Ak Masal Kara Masal, Ah Şu Gençler, Bir Şehnaz Oyun, Töre, Deliler, Ben Mimar Sinan, Üç Destan, Delioğlan, Şu Çılgın Türkler** adlı oyunların yer aldığı bu dönemi yazarın ustalık dönemi olarak da adlandırabiliriz. **Ak Masal Kara Masal** bir çocuk oyunu olması bakımından, **Ah Şu Gençler** ve **Ben Mimar Sinan** gençlik oyunu olmaları bakımından bu dönem eserleri arasında özel bir yere sahiptir. Bu dönemin son çalışmaları arasında yer alan **Üç Destan** ve **Şu Çılgın Türkler,** okullarda gençler tarafından hazırlanması için yazılmış dramatik anlatı niteliğinde eserlerdir. Bu dönemde yazılan oyunlar arasında yalnızca birisi basılmamış-

tır. **Deliler** adlı bu oyun, Devekuşu Kabare Tiyatrosu oyuncuları için yazılmış özel bir oyun olması nedeniyle yazarın diğer yaratıcı çalışmalarından ayrılır.

1968 yılında sahnelenen ve yazarın göstermeci tarzda oyunlar kaleme aldığı dönemin ilk güçlü eseri sayılan **Sarıpınar 1914**, bir bürokrasi taşlamasıdır. Yazar, Reşat Nuri Güntekin'in **Değirmen** adlı romanından yararlanarak kaleme aldığı oyununda, devlet mekanizmasını romanda olduğu gibi değirmen olarak yorumlamak yerine, kimler tarafından, ne amaçla kurulduğu belli, halka hizmet amacından uzak bir mekanizma olarak yorumlar. Hiç bilmediği, tanımadığı insanları yönetmek adına merkeziyetçi bir devlet otoritesi kurmuş olan yöneticiler, bu otoritenin devamı için bürokrasiyi ve bürokratları (ara kademe yöneticileri) kullanmaktadırlar. Oyunda bu yapıyı besleyenlerin (bürokratların) kusur payları, neredeyse suç boyutunda ortaya konarak taşlamanın esas hedeflerinden biri hâline getirilir.

Özakman, ilk kez 1980 yılında sahnelenen **Fehim Paşa Konağı**'nda sanatçının gücüne övgü düzer. Çıkar temelli yaşam anlayışının karşısında, onunla mücadele edecek güçte, bilinçli bir insan olarak tanımlar sanatçıyı. Çıkar temelli yaşam anlayışı sürdürenlerin yeni iddialar ve yeni söylemlerle sürekli iktidarda kaldıkları, bu yaşama anlayışının insanca olmadığı tespiti, oyununa hâkim olan tespitler arasında ön palana çıkar. Bu şekilde yaşayanların karşısında ise hayatın merkezine dostluğu, sevgiyi, barışı koyan halk ve onun sanatçısı yer almaktadır. Bir oyun kurgulama bilinciyle kaleme alınan oyunda, seyirciyi eğlendirmeye özel bir önem verilmiş olması dikkat çekicidir.

Özakman, 1982 yılında sahnelenen **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde, tarihin akışına müdahale edebilme sorununa ironik bir dille yaklaşır. Oyunda, tarihe meraklı bir yarı aydının, rüyasında tarihin akışını değiştirmeye çalışmasına tanık oluruz. Oyunun kahramanı, tarihin akışını değiştiremediği gibi kendi hayatı bakımından da hep sıkıntılı anlar yaşar. Bir çağa ait oyun kişisini, kendisinden daha ileri bir çağda yaşamış bir başka oyun kişisiyle (Anlatıcı'yla) birlikte tarihe gönderen Özakman, bu yolla sürprizlerin ve gülmecenin yoğun olduğu bir oyun kurgulamış görünmektedir.

1984 yılında sahnelenen **Bir Şehnaz Oyun**'da yazar, üslup tartışmalarıyla ilerleyen oyun zeminiyle kadın erkek çekişmesiyle ilerleyen hikâye zeminini iç içe geçirerek özgün bir denemeye imza atar. Hikâyede otoriter devlet anlayışının temsilcisi olarak yer alan zaptiye amiri, "babadan kalma bir Osmanlı oyunu" çıkarma çabasıyla oyun

içindeki üslup tartışmasında yerini alırken bu tartışmada batılı İstanbul beyefendilerinden ve onların beğeni tarzı operetten yana tavır alan Anlatıcı'yı karşısında bulur. Kendisini temiz ve ahlaklı sayan erkek dünyasıyla onların namussuz saydığı yosmaların karşılıklı çekişmesi ise oyunda erkek dünyasına, erkek egemen değerler sistemine eleştiri yöneltilmesi sonucunu doğurur. Son derece basitleştirilerek anlatılan hikâyenin oyunun eğlendirici unsurları yanında gölgede kalması dikkat çekicidir.

1985 yılında sahnelenen **Töre**, yazarın göstermeci oyun anlayışına yöneldiği bir dönemde kaleme aldığı tek benzetmeci oyun olması bakımından özel bir yere ve özel bir öneme sahiptir. Oyunda kan davasından yana tavır alan (tavır almaya mecbur bırakılan) erkeklerle sevgiden ve barıştan yana tavır alan kadınlar karşı karşıya getirilir. Sevgi ve barış karşısında duyarsız kalamayan kadınlar, dayanışarak elde ettikleri güç sayesinde barışı yakalayacak gibi olurlar ama onların yetiştirdiği genç bir erkek, elinde silahıyla kanlısını öldürünce barış ihtimali bütünüyle ortadan kalkar. Bununla birlikte kadınlar, finaldeki başarısızlığa rağmen, savundukları değerler ve kan davası karşısındaki duyarlı yaklaşımları dolayısıyla -seyirci gözünde- yücelirler.

2004 yılında sahnelenen **Delioğlan**, masal gerçekliği üzerine kurulu bir müzikaldir. Fakat yazar, masal dünyasında kötüler karşısında tek başına hareket eden kahramanın yerine dayanışarak hareket eden köylüleri (halkı) koyar. Oyun bu özelliği dolayısıyla halka ve onun niteliklerine övgü düzen bir güzelleme niteliği kazanmaktadır. Yazarın ikinci dönem oyunlarında gördüğümüz kurgu, kişileştirme ve dil özelliklerini, son çalışmalarından biri olan bu oyunda daha rafine bir şekilde bulmak mümkündür.

Turgut Özakman'ın tek çocuk oyunu **Ak Masal Kara Masal**'dır. İlk kez 1981 yılında sahnelenen oyunda yazar, yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan kâr amaçlı çocuk yayıncılarını temsil eden Kara Masalcı'nın karşısına sorumluluk bilinciyle oluşturulmuş masalların anlatıcısı olan Ak Masalcı'yı çıkarır. Oyunda onlar yarışacak, çocuklar da yarışmanın galibini belirleyecektir. Kara Masalcı'nın nitelikleri oyun boyunca öylesine anlaşılır şekilde ortaya konur ki oyunun sonunda bir karara ihtiyaç duyulmadığı gibi, yardakçılarıyla yandaşları bile Kara Masalcı'yı terk ederler. Sorumluluk bilincine sahip, belli bir geleneğe yaslanan sanattan ve sanatçıdan yana tavır alan yazar, oyununu, olumsuz bir varlık olarak gördüğü Kara Masalcı'yı çocukların gözünden düşürmek için gerekli bütün tedbirleri alarak kurmuş görünmektedir.

Özakman, biri ilk kez 1983 yılında sahnelenen **Ah Şu Gençler**, diğeri ise 1988 yılında sahnelenen **Ben Mimar Sinan** olmak üzere iki gençlik oyunu kaleme almıştır.

Gençlerin yaşadıkları sorunlarda büyüklerin ve gençlerin kusur paylarına ayrı ayrı vurgu yapan **Ah Şu Gençler**, sorunların çözümünde sevgi ve hoşgörüyü esas alması bakımından dikkat çeker. Şarkı ve danslarla birbirine bağlanan örneklem niteliğindeki oyuncuklardan oluşan oyun, bir doğaçlama gibi gelişen yapısıyla da Özakman oyunları arasında özel bir yere sahiptir. İlk gençlik yıllarındaki gençlerin ilgi ve algı düzeyinde örneklemlerle oluşturulan oyun, ülkenin hemen her okulunda sahnelenmiş olması özelliğiyle tarihsel değere sahip bir tiyatro olayına dönüşmüştür.

Özakman'ın göstermeci oyunlar döneminin temel belirleyici unsuru genel anlamıyla oyun kavramıdır. Halk tiyatrosu geleneğimizde gördüğümüz oyun çıkarma anlayışı, Özakman tiyatrosunda bütün unsurların oyun kavramı içinde şekillendiği, değer ve anlam kazandığı modern bir tiyatro anlayışına dönüşür. Bu modern tiyatro anlayışı, tıpkı bu anlayıştaki diğer eserler gibi, gerçeğin benzerini yaratma yerine gerçekliği sanata özgü unsurlarla yeniden şekillendirme anlayışına dayanır. Ölçü, benzetmeci oyunlarda olduğu gibi gerçeğe benzerlik değil, ele alınan hikâyenin tiyatrosallaştırılmasında kullanılan unsurların ne derecede anlamlı ve nerece sanatlı bir şekilde bir araya getirildiğidir.

Yazar, bu çabanın bir ürünü olarak, ikinci döneminde, karakterlerini bir hikâye kişisi olmaktan çıkarıp oyun kişisine; anlattığı hikâyeyi gerçekliğe uygunluğu ölçüsünden çıkarıp oyuna uygunluğu ölçüsünde değerlendirmeye; sahneyi hikâyenin geçtiği mekân olmaktan çıkarıp oyunun oynandığı yer hâline getirmeye yönelir. Onun oyun anlayışında, herhangi bir unsur oyuna ve onun bir parçası olan hikâyeye katkısı ölçüsünde de değer kazanır. Oyuna katkısı bağlamında bir aksesuar parçasının bir oyun kişisinden farkı yoktur.

Özakman oyunlarının tamamında görülen belirleyici unsurlardan biri de söyleşim düzeninde yakalanan ustalıklı başarıdır. Yazar, oyunlarının söyleşim düzeninde yer alan unsurların hikâye içindeki karaktere uygunluğunu gözettiği gibi, tiyatroya uygunluğunu, tiyatrosallığını da gözetir. Özakman, oyun dili üzerine ayrıntılı bir şekilde düşünmüş, bu düşüncelerini çeşitli vesilelerle dile getirmiş bir yazardır. Onun bu konudaki

titizliği, hakkı herkesçe teslim edilen üst düzeyde bir başarıyı beraberinde getirmiş görünmektedir.

Eğlendiricilik ve mizah, Özakman tiyatrosunun temel özellikleri arasında sayılmalıdır. Yazar hemen hiçbir oyununda kasvetli bir hava yaratmaz. En ağır konuları bile mizahın süzgecinden geçirerek, mizah sayesinde aydınlık bir atmosfer yaratarak verir. Oyunun eğlendiriciliğiyle mizahın aydınlık çehresini hep iç içe geçirir.

Ele aldığı konuyu söylemek istediği söz çerçevesinde şekillendiren Özakman, bu eğiliminin bir sonucu olarak kurguya da büyük önem verir. **Duvarların Ötesi**'nden başlayarak onun bu eğilimini gözlemlemek mümkündür. Yazar kurgu bağlamındaki ustalığını oyun yazarlığının ikinci döneminde daha net ortaya koymuştur. Hikâyeyi kurgulamanın ötesinde bir kurgu anlayışıdır bu; gerçeğin taklidinden uzaklaşan yazar, sahnede tiyatroya özgü bir eylemler bütünü (oyun) kurgulamaktadır artık. Bu tutumu onu özgün kılan en önemli hususlar arasındadır.

Özakman oyunları, ele alınan konular bakımından çeşitlilik gösterir. Bununla birlikte, konu seçiminde ağırlık kazanan bir takım eğilimleri saptamak mümkündür. Özakman oyunlarında ağırlık kazanan konulardan biri kimi düşünüş şekillerinin eleştirisi; diğeri ise cesaretle girilen bir işte kişinin düştüğü durum olarak karşımıza çıkar. Birinci grupta yer alan oyunlarda, ya yeterince düşünülmemiş, yeterince olgunlaştırılmamış, körü körüne bağlanılmış düşünüş şekillerini (**Pembe Evin Kaderi, Güneşte On Kişi, Kanaviçe, Ocak, Darılmaca Yok, Berberde, Resimli Osmanlı Tarihi**) ya da çok iyi düşünülmüş çok iyi kurgulanmış art niyetli düşünüş şekillerini (**Sarıpınar 1914, Fehim Paşa Konağı, Bir Şehnaz Oyun**) görmek mümkündür. Düşünüş şekillerindeki yanlışlıklar, kusur payları, olumsuzluklar yazarın en çok ilgilendiği sorunlar arasındadır.

Cesaretle girilen işlerde kişinin düştüğü durumun ortaya konması ise yazarın önemle üzerinde durduğu bir başka husustur. Bu sorunun ele alındığı oyunlarda kişi, –çoğunlukla- yeterince hazırlanmamış olması dolayısıyla başarısızlığa uğramakta, bu yüzden girişimi bağlamındaki yetersizliği ön plana çıkmaktadır. **Güneşte On Kişi, Ocak, Hastane, Resimli Osmanlı Tarihi** ve **Töre**'yi bu sorunun ele alındığı oyunlar sınıfında değerlendirmek mümkündür. Kimi oyunlarda ise iyi çalışılarak, iyi hazırlanılarak yahut dayanışarak elde edilen başarıya vurgu yapılır. **Fehim Paşa Konağı**, **Delioğlan, Bir Şehnaz Oyun**'da bu bakış açısının yansımalarını görmek mümkündür.

Özakman'ın sıklıkla üzerinde durduğu konulardan biri de aşk ve cinselliktir. Bu oyunlarda tarafların birbirine uygun olduğu aşklar (**Töre, Delioğlan**) olumlanırken, tarafların birbirine uygun olmadığı aşklar (**Fehim Paşa Konağı, Bir Şehnaz Oyun**) değerlendirme konusu yapılır. Olumlu aşklar kişiyi iyiye güzele götürecek, herkesçe onaylanan güzel beraberlikler olarak resmedilmektedir. Tarafların birbirine denk olmadığı, uygun olmadığı oyunlarda ise aşk, âşıkların hayata dair bir gerçeği (tarafların denk olması gereğini) anlamalarına yarar. Cinsellikse, kimi zaman, **Paramparça**'da olduğu gibi, tarafların hayatlarını zorlaştıran bir sorun; kimi zamansa, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde olduğu gibi, tarafları mutlu kılacak doğal bir paylaşım alanı olarak ortaya konur.

Özakman, oyunlarında insanın ve hayatın değeri üzerinde de durur. Bu oyunlarda yaşama hakkı insanın değerini ortaya koyan en önemli ölçüt olarak ele alınmaktadır. **Duvarların Ötesi**'nde kendi içinden birilerini suçlu sayıp yaşama hakkına son veren toplum ağır bir eleştiriye tâbi tutulur. Oysa suçlu sayılıp yaşamına son verilenler, yaşamak isteyen, "tedavi olmak" isteyen insanlardır. **Kanaviçe**'de büyüklerinin baskıcı ortamından kurtulmak isteyen genç kızın, sıradan, basit bir insan olarak yaşama isteğine ve azmine tanık oluruz. **Hastane** bütünüyle, nasıl bir yaşam sorusu üzerine kuruludur. Yaşama hakkının üzerine inşa edilen bir sorudur bu. **Fehim Paşa Konağı**'nda sıradan insanların çıkar gruplarının zulmünden uzak yaşama isteğine ve hakkına vurgu yapılır. **Töre**'de ise yaşama hakkı, barış içinde yaşama hakkına dönüşür. Barış içinde, sevgiyle yaşamanın önündeki engellere vurgu yapılır.

Özakman oyunlarında sıklıkla karşılaşılan konulardan birisi de, zorbalığın ve neredeyse onunla örtüştürülen yönetici sınıfın anlamıdır. İkinci dönem oyunlarında rastlanan bir ilgi alanıdır bu. Yazarın, **Sarıpınar 1914**'ten başlayarak yöneticilere, yöneticilerle birlikte hareket eden çıkar gruplarına eleştiri yönelttiğini görmek mümkündür. **Sarıpınar 1914**'te eleştiri konusu üst ve orta kademe devlet yöneticileridir. **Fehim Paşa Konağı**'nda ise eleştirilen, devlet yönetiminde söz sahibi olan paşalar olur. Hem yönetici olmaları bakımından, hem de zorbaca yaşayışları bakımından ağır eleştiri alırlar. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde -her ne kadar oyunun ekseninde yer almasa da- eleştirilen, tarihten yararlanmaya yanaşmayan, tarih bilincinden uzak yöneticilerdir. **Bir Şehnaz Oyun**'da ise sahip oldukları konumu ödün vererek koruyabileceğini düşünen erkek egemen dünya -bir başka deyişle yöneticilerin dünyası- eleştirilir. **Töre**'de eleştiri, kendini kan davasını savunmak zorunda hisseden erkeklerin duyarsız tutumuna, anlayışsız-

lığına yönelir. **Delioğlan**'da yöneticiler, masal yaklaşımının gereği olarak kötüler sınıfında değerlendirilir. Çıkarlarının peşinde insanlardır burada yöneticiler. **Ak Masal Kara Masal**'sa Kara Masalcı'nın, kara masalların çocuklara karşı ne kadar zorbaca bir tutum içerisinde olduğu dile getirir.

Sanat ve sanatçı da yazarın ağırlıklı ilgi alanları arasındadır. Sanata ve sanatçıya büyük önem atfeden bir tutum içindedir Özakman. Fakat bunu yaparken sanatın niteliklerini belirlemeyi ihmal etmez. İnsana değer veren, hayatı güzelleştiren, sevgiyi ve barışı kutsayan bir sanat anlayışıdır önem atfedilen. **Darılmaca Yok**'ta genç tiyatro sanatçılarının tiyatro yaparken sosyal sorunları ele almaktan kaçamayacakları, böyle yapmaları hâlinde tiyatro yapmalarının mümkün olmadığı dile getirilerek -ironik bir söylemle- değerli olan sanatın nitelikleri ortaya konmuş olur. **Fehim Paşa Konağı**'nda sanat ve sanatçı zorbaların dünyasına direnebilecek güçte önemli değerler olarak ele alınır. **Töre**'de ise sanat, kararmış hayatlar için ışık olabilecek kadar güçlü, gönül çelici bir etkinliktir. **Ak Masal Kara Masal**'da itibar edilmesi gereken sanatçıyla itibar edilmemesi gereken sanatçının nitelikleri ortaya konur. İtibar edilmesi gereken, insana değer veren, saygıyı ve sevgiyi yücelten olarak tanımlanır. **Ben Mimar Sinan**'sa büyük bir sanatçının kimliğini, çalışmaları ve hayat felsefesi bağlamında ortaya koyarak bütünüyle sanat ve sanatçı sorununa eğilen özel bir oyundur.

Özakman, ele aldığı sorunları ortaya koyarken genellikle iki farklı hayat anlayışını yahut düşünüş şeklini karşı karşıya getirir. Yazarın özellikle ikinci döneminde görülen bu uygulama, iki düşünüş şeklinden birinin olumlanması, diğerinin olumsuzlanması sonucunu da beraberinde getirmektedir. **Karagöz'ün Dönüşü** bu yaklaşımın ilk örneğini verir. Oyunda hayatın merkezine dostluğu, paylaşmayı koyan Karagöz'le hayatın merkezine çıkarı ve bencilliği koyan Hacivat karşı karşıya getirilir. Fakat Hacivat yüzyıllar öncesine oranla çok daha bencil, çok daha çıkarcı olmuştur. Ulaşılan kanaatse bu ikilinin artık bir araya gelemeyeceği yönündedir. Yazarın birinci dönem oyunları arasında yer alan **Berberde** adlı oyunda ise kendi hayatına hükmedebildiğini iddia edenle, bunu hiçbir zaman başaramamış olduğunun farkında olanı bir araya getirir yazar. Hayatına hükmettiğini iddia edenin berber koltuğunda ölmesiyle bu iddianın ne kadar yersiz, ne kadar insan gerçekliğinden uzak bir iddia olduğu net bir şekilde ortaya çıkar. **Fehim Paşa Konağı**'nda da, tıpkı **Karagöz'ün Dönüşü**'nde olduğu gibi, hayatın merkezine çıkarı koyanlarla dostluğu, kardeşliği ve paylaşmayı koyanları karşı karşıya

getirilir yazar. Burada da beklenen bir arada yaşamaları değil; hayatın merkezine dostluğu, kardeşliği, paylaşmayı koyanların diğerlerinin güdümünden uzaklaşabilme başarısını göstermeleridir. **Bir Şehnaz Oyun**'da ise her zaman doğru olduğunu varsayan erkek egemen dünya görüşüyle doğruluk iddiasında olmayan, ekmeğini kazanmanın peşinde koşturan hayat kadınları karşı karşıya getirilir. Doğruluk iddiasında olan aslında doğru olmayan; doğruluk iddiasında olmayansa karşısındakine göre çok daha doğru olandır. Böylelikle bir düşünüş şekline eleştiri yöneltilirken bir diğer düşünüş şekli olumlanmış olur. Kadın ve erkek kimliklerinin karşı karşıya getirildiği oyunlardan biri de **Töre**'dir. Burada da kan davasının peşinden giden, onu her şeyden önemli sayan erkeklerle, aşkı, barışı yücelten kadınlar karşı karşıya getirilir. Erkeğin koşullanmışlığı karşısında çaresiz kalan kadın bütün çabalarına rağmen aşkı kurtarmayı başaramaz. **Delioğlan**'da da **Fehim Paşa Konağı**'ndakine benzer bir yaklaşım görürüz. Bu oyunda da çıkar temelli bir dünya görüşüyle yaşayan güçlü insanların karşısına dostluk, barış, sevgi temelli bir dünya görüşüyle yaşayan küçük ama akıllı insanlar çıkarılır. **Ak Masal Kara Masal**'da masalın nasıl olması gerektiği üzerine farklı teoriler üreten iki masalcı karşı karşıya getirilir. Kazanan yine akıllı, sağduyulu, zarif, bilgili ve görgülü olandır. Gençlerin sorunları bağlamında, birinci perdede gençlerden yana tavır alan **Ah Şu Gençler**'in ikinci perdesinde büyüklerden yana tavır alınması da, iki farklı yaklaşımın, iki farklı düşünüş şeklinin aynı anda sunulması anlamına gelmektedir. **Ben Mimar Sinan**'da ise karşı karşıya getirilen doğulu sanatçılarla batılı sanatçılar, bir başka deyişle doğulu düşünüş şekliyle batılı düşünüş şeklidir ve bu tutum doğulu sanatçının düşünüş şeklindeki olumlu yanların altının çizilmesine hizmet eder.

İki farklı düşünüş şeklinin yahut hayat görüşünün hemen ardından sıklıkla karşılaştığımız bir diğer uygulamayı, hayal gerçek çatışmasıyla ifade etmek mümkündür. Yazarın özellikle birinci dönemindeki oyunlarında rastladığımız bu eğilim, temelde kişilerin hayallerine ulaşmadaki sıkıntılarını dile getirmeye yöneliktir. **Güneşte On Kişi**'de Güneş gazetesi çalışanlarının, **Kanaviçe**'de yaşlı kadınların, **Ocak**'ta her bir oyun kişisinin, **Paramparça**'da Jale ve Süha'nın, **Hastane**'de dört hastanın, **Kardeş Payı**'nda iki kardeşin, **Darılmaca Yok**'ta bütün oyuncuların yaşadıkları sorunları hayal gerçek uyuşmazlığı bağlamında ortaya koymak mümkündür.

Özakman oyunlarında karşılaştığımız oyun kişilerini sınıflandırdığımızda, belli ağırlıkların oluştuğunu gözlemlemek mümkündür. Ağırlık elde eden oyun kişileri gru-

bundan birini meslek sahipleri (bir başka deyişle elinden iş gelenler) oluşturur. Bunun ardından gelenleri ise kadın ve erkek kimliğiyle var olanlar, halk adamları, durumdan vazife çıkaranlar, çıkar grupları, sanatçılar ve âşıklar üst başlıklarıyla ifade edebiliriz. Özakman oyunlarında özel bir yere sahip olan anlatıcılarsa sıklıkla karşılaştığımız bir başka oyun kişisi grubunu oluşturur.

Özakman, oyunlarında meslek sahibi kişilere ayrıcalıklı bir yer verir. Meslek sahipleri, onun oyunlarında meslek sahibi olmaktan gelen özel bir güce ve öneme sahiptir. **Pembe Evin Kaderi**'ndeki arabacı Ahmet'ten başlayarak bu ayrıcalıklı durumu gözlemlemek mümkündür. **Güneşte On Kişi**'de yalnızca mesleğiyle, mesleki becerisiyle var olmaya çalışan Foto Suat, **Duvarların Ötesi**'ndeki Doktor ve Öğretmen, **Kanaviçe**'de bir meslek sahibi olarak yaşamayı seçen Kız, **Ocak**'ta –elinden iş gelirliğiyle- Safiye ve Sevda, **Berberde**'de Berber, **Sarıpınar 1914**'te Mühendis ve Doktor, **Fehim Paşa Konağı**'nda Aziz ve Arif, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde padişah Abdülhamit, **Bir Şehnaz Oyun**'da Müştak ve yosmalar, **Delioğlan**'da Mucit ve Cin bu sınıfta yer alan oyun kişilerinin önemli örnekleri arasındadır. Zor zamanlarda ihtiyaç duyulan, kritik görevler üstlenebilen, zorbalar karşısında başını eğmeden durabilen olumlu oyun kişileridir bunlar.

Kadın ve erkek kimlikleriyle var olan oyun kişileri de Özakman oyunlarında ağırlıklı bir yere sahiptir. Yazarın pek çok oyununda oyun kişilerini yalnızca kadın kimliğiyle yahut yalnızca erkek kimliğiyle tanımladığını görmek mümkündür. **Güneşte On Kişi**'de Kenan'ın karısı Cemile, **Kanaviçe**'de üç kız kardeş, **Ocak**'ta Safiye ve Sevda, **Fehim Paşa Konağı**'nda harem kadınları, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde Mahmure, **Bir Şehnaz Oyun**'da yosmalar, **Töre**'de Nene başta olmak üzere evin bütün kadınları, **Delioğlan**'da köydeki ve Bey'in haremindeki kadınlar, **Ak Masal Kara Masal**'da Zilli ağırlıklı olarak kadın kimliğiyle var olan oyun kişilerinin belli başlı örneklerini oluşturur. Özakman oyunlarında kadınlar, kimi zaman olumlanan, kimi zaman olumsuzlanan oyun kişileridir. **Güneşte On Kişi**'de olduğu gibi, eşi olması dolayısıyla kimi zaman erkeğinin elini kolunu bağlayan bir kişiye dönüşürken, kimi zaman da –**Ocak**'ta olduğu gibi- yine bir erkeğin eşi yahut bir babanın kızı olmaları bakımından aile hayatının vazgeçilmez parçaları olarak yorumlanırlar. **Bir Şehnaz Oyun**'da ve **Töre**'de olduğu gibi, nitelikleri kimi zaman erkeklerle karşılaştırılır ve belli bakımlardan üstünlüklerine vurgu yapılır. Erkek kimliğiyle ön plana çıkan oyun kişilerininse genellikle olumsuzlandı-

ğını gözlemlemek mümkündür. **Pembe Evin Kaderi**'ndeki Burhan örneğinde olduğu gibi kendi tıraş suyunu bile almayan, **Ocak**'ta olduğu gibi birbiriyle kavga eden, kendi sorunlarını çözemeyen; **Fehim Paşa Konağı**'ndaki paşalar örneğinde olduğu gibi zorbalıkla var olan, **Bir Şehnaz Oyun**'da olduğu gibi kadınlara haksızlık etme pahasına kendisine üstünlük atfeden, **Töre**'de olduğu gibi yaşamaya izin vermeyen bir töre kuralının (kan davasının) peşinden giden oyun kişileridir bunlar. Bu düzenleme bize, yazarın erkek egemen söylemin dışında olduğunu düşündürecek boyuttadır.

Halk adamları yahut halkın bizzat kendisi de Özakman oyunlarında sıklıkla rastladığımız oyun kişileri grubunu oluşturur. Her ne kadar kimi kusurlarına işaret edilse de bazı özellikleri bakımından olumlanan oyun kişileridir bunlar. **Karagöz'ün Dönüşü**, **Berberde**, **Sarıpınar 1914**, **Fehim Paşa Konağı** ve **Delioğlan**'da olduğu gibi genellikle yöneticiler yahut çıkar grupları karşısında konumlandırılır; bu konumlanışları dolayısıyla da anlam ve değer kazanırlar. Çıkar grupları karşısında dostluktan, barıştan, sağduyudan, aşktan yana oluşlarıyla; çıkarcılıktan, zalimlikten uzak duruşlarıyla olumlu bir çekim merkezine dönüşürler. **Bir Şehnaz Oyun**'daki İstanbullular korosunda olduğu gibi, kendi küçük çıkarlarının peşinde zavallı insanlar olarak resmedildiklerini görmek de mümkündür.

Genellikle halkın yahut halk adamlarının karşısında konumlandırılan çıkarcılarsa, Özakman oyunlarında, olumsuzlanan oyun kişileri yer alırlar. Halk adamları ne kadar sevgiden, barıştan, dostluktan, çıkarsızlıktan yana iseler, çıkar adamları da o derece sevgisizlikle, kavgayla, düşmanlıkla iç içedirler. **Karagöz'ün Dönüşü**'nde Hacivat, **Fehim Paşa Konağı**'nda paşalar ve onların destekçileri, **Bir Şehnaz Oyun**'da İstanbullu erkekler, **Delioğlan**'da Bey ve adamları, **Ak Masal Kara Masal**'da Kara Masalcı bu grubun belli başlı örneklerini oluşturur. Olumlu bir konum elde etmiş olmalarını gözlemlemek mümkün değildir.

Durumdan vazife çıkaranlar üst başlığıyla değerlendirebileceğimiz oyun kişileri de sıklıkla karşılaştığımız oyun kişileri arasındadır. Bu oyun kişileri kimi zaman yetersizlikleri dolayısıyla başarısız olurken kimi zaman da akılcı davranışlarıyla, bilimden ve dayanışmadan aldıkları güçle başarıya ulaşırlar. Her iki grupta da dikkatlerin nedenler üzerine çekildiğini gözlemlemek mümkündür. **Güneşte On Kişi**'de Kenan, **Sarıpınar 1914**'te Mühendis ve Doktor, **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde Vakıf, **Töre**'de

Nene öncülüğündeki kadınlar, durumdan vazife çıkaran ancak başarısız olan oyun kişilerinin örneklerini oluştururlar. Başarılı olanlarsa **Fehim Paşa Konağı**'nda Aziz ve Arif öncülüğündeki mahallelilerle **Delioğlan**'da Delioğlan öncülüğünde direnişe geçen köylülerdir. Her iki oyunda da akılcılık ve dayanışma ruhu, birlikte hareket eden grubun ortak niteliklerini ve yakaladıkları başarı arkasındaki temel nedeni oluşturur.

Sanatçılar ve âşıklar da Özakman oyunlarında önemli bir yere sahiptir. **Fehim Paşa Konağı**'nda Yusuf, **Töre**'de Mustafa, **Ak Masal Kara Masal**'da Ak Masalcı, **Ben Mimar Sinan**'da Sinan sanatçılık vasıflarıyla ön plana çıkan oyun kişileridir. Gelenekten, halktan, doğruluktan, insandan, barıştan, kardeşlikten, aşktan yana kişilerdir bunlar. Yusuf'la sanatçının gücüne vurgu yapılırken Mustafa'yla sanatın gönül çeliciliği ön plana çıkarılır. **Ak Masal Kara Masal**'da Ak Masalcı, **Ben Mimar Sinan**'da Sinan, ideal sanatçının niteliklerini hedef seyircinin algı düzeyinde ortaya koymaları bakımından önemli örneklerdir.

Özakman oyunlarında rastladığımız âşıkları iki gruba ayırmak mümkündür. Birinci grupta çevresince de desteklenen, birbirine denk genç âşıkları görürüz. Bunun örneklerine **Töre** ve **Delioğlan**'da rastlamak mümkündür. İkinci grupta ise birbirine denk olmayan ve aşkına karşılık bulamayan âşıklar yer alır. **Fehim Paşa Konağı**'nda Yusuf (Mihriban'a olan aşkı dolayısıyla), **Bir Şehnaz Oyun**'da Şehnaz (Müştak'a olan aşkı dolayısıyla) bu grupta değerlendirilmesi gereken oyun kişileridir.

Bir oyun kişisi olarak Anlatıcı'nın Özakman oyunlarında özel bir yeri vardır. Yazar anlatıcılarını yalnızca anlatma görevleriyle sınırlamaz. Onun anlatıcıları asal işlevlerinin yanı sıra oyunda, oyunun konusuyla ilgili bir var oluş alanı, bir var oluş şekli de kazanırlar. Devlet mekanizmasının konu edildiği **Sarıpınar 1914**'te Anlatıcı devlet kademelerinde görevler alarak yükselmeye çalışan bir memur adayı gibi hareket eder. **Fehim Paşa Konağı**'nda herkesin uygun bir yer kapmak için fırsat kolladığı dünyada kendisine uygun bir yer bulmaya çalışan, oyunun sonunda da bulmayı başaran bir oyun kişisine dönüşür. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde ise anlatmayan, oyunun eksen kişisinden en az yirmi yıl önde olmasıyla tarihsel bir değer kazanan bir oyun kişisi olarak karşımıza çıkar. İçinde kendi üslubunu tartışmaya açan **Bir Şehnaz Oyun**'da ise Anlatıcı, bu tutumun doğal bir gereği olarak, tartışmada taraftır. **Delioğlan**'da masal dünyasının çığırtkanı olarak çıkar karşımıza. Masal dünyasının çığırtkanı, oyunun ise anlatıcısıdır.

Darılmaca Yok, **Ak Masal Kara Masal** ve **Ah Şu Gençler**'de ise Anlatıcı temelde doğaçlama şeklinde gelişen oyunun yöneticisi olarak karşımıza çıkar. Tek kişilik bir oyun olan **Ben Mimar Sinan**'ı ise Anlatıcı'dan ibaret bir oyun olarak değerlendirmek mümkündür. Tarihsel kişilik Mimar Sinan, bu oyunun hem eksen karakteri, hem de anlatıcısıdır. Anlatıcı'nın kullanıldığı bütün Özakman oyunlarında, bu oyun kişisi bağlamda bir çift işlevlilik söz konusudur. Özakman anlatıcıları, oyunun anlatıcısı oldukları gibi hikâyenin de mutlak anlamlı ve işlevsel bir parçasıdır.

Özakman, oyunlarında, kullandığı dile ilişkin olarak temel değer sayılması gereken yalınlığının yanında benzetmelere, deyimlere, söz oyunlarına, orijinal adlandırmalara, görsel anlatıma, imge ve simgelere yer verir. Benzetmeler, deyimler, söz oyunları, orijinal adlandırmalar yardımıyla kullandığı dilde büyük bir renklilik ve canlılık yakalayan yazar -çok yoğun olarak kullanmış olmasa da- imge ve simge tercihleriyle de dikkat çeker. Görsel düzenlemelerse yazarın özenle üzerinde durduğu bir diğer önemli hususstur. Bütün bu uygulamalar içinde hitap ve adlandırmalara özel bir önem vermiş olması dikkat çekicidir. Oyunlarında çok sayıda hitap ve adlandırmaya yer veren yazar, bu yolla hem oyun kişilerinin psikolojilerini vermede, hem de komik yaratmada etkin bir yöntem elde etmiş görünmektedir. Öyleki, son dönem oyunlarında yer verdiği son derece orijinal tamlamalar seyircinin imgelemini canlandırmada özel bir işlev de yüklenir.

Yazar söz oyunlarında genellikle akla gelmeyecek koşutluklar yaratma yolunu benimser. Seyircinin aklına gelmeyen ve gelmeyecek olan bu koşutluklar, seyircinin zihnini harekete geçirebilecek yapı taşları olarak işlev görürler.

Özakman, profesyonel bir topluluk tarafından sahnelenme olanağına kavuşan ilk oyunu **Pembe Evin Kaderi**'nden bu yana hemen her oyununda mizaha yer vermiş, mizahın sağladığı anlatım olanaklarından yararlanma yolunu benimsemiş bir yazardır. Özellikle ilk dönem oyunlarında mizahın hüzünle yoğrulduğunu görmek mümkündür. İkinci dönem oyunları ise, mizahın bir anlatım yöntemi olarak merkeze oturduğu, daha çok işlev kazandığı oyunlar olarak önem kazanırlar. Yazar, oyunlarında söz komiğinden karakter komiğine, durum komiğinden hareket komiğine kadar çok çeşitli düzenlemelere yer vermiştir. Bunlar arasında en sık rastlananı söz komiğidir. Yazar **Kanaviçe**, **Hastane**, **Kardeş Payı**, **Ben Mimar Sinan** gibi az sayıda oyununda söz komiğinden uzak kalmıştır. Bununla birlikte, **Kardeş Payı** adlı kısa oyunuyla **Ben Mimar Sinan** adlı

gençlik oyununda mizaha hiç yer vermemiş olduğunu görmek de mümkündür. Diğer taraftan **Töre**, **Duvarların Ötesi, Ocak, Paramparça** ve **Hastane** gibi oyunları son derece ağır konuları mizahla yoğurarak ele almaları bakımından dikkat çekicidirler.

Özakman'ın mizah anlayışında şakanın özel bir yeri vardır. Bir tür söz şakası sayabileceğimiz nükteler de onun oyunlarında yoğun bir yer edinirler. Gerek şakayla, gerek nükteyle, gerekse her ikisine de başvurmaksızın yapılan mizahi uygulamalar arasında gerçeğe farklı bir açıdan bakma, onu zorlama gibi, kural dışı olanı doğallıkla isteme ve yapma gibi, duruma hâkim olamama gibi, abartı gibi kimi güldürme yöntemlerini görmek mümkündür. Yazar bütün bu uygulamalarda düşünceyi harekete geçirici bir yaklaşım içindedir. Her ne kadar eğlendirmeyi seçmiş olsa da, mizah anlayışındaki bu özellik dolayısıyla seyircisini düşündürmeyi de başarır.

Eleştiri, Özakman oyunlarının önemli niteliklerinden biridir. Onun oyunlarında kimi zaman oyunun eksenine oturan, kimi zaman ima boyutunda kalan ancak her zaman varlığını hissettiren bir eleştiriden söz etmek mümkündür. Yazar oyunlarında ağırlıklı olarak bir düşünüşün yahut zihniyetin eleştirisine yönelir. Kişilerin düşünüş şekillerindeki kusurluluk hâli çoğu zaman oyunun ele aldığı temel konuyu oluşturmaktadır. **Güneşte On Kişi**, kahraman yetiştiremeyen toplumun düşünüş şekli üzerinde dururken **Duvarların Ötesi,** suçtaki payını görmezden gelerek aralarından birini suçlu ilan edip cezalandırma yolunu seçen toplumun düşünüş şekline eleştiri yöneltir. **Kanaviçe**'de ise artık ömrünü doldurmuş bir düşünüş şeklinin nasıl soruna dönüştüğünü gözlemlemek mümkündür. **Ocak**'ta hayallere sığınarak yaşamanın, hiçbir olumlu adım atmadan o hayallerin gerçek olmasını beklemenin yarattığı sıkıntılar üzerinde durulur. **Berberde**'de ise eleştiri, hayata hükmedebildiğini zanneden müşterinin düşünüş şekline yönelmektedir.

Yazar, ikinci döneminde, düşünüş şekillerinin kusurluluğunu ağırlıklı olarak sınıfsal bağlamda ortaya koymaya yönelir. **Sarıpınar 1914**, **Fehim Paşa Konağı**, **Bir Şehnaz Oyun** ve **Delioğlan**'da bizi yönetenlerin düşünüş şekillerinin eleştirisine tanık oluruz. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde eleştiri, tarih bilgisiyle tarihin akışını değiştirebileceğini düşünen yarı aydına yönelir. **Töre**'de kan davasını benimseyen, takibini kendisi için görev hâline getiren, insan öldürerek sorumluluğunu yerine getirdiğinde sevinç çığ-

lıkları atan erkek cinsiyetine yönelir eleştiri. **Ak Masal Kara Masal**'da ise eleştirinin hedefinde, Kara Masalcı kişiliğinde kâr amaçlı çocuk yayını üreticilerini görürüz.

Özakman'ın ağırlıklı olarak üzerinde durduğu bir diğer eleştiri konusunu ise hayatını çıkarcılık üzerine kuranlar oluşturur. Bunun en tipik örneklerini, **Karagöz'ün Dönüşü**, **Fehim Paşa Konağı**, **Bir Şehnaz Oyun**, **Delioğlan** ve **Ak Masal Kara Masal** adlı oyunlarda görmek mümkündür.

Kendine yahut toplumuna yabancılaşma da Özakman'ın eleştiri yönelttiği konular arasındadır. **Pembe Evin Kaderi**'nde batı kültürünün etkisinde kendi toplumuna ve kendi değerlerine yabancılaşan insanların eleştirildiğini görmek mümkündür. **Karagöz'ün Dönüşü**'nde Hacivat'ın yöneldiği çıkarcı dünya onu aynı zamanda geçmişine ve halkına yabancılaştırmaktadır. **Berberde**'de kendini çok başarılı addedip ölümlü olma gerçeğine yabancılaşan insana, **Sarıpınar 1914**'te halkına yabancılaşan yöneticilere, **Fehim Paşa Konağı**'nda ise kendi gerçeğine yabancılaşarak zorba yöneticilerin yanında yer alan halktan insanlara yönelir eleştiri.

Özakman oyunlarında karşılaşılan eleştiri konularından biri de kültürdür. Kültürel yapısı dolayısıyla kendi sorunlarını çözemeyen yahut benimsediği yaşama kültürü dolayısıyla başkalarının hayatına zarar veren insanlar, bu çerçevede eleştiri konusu olurlar. **Güneşte On Kişi**'de kahramanlığa soyunan Kenan'ın ve arkadaşlarının kültürel arka planları, **Ocak**'ta kendi sorunlarını çözemeyen yoksul bir ailenin, özellikle de o ailenin sorumluları olan anne babanın kültürel yapıları bu oyunlarda eleştirilen konular arasındadır. **Paramparça**'da cinsellik bağlamındaki sorunlarını kültürel yapıları dolayısıyla çözemeyen insanları görürüz. Eleştiri burada da kültürel arka plana yönelmektedir. **Fehim Paşa Konağı**'nda ise eleştirilenin aynı zamanda kültürel yapı olduğunu düşünmek mümkündür.

Özakman oyunları arasında, az sayıda da olsa, insan tavır ve davranışlarına da eleştiri yöneltildiği görülür. **Duvarların Ötesi**'nde eleştiri biraz da toplumun suçlulara karşı takındığı tavra yönelmektedir. **Sarıpınar 1914**'te ise yöneticilerin halka karşı tutum ve davranışları oyunda eleştirilen konular arasında yer alır. Bir çocuk oyunu olan **Ak Masal Kara Masal**'da Kara Masalcı'nın davranışlarındaki kusurluluk hâli, oyunun en önemli eleştiri konularından birini oluşturur. **Ah Şu Gençler**'de ise eleştiri bütünüyle davranışlara yöneltilir. Yazarın her bir episodda başka bir davranış kusuruna eğildiği bu

oyunda eleştiri, birinci perdede gençlerin kusurlu davranışlarına, ikinci perdede ise ebeveynlerin kusurlu davranışlarına yönelmektedir.

Eğlence ve eğlendiricilik, bu bağlamda şarkı ve danslar da Özakman oyunlarının temel nitelikleri arasında yer alır. Yazarın birinci dönem oyunları arasında yer yer görülen bu unsur, ikinci dönem oyunlarının vazgeçilmez nitelikleri arasındadır. **Pembe Evin Kaderi**'nde birinci perde Büyükbaba'nın şarkı söyleyişiyle biter. Eğlenceli bir bitiştir bu. **Paramparça**'da, yazlık ev ortamında birbirine yakınlaşan Yelda ve Süha, tatilde olmanın ruh hâliyle bir gece şarkılar söyleyerek vakit geçirirler. Onların şarkıları seyirciler için de eğlence kaynağıdır. **Darılmaca Yok**'ta oyuncuların, şarkıları temel anlatım araçlarından biri olarak kullandıkları açıktır.

İkinci dönem oyunlarında ise **Fehim Paşa Konağı**'ndan başlayarak bu uygulamaya daha çok yer verilir. Öyleki yazar bu döneminde -eğlenceyi sağlamak adınasıklıkla eğlence mekânlarına ve eğlenme durumlarına başvurur. **Fehim Paşa Konağı**'nda her başarı eğlenerek kutlanır. Yusuf canlandırdığı rollerde sıklıkla şarkıya başvurur. **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde hürriyetçilerin buluşma yeri bir eğlence mekânıdır. Hikâye içindeki eğlence fırsatları oyun için de birer eğlence sahnesine dönüşür. **Bir Şehnaz Oyun**'da oyunun temel mekânlarından biri randevuevi, temel kişilerden bir bölümü ise yosmalardır. Bu düzenleme dolayısıyla hikâye içinde sıklıkla eğlence sahnesine rastlarız. **Töre**'de Mustafa, İstanbul'u anlatırken şarkı söyler; bu yolla hem seyirciyi, hem de Zühre'yi ve evin diğer kadınlarını eğlendirir.

Resimli Osmanlı Tarihi, Bir Şehnaz Oyun, Delioğlan ve **Ah Şu Gençler**'de ise şarkı ve danslar müzikal niteliğindeki oyunun asli unsurudur. Bu oyunlarda episod aralarında her fırsatta, farklı işlevlerde şarkı ve danslara yer verilmiştir.

Özakman oyunlarında şarkı ve danslar temelde eğlenceye hizmet eder. Eğlence yoluyla seyircinin oyunu daha rahat izlemesi sağlanmakta, ağır konular hazmı kolay hâle getirilmektedir. Hem hikâye, hem de oyun içerisinde şarkı ve dansa yer verilen oyunlarda ise bu şarkı ve dansların sıklıkla iç içe geçtiğini gözlemlemek mümkündür. Bu uygulamanın en güçlü örneklerinden birine **Resimli Osmanlı Tarihi**'nde rastlarız. Bu oyunda hikâyenin bir parçası olarak şarkı ve dansa rastlandığı gibi, oyunun bir parçası olarak şarkı ve dansa da rastlamak mümkündür. İki kategorideki uygulamalar sıklıkla birbirine karıştırılarak oyun kurgusunun anlatım olanakları genişletilmiş olur.

Genel bir değerlendirmeyle; Turgut Özakman, kaleme aldığı yirmiye yakın kalıcı eserle ustalığını kanıtlamış önemli bir oyun yazarımızdır. Yazarlığının yaklaşık ilk yirmi yılını kapsayan birinci döneminde benzetmeci tiyatro anlayışında eserler veren Özakman, 1960'lı yılların sonlarından başlayarak göstermeci oyunlara yönelmiş ve usta işi özgün eserler ortaya koymuştur. Yazarın benzetmeci oyunlar ortak noktasında tanımlayabileceğimiz birinci dönemini öğrenme ve arayış dönemi olarak; göstermeci oyunlar ortak noktasında tanımlayabileceğimiz ikinci dönemini ise ustalık dönemi olarak nitelemek de mümkündür. Birinci döneminde gerçekçi oyun anlayışının doğal bir sonucu olarak görev ve istek (gerçek ve hayal) çatışmasına yönelen yazar, ikinci döneminde ağırlıklı olarak farklı hayat anlayışlarını karşılaştırmaya yönelmiş; birinden yana tavır alarak seyircinin de ondan yana olması için tedbirler alma, oyununlarını bu doğrultuda kurgulama yolunu seçmiştir.

Yazarın ikinci dönem eserlerinde büyük bir kurgu ustasına dönüştüğünü rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu dönem eserlerinde anlatılanla oynananın, bir başka deyişle hikâye ile oyunun bilinçli bir şekilde iç içe geçirildiğini, bu yolla tiyatro sanatına özgü anlatım olanaklarını geliştirmede önemli denemelerin gerçekleştirilmiş olduğunu söylemek mümkündür. Yazarın bu dönem eserlerini tanımlamak için ihtiyaç duyulacak anahtar sözcük, -genel anlamıyla- oyun kavramıdır. Yazarın bu dönem oyunlarında sahne, bir hikâyenin canlandırılarak anlatıldığı yer olmaktan çıkıp oyun oynayarak anlatıldığı yere dönüşür.

Özakman'ın oyunları, iyi kurgulanmış, kuralları ve içeriği önceden çok net belirlenmiş oyunlardır. Her biri kendi başına bir gerçeklik olma özelliği taşır. Onun oyunlarını değerlendirmek için kullanılacak ölçüt gerçeğe benzerlik değil; anlatımdaki, kurgulanıştaki özgün denemeler, tiyatrosal şekillendirmelerdir. Bununla birlikte ele aldığı konulara zamandan ve zeminden bağımsız yaklaşma çabası, onu evrenselliğe götüren önemli bir tutum özelliğidir.

Yazarın oyunlarında savunduğu değerlerin kısmen modern dünyanın değerleriyle örtüştüğünü söylemek mümkündür. Ancak daha doğru olan, onun modern dünyanın değerleriyle Türk halkının geleneksel değerlerini harmanlama, yoğurma eğiliminde bir yazar olduğudur.

Özakman insandan yana, insanı yücelten, onun değerliliğine vurgu yapan bir yazardır. Sıradan insanın yaşamasını kolaylaştıran değerlerden yana olduğu, sıradan insanın yaşamasını zorlaştıran, ona yaşama hakkı tanımayan değerlerin ya da varlıkların karşısında olduğu açıktır.

Özakman'ın dünya görüşü ile oyunlarının biçimleri arasında sıkı ve özgün bir bağ bulunmaktadır. Sıradan insanların yaşama hakkından yana olan yazarın oyunlarıyla sıradan insanlara seslenmeyi tercih ettiği, dilini ve oyun biçimini bu amaç doğrultusunda şekillendirdiği görülür.

Özakman'ın önemli özelliklerinden biri de oyun dilindeki, söyleşim düzeni oluşturmadaki ustalığıdır. Özakman, hem oyun kişilerini oyun içindeki gerçekliklerine uygun konuşturmadaki; hem de canlı, eğlenceli, zihni ve hayal gücünü kışkırtıcı bir söyleşim düzeni oluşturmadaki başarısıyla dikkat çeker. Yazarın, özgün bir oyun dili kurmada benzetmelerden, deyimlerden, söz oyunlarından, adlandırmalardan, imge ve simgelerden başarıyla yararlanmış olduğu açıktır. Sözü geçen bu yapı taşları, onun özgün oyun dilinin vazgeçilmez plastik değerleri olarak işlev görürler.

Eğlendirici bir oyun kurmaya büyük özen gösteren yazar, bu uğurda hikâyenin olanaklarından yararlandığı gibi, oyunun olanaklarından da sınırsız derecede yararlanır. Şarkı, dans gibi eğlendirici kimi unsurları, oyunlarının kurgusu içinde diğer unsurlarla harmanlama yolunu seçmiş olması onun eğlendiriciliğe ne derece önem verdiğinin göstergesi kabul edilmelidir. Kimi zaman seyirciyi avlama çabası olarak da ortaya çıkan bu tutum yazarını yer yer popüler bir söyleme yöneltmiş olsa da popülizm tuzağına düşürmez.

Özakman, dilde ve kurguda ekonomiye önem veren bir yazardır. Özellikle ikinci dönem oyunlarında, sahip olduğu her bir yapı parçasını son derece işlevsel kullanarak ekonomi elde ettiğini gözlemlemek mümkündür. Oyunlarını oluşturan hemen her unsurda yalınlığa yönelmesi de onun tiyatro sanatında yalınlığa ve anlaşılırlığa ne derece önem verdiğini ortaya koyması bakamından dikkat çekicidir.

Özakman'ın Türk tiyatrosu içindeki yeri, yalnızca çok oynanma başarısıyla elde edilmiş geçici bir yer değildir. Özakman, modern tiyatro anlayışıyla geleneksel Türk tiyatrosunu sentezleyerek yeni anlatım teknikleri geliştirmeyi başarmış önemli bir oyun yazarımızdır. Oyun yazarlığında tekniğine verdiği büyük önem ve bilincine erdiği tek-

nik bilgi birikimini kullanmadaki üstün başarısıyla ön plana çıkar. Bu özelliğiyle cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosuna katkı sağlamış olduğu gibi, kendisinden sonra bu alanda kalem oynatacak yazarlar için de rehber niteliği kazanmıştır.

KAYNAKÇA

Açık Oturum (Ekim 1977), "Oyun Yazarının Dili" (Katılanlar: Prof. Sevda Şener, Turgut Özakman, Bozkurt Kuruç. Yöneten: Atilâ Sav), *Türk Dili*, S. 313, s. 304–308.

Akarsu, S. Günay (15 Haziran 1964), "İstanbulda Üç Müzikli Oyun", *Varlık*, s. 18.

Akçakoca, Ülker (15 Haziran 1959), "Ayın Kişisi: Turgut Özakman", *Sinema-Tiyatro*, S. 4, s. 5, 29.

Akı, Niyazi (1968), *Çağdaş Türk Tiyatrosuna Toplu Bakış (1923-1967)*, Ankara: Ankara Üniversitesi.

Akıncı, Uğur (1996), *Çok Partili Döneme Girişte (1946–1960) Türk Oyun Yazarlığının Görünümü* (Yayımlanmamış doktora tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.

Akşam (10 Ağustos 2005), "Ulusalcıların Best Seller'i",

*http://www.aksam.com.tr/ haberprn.asp?a=268,3&tarih=10.08.2005***,** (Erişim: Mart 2008)

Akyüz, Doç. Kenan (Mayıs 1951), "Pembe Evin Kaderi", *Hisar*, S. 13, s. 8-9, 18.

Aliye, Zeynep (2001), *Yüz Yüze Edebiyat* [söyleşi], Ankara: Bilgi.

Altınay, Tanju (18 Eylül 2005), "Altın yerine kitap taktılar",

http://www.aksam.com.tr/ haberprn.asp?a=5616,3&tarih=18.09.2005 (Erişim: Mart 2008)

Anadolu Ajansı (11 Mart 2009), "'Şu Çılgın Türkler' Avrupa yolunda", *http://www.guncel.net/kultur-sanat/edebiyat/2009/03/11/su-cilgin-turkler-avrupa-yolunda.htm,* (Erişim: Mayıs 2009)

And, Metin (9 Aralık 1958), "İnsan Sıcağı", *Ulus*, s. 2,4.

_____ (10 Ekim 1963), "'Paramparça' ve 'Fizikçiler'", *Ulus*, s. 2.

_____ (1983), *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu*, Ankara: İş Bankası.

Ardıç, Engin (1 Kasım 2005), "Müsamere Atatürkçülüğü", *http://www.aksam.com.tr/yazarprn.asp?a=12319,10,2* (Erişim: Mart 2008)

Arsu, Cengiz (6 Ocak 2009), "Şu Çılgın Türkler" (Özakman'la söyleşi), *www.gazeteport.com* (Erişim: Şubat 2009)

Aslankara, M. Sadık (Eylül 2001), "Turgut Özakman'ın Romanları", *Adam Sanat*, S. 188, s. 90-95.

_____ 14 Ağustos 2008), "Çanakkale'de bir uzun ağustos…", *Cumhuriyet Kitap*, S. 965, s. 20.

Ataç, Nurullah (22 Mart 1955), "Bir Oyun", *Sonhavadis*, s. 1.

Atilla, A.Nedim (29 Ekim 2002), "Cumhuriyet Bayramı'nda coşkulu kutlamalar", *Akşam*, s. 6.

_____ (30 Nisan 2006), "Ege'de bir haftadır Turgut Özakman fırtınası esiyor", *http://www.aksam.com.tr/yazarprn.asp?a=38187,10,66* (Erişim: Mart 2008)

Ay, Lütfü (3 Mart 1951), "Pembe Evin Kaderi", *Ulus,* s. 4.

_____ (5 Ocak 1959), "Ankarada 'Duvarların Ötesi'", *Cumhuriyet,* s. 2.

_____ (24 Ocak 1959), "Zaruri Bir Cevab", *Cumhuriyet*, s. 4.

Belkıs, Özlem (2003), *1960'tan 1970'e Türk Oyun Yazarlığı'nda Eğilimler* (yayınlanmamış doktora tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı.

Cılızoğlu, Seçkin Selvi (1 Şubat 1989), "Eski Beyoğlu'na ilk adım: Karaca Tiyatrosu", *Milliyet Sanat*, s.42-43.

Çağlar, Murat (2000), *1960 Sonrası Türk Tiyatrosunda Tutsaklık* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Mersin: Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Dekorları ve Kostüm (Tiyatro) Anasanat Dalı.

Çelenk, Zerrin Akdenizli (1999), *1980-1990 Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Oyun Yazarlığında Görülen Eğilimler ve Kaynakları* (Yayınlanmamış

doktora tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı.

Devlet Tiyatroları (Haziran 1984), "Genç Yazarlar!.." (İlan), *Hürriyet Gösteri*, S. 43, s. 83.

Elmalıoğlu, Elçin (2006), *Geçmişten Günümüze Eskişehirde Tiyatro* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Türk Edebiyatı Anabilim Dalı.

Emiroğlu, Öztürk (2007), *Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatında Hisar Topluluğu***,** (2. Baskı), Ankara: Akçağ.

Erkek, Hasan (1998), "Turgut Özakman'ın Oyunlarında 'Oyun İçinde Oyun'", *40. Yıla Armağan*, Ankara: Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü, s. 49-70.

_____ (1999a), *Oyun İçinde Oyun*, Ankara: Kültür Bakanlığı.

_____ (1999b), *Oyun İçinde Anlatı* (Yayınlanmamış doktora tezi), Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı.

Gökçer, İstiklal (9 Mart 1951), "Pembe Evin Kaderi nasıl oynandı", *Hürses*, S. 68, s. 4.

Güntekin, Reşat Nuri (1985), *Değirmen*, İstanbul: İnkılâp Yayınevi.

Hacıeminoğlu, M. Necmettin (Kasım 1966), "Radyonun Dili Üzerine", *Hisar*, S. 35 (110), s. 14-15.

_____ (Ocak 1967), "Gene Radyonun Dili Üzerine", *Hisar*, S. 37 (112), s. 12-14.

Hazinedaroğlu, Zihni (Mart 1955), "Güneşte On Kişi", *Kaynak*, S. 104, s. 72-76.

Hisar (Eylül 1966), "Hisar'dan Biyografiler – Turgut Özakman", *Hisar*, S. 33 (108), s. 20.

Hürriyet Gösteri (Ekim 1984), "Enka Ödülleri Sonuçlandı", *Hürriyet Gösteri*, s. 57.

İnceefe, Süleyman (2003), *Tiyatroda Etik-Dramatik İlişkisi ve Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosuna Yansımaları* (yayınlanmamış doktora tezi), İzmir: Dokuz

Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı.

Kansu, Işık (2002), *Çocukluğa Yolculuk*, Ankara: Bilgi.

Karagözün Dönüşü (1959), *İstanbul Üniversitesi Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosu Oyun Broşürü*, İstanbul: İÜTB.

Koca, Cezmi (1998), "Türk Tiyatrosunda Bir Başyapıt: Ocak", *40. Yıla Armağan*, Ankara: Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü, s. 81-86.

Körükçü, Muhtar (1 Şubat 1947), "Reşat Nuri'nin Son Eseri: Değirmen", *Varlık*, S. 139, s. 9, 15.

Latif, Hüseyin; Demirkazan, Bilge (12 Şubat 2007), "Gerçek bir bestseller yazarı Turgut Özakman" (söyleşi), *http://www.bizimavrupa.com/gazete/index.csp,* (Erişim: Mart 2008)

Made In Turkey (Kasım Aralık 2003), "Turgut Özakman: 'Kurtuluş Savaşı Mucize Yumağı'" (Özakman'la Röportaj), *Made In Turkey*, S. 12, s. 48-51.

Menemencioğlu, Muazzez (Ocak 1961), "Turgut Özakman Anlatıyor" (söyleşi), *Varlık*, S. 541.

Milliyet Sanat (1 Nisan 1983), "Turgut Özakman Devlet Tiyatroları Genel Müdürü oldu", *Milliyet Sanat*, s. 56.

_____ (1 Haziran 1983), "İsmet Küntay ödülü", *Milliyet Sanat***,** s. 57.

Nesin, Aziz (27 Kasım 1959), "İstanbul Tiyatrolarında şundan bundan", *Akşam*, s. 4.

Nokta (11 Ocak 1987), "Kültür Bakanı 'Sahne'de", *Nokta*, S. 1, s. 12-14.

Nutku, Hülya (1987), *Tarihsel Dram ve Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Tarihsel Dram Modelleri (3. Cilt),* Ankara: Devlet Tiyatroları İç Eğitim Dizisi.

Nutku, Özdemir (17 Şubat 1957), "Tufan", *Pazar Postası,* s. 8.

_____ (1960), *Tiyatro ve Yazar,* Ankara: Gim.

_____ (4 Ekim 1960), "Kanaviçe", *Öncü*, s. 3.

_____ (Mayıs 1961), "Bu Sürenin Yerli Oyunları Üzerine", *Türk Dili*, S. 116, s. 551-554.

_____ (29 Mart 1962), "Ocak", *Öncü***,** s. 4.

_____ (3 Kasım 1963), "Paramparça", *Vatan*, s. 2,5.

_____ (6 Aralık 1966), "Turgut Özakman ve disiplin kurulu", *Meydan*, S. 99, s. 19.

_____ (22 Şubat 1967), "Komşularımız", *Cumhuriyet,* s. 2.

_____ (1969), *Darülbedayi'in Elli Yılı*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi.

_____ (1981), "Ocak Üzerine", *Deney* (E.Ü. G.S.F. Tiyatro Bölümü Deneme Topluluğu Program Dergisi), s. 2-3.

_____ (1985), *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2 (19. yüzyıldan – Günümüze kadar)*, İstanbul: Remzi.

Ö., O. F. (Nisan 1951), "Turgut Özakman'la Konuşma" (Söyleşi), *Hisar*, S. 12, s.11.

Önal, Cengiz (9 Haziran 2008), "Tarihçi-Yazar 'Turgut Özakman' ile Söyleşi", *Ulus,* s. 4.

Özakman, Turgut (Mart 1951), "Demek İstiyorum ki", *Devlet Tiyatrosu Dergisi*, S. 8.

_____ (Mart 1953), "Tiyatro ve Gençlik", *Hisar*, S. 35, s. 7.

_____ (Ocak 1957), "Tufan", *Devlet Tiyatrosu Dergisi*, S. 32, s. 26.

_____ (Aralık 1958), "Duvarların Ötesi", *Devlet Tiyatrosu Dergisi*, S. 3, s. 26.

_____ (15 Nisan 1959), "telif eser ve… II", *Sinema Tiyatro,* S. 2, s. 4, 25.

_____ (16 Ocak 1959), "B. Lûtfi Ay'a açık mektub", *Cumhuriyet*, s. 4.

_____ (Nisan 1960), "Tiyatro Olayı?", *Türk Yurdu*, S. 283, s. 62.

_____ (Ekim 1960), "Kanaviçe", *Devlet Tiyatrosu Dergisi*, S. 10.

_____ (20 Kasım 1961), "Oyun Dili", *Değişim*, S. 1, s. 6.

_____ (15 Aralık 1961), "Oyun Dili", *Değişim*, S. 2, s. 9.

_____ (1962), *Güneşte On Kişi,* (Önsöz), Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

_____ (Ekim 1963), "Paramparça", *Devlet Tiyatrosu Dergisi*, S. 21, s. 3.

_____ (Temmuz 1964), "Gençlere Mektuplar: 3 / Sanatta Moda", *Hisar*, S. 7(82), s. 17.

_____ (Mayıs 1966), "Gençlere mektuplar: / Anadolu Tiyatroları", *Hisar*, S. 28(104), s. 10-11.

_____ (Temmuz 1966), "Yazarlar ve Tiyatrolar", *Türk Dili*, S. 178, s. 745–747.

_____ (Aralık 1966), "Radyonun Dili Üzerine", *Hisar*, S. 36 (111), s. 14-15.

_____ (Ocak 1967), "Gençlere Mektuplar: Sözü Ayağa Düşürmeden", *Hisar*, S. 37 (112), s. 15.

_____ (Nisan 1978), "Güneşte On Kişi", *Devlet Tiyatrosu – Güneşte On Kişi Oyun Broşürü*, s. 11-12.

_____ (1980), "'Pazartesi Perşembe'nin Dili", *Ölümünün 20. Yılında Musahipzade Celâl*, İzmir: Ege Üniversitesi-İzmir Devlet Tiyatrosu, s. 31-34.

_____ (1981a), "Elli Yılın Öyküsü…", *Nesin Vakfı Edebiyat Yıllığı*, İstanbul: Nesin Vakfı, s. 673-692.

_____ (1981b), "Ocak", *Deney* (E.Ü. G.S.F. Tiyatro Bölümü Deneme Topluluğu Program Dergisi), s. 3.

_____ (1989), "Kırk Yılın Kısacık Hesabı", *Ankara devlet Tiyatrosu Töre Oyun Broşürü***,** s. 8.

_____ (1995), *Dr. Rıza Nur Dosyası,* Ankara: Bilgi.

_____ (1998), *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*, Ankara: Bilgi

_____ (2000), *Romantika*, Ankara, Bilgi.

_____ (2002), *19 Mayıs 1999 Atatürk Yeniden Samsun'da (Birinci Kitap),* Ankara: Bilgi.

_____ (2003), *19 Mayıs 1999 Atatürk Yeniden Samsun'da (İkinci Kitap),* Ankara: Bilgi.

_____ (Haziran Temmuz 2003), "Yeni Şeyler Söylemek Lâzım", *Son Sahne*, S. 2, s. 32.

_____ (2005), *Şu Çılgın Türkler,* Ankara: Bilgi.

_____ (2006), *Bütün Oyunları 1: Şu Çılgın Türkler,* Ankara: Bilgi.

_____ (2007), *Vahidettin, M. Kemal ve Milli Mücadele (Yalanlar, Yanlışlar, Yutturmacalar)*, (6. Basım), Ankara: Bilgi.

_____ (2008a), *Diriliş Çanakkale 1915,* Ankara: Bilgi.

_____ (2008b), *Bütün Oyunları 2: Üç Destan, Delioğlan,* Ankara: Bilgi.

_____ (2008c), *1881–1938 Atatürk, Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet Kronolojisi* (2. Basım), Ankara: Bilgi.

_____ (2008), *Bütün Oyunları 3: Ah Şu Gençler, Hastane, Karagöz'ün Dönüşü, Kardeş Payı, Darılmaca Yok, Berberde, Ben Mimar Sinan, Ak Masal Kara Masal,* Ankara: Bilgi.

_____ (2008), *Bütün Oyunları 4: Pembe Evin Kaderi, Ocak, Kanaviçe, Paramparça,* Ankara: Bilgi.

_____ (9-20 Aralık 2008), "Turgut Özakman'ın Kaleminden 'Mustafa'", *Cumhuriyet*.

_____ (2009a), *"Mustafa" Filmi Hakkında*, İkinci Basım, Ankara: Bilgi.

_____ (2009b), *Cumhuriyet – Türk Mucizesi*, Ankara: Bilgi.

_____ (2009), *Bütün Oyunları 5: Sarıpınar 1914, Fehim Paşa Konağı, Resimli Osmanlı Tarihi, Bir Şehnaz Oyun,* Ankara: Bilgi.

_____ (2009), *Bütün Oyunları 6: Güneşte On Kişi, Duvarların Ötesi, Töre,* Ankara: Bilgi.

Özçelik, Tahir (1 Temmuz 1987), "Özakman: 'Her derdin devası, iyi oyun'" (söyleşi), *Milliyet Sanat*, S. 171, s. 51-52.

_____ (15 Ocak 1987), "Turgut Özakman ve ciğercinin kedisi", *Milliyet Sanat*, S. 160, s. 14-15.

Paker, Dr. Önder (2008), *Tiyatro Estetiği* (Cilt: 1), İstanbul: Papatya.

Pekman, Yavuz (2001), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Geleneksellik* (Yayınlanmamış doktora tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü.

Reşit, Muzaffer (1 Mart 1952), "Pembe Evin Kaderi", *Varlık*, S. 380, s. 22.

Sağlam, Tülin (2002), "Dramaturjik Açıdan Mekanın önemi ve Ocak ve Yağmur Sıkıntısı Oyunlarında Mutfak Mekanının Kullanımı", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S. 13, s. 67-81.

Sav, Ergun (Mart 1955), "Güneşte On Kişi", *Hisar*, S. 59, s. 10.

_____ (1964), *Tiyatro Yazıları*, Ankara: Anadolu Matbaası.

_____ (1998), *Cumhuriyet Bebeleri*, Ankara: Bilgi.

[Sav[1]], Ömer Atilâ (Ocak 1967), "Özakman'ın Sususu ve Dönüşü", *Hisar*, S. 37(112), s. 16.

_____ (17 Ocak 1967), "Özakmanın Komşuları", *Meyda***n**, S. 105, s. 12.

_____ (Şubat 1967), "Gene Radyonun Dili…", *Hisar*, S. 38 (113), s. 14-15.

_____ (Nisan 1968), "Sarıpınar 1914", *Hisar*, S. 52(127), s. 16-18.

_____ (9 Nisan 1968), "Yılın en başarılı oyunlarından biri", *Meydan,* S. 169, s. 11.

_____ (28 Mayıs 1968), "Turgut Özakman ve Sarıpınar 1914" (Mülâkat), *Meydan*, S. 176, s. 12.

_____ (Mart 1980), "Başkentte Tiyatro: Kanaviçe", *Milliyet Sanat*, S. 2, s. 106-107.

_____ (1 Ocak 1981), "Fehim Paşa Konağı", *Miliyet Sanat*, S. 15 (365), s. 46-47.

[1] Ömer Atilâ Sav kimi yazılarında Ömer Atilâ imzasını, kimi yazılarında ise Atilâ Sav imzasını kullanmış bir yazardır. Bir karışıklığa meydan vermemek için hepsini, metinde "[Sav]", kaynakça bölümünde ise "[Sav], Ömer Atilâ" şeklinde yazdım.

_____ (15 Ocak 1985), "Bir Şehnaz Oyun", *Milliyet Sanat*, S. 104, s. 42-43.

_____ (15 Mayıs 1985), "Ah Şu Gençler!", *Milliyet Sanat*, S. 112, s. 44.

Saygı, Zeynep; Tabak, Hüsrev (13 Eylül 2008), "Turgut Özakman ile söyleşi", *http://www.vatanbir.org/yazi/4/turgut-ozakman-ile-soylesi* (Erişim: Aralık 2008)

Ses (17 Aralık 1966), "Ulusal Kolej Disiplin Kurulu", *Ses,* S. 51, s. 23.

___ (11 Mart 1967), "Komşularımız", *Ses*, S. 11, s. 26.

___ (15 Ekim 1967), "15 Günün Olayları", *Varlık*, S. 704, s. 2.

___ (4 Aralık 1971), "Keloğlan" (Tanıtım yazısı), *Ses*, s. 27.

Sinema Tiyatro (1 Eylül 1959), "Sinema Tiyatro Derneği Armağanları Dağıtıldı", *Sinema Tiyatro*, S. 6, s. 13-14.

Sokullu, Sevinç (1993), *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Ankara: Kültür Bakanlığı.

Sümer, Tarıh (10 Kasım 1982), "Ast'ta 'Resimli Osmanlı tarihi' ve yılın oyun yazarı Özakman" (Özakman'la Söyleşi), *Cumhuriyet*, s. 3.

Süsoy, Yener (30 Ağustos 2005), "Sağcı sanatçı olur mu ben hiç duymadım", *http://arama.hurriyet.com.tr/arsivnews.aspx?id=345975* (Erişim: Mart 2007)

Şahin, Haluk (10 Şubat 2006), "Milliyetçiliğin Mutasyonu", *Radikal*, s. 6.

Şen, Banu (22 Ekim 2004), "Bir Halk Masalı", *http://www.milliyet.com.tr/2004/10/22/ege/yazsen.html* (Erişim: Mart 2007)

Şener, Sevda (1971), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlâk Ekonomi Kültür Sorunları (1923-1970),* Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi.

_____ (1972), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan (1923-1972),* Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi.

_____ (1984), "Turgut Özakman'ın Oyun Yazarlığı", *Ankara Sanat Tiyatrosu – Bir Şehnaz Oyun Oyun Broşürü,* s. 5-8**.**

_____ (1993), *Oyundan Düşünceye*, Ankara: Gündoğan.

_____ (2007), *Oyunlar ve Gerçekler*, Ankara: Dost.

Taşer, Suat (1 Mayıs 1951), "Ankara'da Pembe Evin Kaderi", *Varlık*, S. 370, s. 6.

_____ (7 Şubat 1955), "Güneşte On Kişi", *Cumhuriyet*, s. 2.

Taşkan, Deniz (1995), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Öykü ve Romanlardan Uyarlanan Oyunlar* (Yayınlanmamış doktora tezi), Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı.

Tekerek, Nurhan (2001), *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar*, Ankara: Kültür Bakanlığı.

Temur, M. Mustafa (Şubat 1984), "Özakman: 'Olumlu Bir Tartışma Ortamı Açmak İstedik.'" (söyleşi), *Türk Edebiyatı*, S. 124, s. 79–80.

Tuncay, Mete (1984), "Üç Ayın Öyküsü Üstüne Notlar", *Ankara Sanat Tiyatrosu – Bir Şehnaz Oyun Oyun Broşürü,* s.9–11.

Tükel, Selma (Şubat 1981), "Bir oyun, bir tiyatro olayı, iki yorum ve yazarı", *Hürriyet Gösteri,* S. 3, s. 33-34.

_____ (Ekim 1982), "'Daha Renkli, Daha Yerli Bir Mevsim…' mi?", *Hürriyet Gösteri,* S. 23, s. 58-59.

_____ (Mayıs 1983), "Devlet Tiyatroları Genel Müdürü Turgut Özakman: 'Kimseye karşı önyargılı değilim'" (röportaj), *Hürriyet Gösteri*, S. 30, s. 14-15.

_____ (Ekim 1984), "Devlet Tiyatroları'nda Yeni Dönem", *Hürriyet Gösteri*, S. 47, s. 33-35.

Uçar, Mahperi (28 Kasım 2005), "Turgut Özakman" (Özakman'la Söyleşi), *http://www.tiyatro.net/roportaj/13/turgut_ozakman.html* (Erişim: Mart 2008)

Unutulmaz Şiirler (1999), (Yayına hazırlayan: Turgut Özakman), Ankara: Bilgi.

Ünlü, Aslıhan (2006), *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar.

Varlık (15 Şubat 1968), "15 Günün Olayları", *Varlık*, S. 712, s. 2.

_____ (1 Haziran 1968), "15 Günün Olayları", *Varlık*, S. 719, s. 2.

Yörükoğlu, Atalay (1985), "Ah Şu Gençler!.. ya da Vah Şu Yetişkinler", *Ankara Devlet Tiyatrosu - Ah Şu Gençler Oyun Broşürü*, Ankara: Devlet Tiyatrosu, s. 2.

Yüksel, Ayşegül (Aralık 1982), "Resimli Osmanlı Tarihi", *Bilim ve Sanat*, S. 24, s. 47-49.

_____ (Nisan 1983), "Ankara Yarı Açık Cezaevi Tiyatro Kolunun Başarısı: 'Sarıpınar 1914'", *Bilim ve Sanat*, S. 28.

_____ (9 Ocak 1985), "Çok eğlendiren, ama aynı oranda düşündürmeyen Bir Şehnaz Oyun", *Cumhuriyet,* s. 3.

_____ (Şubat 1985), "Ankara'da ilk Tur Oyunları", *Hürriyet Gösteri*, S. 51, s. 39–40.

_____ (15 Ocak 1987), "Devlet Tiyatroları'nda Özakman dönemi", *Milliyet Sanat*, S. 160, s. 12–15.

_____ (1989), "Ölümle yaşama sevinci yüz yüze", *Cumhuriyet-İkinci Bölüm [Eki]***,** s3.

_____ (1997), *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar*, İstanbul: Mitos Boyut.

_____ (2000), *Sahneden İzdüşümler (1975–2000)*, İstanbul: Mitos Boyut.

EKLER

EK 1: HİTAPLAR, ADLANDIRMALAR

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Musibetler	BÜYÜKANNE – […] Baksana, nerdeyse öyle olacak, musibetlerin hiçbiri daha kalkmadı. […]	PEK	(BO4, 10)
Yezitler	BÜYÜKANNE – Bırak kendileri kessin yezitlerin!	PEK	(BO4, 10)
Kızcağız	BÜYÜKANNE – […] Kızcağız elini öpmeye gelmiş, sen çene çalıyorsun. Uzatsana elini! […]	PEK	(BO4, 11)
Sünepe Mıymıntı	BÜYÜKANNE – […] Kimse bizim gibi sünepe, mıymıntı değil. […]	PEK	(BO4, 13)
Katakofti	BÜYÜKBABA – Ben, Hüdaverdi'nin sabık kaptanı Katakofti Hulûsi, Allah şahidimdir, gözü kanlı on tayfayı idare ettim, sana pes namussuzum. […]	PEK	(BO4, 14)
Veletler	BÜYÜKBABA – […] Veletler de inmediler hâlâ aşağı. […]	PEK	(BO4, 16)
Didon sakallı kara papaz	BÜYÜKBABA – Bu didon sakallı kara papaz ben miyim?	PEK	(BO4, 16)
Efkâr-ı umumiye	BEDRİ – […] Fikirlerinizi zevkle dinlerim babacığım. Siz efkâr-ı umumiyesiniz…	PEK	(BO4, 18)
Bob [Burhan için kısaca]	BEDRİ – İlahi anneciğim. Efkârı umumiye, şey demek, Allah Allah, ne demektir Bob?	PEK	(BO4, 18)

[1] Oyunda birkaç kez kullanılanlar kalın yazıyla yazılmıştır.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Ciğerparem	BEDRİ – Doğru, evet, geçmez, biliyorum ya, hani hatıra kabilinden söyleyeyim izin ver ciğerparem.	PEK	(BO4, 21)
Yezit	BÜYÜKANNE- Sus yezit, gönlüm bulandı. […]	PEK	(BO4, 24)
Gâvur	BÜYÜKANNE – Hastayım ya gâvur, asıl benim ruhum ağrıyor.	PEK	(BO4, 25)
Teres	BÜYÜKBABA – Teres.	PEK	(BO4, 26)
Hanım abla	AHMET – […] Bayramınız kutlu olsun hanım abla.	PEK	(BO4, 29)
Kahpe evladı Şerefsiz	AHMET – Elbette hanım abla. Gücenen kahpe evladıdır. Şerefsizim böyle. […]	PEK	(BO4, 30)
Beybaba	AHMET – Ben bu politika dalgasından çakmam beybaba. Neme gerek…	PEK	(BO4, 32)
Serbest deli	BÜYÜKANNE – Aman oğlum bunlar serbest deli zaten. Ne saygı bilirler, ne yol, ne yordam… Ev ev değil ki… […]	PEK	(BO4, 32)
Kahpe evladı	AHMET – Ah be, biterim samimiyete kahpe evladım ki. Boş verin beni istediğiniz gibi kavga edin!	PEK	(BO4, 34)
Güçbela sınıf geçer bir öğrenci Sermayeyi kediye yüklemiş bir tüccar	BÜYÜKBABA – […] Demokrasi evden başlarmış. Biri güçbela sınıf geçer bir öğrenci, öteki sermayeyi kediye yüklemiş bir tüccar. Günde beş vakit memleketi kurtarıyorlar.	PEK	(BO4, 34)
Bey biraderim	AHMET – *(Çıkardı ampulü uzatır.)* Bob Bey biraderim şunu alıver…	PEK	(BO4, 36)
Kuzum	BÜYÜKBABA – Hah, veletler de geldi. Bedri nerede kuzum?	PEK	(BO4, 39)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Edepsiz	BÜYÜKBABA – O sözü aynen iade ederim edepsiz! Biz büyüklerimize "sen " diyemezdik, sen kalkmış bana resmen, alenen alkolik diyorsun. […]	PEK	(BO4, 41)
Sırnaşık	FERİHA – Cemile Hanım'ın kızı pencereden sarkmış, adama yiyecek gibi bakıyordu. SENİHA – Sırnaşık.	PEK	(BO4, 42)
Sümbül bebek tohumu	BÜYÜKANNE – *(Pervin'e)* Koş, yukardan o Bedri olacak sümbül bebek tohumunu al da getir buraya. […]	PEK	(BO4, 47)
Canım Bayancığım	BEDRİ – Anlamıyorsun canım beni. Düşün bayancığım. SENİHA – Bayancığım da bugün çıktı.	PEK	(BO4, 51)
Monşer	BEDRİ – Doğru teşekkür ederim monşer. Kusura bakmayın. Bugün bütün sinirlerim ayakta.	PEK	(BO4, 51)
Kuzum efendim	HAYRAN BEY – Hem siz nerelerdeydiniz kuzum efendim?	PEK	(BO4, 57)
Fifi [Feriha için kısaca]	SENİHA – *(Girer.)* Aa, ben de yalnız bıraktım diye üzülmüştüm. Nasıl oldun Fifi?	PEK	(BO4, 58)
Yumurcak	BÜYÜKANNE – Sus be yumurcak… Zaten yemek yandı.	PEK	(BO4, 60)
Hanımcığım	BÜYÜKANNE – […] Neredeyse yatsı namazı kılınacak, bizimki hâlâ sokaklarda. KALFA – Gelir hanımcığım.	PEK	(BO4,64)
Bunak	BÜYÜKANNE – [Kalfa için] Sen git, bunak!	PEK	(BO4, 65)
[Bir ismin ardından] köpeği	BÜYÜKANNE – […] Bir şeycik demem, o Hayran köpeği sokaklarda sürünsün! […]	PEK	(BO4, 65)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
[Bir ismin ardından] domuzu Hınzır	BÜYÜKANNE – […] Hepsi evde miydi? Nasıl karşıladılar? Sonra o Hayran domuzu, o hınzır ne yapıyordu? Boynu altında kalsın! Bir geldi hayatımız altüst oldu.	PEK	(BO4, 67)
Kokana	AHMET – Değil anacığım, tanımadığım biri, bir kokona! Hizmetçiymiş.	PEK	(BO4, 68)
Kaşkarikon	BÜYÜKANNE – Deme! Duydun mu kardeş? Gördün mü kaşkarikonun sonunu?	PEK	(BO4, 69)
Şırfıntı	BÜYÜKANNE – [Gelini Seniha için] Şırfıntı!	PEK	(BO4, 69)
Ruhum	BÜYÜKBABA – İstemem ruhum. Gel otur karşıma.	PEK	(BO4, 72)
Milletlerarası eşek	FERİHA – Ne olacak, eşek! BURHAN – Hatta milletlerarası bir eşek!	PEK	(BO4, 77)
Aynştayn	GECE MUHABİRİ – […] *(Öbür telefona.)* Efendim? Burası yazı işleri. Patron daha gelmedi; bilmiyorum. Onu da bilmiyorum. Ben kim miyim? Aynştayn! *(Kapar.)* […]	GOK	(BO6, 9)
Şerefsiz[1]	FOTO SUAT – […] Bırak şimdi cenaflığı, sağlam yerden şerefsizim. […]	GOK	(BO6, 10)
Canavar	YILDIZ – Senin gibi canavar görmedim.	GOK	(BO6, 13)
İt kırıntısı	RAGIP – İn ordan it kırıntısı sen de. […]	GOK	(BO6, 14)
Budala	RAGIP – Haydi ordan budala. Sen aklını peynir ekmekle mi yedin? […]	GOK	(BO6, 16)
Hayvanoğlu hayvan	RAGIP – Biraz kibarlık öğren hayvanoğlu hayvan. […]	GOK	(BO6, 16)

[1] Oyunda çok sık tekrarlandığı görülür.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Küçük bir aptal	CEMAL – Sen bedbaht olmazsın ki. Küçük bir aptalsın çünkü.	GOK	(BO6, 17)
Prenses	RAGIP – Buyurun ben Ragıp. Sen misin Prenses? […]	GOK	(BO6, 17)
Kuzum	CEMAL – Oynadığınız oyunun ismi ne kuzum? […]	GOK	(BO6, 21)
Yavru Faust	FOTO SUAT – Ey yavru Faust… CEMAL – Senin derdini Mefisto halleder.	GOK	(BO6, 22)
Sinyor	FOTO SUAT – Sinyor sen önce kendinle mücadele et.	GOK	(BO6, 23)
Ufaklıklar	RAGIP – Bana bakın ufaklıklar, siz düpedüz aptalsınız. Hayatı da körebe oyunu sanıyorsunuz. […]	GOK	(BO6, 23)
Serseriler	RAGIP – Serseriler, siz ne diyorsunuz?	GOK	(BO6, 23)
Namussuzlar	RAGIP – Vay namussuzlar! Anlıyorum, peki kim bunlar?	GOK	(BO6, 24)
Yavru kurt	FOTO SUAT – […] *(Gece muhabirini sarsar.)* Sen de uyan yavru kurt, yeni bir dünyaya aç gözlerini.	GOK	(BO6, 26)
Hayvan herif	FOTO SUAT – Tabii aferin! Aferin hayvan herif!	GOK	(BO6, 27)
İki ayaklı budalalar Kürek mahkûmları	BABA – […] [Çevresindekilere] Sizler, iki ayaklı budalalar, kürek mahkûmları. […]	GOK	(BO6, 28)
Adinin adisi Mikroskopik bir enayi	BABA – […] Kenan adinin adisi, mikroskopik bir enayi. […]	GOK	(BO6, 28)
Pis ayyaş	CEMAL – […] İki buçuk lira borç istedi. Sonra da Kenan'a küfretti. Pis ayyaş..	GOK	(BO6, 30)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Sülükler	CEMAL – […] Sizin gibi sülükler için kanun yoktur. […]	GOK	(BO6, 30-31)
Beynelmilel sahtekârın biri	RAGIP – [Gayret gazetesi gece sekreteri İbrahim için] Beynelmilel sahtekârın biridir be.	GOK	(BO6, 35)
Hazret	FOTO SUAT – […] Merhaba hazret. […]	GOK	(BO6, 36)
Karıncalar	SELAMİ – […] Sizin gibi karıncalar için de böyledir. […]	GOK	(BO6, 38)
Takma dişli çocuklar	SELAMİ – […] Siz takma dişli çocuklar, buna karşı ne yapabilirsiniz?	GOK	(BO6, 38)
Büyük ve masum kahraman	SELAMİ – […] *(Cemal'e)* İşte büyük ve masum kahraman, mesele bunun için önemli.	GOK	(BO6, 39)
Korkunç adamlar	KENAN – […] Bir şey söyleyeyim mi, bunlar korkunç adamlar Ragıp.	GOK	(BO6, 40)
Cimri domuz	KENAN – Sana da hürmetler etti Ragıp. "O cimri domuza hürmetler ederim" dedi.	GOK	(BO6, 40)
Esnafın biri	FOTO SUAT – […] Ben esnafın biriyim. Bunu hepiniz bilirsiniz. […]	GOK	(BO6, 41)
Prenses[1]	RAGIP – Prenses bize dargın mısın?	GOK	(BO6, 44)
Oğlumun annesi	KENAN – […] *(*[Cemile'nin] *Elini öper.)* Beyler, size oğlumun annesini tanıtıyorum.	GOK	(BO6, 45)
Serçe kuşu	KENAN – Islanmışsın. Bana bak serçe kuşu, sen kendini israf ediyorsun.	GOK	(BO6, 51)
Üstadım	RAGIP – […] Üstadım hürmetler ederim.	GOK	(BO6, 54)
Ekselans	CEMAL – Yeriniz nerede olsun ekselans?	GOK	(BO6, 56)

[1] Oyun boyunca sıklıkla tekrarlandığı görülür.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Efendim	KENAN – […] Garson! CEMAL – Buyurun efendim.	GOK	(BO6, 56)
Çocuğum	KENAN – Şampanya getir bize çocuğum. […]	GOK	(BO6, 56)
Zırdeli	KENAN – Siz zırdelisiniz. Şampanya bu.	GOK	(BO6, 58)
Serserinin biri	KENAN – Afedersiniz, ben serserinin biriyim. Anlıyorum. Teşekkür ederim.	GOK	(BO6, 58)
Kurşun asker	BABA – [Çevresindeki insanlar için] Birer kurşun askeriz hepimiz. […]	GOK	(BO6, 60)
Yüksek fahişe	KENAN – Doğru, ben yüksek bir fahişeyim.	GOK	(BO6, 64)
Saf Adi	KENAN – Hakikaten çok safım. Ama siz de çok adisiniz. Bir köpek bile avına daha asil davranır.	GOK	(BO6, 65)
Serseri	RAGIP – On gündür kapalısın burada serseri.	GOK	(BO6, 65)
Atsineği	FOTO SUAT – *(Gayet sakin)* [Kenan'a] Atsineği.	GOK	(BO6, 75)
Sevgili Don Kişot kardeş	FOTO SUAT – Sevgili Don Kişot kardeşim, atın çoktan nalları dikti, miğferinle dilenciler su içiyor, mızrağını çamaşır direği yaptılar.	GOK	(BO6, 76)
Sinsi Yılgın Menfaatçi	YILDIZ – Hepinizde aynı felsefe. Hepiniz de sinsi, yılgın, menfaatçisiniz.	GOK	(BO6, 84)
Külkedisinin biri	CEMAL – […] Cemile bir hafta önce işten ayrıldı. Kenan'ın buraya dönmesini istemiyor ki çalışsın. Külkedisinin biri o.	GOK	(BO6, 86)
Dördüncü kuvvetin kahraman askerleri	FOTO SUAT – Ey dördüncü kuvvetin kahraman askerleri. […]	GOK	(BO6, 87)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Aziz Jan Dark	FOTO SUAT – [Yıldız'a] Aziz Jan Dark, bizi affet, biz günahkâr kullarız. Elimizde değil, seni yakmaya mecbur kalacağız. […]	GOK	(BO6, 88)
Kırkayak suratlı adam	FOTO SUAT – Kırkayak suratlı adam, sen çeneni yalnız kapamak için kullan.	GOK	(BO6, 89)
Yirminci asrın on şöhretinden biri	FOTO SUAT – Tanımaz olur mu? [Kenan için] Yirminci asrın ön şöhretinden biri.	GOK	(BO6, 89)
Madrabaz	YILDIZ – İsmini bilmiyorsun bir kere. Suat sanıyorsun ama değil. Madrabaz. […]	GOK	(BO6, 91)
Güneş ilahı Amon-Ra	FOTO SUAT – Güneş ilahı Amon-Ra, selam sana.	GOK	(BO6, 92)
Züppe kancık	FOTO SUAT – […] *(Sezai'nin hizasına gelmiştir. Birden iki eliyle yakasına yapışıp ayağa kaldırır.)* Ya sen züppe kancık, sen ne arıyorsun burada? […]	GOK	(BO6, 92)
Namussuz	FOTO SUAT – Namussuzum senden korkulur.	GOK	(BO6, 93)
[Birinin isminin önünden] Baba	FOTO SUAT – […] Çocuklar, bundan sonra Ragıp'a, Baba Ragıp diyelim.	GOK	(BO6, 94)
Serseri herif	RAGIP – [Foto Suat için] Defol, serseri herif.	GOK	(BO6, 95)
Çok ahlaksız kadın	FOTO SUAT – Yeh-hu… Çok ahlaksız kadınsın.	GOK	(BO6, 97)
Jan Dark kahramanımız	FOTO SUAT – Jan Dark, Jan Dark kahramanımız şu saatte ne yapıyor dersin?	GOK	(BO6, 102)
Hainler İnsafsızlar Caniler Riyakârlar Merhametsizler	YILDIZ – *(Telaşla eşyalarını toplar)* Hainler, insafsızlar, caniler, riyakârlar, merhametsizler… *(Hıçkırık)* Ne yaparsanız yapın! Ben gidiyorum. *(Koşarak gider.)*	GOK	(BO6, 102)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kahramanlar kahramanı Şanso Panso	FOTO SUAT – Kahramanlar kahramanı şanso Panso, elveda.	GOK	(BO6, 103)
Sahtekar[1] Allahın belası	1. MAHKÛM – […] Sahtekâr, Allahın belası, çabuk ol, içeri! […]	DÖ	(BO6, 107)
İhtiyar[2]	1. MAHKÛM – Güzel. İhtiyar sen de gel. […]	DÖ	(BO6, 108)
Piç	1. MAHKÛM – Anlaşıldı, biraz temizlik yapmak lazım. Nerede o piç?	DÖ	(BO6, 108)
Köpoğlu köpekler	1. MAHKÛM – [dışarıdakiler için] Köpoğlu köpekler.	DÖ	(BO6, 109)
Reis[3]	2. MAHKÛM – Reis haydi, biz de numaramızı yapalım.	DÖ	(BO6, 109)
Bacaksız[4]	1. MAHKÛM – *(3.'ye)* Bacaksız. İhtiyarı da al aşağıya in, kapıyı takviye edin, beş dakika dayanırsak yeter bana. Anladın mı?	DÖ	(BO6, 109)
Majeste	2. MAHKÛM – *(Kızı iterek)* Halk seni bekliyor majeste.	DÖ	(BO6, 110)
Şehirden biri	1. MAHKÛM – […] Tanıdınız değil mi? Şehrinizden biri. […]	DÖ	(BO6, 111)
Misafir	1. MAHKÛM – […] Gördünüz mü, yalnız değiliz. Bir de misafirimiz var. […]	DÖ	(BO6, 111)
Çakal	1. MAHKÛM – Bana bak çakal, sen bastın zaten oğlanın damarına, söylenip durma.	DÖ	(BO6, 115)

[1] 2. Mahkûm'un takma adıdır. Oyun boyunca sıklıkla tekrarlanır.

[2] 4. Mahkûm'un takma adıdır. Oyun boyunca sıklıkla tekrarlanır.

[3] 1. Mahkûm'un takma adıdır. Oyun boyunca sıklıkla tekrarlanır.

[4] 3. Mahkûm'un takma adıdır. Oyun boyunca sıklıkla tekrarlanır.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Hergele	1. MAHKÛM – Defol hergele. Sen ne anlarsın böyle yüksek planlardan?	DÖ	(BO6, 115)
Güzel hayvan	1. MAHKÛM – […] *(Kızı gösterir.)* Sırf şu güzel hayvan yaşasın diye ne istersek razı olurlar.	DÖ	(BO6, 116)
Hayvan herif	1. MAHKÛM – *(Tüfeği ikinciye uzatır.)* Al şunu. Hayvan herif, ya bu ayak başımıza bir iş açarsa? […]	DÖ	(BO6, 118)
Kütük	1. MAHKÛM – Bu kütük dayanır. […]	DÖ	(BO6, 118)
Koskoca adam	1. MAHKÛM – […] (İçeri.) Üç kişi birden geliyor. *(Memnundur.)* Üç tane koskoca adam. […]	DÖ	(BO6, 119)
Kibarlar	1. MAHKÛM – […] *(İçeri)* Ulan ne vardır başka, kibarların yediği, şöyle en pahalısından?	DÖ	(BO6, 120)
Salak	2. MAHKÛM – Hazır bu kadar masrafa giriyorlar, bari birimiz şu kızla evlenseydik. *(3. Mahkûmu gösterir.)* Şu salakla evlenirdi. […]	DÖ	(BO6, 122)
Güzel piliç	1. MAHKÛM – [Rehineden için] Yollamazlarsa biz de bu güzel pilici yeriz.	DÖ	(BO6, 122)
İnek	1. MAHKÛM – Koy Onu yerine inek. […]	DÖ	(BO6, 123)
İt	1. MAHKÛM – *(Tiksinti ile)* Ne oldu it?	DÖ	(BO6, 124)
Frengi mikropları	1. MAHKÛM – Beni dinleyin firengi mikropları. […]	DÖ	(BO6, 125)
Hayvan	2. MAHKÛM – Sustur şu hayvanı beynim uyuşuyor.	DÖ	(BO6, 126)
Canavarlar	KIZ – Ama ancak şeyleri idam ederler. 1. MAHKÛM – Kimleri? 2. MAHKÛM – Canavarları tabii. 1. MAHKÛM – Canavarları mı?	DÖ	(BO6, 128)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kumarbazın biri	1. MAHKÛM – Babam kumarbazın biriydi. Bizi aç bırakır oyuna giderdi. […]	DÖ	(BO6, 129)
Kaba herif	2. MAHKÛM – Teşekkür et kaba herif. […]	DÖ	(BO6, 132)
Altın yumurtlayan piliç	2. MAHKÛM – *(Şarap şişesini havaya kaldırır.)* Şişemi bu altın yumurtlayan pilicin şerefine kaldırıyorum. […]	DÖ	(BO6, 133)
Muhterem hayvanlar	2. MAHKÛM – […] Haydi bakalım muhterem hayvanlar, içeri girin.	DÖ	(BO6, 136)
Hırpani kılıklı adam	2. MAHKÛM – Bu hırpani kılıklı adam da kim?	DÖ	(BO6, 136)
Şık, kibar, zarif vatandaşlar	2. MAHKÛM – Bizim gibi şık, kibar, zarif vatandaşlarla yemek yemek sizin için ne şeref majeste! […]	DÖ	(BO6, 136)
Edvard	3. MAHKÛM – Edvard bana likör ver.	DÖ	(BO6, 137)
Namuslu insanlar	1. MAHKÛM – […] Namuslu insanların da uykusu kaçmaz mı?	DÖ	(BO6, 139)
Köprü altı veletleri	1. MAHKÛM – […] Şöyle elini toprağa daldırdın mı dünyanın ciğerini avuçlamış gibi olursun. Bunun ne demek olduğunu senin gibi köprü altı veletleri bilmez.	DÖ	(BO6, 141)
Sayın bay canavar	3. MAHKÛM – Sayın bay canavar, nasıl bir bahçe istiyorlar?	DÖ	(BO6, 141)
Uğursuz herifler	1. MAHKÛM – *(Bırakır.)* Uğursuz herifler. Çocuk oyuncağı sanıyorsunuz, yaşamayı. […]	DÖ	BO6, 144)
Allah'ın belaları	1. MAHKÛM – […] Hey Allahın'ın belaları, söndürün şunu.	DÖ	(BO6, 144)
Avanak	1. MAHKÛM – […] İhtiyar, kalk ayağa avanak. […]	DÖ	(BO6, 144)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Küçük insanlar	KIZ – Anlamak istiyorum. Benim vazifem küçük insanlara doğru yolu göstermek. […]	DÖ	(BO6, 150)
Budala	1. MAHKÛM – Ne bağırıyorsun budala?	DÖ	(BO6, 150)
Kaltak	1. MAHKÛM – […] Bugünlerde herkes de bizi düşünüyor. Sen de değil mi kaltak!	DÖ	(BO6, 151)
Öküz aleyhüsselam	1. MAHKÛM – İyi git öyleyse özür dile, öküz aleyhüsselam.	DÖ	(BO6, 152)
Adinin bayağısı, yabani bir hayvan	1. MAHKÛM – […] Çünkü ben adinin bayası, yabani bir hayvanım.	DÖ	(BO6, 153)
Adaletine kurban olduğum Allah	1. MAHKÛM – […] Hay adaletine kurban olduğum Allah. Bana bakın bana. Birinci sayfada resmim var. […]	DÖ	(BO6, 154)
Hayvan herifler	2. MAHKÛM – Şuraya bak. Beni ta kenara itmişsiniz, hayvan herifler.	DÖ	(BO6, 155)
Aziz kont	2. MAHKÛM – […] Dört mahkûm kaçmış diyorlar. Nasıl kaçarlar? Anlamıyorum aziz kont.	DÖ	(BO6, 156)
Baron hazretleri	2. MAHKÛM – Siz ne dersiniz baron hazretleri?	DÖ	(BO6, 156)
Hayvan oğlu hayvan	1. MAHKÛM – *(Parçaları yerden toplar.)* Hayvan oğlu hayvan, paramparça etti gazeteyi. […]	DÖ	(BO6, 158)
Pinponun biri	1. MAHKÛM – [Doktor için] Pinponun biri. Nereden buldular bunu?	DÖ	(BO6, 162)
Güvercinim	DOKTOR – […] *(Kızın yanına çömelir.)* Güvercinim benim. Bak ben geldim. Nasılsın bakayım? […]	DÖ	(BO6, 163)
Bunak	2. MAHKÛM – Kim yolladı yahu bu bunağı. Başka doktor isteyelim.	DÖ	(BO6, 164)
Yavru geyik	1. MAHKÛM – Ta gözümün içine bak yavru geyik. Yoksa kızın gitmesine razı mısın?	DÖ	(BO6, 164)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Aptal	3. MAHKÛM – Ben yaşamak istiyorum aptal. […]	DÖ	(BO6, 165)
Hasta	3. MAHKÛM – Biz de hastayız.	DÖ	(BO6, 166)
Hayvan	2. MAHKÛM – Hadi ben sen de. Hepiniz bir şey tutturmuşsunuz, hele bu hayvan yerine oturmazsa hadise çıkaracağım. […]	DÖ	(BO6, 172)
Dangalak	1. MAHKÛM – Bana konuşmasını sen mi öğreteceksin dangalak?	DÖ	(BO6, 172)
Kendini beğenmiş mendebur	DOKTOR – Hangisi geldi, o kendini beğenmiş mendebur mu?	DÖ	(BO6, 174)
İhtiyar geveze	DOKTOR – Yoksa o ihtiyar geveze mi?	DÖ	(BO6, 174)
Şirin insanlar	3. MAHKÛM – Bizim gibi şirin insanları bırakıp gitmek kolay mı?	DÖ	(BO6, 176)
Mütevazı adam	2. MAHKÛM – Ben mütevazı adamım arkadaşlar. Küçük bir saray isterim. […]	DÖ	(BO6, 179)
Kont hazretleri	2. MAHKÛM – Oooo kont hazretleri, bugün çok sinirli görünüyorlar. […]	DÖ	(BO6, 179)
Aziz mesai arkadaşlarım	2. MAHKÛM – İnsanlar böyledir, aziz mesai arkadaşlarım. Kolay ağlarlar güç gülerler.	DÖ	(BO6, 179)
Saygıya layık olmayanlar	2. MAHKÛM – […] Hepinizi sagıyla selamlarım. Saygıya layık olmayanlar lütfen alınmasınlar. […]	DÖ	(BO6, 181)
Pinpon	2. MAHKÛM – […] Baksana koskoca vali pinpona arabasını yollamış.	DÖ	(BO6, 181)
Uyuz	1. MAHKÛM – Beğenmedin mi uyuz?	DÖ	(BO6, 182)
Ödlek	1. MAHKÛM – Ellerini ayaklarını bağlar yukarıya hapsederim. Anladın mı ödlek?	DÖ	(BO6, 184)
Oğlan	2. MAHKÛM – Vay canına. Oğlan delirdi. […]	DÖ	(BO6, 186)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Oğlum	1. MAHKÛM – Benim söyleyecek lafım yok oğlum.	DÖ	(BO6, 187)
Pilicim	2. MAHKÛM – […] Allahısmarladık pilicim. Çıkacağımızı haber ver merasim yapsınlar.	DÖ	(BO6, 194)
Hanımefendiler	TAHİR – Sır oldu hanımefendiler. İki gözüm kör olsun, sanki buhar oldu uçtu.	K	(BO4, 160)
Mahluk	TAHİR – […] Gözlerimi de diktim. 27 kadın, 41 erkek, 3 çocuk girdi. 35 kadın, 74 erkek, 3 çocuk bir de kadın mı, erkek mi bilemedim, bir mahluk çıktı. Küçükhanım çıkmadı.	K	(BO4, 161)
Tontonlar	KIZ – Akşamlar hayrolsun tontonlar.	K	(BO4, 171)
Küçük bey	TAHİR – *(Girer.)* Küçük bey teşrif ettiler.	K	(BO4, 185)
Sünepe erkek	KIZ – […] *(Delikanlıya)* Sen de, lütfen kalk git. İstemiyorum ben senin gibi sünepe erkek. […]	K	(BO4, 188)
Pis	K. TEYZE – Üşümüyor bile. ANNE – Pis.	K	(BO4, 194)
Koca papaz	TAHİR – Küçük beyin babası. K. TEYZE – Koca papaz.	K	(BO4, 196)
Küçük hanım	TAHİR – Küçükhanım yolladı. Emirleriniz hanımefendiler?	K	(BO4, 199)
Pis herif	BÜYÜKANNE – Öğleye misafir var diyordum demin. O pis herif bağırınca şaşırdım birden. Saygısız…	O	(BO4, 83)
Deli	SAFİYE – *(Çocuk azarlar gibi.)* Sen delisin.	O	(BO4, 85)
İpsiz serserinin biri	TARIK – Üstelik biri ipiz serserinin biri. Öteki dersen…	O	(BO4, 87)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Zavallı	BÜYÜKANNE – Affedersin kızım, o çocuğa söyledim ama, zavallı bir şey anlamadı herhalde. […]	O	(BO4, 87)
Kaltak	TARIK – […] Hey… Kesin şu kaltağın sesini.	O	(BO4, 87)
Hırdavat	TARIK – […] Bir daha bunu çalarsan, önce plağını sonra da kafanı kırarım senin hırdavat. O kadar. […]	O	(BO4, 87)
Geçmişi tenekeli	TARIK – […] Kapan ulan geçmişi tenekeli. Seni pencere diye yapanın…	O	(BO4, 87)
Sığır	TARIK – Hah şöyle biraz kibarlık öğren, sığır.	O	(BO4, 89)
Namussuz	TARIK – Namussuzum kuduracağım…	O	(BO4, 89)
Kurtlar	TARIK – Bu kurtlara karşı ha?	O	(BO4, 89)
Şaşkolozlar	TARIK – *(Hınçla)* Ah, şu işi bir becerebilsem, ulan bir kere talihim yaver gitse, görürüm ben sii o zaman şaşkolozlar.	O	(BO4, 90)
Pis herif	TARIK – Git yıka pis herif, uğursuzluk getirecek-sin.	O	(BO4, 90)
Herifler	TARIK – […] Size kolay geliyor. Herifler bir "hayır" dediler mi…	O	(BO4, 90)
Eşoğlu eşşek	TARIK – Defol eşşoğlu eşşek… […]	O	(BO4, 91)
Soysuz hergele	TARIK – *(Özcan'a arkasından)* Soysuz hergele… *(Safiye'ye)* İnsanın keyfini kaçırıyor.	O	(BO4, 91)
Herif	TARIK – *(Saf)* Fena mı? Herifi temizliğe teşvik ediyorum.	O	(BO4, 91)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Canımın içi Sabah serinliğim Öğle sıcaklığım Akşam garipliğim	TARIK – Gel bakayım, babana. Benim ta canımın içi kızım. *(Sevda Tarık'ın dizlerine oturur, anne mutfağa geçer.)* Sabah serinliğim… Öğle sıcaklığım, akşam garipliğim benim.	O	(BO4, 92)
Hergele	TARIK – *(Parlar.)* Hergele, ne biçim konuşuyorsun kızla?	O	(BO4, 93)
Mıymıntı	FAZIL – […] *(Banyoya doğru yürür. Özcan'a)* Daha yeni kalktın değil mi sen de, mıymıntı?	O	(BO4, 93-94)
Şerefsiz[1]	FAZIL – *(Durur, bakışırlar. Ağır ağır)* Bir daha bana "Sana ne" dersen, şerefsizim suratını darmadağın ederim. […]	O	(BO4, 94)
Paşa torunu	FAZIL – *(Süzer.)* Paşa torunu.	O	(BO4, 96)
Kıtıpiyoz komiserin biri	FAZIL – [Büyükanne'nin kocasından için] Kıtıpiyoz komiserin biriydi.	O	(BO4, 97)
İtoğlu it	FAZIL – […] Ama arkasından alay ediyor itoğlu it. […]	O	(BO4, 99)
Hayvanın biri	FAZIL – […] Eeee, ben hayvanın biriyim, o kadar.	O	(BO4, 99)
İspinoz	SEVDA – […] Ama ilk defa o bana "ispinoz" dedi, "ne sekiyorsun öyle ayağına sapan daşı mı geldi?" Arkamdan alay ediyormuş.	O	(BO4, 100)
Serserinin biri	FAZIL – Yani serserinin biri.	O	(BO4, 101)
Serseri	SEVDA – *(Memnun)* Evet ağabey, serseri.	O	(BO4, 101)
Kurt	FAZIL – O kurtları iyi tanırım ben. Harcar seni, yok eder. […]	O	(BO4, 101)

[1] "Şerefsizim" kalıbıyla.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kötü suratlı adam	BÜYÜKANNE – Çok şükür gitti bu kötü suratlı adam. Eşyaları mı tayımaya gelmişti Safiye? […]	O	(BO4, 101)
Paşa hazretleri	NİHAT – Paşa hazretlerinden bir haber var mı?	O	(BO4, 102)
Haydut Mel'un	BÜYÜKANNE- […] *(Özcan çizmeyi giyer.)* Uşaklar!... Haydut, çıkar onu, mel'un, Safiye!... *(Özcan güler.)*	O	(BO4, 107)
Yezit	BÜYÜKANNE – Gel buraya yezit. Safiye!... […]	O	(BO4, 107)
Kaburgaları kırılan adam	TARIK – […] O kaburgaları kırılan adam var ya…	O	(BO4, 108)
Kafasız	TARIK – Ne yesem haram bana, benim gibi kafasıza.	O	(BO4, 111)
Budala	TARIK – […] Peki ama, benim budala olduğumu sen nasıl oldu da unuttun?	O	(BO4, 111)
Sersem	FAZIL – *(Yorgun, gülümser.)* Sersem!	O	(BO4, 114)
Sersem tavuk	FAZIL – […] İşte, bu sersem tavuğu yolla. […]	O	(BO4, 116)
Uyuz	ÖZCAN – […] Bostan beygiri gibi çalışır sadece, uyuz.	O	(BO4, 118)
Sütü bozuk hergele	FAZIL – Ulan sütü bozuk hergele seni! […]	O	(BO4, 122)
Küçük bedbaht	NİHAT –[…] İnsanlar, yalnız ben bedbaht olayım, diyecek kadar bencilleşti. Komik değil mi, küçük bedbaht?	O	(BO4, 129)
Ufaklık	FAZIL – Bana bak ufaklık, al şu on kâğıdı da, çeneni kapa, hayatımı da bağışla.	O	(BO4, 132)
Çocuk	NİHAT –Anne, [Kardeşi Fazıl için] bu çocuğu hemen yatağa sok, hastalanıyor.	O	(BO4, 133)
Serseriler	FAZIL – *(Sevgi dolu bir sesle)* Serseriler.	O	(BO4, 133)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Pis	BÜYÜKANNE – Ne diye her lafıma cevap veriyorsun? Pis… Haydi git bulaşığını aşağıda, mutfakta yıka.	O	(BO4, 139)
İftiracı karga	TARIK – Gülen kim, iftiracı karga? […]	O	(BO4, 139)
Köftehor	TARIK – […] Sen de gel buraya köftehor.. […]	O	(BO4, 141)
Sultan	NİHAT – Şarkı söyleyin! Sultan geliyor.	O	(BO4, 141)
Aslan oğlum	TARIK – […] *(Özcan'a)* Haydi sallanma. *(Sırtına vurur.)* Aslan oğlum benim.	O	(BO4, 142)
Maymun	TARIK – Dur ulan, nereye gidiyorsun? *(Özcan güler.)* Ne gülüyorsun maymun?	O	(BO4, 143)
(… denilen) hergele motoru	TARIK – Ha… Şunu da söyleyeyim. Fazıl denilen hergele motoru, her zamanki gibi itiraz etti ama, sen bakma ona. […]	O	(BO4, 144)
Ukala	TARIK – […] *(Fazıl'a hitap ederek)* Ulan ben senin yedi ceddini cebimden çıkarırım. Ukala… Değil mi Nihat?	O	(BO4, 144)
Piç	TARIK – Safiye, niye anlamıyorsun? Ben o piçi okşarken, içimde her zaman böyle bir şey… ulan bunu bana nasıl yapabildi?	O	(BO4, 149)
İt	TARIK – Ne? Ben o itin kemiklerini…	O	(BO4, 149)
Şekerim	JALE – *(Dışardan)* Şekerim, biraz elini çabuk tut!	P	(BO4, 215)
Sevgilim	JALE – […] Sevgilim , rica ederim durma. Neredeyse gelecekler, biliyorsun. […]	P	(BO4, 216)
Canım	SÜHA – Haklısın canım. […]	P	(BO4, 216)
Amca Ağabey	AYŞİM – Merhaba amca. JALE – Amca değil, ağabey.	P	(BO4, 220)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Deli çocuk	JALE – Hey deli çocuk.	P	(BO4, 222)
Ahlaksız	JALE – Ahlaksız, yukarı çıktı galiba. […]	P	(BO4, 222)
Tontoş	YELDA – Çocuk yok mu hala tontoş?	P	(BO4, 223)
Salak	JALE – Büyük Sahra-yı Kebir denir mi, salak…	P	(BO4, 225)
Mendebur	AYŞİM – Evet, bizim öğretmende kulak yok çünkü, müzik kulağı. Tam ben en dokunaklı sesimle şarkı söylemeye başlıyorum, "Kim o mendebur, kim gürültü ediyor" diye bağırıyor. […]	P	(BO4, 227)
Zıpçıktı	JALE – Ne dedi? AYŞİM – "Hadi oradan zıpçıktı" dedi.	P	(BO4, 231)
Terbiyesiz	JALE – Şss, terbiyesiz. Böyle konuşamazsın!	P	(BO4, 231)
Densiz	JALE – Aman ben seninle başa çıkamam. Densiz.	P	(BO4, 232)
Yavrum	SÜHA – Hayır dedim yavrum.	P	(BO4, 233)
Serseri	YELDA – Siz bu serseriye bakmayın. Bir sigara rica etsem?	P	(BO4, 235)
Kızıl saçlı	JALE – O kadın işte, kızıl saçlı.	P	(BO4, 242)
İnek(ler)	AYŞİM – Tabii ya… Bazı inekler damarıma basmasalar her zaman böyle terbiyeli olabilirim.	P	(BO4, 247)
İt herif	SÜHA - …Siz de o it herifin sandalına bindiniz.	P	(BO4, 249)
Esrarkeşin biri	SÜHA – İt de ondan. Esrarkeşin biri.	P	(BO4, 249)
Salak	SÜHA – Salak. Doğru dürüst bir şey söyle.	P	(BO4, 250)
Deli	YELDA – Deli. Sen soğuk değil bilgisizsin herhalde.	P	(BO4, 253)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Tatlım	YELDA – Tatlım, yalan söylemesini de beceremiyorsun. […]	P	(BO4, 253)
Domuz Domuzun küpü	AYŞİM – Domuz. Domuzun küpü! Niçin beni bırakıp kaçıyorsun?	P	(BO4, 258)
Tonton	AYŞİM – Anneciğim, tontonum, bana da pasta alın.	P	(BO4, 261)
Şımarık	SÜHA – Şımarık. Eski hırıltılarmış…	P	(BO4, 268)
Ahmak	SÜHA – Ne bekliyorsun orada? AYŞİM – Taksi. SÜHA – Ahmak.	P	(BO4, 273)
Şaşkın koca	AYŞİM – […] Gecenin zalim zulmeti karşısında şaşkın koca dalgın dalgın ne halt edeceğini düşünüyordu.	P	(BO4, 273)
Piç kurusu	SÜHA – Ne anlatabilirsin ki piç kurusu?	P	(BO4, 274)
Erkeğim Efendim Sultanım Ruhülkudüsüm	AYŞİM – […] Birine ne yazmıştı bak, sınıfımı, numaramı unuturum da bunu unutmam: "Erkeğim, efendim, sultanım! Basit bir kadındım, beni Hazret-i Meryem yaptın. Ruhülkudüsüm" diyor ne demekse, […]	P	(BO4, 275)
Çocuğum	SÜHA – Çocuğum, sen benden uzaklaştıkça, ben direnme gücümü kaybediyorum. […]	P	(BO4, 280)
Eşek	SÜHA – Eşek, ne olacak?	P	(BO4, 280)
Piç	SÜHA – Piç… *(Bağırır.)* Ben nasıl yatacağım bu Allahın cezası yerde? […]	P	(BO4, 281)
Şeytanın kıç bacağı	SÜHA – *(Ayakkabısının birini fırlatır.)* Şeytanın kıç bacağı.	P	(BO4, 281)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Erkeğim benim Efendim Sultanım	AYŞİM – *(Kısık)* Yukarı çıkayım deme. Gözlerini oyarım… Erkeğim benim, efendim, sultanım… […]	P	(BO4, 281)
Zebani	SÜHA – Zebani!	P	(BO4, 281)
Ahmak	SÜHA – Hadi oradan ahmak!	P	(BO4, 284)
Efendiciğim	AYŞİM – […]*(Çayı verir.)* Buyurunuz efendiciğim.	P	(BO4, 286)
Şapşal	SÜHA – Şapşal. Kabahat bende ki, durmuş sana dert yanıyorum.	P	(BO4, 287)
Dalgacı	Süha – Dalgacı. Bir çay vermemek için bin türlü dalavere çevirdi. […]	P	(BO4, 288)
Kınalı kuzum	SÜHA – Anlarlarsa anlasınlar. Umurumda bile değil. Haydi benim kınalı kuzum. *(Sarılır.)*	P	(BO4, 289)
Aptal	AYŞİM – Bana bir daha "aptal" dememeni de tavsiye ederim.	P	(BO4, 292)
Koca bebeğim	YELDA – Benim koca bebeğim. İstemez. Dinle şimdi beni!	P	(BO4, 297)
Miskin teke	1. HASTA – Heyy, miskin teke, ışığı aç.	H	(BO3, 71)
Cadı	3. HASTA – Doğru, cadı şimdi geri döner.	H	(BO3, 71)
Herif	2. HASTA – Herif öldü mü ne? Ne biçim bağırdı öyle?	H	(BO3, 71)
Evlat	3. HASTA – Geç kaldın evlat. Hop.	H	(BO3, 72)
Pinti herifler	2. HASTA – Her gece bu pis oyun. Pinti herifler. […]	H	(BO3, 73)
Aslanım	2. HASTA – […] Al senin olsun. İstediğin kadar iç aslanım.	H	(BO3, 73)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Uyuzun biri	1. HASTA – Kızdırma beni. Çıkar ortaya *(4.'yü gösterir.)* bu herif uyuzun biridir diye avaz avaz bağırırım.	H	(BO3, 74)
Zavallı	1. HASTA – Bıktım bu aptalca şakalardan. Ne diye aldatıyorsunuz bu zavallıyı?	H	(BO3, 74)
Eşşekoğlu eşşek	1. HASTA – Eşşekoğlu eşek. Onu babam da bilir.	H	(BO3, 76)
Küstah	1. HASTA – […] Şampanya içermiş. Küstah. Ben bir kere bir şişe içtimdi. […]	H	(BO3, 76)
Hamamböcekleri	3. HASTA – Kovulduğunuz zaman ziyaretime gelin hamamböcekleri. Her gün buradayım.	H	(BO3, 78)
Üstat Uyuz	2. HASTA – […] Çaydanlığım senin olsun üstat. İspirto ocağım da. Bir gece de bu uyuzu gönder. […]	H	(BO3, 83)
Uğursuz veremli	4. HASTA – *(Doğrulur.)* Bir yere gidemezsin. Uğursuz veremli. *(Elinde bir sustalı)*	H	(BO3, 83)
Uyuz	4. HASTA – Bir yere gidemezsin. Uyuz.	H	(BO3, 84)
Salak	3. HASTA – Salak. Yat hadi.	H	(BO3, 87)
Bir bey Köftehor Ukala dümbeleği Zevzek Elmagöz kurdu	KARAGÖZ – Ulan, kim dedin öyleyse benimi için? UŞAK – Bir bey. KARAGÖZ – Köftehor, tabii kabul etmez. Ben, bey miyim? […] ukala dümbeleği.. Zevzek… Elmagöz kurdu…	KD	(BO3, 92)
Aslan	KARAGÖZ – Bir tanedir o be. Aslandır. […]	KD	(BO3, 93)
Hergele	KARAGÖZ – O zaman da işini bilirdi hergele. […]	KD	(BO3, 94)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Yenge Kocakarı	KARAGÖZ – […] Yenge nasıl? UŞAK – Efendim? KARAGÖZ – Karısı canım. Ne yapıyor kocakarı?	KD	(BO3, 94)
Köftehor	KARAGÖZ – Ee, ne titriyorsun hazan yaprağı gibi köftehor? […]	KD	(BO3, 94)
Hergele Zebani Salyangoz	KARAGÖZ – *(Yere oturur.)* Ohh çok şükür bir tanıdığa rastladım. *(Uşağa)* A hergele, a zebani, a salyangoz, söz ayağa düşmedikçe Türkçe konuş-maz mısın sen, ha?	KD	(BO3, 96)
Ham ervah	CEMAL ABDİ – Hep o dik başlı adamsın. KARAGÖZ – Sen de hala ham ervahsın.	KD	(BO3, 98)
Salak	BİRİNCİ – Salak, sürmedin elini değil mi?	KP	(BO3, 108)
Yılışık	İKİNCİ – Git haydi. Yılışık.	KP	(BO3, 110)
Hayvan	İKİNCİ – Hayvan. Yürü diyorum.	KP	(BO3, 110)
Oyuncu takımı	1. OYUNCU – Kes! *(Seyircilere)* Özür dilerim, oyuncu takımını başıboş bırakmaya gelmiyor.	DY	(BO3, 115)
Hırtlambo	BERBER – […] Düşüneceğine, ne yapıyorsun hırtlambo, bırak o süpürgeyi elinden, delirdin mi, […]	B	(BO3, 133)
Sersem Salak	ADAM – Gözlüğümü sağlam bir yere koy. Benim berber geçen hafta öldü. Sersem. Kendim tıraş olayım dedim beceremedim. Salak. […]	B	(BO3, 134)
Ahmak	BERBER – […]Saniyelerin ardından tabanı yanık it gibi koşacaksın. Çekil ahmak. […]	B	(BO3, 137)
Padişahın eşkıya kulları Sarayda oturan memur-lar	ANLATICI – […] Padişahın eşkıya kulları / yolları kesermiş o zamanlar, / Saraylarda oturan memurlar / halka "bugün git, yarın gel" derlermiş, / Hatta rüşvet yerlermiş. […]	S1914	(BO5, 9)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Teres	NİYAZİF EF. – *(Girer. Üniformalı. Sol eli sargılı.)* Ulan teres…	S1914	(BO5, 11)
Kerata	KAYMAKAM – Defol! Dur, defolma! Önce Rıfat denilen keratayı yakala, getir buraya. […]	S1914	(BO5, 12)
Namert herifler	NİYAZİ EF. – Bre namert herifler, Allah'ın ikazını nasıl fark etmezsiniz? […]	S1914	(BO5, 13)
Kulun iyisi	1. KÖYLÜ – Kulun iyisi / susmasını bilmeli, / tevekküllü olmalı / ha deyince padişah / yedi iklim dört bucakta ölmeli.	S1914	(BO5, 13)
Köftehor	MUTASARRIF – […] Doğrusunu söylesem, yıkılan evler doğrulacak mı, köftehor! […]	S1914	(BO5, 14)
Deli ittihatçı	MUTASARRIF – […] Valiye haber verince, o deli ittihatçı, bir vukuat oldu diye sevinç içinde Dahiliye Nazırına yazacak. […]	S1914	(BO5, 15)
Ruhum	H. RÜSUHİ – Ali Ferdi, ruhum, Millet gazetesini gördün mü? […]	S1914	(BO5, 16)
Üstat	ALİ FERDİ – Ne yaptım üstat? Bir kahve daha içmeden, değil Millet gazetesini, künyemi bile okuyamam. Gece geç yattım.	S1914	(BO5, 17)
İki gözüm	H. RÜSUHİ – […] İki gözüm, sen yine uyuyorsun!	S1914	(BO5, 17)
Hergele	H. RÜSUHİ – Hergele seni. Peki. Dinle öyleyse.	S1914	(BO5, 18)
(Bir ismin ardından) **keratası**	KAYMAKAM – […] Gayretkeş Niyazi Efendi Mutasarrıflığı, Rıfat keratası da İstanbul'u ayaklandırmış.	S1914	(BO5, 21)
Dalkavuklar	KAYMAKAM – Latifenin sırası değil, dalkavuklar bekliyor.	S1914	(BO5, 21)
Azizim	ALİ FERDİ – Azizim, tam zamanında geldin. Tanıştırayım. […]	S1914	(BO5, 25)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Çocuğum	KAYMAKAM – Vah vah. Başın sağ olsun çocuğum.	S1914	(BO5, 29)
Cancağızım	M. KÂZIM – Ben şahidim. DOKTOR – Elbette cancağızım.	S1914	(BO5, 30)
Günahsız kullar	S. ŞEVKET – […] Ağlayın ah ağlayın öksüzlere, dullara / Gökten imdat bekleyen bu günahsız kullara, […]	S1914	(BO5, 31)
Bitap ruhlar Mustarip (ruhlar) Mazlum ruhlar	S. ŞEVKET – […] Sürüklenip gidiyor karışıp yapraklara. / Şimdi bu bitap ruhlar, mustarip, mazlum ruhlar. […]	S1914	(BO5, 31)
Talihsiz kullar	S. ŞEVKET – […] Ağlayın ah ağlayın bu talihsiz kullara […]	S1914	(BO5, 31)
Boşboğaz deli	DOKTOR – (Kaymakama) Kusura bakmayın, ben bu boşboğaz deliyle çalışamam!	S1914	(BO5, 35)
Densizler	KAYMAKAM – Tam zamanında yetiştin! Çabuk dağıt şu dışarıdaki densizleri!	S1914	(BO5, 35)
Hamiyet yarışına çıkanlar	MUTASARRIF – […] Haydi ben gafil avlandım, ya gazeteler, ya şairler, ya hamiyet yarışına çıkanlar? […]	S1914	(BO5, 38)
Milli şair	H. RÜSUHİ – Çünkü bir hafta önce, sizi kimse tanımıyordu. Ama bizim teşvikimizle aptal bir şiir yazdınız ve birdenbire milli bir şair oldunuz. […]	S1914	(BO5, 39)
Oyunbaz	ANLATICI – […] Nihayet bu bir oyun, / Ben de bir oyunbaz. […]	S1914	(BO5, 42)
Melun	MUTASARRIF – Neee? O telgrafı çeken melun sen miydin? Hangi akla hizmet için yedin o naneyi?	S1914	(BO5, 45)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Densiz, beyinsiz herifler Kartaloz herifler Çapkın	VALİ – Bu densiz, beyinsiz heriflerin idaresizliği yüzünden, adi bir zabıta olayı, milletlerarası bir mesele oldu çıktı yahu. Zelzele melzele yok! Kartaloz herifler, eşraftan Ömer'in evinde âlem yapmak istemişler. Tanırım çapkını. […]	S1914	(BO5, 47)
Nanemollalar	VALİ – […] Bu basit gerçekten bile haberi yok nanemollanın. […]	S1914	(BO5, 48)
Namertler	VALİ – […] Bir yazı yazıyor namertler, mayınlanmış arazi gibi. […]	S1914	(BO5, 49)
Anasının kuzusu	VALİ – […] Mutasarrıf olacak anasının kuzusu, şimdi öyle bir dosya düzenleyecektir ki kapağını açan yılanlı kuyuya yuvarlanır. […]	S1914	(BO5, 49)
Gâvur	KAYMAKAM – […] O gâvur bile ağır hasta olduğumu tastik etti.	S1914	(BO5, 50)
Haşarat	DAHİLİYE N. – […] Ben sana bir şey söyleyeyim mi, en iyisi savaşa girmek. Temizlenir gider bu haşarat, kurtuluruz.	S1914	(BO5, 52)
Dehşet Barut fıçısı	M. KÂZIM – Valiyi tanısanız sizin de eliniz ayağınıza dolaşırdı. Adam dehşet! Fakat ben bayıldım kerataya. Barut fıçısı mübarek.	S1914	(BO5, 56)
(Bir adın ardından) çapkını	DOKTOR – Ne dese beğenirsiniz? "Nerede o Ömer çapkını, bu akşam ona misafir olacağım" dedi.	S1914	(BO5, 56)
Deyyus	M. KÂZIM – Yaa! Ömer lahzada ortaya çıktı. Vali de deyyusun koluna girdi, gitti.	S1914	(BO5, 56)
Şamar oğlanı Garip	M. KÂZIM – Ne var bunda? Bir doktordan tokat, bir Validen tekme, adam ikisinin arasında şamar oğlanına döndü zaten. Korkulacak bir yanı kalmadı garibin.	S1914	(BO5, 56)
Miskin	KAYMAKAM – […] Kalkıp giyinsem, bugüne kadar niye yattın a miskin diyecek. […]	S1914	(BO5, 57)
Zırzoplar	VALİ – Neee? Kim bu zırzoplar? Kalkın ayağa!	S1914	(BO5, 63)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Külhani	VALİ – *(Kahkahayı basar.)* Ulan külhani, hoşuma gittin. […]	S1914	(BO5, 64)
Madrabazlar	VALİ – Hah! Topladın mı o sahte rapor alan madrabazları?	S1914	(BO5, 65)
İki gözüm efendim	PERTEV BEY – *(Ayağa kalkar.)* Aman iki gözüm efendim…	FPK	(BO5, 80)
Sultanım	PERTEV BEY – Telaş etme sultanım. Böyle ayakta beklediğim sen değilsin ki, kahve.	FPK	(BO5, 80)
Muhterem	RASİM BABA – *(Güler.)* Buyur muhterem.	FPK	(BO5, 80)
İki gözüm	PERTEV BEY – Anlat iki gözüm. Bayılırım dinlemeye.	FPK	(BO5, 80)
Babayiğit kabadayı Cavalacoz külhanbeyler	RASİM BABA – Babayiğit kabadayıydı ha. Öyle cavalacoz külhanbeylerden değildi. […]	FPK	(BO5, 81)
Çolak	RASİM BABA – Ünüm dört yanı sardı. Keyfim beyde yok. Bir gece şeytan dürttü işte, iki kadeh parlatıp Çolak'ın kumarhanesine gittim. […]	FPK	(BO5, 82)
Aslanım	RASİM BABA – […] Oğlan büyümekte o sıra. Anası da ölmüş; hem ev işi yapıyorum, hem aslanıma idman veriyorum. […]	FPK	(BO5, 83)
Salak **Köftehor** İtoğlu it	RASİM BABA – […] Salak buraya geldi mi, bilirsin, ya çiçek sular, ya molla gibi kitap okur. Ulan köftehor, hiç olmazsa Hayber Kalesi Cengi'ni, Arap Üzengi'nin kavgalarını okusana, itoğlu it. […]	FPK	(BO5, 84)
…'nın çomarı	ARİF – "Ulan Fehim Paşa'nın çomarı…"	FPK	(BO5, 87)
Irz düşmanı Turna kuşu	ARİF – "…Senin ırz düşmanı Fehim Paşan adamsa, biz de turna kuşuyuz, yavrum."	FPK	(BO5, 87)
Nankör	RASİM BABA – […] Her tıraş ettiğinde kaç kuruş alıyorsun, nankör? […]	FPK	(BO5, 87)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Bataklık faresi	ARİF – […] "Gülmeeeee, bataklık faresi. […]	FPK	(BO5, 88)
Allahsız hürriyetçiler	AZİZ – "Allahsız hürriyetçilerin."	FPK	(BO5, 88)
Namertler	RASİM BABA – *(Yalvarır.)* Yalnız kavgayı anlatın bre namertler.	FPK	(BO5, 89)
Kılkuyruklar Moruk	D. OSMAN – Geri basın kılkuyruklar. Yoluma çıkanı ezer geçerim. […] Az önce kim miyavladı burada? *(Pertev Bey'e)* Sen söyle moruk.	FPK	(BO5, 90)
Yorgun levrek Dikine solucan	D. OSMAN – Anlaşılmıştır. *(Aziz'e)* Sen söyle yorgun levrek! *(Zavallı Aziz iki yanına acıklı acıklı bakar.)* Haydaaa. Bu da dilsiz. *(Arif'e)* Sen konuş dikine solucan! Kim havladı diyorum?	FPK	(BO5, 91)
Oğlum **Tosunum** Aslanım	RASİM BABA – Bak oğlum, tosunum, aslanım…	FPK	(BO5, 91)
Temiz yürekli vatan evladı	D. OSMAN - […] Sen darphane gibi çil para bas, benim gibi temiz yürekli bir vatan evladı boş kursakla gezsin. […]	FPK	(BO5, 91)
Çıtkırıldım Tarçın Bey	YUSUF – […] Ben çıtkırıldım Tarcın Bey değil miyim? […]	FPK	(BO5, 93)
Efendi amca Şeker oğlum Efendim Nanemolla	YUSUF – […] Allah ömürler versin efendi amca. Siz nasılsınız acaba; peder bey nasıl? *(Sağa geçer.)* Ben iyiyim şeker oğlum ama pederi sorma, geçen yıl göçtü. *(Sola geçer.)* Göçtü mü? Ne yana göçtü efendim? […] *(Sola geçer.)* Şimdi bu nanemollanın boğazını sıkacağım. Babam vefat etti yahu vefat. […]	FPK	(BO5, 93)
Yedibela Rasim Dümbelek	RASİM BABA – […] Beni görünce bütün konak, "Vay Yedibela Rasim gelmiş" diye ayağa kalkacaktır, dümbelek, göreceksin. […]	FPK	(BO5

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kasımpaşalı Çıplak Rasim Üsküdarlı Çamur Rasim Eyüplü Deve Rasim	NURİ BEY – Kasımpaşalı Çıplak Rasim olmasın? AYVAZ – A-ah. NURİ BEY – Öyleyse Üsküdarlı Çamur Rasim'dir. AYVAZ – A-Ah. NURİ BEY – Anladım, Eyüplü Deve Rasim. AYVAZ – A-Ah. NURİ BEY – Ulan, Yedibela Rasim değil ya bu?	FPK	(BO5, 95)
Şerefsiz[1] **Kerata**	FEHİM PAŞA – *(Gülmektedir.)* Yaşa be Ömer! Bayıldım şerefsizim. Gözüme girdin kerata.	FPK	(BO5, 97)
Hergele	FEHİM PAŞA – Aferin ulan hergele.	FPK	(BO5, 97)
İtoğlu itler Deli bunak Deyyus **Teres**	FEHİM PAŞA – Seviyorum şu itoğlu itleri be Nuri. Sevegelmişim. Deli Suat Paşa da seviyormuş halkı. *(Birlikte gülerler.)* Ulan deli bunak! […] Onca adam besliyorsun kapında, bir gün olsun seyisle, aşçınla, arabacınla, bahçıvanınla, kapıcınla dertleştin mi deyyus? Adlarını bilir misin teres? […]	FPK	(BO5, 97)
Sersem	NURİ BEY – *(Kısık)* Öyle mi denir, sersem?	FPK	(BO5, 99)
Ayı	FEHİM PAŞA – Emrediyor ne demek, ayı?	FPK	(BO5, 99)
Mankafa	FEHİM PAŞA – *(Yerinden fırlar.)* Ulan mankafa… […]	FPK	(BO5, 99)
Hayatım	H.EFENDİ – At hayatım at. İçin açılır.	FPK	(BO5, 101)
Köpoğlusu	FEHİM PAŞA – Ulan Nuri, yaktın beni köpoğlusu.	FPK	(BO5, 102)
Beceriksiz	FEHİM PAŞA – Gizli saklı ne yapsak haremdekiler duyuyor. Daha ne olsun beceriksiz!.. […]	FPK	(BO5, 102)

[1] "Şerefsizim" kalıbıyla.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Zıpçıktı	FEHİM PAŞA – Kim bu zıpçıktı?	FPK	(BO5, 102)
Şaşkın	FEHİM PAŞA – Karagöz mü oynatıyor bu şaşkın?	FPK	(BO5, 103)
Zirzoplar	RASİM BABA- Ulan zirzoplar, benim oğlum halis erkek olsa, ortaoyunu oynuyorum diye yaşmak takıp kırıtır mı? […]	FPK	(BO5, 105)
Kol çengi	H. EFENDİ – Ayol bu oğlan bir kol çengi.	FPK	(BO5, 108)
Çulsuz hayalci	MİHRİBAN – Aman baba… Ha yeni aldığın doru atı beğenmişim, ha bu çulsuz hayalciyi? […]	FPK	(BO5, 108)
Deli teres Serseriler	FEHİM PAŞA – Ulan deli teres, seni bitirmezsem bana da Fehim Paşa demesinler. Topunu temizleyeceğim bu serserilerin. […]	FPK	(BO5, 109)
Hürriyete vurgun deliler	ANLATICI – […] Ferhat'ın Şirin'e vurulduğu gibi / hürriyete vurgun deliler / dalga dalga ayaklanıyorlardı […]	FPK	(BO5, 109)
Habis	1. HALAYIK – *(Pişekâr)* Şirin Hanım'ı yoluyla yordamıyla istedik ama babası olacak habis vermedi. […]	FPK	(BO5, 110)
Kaltak	FEHİM PAŞA – *(Artık dayanamaz)* Yeter kaltak!	FPK	(BO5, 112)
Reziller	FEHİM PAŞA – Oyun ha? *(Hepsine)* Toz olun reziller! […]	FPK	(BO5, 112)
Eşek şeyler	H. EFENDİ - - ne eşek şeyler. Onlara kızıp bizi azarlıyorsun.	FPK	(BO5, 112)
Muşmulalar	D. OSMAN – Topunuza merhaba, muşmulalar. Haydi payımı uçlan da gidelim babalık.	FPK	(BO5, 114)
Muhteremler	RASİM BABA – Haaa, benim oğlum Fehim Paşa'nın kabadayılarındandır. Değil mi muhteremler?	FPK	(BO5, 114)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kardeş	YUSUF – […] Asıl sen bağışla kardeş.	FPK	(BO5, 114)
Lepiska saçlı Çerkez kızı Rugan derili Sudan dilberi Çekik gözlü Rum güzeli	AZİZ – Lepisa saçlı Çerkez kızı mı? YUSUF – I-ıh. ARİF – Rugan derili Sudan dilberi mi? YUSUF – I-ıh. Aziz – Çekik gözlü Rum güzeli mi? YUSUF – I-ıh.	FPK	(BO5, 114)
Babalık **Babayiğit** Sevda böceği	D. OSMAN – […] Ulan babalık. Beni paralayacak babayiğit bu muydu? Bu sevda böceği mi kıracaktı benim kolumu, bacağımı, çat diye, ha? […]	FPK	(BO5, 116)
Avanak çelebi	D. OSMAN – Babalık, ben şimdi bu avanak çelebiye bir Yedibela Rasim şamarı vursam, ne olur bilir misin?	FPK	(BO5, 117)
İki gözüm sultanım	PERTEV BEY – Karasevda demek, iki gözüm sultanım, adak mumu gibi yana yana eriyip bitmek demektir.	FPK	(BO5, 117)
Kadayıfçı Ahmet Ağa'nın karasevdalı kızı	AZİZ – Pekii, kadayıfçı Ahmet Ağa'nın karasevdalı kızı ne yapardı, Arif?	FPK	(BO5, 118)
(Bir adın ardından) **beyamca**	ARİF – Pertev Beyamca.	FPK	(BO5, 119)
Avanaklar	NURİ BEY – Siz delirdiniz mi, avanaklar?	FPK	(BO5, 125)
Köpekler Rezil herifler Topal kabadayı eskisi Çalgıcı	FEHİM PAŞA – Ulan haddini bilmez köpekler. Ulan boğulacağım. Ulan rezil herifler. […] Yahu bir topal kabadayı eskisi, almış yanına bir çalgıcıyı, Fehim Paşa'dan kız istemeye geliyor. […]	FPK	(BO5, 125)
Hödükler	FEHİM PAŞA – Bırak beni, yetiş şu hödüklere. […]	FPK	(BO5, 125)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Salak Silme salak	ARİF – Bu çocuk salak, Aziz. AZİZ – Haklısın arif. Silme salak.	FPK	(BO5, 126)
Düttürük	PERTEV BEY – […] Ne oldu diye sor, ondan sonra ulu, düttürük.	FPK	(BO5, 127)
Vicdansızlar	ANLATICI – […] *(Sahne kuruculara)* Çabuk, çabuk, çabuk. Yusuf'a canla başla hizmet ediyordunuz, vicdansızlar. Haydi, haydi, haydi.	FPK	(BO5, 131)
Sokak köpeği	MİHRİBAN – […] Sen git kendi dengine kuyruk salla, sokak köpeği.	FPK	(BO5, 133)
Zevzek	FEHİM PAŞA – […] Uç, Nuri'yi yolla buraya, zevzek. […]	FPK	(BO5, 134)
Sarsak Yusuf	ANLATICI – […] Sarsak Yusuf bir çıktı ortaya, beni rezil etti, oyunu çorba etti, paşayı deli etti. […]	FPK	(BO5, 135)
Deli	PERTEV BEY – […] Aman Osman oğlum, deliye göz kulak ol.	FPK	(BO5, 136)
Körpe delikanlı	RASİM BABA – […] Ben de vurduydum. Ama kurban olayım söyle, bu körpe delikanlıyı vurunca için sızlamayacak mı? […]	FPK	(BO5, 138)
Namussuz	ÖMER – Ah namussuz.	FPK	(BO5, 139)
Curnalcının çomarı Turna kuşu Bataklık faresi	AZİZ – Namussuz sensin. ARİF – Curnalcının çomarı. AZİZ – Senin Fehim Paşan adamsa… ARİF – Biz de turna kuşuyuz. […] AZİZ – Gülmeee, bataklık faresi.	FPK	(BO5, 140)
Akıntı çağanozları	PERTEV BEY – […] Duymadın mı? Bu akıntı çağanozları, konaktakileri de azdırmaya başlamışlar. Aşçı, karnım sancıyor demiş, yatmış. […]	FPK	(BO5, 142)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Gaddar	HADİ BEY – […] O gaddarı bitirmekle davaya büyük yardımınız dokundu. […]	FPK	(BO5, 143)
(Bir adın ardından) iti	D. SUAT PAŞA – […] Bu Ömer iti sana nasıl bulaştı, sen ne dedin? […]	FPK	(BO5, 145)
Kıtıpiyos oyuncunun biri	FEHİM PAŞA – Haydi canım sen de. Bu çocuk kıtıpiyos oyuncunun biri yahu.	FPK	(BO5, 148)
Kof herif	FEHİM PAŞA – […] Onu da beceremedikten sonra. Haydi topla kuyruğunu, kof herif sende.	FPK	(BO5, 149)
Miskin	FEHİM PAŞA – Söyle miskin, bu ne iştir, ne oluyor, nedir bu? […]	FPK	(BO5, 150)
Sersem tavuklar	FEHİM PAŞA – […] Bunlar öyle Yusuf gibi "Mihribaaaan!" diye bağırmazlar. *(Fıkırdama)* Bunlar Mihriban'ı istemezler. "Kahrolsun istibdat" diye bağıracaklar, başımı isteyecekler. *(Fıkırdama durur.)* Yaaaa, sersem tavuklar.	FPK	(BO5, 152)
Rüküş karılar Kaknem kızlar	H. EFENDİ – Aaaa, ben hiç vermem o zaman. Bize inat, o rüküş karıyla o kaknem kızları eğlendirecek ha? Vallahi vermem.	FPK	(BO5, 153)
Çelimsiz oğlan	H. EFENDİ – O çelimsiz oğlan?	FPK	(BO5, 153)
Yiğit (oğlum) Kahraman (oğlum) Cingöz oğlum	D. SUAT PAŞA – […] Bu yiğit, bu kahraman, bu cingöz oğlum ne yapmış, biliyor musun?	FPK	(BO5, 154)
Çopur Hasan	FEHİM PAŞA – Çopur Hasan niye kaçtı peki?	FPK	(BO5, 157)
Terbiyesizler	H. EFENDİ – Aa terbiyesizler.	FPK	(BO5, 158)
Hürriyet kahramanı	RASİM BABA – Ne diyorsun Yusuf? Dönülmez bir yoldasın artık, öyle canının istediği gibi davranamazsın, hürriyet kahramanısın sen, oğlum!	FPK	(BO5, 160)
İblis	NURİ BEY – […] Ben de hürriyetçiydim efendim ama iblis, hiçbirimize göz açtırmadı ki.	FPK	(BO5, 162)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Gönül adamı Hayalci Kahveci Topal Rasim'in haddini bilmez oğlu	YUSUF – […] Gönül adamıyım ben paşam, hayalciyim, kahveci Topal Rasim'in haddini bilmez oğluyum, başkaca bir gücüm, özelliğim yoktur. […]	FPK	(BO5, 163)
Şivekâr	H. EFENDİ – Şivekâr, terbiyesizlik etme, kötü yaparım.	FPK	(BO5, 164)
(Bir adın ardından) teresi Halk kahramanı	D. SUAT PAŞA – İhsan Bey oğlum, pek özlü konuştun, aferin, beğendim. Şu anda aramızda Fehim Paşa teresi ile boğuşmuş, onu dize getirmiş bir halk kahramanı var. […]	FPK	(BO5, 166)
Bilekli (oğlum) Yürekli (oğlum) Babayiğit oğlum	RASİM BABA – Hey benim bilekli, yürekli, babayiğit oğlum.	FPK	(BO5, 167)
Nanemolla Tarçınizade çıtkırıldım bey Zenne	RASİM BABA – *(Yusuf'un yakasına yapışmıştır.)* Söyle ulan nanemolla, ulan Tarçınizade çıtkırıldım bey, ulan zenne, niye yaptın bu deliliği, ha? Niye madara ettin kendi kendini? Söyle!	FPK	(BO5, 168)
Kabadayı bozuntusu	ÖMER – Öt bakalım kabadayı bozuntusu.	FPK	(BO5, 168)
Turna kuşu	RASİM BABA – Konuş, turna kuşu. […]	FPK	(BO5, 168)
Hürriyet kahramanı deli Yusuf	YUSUF – […] Hürriyet kahramanı deli Yusuf'u görmek için halk akın akın buraya gelecektir. […]	FPK	(BO5, 169)
Yengem	ANLATICI – Afedersin, bu yengem mi?	ROT	(BO5, 174)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Nankör	MAHMURE – Nankör!..	ROT	(BO5, 174)
Sünepe, Pısırık, Mıymıntı adam	MAHMURE – […] Elinden tutup da işe yerleştirdiğin o sünepe, o mıymıntı, o pısırık adam, bir kadeh içti mi, kızına ne hakaretler yağdırıyor![1]	ROT	(BO5, 175)
Yezit oğlan	MAHMURE – […] Bu yezit oğlan, her akşam Kızılay Meydanı'na gidiyor.	ROT	(BO5, 175)
Terbiyesizler Beceriksiz	MAHMURE – […] Aa, terbiyesizler. En terbiyesizi de bizimki. Evde yumurta pişirmesini bilmeyen beceriksiz, sokağa çıkınca devleti idare etmeye kalkışıyor. […]	ROT	(BO5, 175)
Valide hanım	ORHAN – […] Ne haber valide hanım?	ROT	(BO5, 177)
Şerefsiz[2]	VAKIF – Sen dinle bari, yoksa çatlayacağım şerefsizim.	ROT	(BO5, 177)
Curcuna Lahana Aşifte İşkembe Çalçene Kaynana Terazi	Koro/Dans // İtiş, kakış, yaygara, / Bir acayip manzara, / Bin bir türlü numara, / Tarih bir curcunadır. // Geçmiş ile gelecek, / İç içe yan yanadır, / Kat kattır yaprakları, / Tarih bir lahanadır. // Bir eli oynaştayken, / Bir eli de iştedir, / Herkes tetik durmalı, / Tarih bir aşiftedir. // Canı çeker ne görse, / Geleceğe gebedir, / Öğütür taşı bile, / Tarih bir işkembedir. // Kül yutmuyor velakin, / Bilmem kaç bin senedir, / Sır da tutmuyor hain, / Tarih bir çalçenedir. // Dün banaydı cilvesi, / Yarın belki sanadır, / Gelmez açık vermeye, / Tarih bir kaynanadır. // Burada biter latife, / Şu sözümüz ciddidir, / Hepimizi tartıyor, / Tarih bir terazidir.[3]	ROT	(BO5, 178-179)

[1] Oyunun devamında aynı kalıpla başka bir oyun kişisi (Vakıf) tarafından da kullanıldığı görülür. (ROT/BO5, 188)

[2] "Şerefsizim" kalıbıyla.

[3] Burada kullanılan adlandırmalar kişilere yönelik olmamakla birlikte Özakman'ın adlandırma anlayışının güçlü örnekleri arasında olmaları ve bütünlüklü bir yapı içerisinde yer alması bakımından yer verdim.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Dilberim	VAKIF – Sefa bulduk dilberim.	ROT	(BO5, 184)
Aptal Şapşal	VAKIF – […] İki sayfa daha okuyup da öyle uyusana a aptal! Şimdi neler olacak, hepsini bilir, merakta kalmazdın a şapşal!	ROT	(BO5, 185)
Dilber karıcığım	VAKIF – […] *(Sarılır.)* Benim dilber karıcığım. […]	ROT	(BO5, 185)
Gariban Osmanlılar	VAKIF – Çünkü tarihin gidişini değiştirebilirim. Gariban Osmanlıları kurtarabilirim. Kurtaracağım da. […]	ROT	(BO5, 188)
Efendi hazretleri	HÜSAMETTİN – *(Aşırı saygıyla geri çekilir.)* Kerem edin efendi hazretleri. Artık bize, sizin mertebenizde olan birinin arkasından yürümek yaraşır.	ROT	(BO5, 191)
Melek oğlum	MAHMURE – Sana ne oluyor a melek oğlum? […]	ROT	(BO5, 192)
Yaman Pezevenk	ABDÜLAZİZ – (Gülerek) Bre Vehbi, yamansın vesselam. Çok güzel taklit ettin pezevengi.	ROT	(BO5, 192)
Köftehor	ABDÜLAZİZ – *(Keyifle)* Bak köftehora! Biz seni korumaz mıyız?	ROT	(BO5, 192)
Rezil Frenkler	VEHBİ M. – […] Gördüm ki bu rezil Frenkler, bizden fersah fersah ileriler. […]	ROT	(BO5, 192)
Çok maskara adem	ABDÜLAZİZ – *(Gülerek)* Gözün kör olmasın Vehbi, çok makara ademsin!	ROT	(BO5, 193)
(Bir adın ardından) **Kulunuz**	1. GÖREVLİ – Efendimiz! Valide sultan Hazretleri, Hüsamettin Bey kulunuzla damadını huzura almanızı dilerler. […]	ROT	(BO5, 193)
Hünkârım	VEHBİ M. – Müsaadenizle, hünkârım.	ROT	(BO5, 193)
Herif	ABDÜLAZİZ – Höt! Kımıldama, paralarım! Cevap ver, ne demek istiyor bu herif?	ROT	(BO5, 194)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Şom ağızlı deyyus	ABDÜLAZİZ – *(Vakıf'a)* Sebepsiz yere bizi çalyaka tahttan mı indirecekler demek istiyorsun, şom ağızlı deyyus?	ROT	(BO5, 195)
Uğursuz suratlı münafik	ABDÜLAZİZ – Sebep ne, uğursuz suratlı münafık?	ROT	(BO5, 195)
Alçak	ABDÜLAZİZ – Kes, alçak! Atalarım, Viyana kapılarına Kanun-u Esasi gücüyle mi dayandılar?	ROT	(BO5, 195)
Frenk mukallidi Mankafa	ABDÜLAZİZ – Birkaç Frenk mukallidi istiyor diye, beş yüz yıllık düzen değiştirilir mi mankafa?	ROT	(BO5, 195)
Salak Budala Şaşkın Cennet öküzü Divane Balkabağı Beyinsizler	ABDÜLAZİZ – Halkın istemediği hürriyeti, halka zorla vermek, zulüm değil midir, salak? Üç-beş sersem, bizim kurduğumuz donanmayı, bizim getirttiğimiz silahları, bize karşı kullanıp da bizi devirecek ha? Haydi oradan budala! Bunlar Mithat Paşa'nın ham hayalleri, sarhoşluk hezeyanları! Bak Hüsamettin! Dedikoduları duya işite, bu şaşkının aklı çürümüş. Allah şifa versin! Ama bre cennet öküzü, sen hangi akla hizmet, bu divaneyi peşine takıp da buraya getirirsin? Bir daha gözüme görünme, balkabağı! Haydi, defolun beyinsizler! […]	ROT	(BO5, 195)
Benimki Sizinki	ANLATICI – […] *(Mahmure girer.)* aman yavrum. Benimki geldi. *(Vakıf da, elinde kitap, sarsılmış girer.)* Sizinki de geldi.	ROT	(BO5, 197)
Üstadım	2. HÜR – Boşuna ısrar ediyorsunuz üstadım. Buradan çıkamazsınız.	ROT	(BO5, 200)
Terbiyesiz	VAKIF – Öyleyse bu terbiyesiz, kitapla birlikte annesini de getirsin.	ROT	(BO5, 200)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Namussuz Bozguncu Bok Hürriyet düşmanı Hain	2. HÜR.- Niyetin ne? *(Vakıf da korkuyla ayağa kalkar.)* 1. HÜR. – Maneviyatımızı bozmak mı? 2. HÜR. – Namussuz! 1. HÜR. – Bozguncu. 3. HÜR. – Bok! *(Vakıf'ı ortalarına alıp dövmeye başlarlar.)* VAKIF – Durun! Yapmayın! Benim ne günahım var? Mahmure, imdat!.. *(Sesi kesilir. Açılırlar, Vakıf yerde yatmaktadır.)* 2. HÜR. – Hürriyet düşmanı! 1. HÜR. – Hain!	ROT	(BO5, 202)
Şaşkın yazar	ANLATICI – Elâlem bir padişahtan üç oyun çıkarırken, bu şaşkın yazar, bir oyuna üç padişah koymuş. Düpedüz israf! […]	ROT	(BO5, 203)
Keramet sahibi bir zat	2. GÖREVLİ – Vakıf adında birini görmenizi diliyorlar. Keramet sahibi bir zatmış. […]	ROT	(BO5, 204)
Zavallı Saf bir adam Meczup	KAPOLYON – Yooo! Bu, zavallı, saf bir adam. Bir meczup. Geleceği gördüğünü iddia ediyor. […]		
Manyak	KAPOLYON – [Vakıf'a] Siz bir manyaksınız!	ROT	(BO5, 206)
Hain Medeniyet düşmanı namussuz Madrabazlar Hokkabazlar Hacıyatmazlar	MURAT EF. – […] Seni kim görevlendirdi, hain? Beni engellemek için aklımı karıştırmak, sinirlerimi bozmak istiyorsun, değil mi, medeniyet düşmanı namussuz? Ama ne yaparsanız yapın, yenilmeyeceğim! *(Bırakır. Vakıf yere yığılır, kalır.)* Hepinizi böyle yere sereceğim! *(Bağırarak çıkar.)* Madrabazlar! Hokkabazlar! Hacıyatmazlar! *(Kısa bir sessizlik.)*	ROT	(BO5, 207)
Acemi cinci	HÜSAMETTİN – […] Acemi cinci! Topladın cinleri, şimdi de dağıtamıyorsun! […]	ROT	(BO5, 208)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kuş beyinli Dangalak Allah'ın safdili Zevzek	H. AVNİ PAŞA – Ulan kuş beyinli! Zırvalarınla Abdülaziz'in adamlarını kuşkulandırdın. Hareketi, bu yüzden bir gün öne almak zorunda kaldım. İki ayağımızı bir pabuca soktun, dangalak! Murat Efendi'nin de yüreğini hoplatmışsın! […] Kim musallat etti seni başımıza, Allah'ın safdili, ha? […] Götürün bu zevzeği, uygun bir yere kapatın, iş bitene kadar ayak atında dolaşmasın! Haydi	ROT	(BO5, 210)
Molla Avanak balıklar Aptal	H. AVNİ PAŞA – […] Gel! Ulan molla, ben her oltaya gelecek avanak balıklardan değilim. Fakat o kadar aptalsın ki, belki bir şeyler malum oluyordur sana. Biraz aç şu son lafını!	ROT	(BO5, 211)
Hergele	H. AVNİ PAŞA – Benim gibi bir adamı kimin, nerde, ne zaman öldüreceği, teferruat mıdır hergele? […]	ROT	(BO5, 211)
Mendebur	H. AVNİ PAŞA – Götürün! Zincire vurun bu mendeburu!	ROT	(BO5, 211)
Efendi hazretleri	HÜSAMETTİN – *(Pek saygılı)* Nasılsınız efendi hazretleri?	ROT	(BO5, 212)
Şaşkoloz	ANLATICI – Bu şaşkoloz da, her günü arife, ertesi günü bayram sanıyor.	ROT	(BO5, 216)
Sultanım Ruhum	VAKIF – Mahmurem, sultanım, ruhum!	ROT	(BO5, 217)
Tarihin elçisi	VAKIF – Kızmayın efendim. Ben tarihin elçisiyim. Elçiye zeval olmaz.	ROT	(BO5, 222)
Kerata	MİTHAT P. – Şimdi sana iki sorum var, kerata.	ROT	(BO5, 222)
Ukala	MİTHAT P. – Kes! Ukala! Yani bu milleti benden daha mı iyi tanıyorsun?	ROT	(BO5, 222)
Televizyon çocuğu	VAKIF – Ağzını hayra aç, televizyon çocuğu!	ROT	(BO5, 226)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Pis herif	1. HÜR. – Ne diyor… 3. HÜR. – pis… 2. HÜR. – herif?	ROT	(BO5, 228)
Namussuz Hain Hürriyet düşmanı	HÜRRİYETÇİLER – *(Saldırırlar)* Namussuz! Hain! Hürriyet düşmanı!...	ROT	(BO5, 229)
Meleğim	VAKIF – Ah Mahmurem! Meleğim! Demek beni bağışladın!	ROT	(BO5, 229)
Şekerparem	VAKIF – *(Sarhoşlamıştır.)* Sineme gel, şekerparem!	ROT	(BO5, 234)
Köylü	MAHMURE – A! A! A! Köylü. Bırak şunu! Abuk sabuk konuşup yine sinirlerimi bozmasın!	ROT	(BO5, 236)
Dilber karıcığım Şekerparem	VAKIF – Gel benim dilber karıcığım, şekerparem, gel.	ROT	(BO5, 236)
Kabakulak Sığırcık Devekuşu Kuşbeyinliler Tavuskuşu	İT HURŞİT – *(Dayanamaz, gürler.)* Yeter! *(Kadın devam eder.)* Yeter be! *(Kadın susar. Adamlarına)* Kanto mu söylüyor bu kadın, doğum mu yapıyor? "Bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kabakulak hanginizdi? Bu sığırcığın, kuşlukla ne ilgisi var ulan, kuşpalazına yakalanmış gibi ötmekten başka? Başkalarının dükkânında Peruzlar, Amelyalar, Safinazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak? O saat batarım be! Toz olun kuşbeyinliler! *(Nara atar.)* Ayyyyt! *(Adamlar kaçarlar.)* Sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu, başka kümese uç!	BŞO	(BO5, 242)
Güzel hanımlar Zarif beyler	ANLATICI – […] Şimdi güzel hanımlar, zarif beyler, kameralarımızı Galata Zaptiye amirliğine çeviriyoruz. […]	BŞO	(BO5, 243)
Teres	RECEP – *(Anlatıcıya)* Defol teres!	BŞO	(BO5, 243)
Hayvanoğlu hayvan	RECEP – Ben anlatamam çünkü kimim, neyim, ne iş tutarım ha, heyvanoğlu heyvan?[…]	BŞO	(BO5, 243)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Köftehor	RECEP – […] Koyverin bre kâtip Müştak Efendi'yi, gelsin köftehor, mühim işimiz vardır. […]	BŞO	(BO5, 243)
Alaturka tuluatçı	ANLATICI – *(Ters kulisten girer.)* Böyle alaturka bir tuluatçıyla oynamazdım ama ne yapayım, başka çarem yok! […]	BŞO	(BO5, 245)
Balatlı Gülbeden Pasaklı Despina Altındiş Nurten	SUMRU – Bu Balatlı Gülbeden KUMRU – Bu pasaklı Despina İKİSİ – Bu da Altındiş Nurten […]	BŞO	(BO5, 245)
Kirloz sokak kedisi Çöplük güzeli Sarhoş mezesi **Aşifte** Şıllık **Kaltak** Çifte kavrulmuş aşk çocuğu	ŞEHNAZ – *(Sesi gelir.)* Evet, bana yakıldı bu oyun. *(Girer.)* Ben Şehnaz. Kirloz sokak kedisi. Çöplük güzeli. Sarhoş mezesi. Aşifte, şıllık, kaltak. Mecburen şen şakrak. Umumi arzu üzerine fingirdek, oynak. Ne anam belli, ne babam. Sizin anlayacağınız çifte kavrulmuş aşk çocuğuyum. […]	BŞO	(BO5, 245-246)
Oyunun ukalası	ŞEHNAZ – Bu oyunun ukalası!	BŞO	(BO5, 246)
Kelek	İT HURŞİT – […] Bu mahallede benim düdüğüm öter! Anladın mı kelek? […]	BŞO	(BO5, 246)
Anam	İT HURŞİT – […] [Şehnaz'a] Yalnızlık çekersen, ben ne güne duruyorum, anam?	BŞO	(BO5, 246)
Akıntı çağanozu	ŞEHNAZ – Yürüyüşünü sevsinler, akıntı çağanozu!	BŞO	(BO5, 247)
Kerata	RECEP – *(Yerini alır.)* Koy verin bre İt Hurşit'i, gelsin kerata! Kimi gammazlayacaksa gammazlasın. […]	BŞO	(BO5, 249)
Üç beş yelloz kız	İT HURŞİT – Evet efendim! Duyduğuma göre, yine üç-beş yelloz kızı toplamış başına, temiz Osmanlı erkeklerini baştan çıkarıyor.	BŞO	(BO5, 250)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Köftehorlar	RECEP – […] Surpik Madamanın pansiyonunu basacağız. Parolayı öğrenin, köftehorlar!	BŞO	(BO5, 250)
Huysuz Hırçın Telaşçı	SURPİK – Ağnadım Cavidan Beyciğim. Şu halde Sumru olmaz, biloorsunuz, huysuzdur. Kumru olmaz, biloorsunuz, hırçındır. Despina hiç olmaz, biloorsunuz, telaşçıdır. […]	BŞO	(BO5, 252)
İki gözüm	CAVİDAN – Metin olun iki gözüm.	BŞO	(BO5, 252)
Beyamca	ŞEHNAZ – Haydi beyamca, sen bir yok ol bakalım.	BŞO	(BO5, 253)
Her derde deva Keyfe cila Ruha şifa	SURPİK – İşte her derde deva, keyfe cila, ruha şifa kızım Şehnaz. Bu da Müştak Bey'dir.	BŞO	(BO5, 253)
Deli	SURPİK – […] *(Şehnaz'a)* Ka delisin? […]	BŞO	(BO5, 253)
Sevda kuşları	SURPİK – […] *(Sumru, tepsiyle girer, tepsiyi sehpaya bırakır.)* Sevda kuşlarım, suyunuz ve yeminiz de gelmiştir. […]	BŞO	(BO5, 254)
İkiyüzlü herif Herif-i naşerif Pis zampara	RECEP – […] Sende hiç ar, haya, namus, şeref yok mudur? Utanmıyor musun? İkiyüzlü herif? Herif-i naşerif! Ben daha bu sabah sana yaramazlığa bulaşmayasın dememiş miydim? Tuuuu pis zampare! […][1]	BŞO	(BO5, 257)
Şıllık Yelloz Şırfıntı Aşifte Sürtük Yosma	RECEP – […] Madama, sen nezarethaneye! *(Şehnaz'a)* Sen de şıllık! *(Smru'ya)* Sen de yelloz! *(Kumru'ya)* Sen de şırfıntı! *(Ötekilere, sırayla)* Sen de aşifte! Sen de sürtük! Sen de yosma! Yallah! […]	BŞO	(Bo5, 257)

[1] Buradaki söz kalıbı neredeyse hiç değişmeden oyunun sonunda Dâhiliye Nazırı tarafından da, bu kez Recep Efendi için kullanılır.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Malumeler	RECEP - …Seni bir daha bu malumelerle görürsem, vallahilazim Sinop Kal'asana sürdürttürürüm!	BŞO	(BO5, 258)
Orostopollar	ŞEHNAZ – […] Ne gülüyorsunuz ulan, orostopollar?	BŞO	(BO5, 259)
Babacığım	ŞEHNAZ – Patlamadın ya babacığım! *(Alkışlar, gülüşler.)* Bir kadeh içki verin de havamızı bulalım!	BŞO	(BO5, 261)
Aslanım Civanım Canım	MEHNAZ – *(Saza)* Dur! *(Saz durur. Şehnaz şanodan iner, Müştak'a koşar.)* Aslanım, civanım, canım!!! […]	BŞO	(BO5, 261)
Hırdavatlar	ŞEHNAZ – […] Ulan hırdavatlar! Bu benim sevdalım, analdınız mı? […]	BŞO	(BO5, 262)
Kuzum Namuslu hanımlar	ŞEHNAZ – Kes ulan! *(Sessizlik)* Kuzum Müştakcığım, çıkalım buradan, ayağını öpeyim, beni namuslu hanımların gittiği bir yere götür! […]	BŞO	(BO5, 262)
Rüküş karılar Reziller	RECEP – Kuduracağım vallahilazim! Bre Müştak Efendi, ne işin vardır, bu rüküş karılarla o süslü batakhanede? Hani bir daha görmeyecektin bu rezilleri? […]	BŞO	(BO5, 264)
Salak Kibar	RECEP – O da gelmesin. Salak mıdır bu? SURPİK – Hayır efendim. Kibardır.	BŞO	(BO5, 264)
Smokinli ayı	SURPİK – […] Fakat bu ismokinli ayı, ille ödeyin diye ısrar edince…	BŞO	(BO5, 265)
Karılar	METRDOTEL – […] Zaten hiç gözüm tutmamıştı bu karıları.	BŞO	(BO5, 265)
Fok balığı	SURPİK – Karı senin validendir, fok balığı!	BŞO	(BO5, 265)
Fahişeler	ŞEHNAZ – "Defolun fahişeler!" diye bağırdı.	BŞO	(BO5, 265)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
İbiş	RECEP – *(Müştak'ı gösterir.)* Bu ibiş ne yaptı?	BŞO	(BO5, 265)
Azgın karılar	METRDOTEL – […] Bu azgin karilardan şikâyetçiyim, kendim ve tarumar olan müessesem namina.	BŞO	(BO5, 265)
Anlayışsız ayı	SURPİK – Biz de bu anlayışsız ayıdan şikâyetçiyiz, zatımız ve kadınlık namına.	BŞO	(BO5, 266)
Düttürü Leylalar	RECEP – […] Atın bu düttürü Leylaları, atın nezarethaneye! […]	BŞO	(BO5, 266)
Muhterem	ANLATICI – [Recep efendiye] Yapma muhterem!	BŞO	(BO5, 268)
Garipler	RECEP – Hoppala. [İstanbul'a gemiyle gelen Alman askerlerden için] Bu garipler bilmez Türkçe. Biz niye bilelim Alamanca? […]	BŞO	(BO5, 269)
Bayat kaltak	RECEP – Sen ne anladın bre, bayat kaltak?	BŞO	(BO5, 274)
Koca çapkın	SURPİK – Ah koca çapkın ah! Sonunda sen de ocağımıza ve kucağımıza düştün, ha?	BŞO	(BO5, 274)
Deli	SURPİK – Hiç böyle fırsat kaçırılır mı? Delidir bu?	BŞO	(BO5, 275)
Operetçi	RECEP – […] *(Silkinir.)* Bre operetçi! Gel buraya!	BŞO	(BO5, 275)
Zorba	ANLATICI – Mucize oldu madam, mucize! Oyunu bana bırakıp gitti, zorba.	BŞO	(BO5, 275)
Alafıranga soytarı	RECEP – Elinden geleni ardına koyma, alafıranga soytarı! […]	BŞO	(BO5, 276)
Yavrum	GÜLBEDEN – [Müştak için] Yavrum!	BŞO	(BO5, 277)
Cicim	SUMRU – [Müştak için] Ah cicim!	BŞO	(BO5, 278)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Yılışık karılar Görgüsüz azgınlar	ŞEHNAZ – Yeter ulan! Yılışık karılar! Görgüsüz azgınlar! Ne oluyorsunuz?	BŞO	(BO5, 278)
Alaman bomba	KADIN – *(Bir Almanın koluna yapışır.)* Hey kamarad! Bak, ben, Alaman bomba! […]	BŞO	(BO5, 280)
Dudu dillim	SURPİK – Ah dudu dillim, yine ağzından bal akoor.	BŞO	(BO5, 280)
İt Hurşit Bey	MÜŞTAK - …Ne tavsiye edersiniz, İt Hurşit Bey?	BŞO	(BO5, 281)
Hanso	İT HURŞİT – […] Allah Allah. Bir tane Alaman yok. Nerde bu hansolar?	BŞO	BO5, 282)
Geveze karılar	RECEP – Remezan! Murtaza! Götürün bu geveze karıları! […]	BŞO	(BO5, 284)
Kalpazan	RECEP – Ahlak mektebine. Yürü kalpazan!	BŞO	(BO5, 285)
Fıkırdak Oynak Kaltak	ŞEHNAZ – […] Fıkırdağız, / Oynağız, / Açıkçası / Kaltağız. […]	BŞO	(BO5, 285)
Mazbut Osmanlı erkek-leri	ŞEHNAZ – […] Ey muzbut Osmanlı erkekleri, / Bize göz bile açtırmazken, / Çığlık çığlığa; / ne-den boyun eğdiniz, / Bu orostopolluğa?	BŞO	(BO5, 285)
Rezil	RECEP – […] Haddin var mıdır, rezil? […]	BŞO	(BO5, 288)
Bozguncular İsyankârlar Ahlaksızlar	RECEP – […] Vay bozguncular! Vay isyankârlar! Vay ahlaksızlar vay! Yürüyün!	BŞO	(BO5, 294)
Çürük	RECEP – Sahiden hanım olmuş gibi konuyor bu çürük!	BŞO	(BO5, 294)
Tuhaf insanlar	ŞEHNAZ – Yalnız siz ve biz! *(Erkekleri göste-rir.)* Bu tuhaf insanlar dışarı çıksın1	BŞO	(BO5, 295)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Fıstıklar Şekerpareler Salak	RECEP – Saz niye sustu bre fıstıklar? Niye durdunuz bre şekerpareler? Gelin bakayım şöyle yamacıma. […] Yahu ne salakmışım ben? […]	BŞO	(BO5, 298)
Gerçekten güzel hanımlar Cidden zarif beyler	ŞEHNAZ – […] Gerçekten güzel hanımlar, cidden zarif beyler! Haydi gidin evinize, bakın keyfinize. Müzik!	BŞO	(BO5, 299)
Yakub'un kanlısı Soysuz	K. HASAN – Yakub'un kanlısı yine köye inmiş. *(Küçük gelinin başı önüne düşer.)* Ya bizden birini daha vuracak bu soysuz, ya bu kez biz onu bitireceğiz.	T	(BO6, 197)
Canavar	K. HASAN – […]Yüreğini serin tut gelinim, o canavar bugün kuş olsa uçamaz, kurt olsa kaçamaz. Yakub'un öcünü alacağız.	T	(BO6, 198)
Hayvan[1]	DELİKANLI – […] Ne hayvanım!	T	(BO6, 200)
İtoğlu it Hergele Piç Kahpe dölü Zalim pezevenk Kanlı deyus	K. HASAN – […] Kaçtı itoğlu ti, izi izimize karıştı, birden kayboluverdi, hiçe döndü hergele. Ulan piç, ya yarın, ya öbür gün ama elbet bir gün elime geçeceksin. Ananı ağlatacağım o zaman senin kahpe dölü. Sen Azrail misin zalim pezevenk, kanlı deyus? […]	T	(BO6, 201)
İnsancık	NENE – […] Silahsız bir insancığı kıstırıp öldürmek yiğitlik değildir. […]	T	(BO6, 202)
Kara domuz	YEĞEN – […] Razı gelirsen, dışarıda beklerim, evden çıkınca vururum kara domuzu. Töre de bozulmaz.	T	(BO6, 203)
Cibilliyetsiz	K. HASAN – O cibilliyetsiz senin odanda mı kalacak?	T	(BO6, 204)

[1] "Hayvanım" kalıbıyla.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kanlı katil	K. HASAN – Kanlı katili koynunda sakladığın duyulursa, ne derler?	T	(BO6, 204)
Domuz	B. GELİN – […] Başını nişanlamıştım domuzun ama yazık ki tutturamamışım. […]	T	(BO6, 207)
Kınalı kuzum	NENE – Buyur kınalı kuzum.	T	(BO6, 208)
Ödleğin biris	ZÜHRE – […] Yakub dayımı vurduğuna inanasım gelmiyor. Ödleğin biri. […]	T	(BO6, 208)
Oğlancık	ZÜHRE – Şimdi ben bu oğlancığı kolundan çeke çeke buraya getirsem, ne olur?	T	(BO6, 209)
Babalık	DELİKANLI – […] Dur babalık, itme, kesik başı seyrediyoruz, yapma kardeşim, etme teyzeci-ğim… […]	T	(BO6, 212)
Tombul hanım	DELİKANLI – […] Al sana gözüm, bir tombul hanım daha. […]	T	(BO6, 215)
Kopuk	DELİKANLI – Ne olacak, yatık fesli, ceket omuzda, yumurta topuk, bıçağı kuşağında bir kopuk, birdenbire sahne dalmaz mı?	T	(BO6
Rezil	ZÜHRE – *(Heyecanla)* Kadını vuracak bu rezil!	T	(BO6, 216)
Kancık	B. GELİN – Karışma ana! Hele bu kancığın işini bitireyim, sonra beni töreyi bozdu diye karalayın, alçaklayın! […]	T	(BO6, 217)
Avrat mukallidi oğlan	KIZ – *(Okşayarak)* Demek şu avrat mukallidi oğlanı sevdin ha?	T	(BO6, 217)
İt	K. HASAN – […] Sen git de şu ite bir göz at, bakalım ne yapıyor?	T	(BO6, 218)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Namussuz Namert Köpek Hayvan oğlu hayvan	K. HASAN – […] Bir gün elbet canına tak diyecek namussuzun, "Beni salıverin dışarı" diye yalvaracak. O günü bekliyorum ben. Salıvereceğim namerdi. Eşiği atladığı an, gravvv… Dedem için köpek! Gravvv… […] Hayvan oğlu hayvan! (Hışım gibi çıkar.)	T	(BO6, 218)
Deli	NENE – Deli bu çocuk.	T	(BO6, 220)
Delinin önde gideni	NENE – Delinin önde gideni.	T	(BO6, 220)
Eli kanlı	K. GELİN – Etme nene! O eli kanlının, Zühre'nin eri olmasına bu evde kim razı gelebilir?	T	(BO6, 221)
Domuz oğlan	K. GELİN […] Erimi bitirenin bu domuz oğlan olduğunu bile bile. […]	T	(BO6, 221)
Delişmen oğlan	K. HASAN – […] Muhtar dün ağzımı yokladı. "O delişmen oğlan size sığınmış, doğru mudur?" der.	T	(BO6, 222)
Densiz	ANA – Nasıl baş edeceğiz bu densizlerle?	T	(BO6, 226)
Salak oğlan	ZÜHRE – […] O salak oğlan için yanıp tutuşmaktayım Pırpır. […]	T	(BO6, 228)
Civciv	NENE – Yok razı gelmeyecektin! Senin civcivin o!	T	(BO6, 230)
Kısır karı Kız kurusu	HALA – […] Şu kısır karıyla şu kız kurusu beni de çıldırttı. […]	T	(BO6, 231)
Eşek oğlan	NENE – Eşek oğlan! Hepimizi kuru ot gibi yaktı gitti. […]	T	(BO6, 234)
Deli Soysuz Namussuz	KIZ – Sahiden deli bu! Soysuz! Namussuz! […]	T	(BO6, 236)
Ayı	NENE – […] Ben ayıya kız vermem diye köpürdüydü. Oysa o ayıya vurgundum ben.	T	(BO6, 237)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Dağ gibi bir babayiğit Erkeğin hası Gönlümün sultanı	NENE – […] Bana sorarsan dağ gibi bir babayiğitti, erkeğin hasıydı, gönlümün sultanıydı. […]	T	(BO6, 237)
Soysuz İt Kahpe dölü	NENE – […] Bu oğlan da senin için soysuzdur, ittir, kahpe dölüdür ama Zühre için öyle değildir.	T	(BO6, 238)
Canımın çekirdeği oğlum	NENE – […] Ya yanlış anladımsa, hey benim canımın çekirdeği oğlum! […]	T	(BO6, 240)
Kınalı kuzum	NENE – […] Hey benim kınalı kuzum, gitmektesin. […]	T	(BO6, 241)
Masal çağının medyası Bey'in köydeki gözü kulağı Kara Ağa'nın kılkuyruk oğlu Dilini tutamaz yaramaz	ÇIĞIRTKAN – […] Masal çağının medyasıyım! […] Bu Kara Ağa! *(Fısıltıyla)* Bey'in köydeki gözü kulağı! […] Bu da Kara Ağa'nın kılkuyruk oğlu. […] Bu Delioğlan'ın arkadaşı, sırdaşı Zıpçıktı! Dilini tutamaz bir yaramaz. […]	D	(BO2, 52)
Salak	ÇİRKİN – […] Salak işte	D	(BO2, 55)
Ukala köpek	DELİOĞLAN – Sus diyorum ukala köpek!	D	(BO2, 60)
Pis bir herif	DELİOĞLAN – Pis bir herif işte.	D	(BO2, 65)
Zalim	DELİOĞLAN – Bu sözlerin benden çıktığını duyarsa anamı ağlatır bu zalim.	D	(BO2, 66)
Avanak	ZIPÇIKTI – *(Bağırır.)* Yürü avanak!	D	(BO2, 69)
Ahlaksız	DELİOĞLAN – *(Tekme vurur.)* Defol ahlaksız!	D	(BO2, 69)
Aptal	BALKIZ – Ne diyor? DELİOĞLAN – Aptal diyor!	D	(BO2, 69)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kınalı kuzum Canım Tomurcuğum Birtanem Dağ çileğim Küheylanım	DELİOĞLAN – Kınalı kuzum! BALKIZ – Canım! DELİOĞLAN – Tomurcuğum! BALKIZ – Birtanem! DELİOĞLAN – Dağ çileğim! BALKIZ – Küheylanım! DELİOĞLAN – Seni seviyorum! BALKIZ – Ben de!	D	(BO2, 71)
Çiçeğim Ceylanım Bebeğim Sülünüm Sincabım İpeğim Aşkım Canımın çekirdeği Kuzum Gözümün bebeği Serçem Alabalığım Çiğdemim Yavrum Kırlangıcım Özlemim	DELİOĞLAN – çiçeğim ceylanım bebeğim / Sülünüm sincabım ipeğim // aşkım canımın çekirdeği / kuzum gözümün bebeği // serçem alabalığım çiğdemim / yavrum kırlangıcım özlemim // çiçeğim ceylanım bebeğim / sülünüm sincabım ipeğim.	D	(BO2, 72)
Mendebur	BEY – Kes mendebur!	D	(BO2, 73)
Gerzek	ZIPÇIKTI – Yürü gerzek!	D	(BO2, 80)
Özel geri zekâ	ZIPÇIKTI – […] Yürü özel geri zekâ! […]	D	(BO2, 90)
Korkak Bencil Vurdumduymaz	BALKIZ – […] Korkak! Bencil! Vurdumduymaz! […]	D	(BO2, 90)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Rezil	BALKIZ – […] Tamam, götür beni o rezile!	D	(BO2, 92)
Gelinciğim	DELİOĞLAN – [Balkız'a] Gelinciğim…	D	(BO2, 93)
Civcivim Hain Definem Aptalım Canımın canı (Kara Ağa'nın) sümüklü oğlu	DELİOĞLAN – Civcivim! BALKIZ – Ah hain! DELİOĞLAN – Definem! BALKIZ – Ah aptalım! DELİOĞLAN – Canımın canı! BALKIZ – Çirkin gelmese, ben gelecektim zaten. Kara Ağa, sana büsbütün kütüğümü sanmış. Hemen babama sokulup beni sümüklü oğluna istemiş.	D	(BO2, 93)
(Kara Ağa'nın) gebeş oğlu	DELİOĞLAN – […] Şimdi ben bu fırsatçı Kara Ağa'yla gebeş oğlunu parçalamaz mıyım?	D	(BO2, 93)
Salaklar	BALKIZ – Bırak o salakları, onları ben bile parçalarım. […]	D	(BO2, 94)
Hain	BALKIZ – […] Beni orda soğanın cücüğü gibi bırakıp tüydün, hain.	D	(BO2, 94)
Canımcığım	DELİOĞLAN – Bak canımcığım…	D	(BO2, 94)
İtoğluit	KARA AĞA – Alay da ettiydi. İtoğluit haklıymış.	D	(BO2, 96)
Dümbelek herif	KARA AĞA – Sus! Hatırladıkça tepem atıyor. Dümbelek herif. Ben gösteririm ona.	D	(BO2, 96)
Münafıklar Bozguncular	ÇIĞIRTKAN – […] Beyin buyruğunu okuyorum: "Bazı münafıkların ve bozguncuların Beyliğin kalkınması için alınan önlemleri eleştirdiği haber alınmıştır. […]	D	(BO2, 97)
Nankörler	ZIPÇIKTI – Vay nankörler! Bundan iyi Bey olur mu? […]	D	(BO2, 101)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Pis herifler Para şımarığı hödükler Ayı	BALKIZ - …Pis herifler! 2. ERKEK – Para şımarığı hödükler! 3. KADIN – Ayı!	D	(BO2, 105)
Deyyus	MUHTAR EMMİ – […] Bey'e de adam yollayıp acele yardım istemiş bu deyyus!	D	(BO2, 108)
Yalancılar Dolancılar Talancılar Kafasızlar Acımasızlar Hırsızlar İzansızlar Vicdansızlar Kansızlar	ERKEKLER – Yalancılar / Dolancılar / Talancılar! KADINLAR – Yuh size / Yuhlar size / Yuh yuh ERKEKLER – Kafasızlar / Acımasızlar / Hırsızlar KADINLAR – Yuh size / Yuhlar size / Yuh yuh ERKEKLER – İzansızlar / Vicdansızlar / Kansızlar KORO – Yuh be!	D	(BO2, 114)
Namussuzlar	BEY – Vay namussuzlar.	D	(BO2, 117)
Televole	ZIPÇIKTI – Haydi be, televole sen de!	D	(BO2, 122)
Delim Canım Gelinciğim	BALKIZ – Delim! DELİOĞLAN – Canım! BALKIZ – Sana bir şey olacak diye içim titriyor. DELİOĞLAN – Korkma gelinciğim! […]	D	(BO2, 122)
Cahil Akılsız	BAŞKÂHYA – Beyim bunlar hem cahil, hem akılsız.	D	(BO2, 127)
Ruhsuzlar	BEY – Tüüü, ruhsuzlar!	D	(BO2, 127)
Beş yıldızlı salak	BEY – Çık dışarı, kendini toparla, öyle gel! Beş yıldızlı salak sen de!	D	(BO2, 127)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Namussuz bunak Ahlaksız Şerefsiz Hergele	ÜÇÜ – […] Namussuz bunak! […] Tüü ahlaksız! […] Vay şerefsiz! […] Yapma hergele!	D	(BO2, 129)
Kaltaklar	BEY – […] Defolun kaltaklar!	D	(BO2, 129)
Nankör köpek	BEY – […] Nankör köpek!	D	(BO2, 130)
Piçler	BAŞKÂHYA Bana bak, eğer bu piçleri tepele-yemezsek, bu iş öbür köylere de yayılır. […]	D	(BO2, 130)
Aptal	SAFALAK – Arkadaş mısın sen? Aptal olduğumu biliyorsun. İnsan döve döve götürür be. […]	D	(BO2, 132)
(Bir adın ardından) kalleşi	SAFALAK – Şu Zıpçıktı kalleşinin yüzünden hiç hevesim kalmadı ya neyse, peki.	D	(BO2, 133)
İt	BAŞKÂHYA – […] Yakalayın şu iti. […]	D	(BO2, 134)
Pezevenk	CİN – Kargaya çevireyim mi şu üç pezevengi?	D	(BO2, 135)
İt oğlu it Cenabet	BAŞKÂHYA – Hırsız eti yiyormuş / İt oğlu it cenabet	D	(BO2, 139
Korkaklar	BEY – Haydi ordan korkaklar! […]	D	(BO2, 139)
Delim Balım	BALKIZ – *(Sesi gelir.)* Haydi iyi geceler delim. DELİOĞLAN – *(Sesi gelir.)* İyi geceler balım.	D	(BO2, 140)
Reziller	KORO – Reziller! […]	D	(BO2, 141)
Ahlaksız herif	1. ADAM – Şimdi iş değişti. Vay ahlaksız herif vay! […]	D	(BO2, 147)
(Bir adın ardından) hergelesi	BEY – Çünkü o Delioğlan hergelesi bu cezayı hak etti.	D	(BO2, 148)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Katiller Bok herif	DELİOĞLAN – […] Bu üç pislikle işbirliği yapmış, mahzende zincire vurdurup ölüme bırakmışın. KORO – Katiller! DELİOĞLAN – Böylece güya elini kana bulamadan meramına erdiğini sanmışın. KORO – Bok herif!	D	(BO2, 150)
Geri zekâ	SAFALAK – *(Bey'i arkasından iterek)* Yürü! Geri zekâ!	D	(BO2, 150)
Ukala	ÇİRKİN – Sus ukala! İntikam alınacak sıra mı? […]	D	(BO2, 152)
Bir tuhaf çocuklar	ANLATICI – […] Birazdan göreceksiniz, bunlar zaten bir tuhaf çocuklardır.	AMKM	(BO3, 163)
Mızıkçılar Huysuzlar Oyun bozanlar Yaramaz **Zorba** **Tahta kafa** **Paslı** **Zilli** **Ukala**[1]	ANLATICI – […] Arkadaşlar, şimdi ben bir, iki, üç diyeceğim, üç deyince bu mızıkçıları sahneye doğru çevirin. […] Haydi bakalım huysuzlar, oyun bozanlar sıraya geçen. […] Arkadaşlar, en baştaki yaramazın adı Zorba. Hep kendi dediğinin olmasını ister Olmazsa kavga çıkarır. İkincisinin adı Tahta Kafa. […] Bunun adı ise Paslı. […] Bunun adı Zilli. […] Beşincinin adı da Ukala. […]	AMKM	(BO3, 164-165)
Tosunlar	KARA M. _ Ey benim tosunlarım, dediğim dedik, çaldığım düdük, kulağı kesik kabadayılarım, öküz gibi kuvvetli, boğa gibi hiddetli, fırtına gibi şiddetli, taş yürekli çocuklarım. […]	AMKM	(BO3, 167)

[1] Bu bölümde yer alan son beş isim oyunda yer alan çocuk oyun kişilerinin adları olduğundan oyun boyunca sıklıkla tekrarlanır.

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Horozlar Keçiler Kirpi yutmuş kurbağa suratlılar	KARA M. – Aferin horozlarım, aferin keçilerim. […] Hazır mısınız, kirpi yutmuş kurağa suratlılar?	AMKM	(BO3, 167)
Eski ayakkabı turşusu	KARA M. – Gibiyiz ne demek, eski ayakkabı turşusu? Bir insan ya hazırdır, ya değildir.	AMKM	(BO3, 168)
Gerzekler Zevzekler	KARA M. – Gerzekler. Zevzekler. Kara Bela'yı oynamayacak mıyız?	AMKM	(BO3, 168)
Pırasa yemiş yarasa sesli herifler	KARA M. – […] Caydım. Müzik istemiyorum, pırasa yemiş yarasa sesli herifler. […]	AMKM	(BO3, 168)
Red Kid denilen sıska bir kovboy	KARA M. – […] Bu tabancayı bir kavgada, Red Kid denilen sıska bir kovboyun elinden almıştım. […]	AMKM	(BO3, 169)
Vicdansız	KARA M. – […] *(At durmaz.)* Yol bitti, vicdansız. […]	AMKM	(BO3, 169)
Havuza düşmüş uyuz kedi kuyruğu kılıklı herifler	KARA M. – […] Haydi, hazırlık yapın, havuza düşmüş uyuz kedi kuyruğu kılıklı herifler. […]	AMKM	(BO3, 171)
Tosuncuklar	KARA M. – […] Ama benim tosuncuklarım, senin anlatacağın o muhallebi çocuğu masallarından hoşlanmazlar. Değil mi çocuklar? […]	AMKM	(BO3, 172)
Sırılsıklam salak	KARA M. – […] Hele benimkiler! Şu hale baksana, sırılsıklam salak bunlar.	AMKM	(BO3, 173)
Güzelim	AK MASALCI – […] Sen de gel güzelim. Haydi.	AMKM	(BO3, 173)
Aptal	KARA M. – Seni usta kovboy, iyi bir haydut yapacaktım, aptal. […]	AMKM	(BO3, 174)
Aptal bir kaz	1. YARDIMCI – Hımm. Sana aptal bir kaz yollasam, yolar mısın?	AMKM	(BO3, 175)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Aptal ayı oynatan Çingeneler	1. YARDIMCI – […] Öğrenemezsen seni vezirlikten atar, aptal ayı oynatan Çingenelere satarım. Yallah!	AMKM	(BO3, 175)
Salak	KARA M. – […] Şu benim yardakçılarım, sizden de salak. Yahu, başımda soytarı külahıyla mı dövüşe yolluyorsunuz beni? Namertler. […]	AMKM	(BO3, 177)
İblis	KARA M. – […] İşte Madagaskar'da bir gözünü almıştım. Zambiya'da kolunu. Patagonya'da bir bacağını. Taksit taksit bitiriyorum iblisi. […]	AMKM	(BO3, 177)
Süper Kara Robot Profesör Çokbilmiş **Beyinsizler**	KARA M. – Şimdi, bir bilimkurgu masalı. *(Zorba ile Tahta Kafa alkışlarlar.)* Süper Kara Robot. *(Ak Masalcı'ya)* Ne haber? *(Anlatır.)* Profesör Çokbilmiş ile iki yardımcısı, uzun yıllar çalışarak bir süperrobot yaptılar. […] Hey beyinsizler! Kollularımı verin. […]	AMKM	(BO3, 182)
Salaklar	ROBOT – Salaklar! Doğru dürüst bir şarkı söyleyin. […]	AMKM	(BO3, 182)
Keltoroş oğlum	ANA – *(Keloğlan'ı elinden tutup çeker.)* Haydi keltoroş oğlum.	AMKM	(BO3, 188)
Haddini bilmez sersem	PADİŞAH – Bunlar beni çıldırtacak. Yakalayın şu haddini bilmez sersemi. […]	AMKM	(BO3, 188)
İyi huyu ve orta boylu padişah Kafası tın tın ama kolları silme altın kız	TELLAL – […] Gümbe de gümbet, gümbe de gümbet. İyi huylu ve orta boylu padişahımızın kafası tın tın ama kolları silme altın kızını istemeye yeltenen Keloğlan'a meydan dayağı atılacaktır. […]	AMKM	(BO3, 189)
Ahmaklar Şaşkoloz	PADİŞAH – Ahmaklar. […] Hey şaşkoloz, koş, kurtar bizi. İmdat! […]	AMKM	(BO3, 190)
Düttürükler	KARA M. – Hey hey hey. İlk soru geliyor düttürükler. Gülle gibi. […]	AMKM	(BO3, 194)
Kaymak masalcılar Züttürükler	KARA M. – […] Bu sefer yedik sizi, kaymak masalcılar. Biz başlıyoruz tabii. Nasıl yapılır böyle bir yarış, görüp öğrensin züttürükler. […]	AMKM	(BO3, 196)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Dümbelek	KARA M. – Vay dümbelek!	AMKM	(BO3, 197)
Beyinsiz herif Odun kafalı Salak oğlum Manyak	BABA – *(Ayağa fırlar.)* Bana akıl öğretmek senin ne haddine, beyinsiz herif! Ben televizyonda ne söyleyeceğimi bilmez miyim, odun kafalı? Yıkıl! Deli mi ne? "Çık televizyonda doğruyu söyle" diyor. Oğlum, salak oğlum, milyonlarca insanın önünde, seninle hiçbir konuda anlaşamadığımı nasıl söylerim? "Bu ne biçim baba" demezler mi? Böyle sorunlar konuşulmaz. Ayıptır. Manyak…	AŞG	(BO3, 13)
Profesör Frankeştayn Profesör Madrake Profesör Maradona	UZMAN – […] Bakınız Profesör Frankeştayn ne diyor: "Gençlik, spekülatif ve emosyonel bir süreçtir." Hımm. Çok doğru. Buna karşılık Profesör Madrake şu görüşü geliştirmiştir: "Gençlik psikosomatik bir fenomen olup korelasyon katsayısı geometrik olarak çoğalır." Hımmmm, bu da doğru. Profesör Maradona ise ikisine de karşı çıkıyor "Hayır" diyor. "Gençlik entegre ve dinamik bir komplekstir." Hayret, bu da doğru. Hımmmm.	AŞG	(BO3, 13-14)
Talih kuzusu İbrahim	ANNE – Talih kuzusu İbrahim başımıza kondu.	AŞG	(BO3, 16)
Beyaz melek	ERCÜMEND – Seni dinliyorum ey beyaz melek.	AŞG	(BO3, 19)
Sorumsuz kadın	BABA – Gel buraya sorumsuz kadın.	AŞG	(BO3, 23)
Rezil herif Densiz kadın Ahlaksız	ANNE – Rezil herif. BABA – Tüü, densiz kadın. ANNE – Ahlaksız.	AŞG	(BO3, 23)
Kepaze Sefil Utanmaz Arlanmaz Kaknem. Dümbelek Cadı Hortlak	BABA – Kepaze. ANNE – Sefil. BABA – Utanmaz. ANNE – Arlanmaz. BABA – Kaknem. ANNE – Dümbelek. BABA – Cadı. ANNE – Hortlak.	AŞG	(BO3, 23-24)
Zübük.	2. BABA – Gel ulan buraya, zübük.	AŞG	(BO3, 24)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Hergele	2. BABA – […] Sallanma hergele. Karşımda dimdik duracaksın. Put gibi. Anladın mı?	AŞG	(BO3, 24)
Öküz aleyhisselam Küstah herif Günahkâr herif	2. BABA – Ulan ben sana içki içmeyeceksin dememiş miydim? Ha? Öküz aleyhisselam. Bir daha görürsem şerefsizim seni kuşbaşı doğrarım. Bademciklerini sökerim. Dalağını alırım. Küstah herif. Defol… Ben senin yaşındayken babamdan izinsiz işkembe çorbası bile içemezdim. Günahkâr herif. […]	AŞG	(BO3, 25)
Köftehor	BABA – Bayıldın değil mi köftehor?	AŞG	(BO3, 25)
İki gözümün nuru	BABA – […] *(Taklitle)* Öhöhö. Allahısmarladık iki gözümün nuru…	AŞG	(BO3, 26)
Dilberim	BABA – Ben senin üzerine gül koklar mıyım dilberim? […]	AŞG	(BO3, 27)
Canavar Vicdansız Haydut Eşkıya	ANNE – Canavar. BABA – Vicdansız. ANNE – Haydut. BABA – Eşkıya.	AŞG	(BO3, 28)
Sıfırcı Melek	K. ÖĞRETMEN – Yeter, hiçbir numara sökmez bana. Benim adım sıfırcı Melek! […]	AŞG	(BO3, 35)
Saygısız	K. ÖĞRETMEN – Sus diyorum saygısız. […]	AŞG	(BO3, 35)
Geri zekâlı ibiş	K. ÖĞRETMEN – Sen de defol geri zekâlı İbiş. […]	AŞG	(BO3, 35)
Annem Psikopat oğlan Kıronun teki	ERKEK – Ne olsun be annem! KIZ – Ne yaptınız o psikopat oğlana? ERKEK – Allah kahretsin, kıronun tekiymiş… […]	AŞG	(BO3, 42)
Ot Koç	KIZ – Yemedi ot. Ben de sıkılıp ayrıldım. ERKEK – Öyleyse akşama görüşürüz be annem… KIZ – Oldu koç. Çavvv… […]	AŞG	(BO3, 42)

Hitap/Adlandırma[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Tezcan Nazlı	BABA – Bu kızın adını iyi ki Tezcan koymuşuz, ya yanılıp da Nazlı koysaymışız?	AŞG	(BO3, 44)
Dangalak Hıyar Öküz Şey oğlu şey	2. GENÇ – Arkana baksana dangalak. 3. GENÇ – Sarıl. 1. GENÇ – İndir yere hıyarı. […] 1. GENÇ – Öküz! […] 2. GENÇ – Şey oğlu şey.	AŞG	(BO3, 50-51)
Yezitler	ANNE – […] Sabah kalkıyorum, eyvah, bugün ne pişirmeli. Yezitlere sorarsın söylemezler, pişirir-sin yemezler, çıldıracağım. […]	AŞG	(BO3, 61)
Dar gelirli müthiş Türk	SPİKER – […] Dar gelirli müthiş Türk bu defa hapı yuttu, bitti, bu kadar rakibe can mı dayanır? […]	AŞG	(BO3, 63)

EK 2: BENZETMELER, İLİŞKİLENDİRMELER, KOŞUTLUKLAR

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
BÜYÜKANNE – […] Havalar açıldı ya, bizimki güvey girmiş tüysüz delikanlı gibi görmemişe döndü. Ha babam sokak… […]	PEK	(BO4, 10)
BÜYÜKBABA – Hanım sen beni şaşkın kedi yavrusuna çevirdin vallahi.	PEK	(BO4, 11)
BÜYÜKBABA – […] Bak sen şu yaptığıma. Dilenci gibi mendile sarmışım. […]	PEK	(BO4, 11)
BÜYÜKBABA – Bana bak, sen beni Kel Hasan'ın gaz tenekesi sanıyorsun galiba. Kıza sözlüsünün geleceğinden bahsetmek ayıp mı? Süslensin biraz.	PEK	(BO4, 12)
BÜYÜKBABA – […] Kolay mı, otuz altı yıl hizmetten sonra çürük salapuryaya dönmek.	PEK	(BO4, 12)
BÜYÜKANNE – Böyle bostan korkuluğu gibi duracağına, güzel bir şeyler de söylesene!	PEK	(BO4, 15)
BÜYÜKBABA – […] Konuşmaya gelince… Senin çenen maşallah dikiş makinesi gibiyken, ben ne desem…	PEK	(BO4, 15)
BÜYÜKANNE – Tütünler sırılsıklam. Ev değil, bostan kuyusu.	PEK	(BO4, 15)
BÜYÜKBABA – Bu didon sakallı kara papaz ben miyim?	PEK	(BO4, 16)
AHMET – […] Sırım gibi hayvandı şerefsizim. Babıâli'de, yokuşun altında nara atardım, sonra arabayla yokuşun üst başına gelip sesimi beklerdim.	PEK	(BO4, 31)
BÜYÜKANNE – Aman oğlum bunlar serbest deli zaten. Ne saygı bilirler, ne yol, ne yordam… Ev ev değil ki… Her bir acayiplik bu evde. Politika da cabası… AHMET – Saray gibi be hanımanne! BÜYÜKANNE – Sen onu bana sor!	PEK	(BO4, 32)
BÜYÜKBABA – Kavga değil oğlum, bunun adı tartışmaymış. […]	PEK	(BO4, 34)
BEDRİ – Cereyan bu… Öyle şakaya gelmez. Köpek gibi kapar insanı…	PEK	(BO4, 35)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
BÜYÜKBABA – Ben deli değilim, tavana tırmanayım. Mestin yanına iki çivi atacağım. Baksana açılmış, kertenkele ağzına benziyor. […]	PEK	(BO4, 35)
BÜYÜKBABA – Bilgisiz yaşlı herifin biriyim işte. Üstelik karaya vurmuş enkazdan farkım yok! […]	PEK	(BO4, 38)
BÜYÜKBABA – Bak, şurda, bilirsin eskiden pederin resmi asılıydı. Nasıldı ama? Palabıyık, rıhtım babası gibi, oturaklı bir adamdı!	PEK	(BO4, 38)
FERİHA – [Hamparsun'dan için] İnsanı mayın gibi çekiyor zaten.	PEK	(BO4, 40)
SENİHA – Ezber olur mu? Hep kendi kafasından, Londra'yı nasıl anlattı? FERİHA – Sahi, ne dediydi? "Şark kadınları gibi yüzü peçeli…"	PEK	(BO4, 42)
SENİHA – Ev değil, tımarhane!	PEK	(BO4, 44)
BÜYÜKANNE – […] *(Kalfa, önünde iğreti duran bol dantelli bir önlük takmıştır.)* Ayol bu ne? Apikurya maskarasına dönmüşsün! […]	PEK	(BO4, 47)
SENİHA – Tabii Bedri, böyle yaban mantarı gibi resim çektirilmez!	PEK	(BO4, 48)
SENİHA – Otursana Bedri. Rakkas gibi gidip gelme Allah aşkına!	PEK	(BO4, 51)
BEDRİ – […] Yumuşak, pelte gibi, sümüklüböcek gibi görünürüm ama Hayran Bey, aslında çiftem pek serttir!	PEK	(BO4, 51)
HAYRAN BEY – […] Şimdi Feriha Hanım, kendinizi serbest, boş bir çuval gibi gevşek bırakın. […]	PEK	(BO4, 54)
FERİHA – Karakol gibi pespembe bir ev! Gelirken hep sinirim bozuluyor.	PEK	(BO4, 61)
BÜYÜKANNE – […] Bedri'yi yukarki eğri tavanlı odada doğurmuştum. Gözleri, kedi yavrusu gibi kapalıydı.	PEK	(BO4, 62)
KALFA - Nesi var bu evin? Gül bahçesi gibi…	PEK	(BO4, 64)
AHMET – Yok anacığım, bugün yirmi fincan yuvarladım. Kursağım kahve ocağına döndü.	PEK	(BO4, 66)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
AHMET – Vay anam vay! [Bir süredir görmediği Seniha'nın yeni hali için] Yarış atı gibi yani şerefsizim, öyle tantanalı. Beni bir süzdü ki…	PEK	(BO4, 69)
BÜYÜKANNE – Kedi gibi yalaya yalaya öpsem kime ne? Ha gözüm burnum, ha bunlar…	PEK	(BO4, 74)
FOTO SUAT – İfade verir gibi konuşma benimle. GECE MUHABİRİ – Sen de ifade alır gibi konuşma benimle.	GOK	(BO6, 11)
RAGIP – […] *(Gazeteyi masanın üstüne yayar.)* Şu bizim gazeteye bakın yahu, karakolların vukuat defterine benziyor. Klişeler çamur gibi çıkmış, rezaletin daniskası bu. […]	GOK	(BO6, 15)
RAGIP – […] Hayatı da körebe oyunu sanıyorsunuz. Gerçi hayatın körebe oyunundan farkı var mı!... […]	GOK	(BO6, 23)
BABA – […] *(Gazeteye bakar.)* [Gazetenin yolsuzluklara karşı verdiği mücadeleyi kastederek] Mücedele ha? Şuna bakın! Sekiz kollu ahtapotla mücadele.	GOK	(BO6, 29)
SELAMİ – Ne tuhaf. Cemiyet öyle bir değirmen ki, ne olursa olsun zamanla her şeyi parçalayıp tuz buz ediyor. […]	GOK	(BO6, 30)
CEMAL – […] Dün gece aşağıda kum gibi kalabalık kaynıyordu. […]	GOK	(BO6, 31)
RAGIP – […] Yoksa seni eski bir eldiven gibi tersine çeviririm.	GOK	(BO6, 32)
CEMAL – Ajans muhabirlerini tanımadan kocakarıları affetmenin imkânı yok.	GOK	(BO6, 32)
KENAN – […] Parayla işleyen otomatik kutular gibi takır takır yaşamak… Ben bunu hazmedemiyorum.	GOK	(BO6, 40)
SELAMİ – […] [Kenan'a] Sen bir akrebe benziyorsun artık. Dört bir tarafı ateşle çevrilmek istenen bir akrep. […]	GOK	(BO6, 42)
HAKKI – [Cemile için] Bırakmak zorunda kaldım. Fırtına gibi yukarı fırladı.	GOK	(BO6, 45)
CEMİLE – Gece yarısından sonra biri mütemadiyen telefonla arıyor. Açıyorum, kimse yok. Çin işkencesi gibi. Kötü de olsa, bir şey söylese daha iyi. Susmaktan da koyu bir sessizlik.	GOK	(BO6, 53)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
RAGIP – […] Geceyi vurup kanını bu küçük şişeye doldurmuşlar, konyak olmuş.	GOK	(BO6, 55)
RAGIP – Bir torun bekliyoruz. Nasıl bir torun? Dokuz ay annesinin kanını içecek küçük bir canavar. […]	GOK	(BO6, 55)
BABA – […] Ben fani adamın biriyim. Tek başınayım. Şehrin orta yerinde bir Robinson gibi. Çünkü birtakım şeylere inanıyorum ben.	GOK	(BO6, 60)
RAGIP – Beni kale bile almıyorlar. Bunlar, mat diyebilmek için hangi taşı yiyeceklerini iyi bilirler.	GOK	(BO6, 67)
RAGIP – Köşeye sıkıştırılmış kediye döndürdüler bizi. Beni azdırdılar. Ben böyle ölesiye kararlı değildim.	GOK	(BO6, 69)
KENAN – Hep biz temize çıkmaya çabalıyoruz, onlar milyon kazanıyor. Hayat değil bu, adi bir nükte.	GOK	(BO6, 69)
FOTO SUAT – […] Birdenbire nezle olur gibi idealist oldunuz.	GOK	(BO6, 75)
FOTO SUAT – Vazgeç bu çile çekmek oyunundan. On gündür buraya taşınmamız seni sevinçten deli ediyor. Gururdan bir kurbağa gibi patlayacaksın.	GOK	(BO6, 75)
FOTO SUAT – Sevgili Don Kişot kardeşim, atın çoktan nalları dikti, miğferinle dilenciler su içiyor, mızrağını çamaşır direği yaptılar.	GOK	(BO6, 82)
GECE MUHABİRİ – Haklısın. Nasıl olsa dört ayağı üstüne düşer. Orda da, şirkette de öyle oldu. Altına zehir gibi bir araba verdiler.	GOK	(BO6, 82)
RAGIP – Sünnet çocuğuna döndürdüler beni.	GOK	(BO6, 95)
RAGIP – […] Gayet ince muşamba gibi sağlam kağıt buldum. […]	GOK	(BO6, 96)
2. MAHKÛM – […] Kız değil tavus tüyü.	DÖ	(BO6, 111)
1. MAHKÛM – *(Yukarı bağırır.)* Ne fare gibi geziniyorsun tepemde, anlatsana ne halt var yukarda? […]	DÖ	(BO6, 113)
2. MAHKÛM – Yukarda pencere gibi bir delik varmış. Elimi salladım hepsini canı gönülden selamladım. […]	DÖ	(BO6, 114)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
1. MAHKÛM – On gündür köpek gibi kaçıyoruz zaten.	DÖ	(BO6, 114)
2. MAHKÛM – (Pencereden bakar.) Yüzlerce insan toplanmış. Karınca düğünü gibi. Dağıtmaya çalışıyorlar.	DÖ	(BO6, 114)
3. MAHKÛM – Ne yapacaksak yapalım, tavşan gibi avlayacaklar.	DÖ	(BO6, 114)
1. MAHKÛM – […] Kıza kötülük gelmesin diye kurbanlık koç gibi besleyecekler bizi burada. […]	DÖ	(BO6, 117)
1. MAHKÛM – […] [Dışarıdaki kalabalık için] Şu kafa tarlasına bak. Bir tetiğe dokunsam, beyinleri irin gibi kacak.	DÖ	(BO6, 117)
KIZ –[Mahkûmlara] *(Gösterişsiz)* Siz biraz benim öğrencilerime benziyorsunuz.	DÖ	(BO6, 129)
2. MAHKÛM – Ne üşümesi, titriyorum be. Köpek gibi.	DÖ	(BO6, 139)
3. MAHKÛM – Sen ne diyorsun, hava cehennem gibi sıcak.	DÖ	(BO6, 139)
2. MAHKÛM – Ben karanlıktan korkarım. 1. MAHKÛM – Çocuk gibi.	DÖ	(BO6, 140)
1. MAHKÛM – […] Şöyle elini toprağa daldırdın mı dünyanın ciğerini avuçlamış gibi olursun. Bunun ne demek olduğunu senin gibi köprü altı veletleri bilmez.	DÖ	(BO6, 141)
1. MAHKÛM – Bir kuyusu olsun. Zehir gibi kireçli bir kuyu.	DÖ	(BO6, 141)
1. MAHKÛM – Öğle güneşi, tam tepemde. Güneş dediğin kurşun gibi insanın beynine geçmeli.	DÖ	(BO6, 142)
1. MAHKÛM – […] Yalan mı? Evimizde gibi değil miyiz? […]	DÖ	(BO6, 144)
2. MAHKÛM – […] Herifinki el değil giyotin.	DÖ	(BO6, 147)
3. MAHKÛM – […] Onların derdi bizi tavşan gibi enselemek.	DÖ	(BO6, 149)
1. MAHKÛM – […] Bir daha teslimden bahsetmek yok. Bahsedeni, sümük gibi duvara yapıştırırım. […]	DÖ	(BO6, 151)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
1. MAHKÛM – İhtiyar otur artık yerine. Hortlak gibi gezdin sabaha kadar. […]	DÖ	(BO6, 154)
1. MAHKÛM – Bir şey oldu mu sen ben köpek gibi uluyoruz. O kurt gibi susuyor. […]	DÖ	(BO6, 158)
1. MAHKÛM – Beklediğinizin aksine hepimiz kurt gibiyiz. Yalnız kızcağız hastalandı.	DÖ	(BO6, 163)
3. MAHKÛM – Ben yaşamak istiyorum aptal. Ot gibi saman gibi, nerede olursa olsun, nasıl olursa olsun, yaşamak istiyorum. […]	DÖ	(BO6, 165)
1. MAHKÛM – […] Dilenci gibi utanmadan yalvardık. Eşek gibi direnmenin manası var mı? […]	DÖ	(BO6, 168)
2. MAHKÛM – Allah sizi inandırsın, paşalar gibi koskoca bir gün geçirdik. […]	DÖ	(BO6, 168)
2. MAHKÛM – Heykel gibi orada bekleyecek değil ya kırk yıl.	DÖ	(BO6, 171)
3. MAHKÛM – Kaz gibi herifler ne olacak zaten. […]	DÖ	(BO6, 177)
2. MAHKÛM – Vay canına. Oğlan delirdi. Hep anasının kabahati bu. Ne vardı orada dikilecek? Sinir mi bırakır insanda? İstasyonda gibi. Orada da öyledir. İnsanın yürei kalkar her dakika tiren gidecek diye. […]	DÖ	(BO6, 186)
2. MAHKÛM – […] (Canavar düdüğü) Al sana yine şenlik başladı. Bari altından bir halt çıkmasa.	DÖ	(BO6, 187)
2. MAHKÛM – […] Burada tek başıma boy hedefi gibi… Ben deli değilim. […]	DÖ	(BO6, 194)
TAHİR – Sirkeci'de indik. K. TEYZE – Sen de in.	K	(BO4, 160)
ANNE – Bizim kızımız. B. TEYZE – Bir fakir kiracı gibi…	K	(BO4, 181)
KIZ – Daha ne olsun? Bir ölü bile daha sıkı kefenlenmez. Al içeri Tahir.	K	(BO4, 185)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
K. TEYZE – Akraba da pek çok. B. TEYZE – Kabile gibi.	K	(BO4, 192)
B. TEYZE – Nazlıdır. ANNE – Kuş gibi.	K	(BO4, 203)
B. TEYZE – Zayıftır. ANNE – Saz gibi.	K	(BO4, 203)
K. TEYZE – Kendi halinde. ANNE – Kız gibi.	K	(BO4, 203-204)
ERKEK – Elleri, bakın elleri tıpkı sizinkiler. (Kadın gayri ihtiyari ellerini uzatır.) Uzun, şeffaf, deniz yıldızları gibi. […]	K	(BO4, 204)
KIZ – Anne, teyzelerim, beni affedin ne olur. Başka çarem yoktu. Sizleri böyle azap heykelleri gibi yapayalnız gördükçe büyük bir korkuya kapıldım. Bir gün benim de dördüncü bir heykel gibi sıraya gireceğimi düşündükçe… […]	K	(BO4, 209)
SAFİYE – Doğurtmasaydı o da kedi gibi. […]	O	(BO4, 86)
TARIK – Biliyor musun, seninle ben, yük abrasına koşulmuş iki beygir gibiyiz.[1] Hele arasıra hayatından şikâyet etmiyor musun, o zaman çocuk gibi seviniyorum.	O	(BO4, 88)
TARIK – Haydi canı, onun işi horoz gibi süslenip püslenip…	O	(BO4, 89)
SAFİYE – […] Rutubet gibi çürütüyoruz birbirimizi, güve gibi yiyoruz.	O	(BO4, 91)
FAZIL – […] Küçcük bir toprak alsaydık dışarıda bir yerde, ırgat gibi çalışır, bir ev yapardık. Gece oldu mu…	O	(BO4, 96)
FAZIL – Ne bağırıyorsun öyle kapana düşmüş kurt gibi?	O	(BO4, 103)
FAZIL – […] Ulan hepimizden büyüksün ama bir sümüklüböcek bile değilsin. […]	O	(BO4, 104)

[1] Bu söz birinci bölümün sonunda (BO4, 110) Safiye tarafından tekrarlanır.

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
TARIK – […] Eski bir araba var. Satılık. Biz onu bir tamir ettik mi gelin arabası gibi olur. […]	O	(BO4, 108)
ÖZCAN – […] Bostan beygiri gibi çalışır sadece, uyuz.	O	(BO4, 118)
NİHAT – […] Bir sazan balığı, bir kırlangıç, bir yonca tarlası gibi mutluyum. […]	O	(BO4, 120)
FAZIL – Ben de seni her gün kedi yavrusu gibi pataklardım ama.	O	(BO4, 124)
NİHAT – Evet bir köpek gibi korkuyorum.	O	(BO4, 125)
NİHAT – Dokunma anne keyfimize şimdi. Biz silahlarını bileyen iki savaşçıyız. Değil mi Özcan?	O	(BO4, 128)
TARIK – […] İşte bu ellerimle çalıştım. Tek başıma. Saat gibi. […]	O	(BO4, 135)
TARIK – […] Demire can verdim namussuzum. Böyle kalp gibi atıyor. […]	Oc	(BO4, 135)
TARIK – […] Şimdi bir boya, bir döşeme, dört tekerlek. Saltanat arabası gibi olur. […]	O	(BO4, 135)
ÖZCAN – Sancısı tutmuş gibi şöyle bir tur atıp gitti.	O	(BO4, 140)
TARIK – Ev değil burası, canavar ini.	O	(BO4, 149)
JALE – (Hoşgörüyle) Çocuk gibisin bazen. Hiç mum ışığında oturulur mu bütün gece? […]	P	(BO4, 216)
AYŞİM – […] Burası laboratuar mı, mutfak mı? […]	P	(BO4, 221)
AYŞİM – […] Denizi görme, pırıl pırıl… Bir kumsal var, sanki büyük Sahrayı Kebir… Yani, yanlış söyledim galiba değil mi? Aman büyük sahra gibi işte, ben ne bileyim?	P	(BO4, 225)
AYŞİM – Evet salgın bir hastalık gibi, sessizce ve tepeden inme! […]	P	(BO4, 229)
AYŞİM – […] Hayatımın baharında ölmemi, solgun bir gül gibi toprağa düşmemi ister misin? […]	P	(BO4, 237)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
AYŞİM – Olsun, Grek tanrılarına benziyor. Mızrak gibi adam. […]	P	(BO4, 249)
SÜHA – […] Ben ne neşeliyim, ne de kederli. Böyle ölü balık gibi ruhsuz, cansız… AYŞİM – Atma. Köpekbalığı gibi yüzüyorsun. […]	P	(BO4, 249)
SÜHA – […] Bu bizim sırrımız olsun. Kimseye söylemeyiz. Tamam mı? Kaça kaç oynar gibi… […]	P	(BO4, 251)
SÜHA – […] Sev beni. (Karısı dalgındır, bağırır.) Jale! JALE – (Kalkar, uyur gezer gibi yürür.) Peki… SÜHA – Nereye? JALE – Odaya. Sen istemedin mi? SÜHA – Böyle, kahvaltı hazırlamaya, çarşaf değiştirmeye gider gibi mi?	P	(BO4, 258)
AYŞİM – […] Çok uzaktasın, bir tanrı gibi…	P	(BO4, 258)
AYŞİM – Anlattım ya, kız gibi uzun saçları var.	P	(BO4, 262)
AYŞİM – […] Abla, insan birini sevince, içi bal yemiş gibi bayılıyor değil mi?	P	(BO4, 263)
AYŞİM – Sen de pek perişandın. Sahibini kaybetmiş şirin bir köpeğe benziyordun. Acıdım da ondan alıp götürmedim seni.	P	(BO4, 274)
YELDA – Mesela, Ayşim seni gerçekten sevebilir. Öyledir insan o yaşta. Kimi bir define gibi saklar bunu., kimi de kendini putun önüne bırakılmış bir kurban gibi hisseder; bazıları da böyledir, ne yapalım? Sense… […]	P	(BO4, 277)
SÜHA – Sana ilk günü yalvardım, hiçbir şeyi dert edinmeyelim, çocuklar gibi avare, kaygısız…	P	(BO4, 278)
AYŞİM – […] Yatağın içinde, baykuş gibi oturmuş, ha babam sigara içiyor…	P	(BO4, 280)
AYŞUM – […] Gözlüksüz, kurbağaya benziyorsun, tıpkı.	P	(BO4, 284)
AYŞİM – Ah… (Patetik) Genç kızın kalbi bir küçük kedi yavrusu gibi titremeye başlamıştı.	P	(BO4, 286)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
SÜHA – […] Bir ateşböceği yeterdi. Haklıydın… Ama sen bir yangın gibi geldin…	P	(BO4, 295)
SÜHA – […] Balık okyanusu gördü bir kere. Ağacını arayan bir yaprak gibiydim Yelda. Boşlukta bir rüyaydım. Kimse beni görmüyordu.	P	(BO4, 295)
YELDA – […] Burada hepimiz vitrinde yaşıyoruz.	P	(BO4, 295)
AYŞİM – […] Belki tanırsın bu duyguyu; dün gece şurada, tuttu bir kadınmışım gibi öptü beni. Artık babamın ağırlığı kalktı üstümden. […]	P	(BO4, 299)
AYŞİM – (Hemen içeri girer.) Ağabeyim geliyor. Ben yukarı mı çıkayım? Yoksa, Jan Dark gibi burada mı bekleyeyim?	P	(BO4, 300)
JALE – […] Taş gibi, buz gibi olduğumu söylemiştin ya… Yanılmışın Süha… […]	P	(BO4, 303)
2. HASTA – […] Ne biçim bağırdı öyle? 3. HASTA – Hayvan gibi ne olacak! […]	H	(BO3, 71
2. HASTA – […] Bana yapılan kalsiyumla bir saray badana edilirdi. Filmi gördüm. Elek gibi. […]	H	(BO3, 77)
1. HASTA – […] Hastabakıcı değil, gardiyan.	H	(BO3, 78)
3. HASTA – […] Saçları karanlıkta meşale gibi parlar.	H	(BO3, 81)
KARAGÖZ – […] Şuna bak, kavak gibi boy atmış maşallah. […]	KD	(BO3, 94)
KARAGÖZ – [Hacivat'ın karısından için] Çenesi yine mitralyöz gibi çalışıyor mu?	KD	(BO3, 94)
KARAGÖZ – Ee, ne titriyorsun hazan yaprağı gibi köftehor? […]	KD	(BO3, 94)
KARAGÖZ – Sen kendi üstüne başına bak. Önce kireç kuyusuna, sonra da katran fıçısına düşmüş kediye benziyorsun.	KD	(BO3, 98)
KARAGÖZ – […] Üstadımız Nasrettin'in kuşuna dönmüşsün. […]	KD	(BO3, 102)
BİRİNCİ – Dayak yerken köpek gibi titriyorsun ama!	KP	(BO3, 108)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
1. OYUNCU – […] Kurbanlık koç gibi beslendik. […]	DY	(BO3, 126)
ADAM – […] Hayat kumarsa sen de kumarbaz ol! […] Hayat bir ticaret-tin. Bizler de taciriz. […]	B	(BO3, 135)
BERBER – […] Bundan böyle hayatı, bol bahşiş gibi sıkı sıkı avucunun içinde tutacaksın. Baban ölmeyecek, ölürse gözünü patlatırım. Saniyelerin ardından tabanı yanık it gibi koşacaksın. Çekil ahmak. Çıplak ayaklı Çin-geneler gibi bakıyorsun. […]	B	(BO3, 137)
MUTASARRIF – (Kükrer.) Sende hiç iz'an yok mu be adam? Gecenin bir yarısı, kara haberci gibi kapıya dayanılır mı? Kapı, densiz alacaklı gibi çalınır mı? […]	S1914	(BO5, 14)
H. RÜSUHİ – […] Ah bu Blanş… Eli eline değer değmez, kadın, zelzele-ye tutulmuş gibi… […]	S1914	(BO5, 18)
ALİ FERDİ – […] Nasıl sarılıyordu? Allah aşkına! H. RÜSUHİ – (Kısa bir sessizlikten sonra) Kadife derili bir ahtapot gibi.	S1914	(BO5, 18)
KAYMAKAM – Ne olacağını bilebilsem, Çingene ayısı gibi böyle şaşkın dolaşır mıyım? […]	S1914	(BO5, 21)
ALİ FERDİ – […] Senin şiir de, fukara tabutlarına örtülen değişmez beylik örtü gibi, her felakette kullanılır. […]	S1914	(BO5, 26)
S. ŞEVKET – […] Meşale gibi yanan hürriyet ateşidir bu, / Meşrutiyet, adalet ve millet ateşidir bu! […]	S1914	(BO5, 31)
VALİ – […] Bir yazı yazıyor namertler, mayınlanmış arazi gibi. […]	S1914	(BO5, 48)
DAHİLİYE N. – Adamınki kafa değil, top mermisi. […]	S1914	(BO5, 51)
MALMÜDÜRÜ – Gecikmek de olmaz. Adam yanardağ gibi. Bir kükredi mi, hepimizi kül eder.	S1914	(BO5, 60)
RASİM BABA – […] Bakıyorum oğlan pençeli, yay gibi çevik, taş gibi sağlam. […]	FPK	(BO5, 83)
RASİM BABA – […] Bırakınca adam, manda tersi gibi dalga dalga yığılıp kalmalı. […]	FPK	(BO5, 84)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
RASİM BABA – Ee, bitirici kavga bu oğlum. Raks etmiyorlar.	FPK	(BO5, 89)
D. OSMAN - […] Sen darphane gibi çil para bas, benim gibi temiz yürekli bir vatan evladı boş kursakla gezsin. […]	FPK	(BO5, 91)
YUSUF – […] (Hacıvat) Sevda bu Karagözüm, ateş gibi yakar, cin gibi çarpar adamı. (Karagöz) Haydi ordan, ben her gördüğüm güzele sevdalanı-yorum, maşallah katır gibiyim. […]	FPK	(BO5, 106)
H. EFENDİ – Yok canım, pek terbiyeli bir şey. MİHRİBAN – Kız gibi.	FPK	(BO5, 108)
ANLATICI – […] Ferhat'ın Şirin'e vurulduğu gibi / hürriyete vurgun deliler / dalga dalga ayaklanıyorlardı […]	FPK	(BO5, 109)
MİHRİBAN – […] Mecnun gibi hiç aklım yok başımda […]	FPK	(BO5, 111)
PERTEV BEY – Karasevda demek, iki gözüm sultanım, adak mumu gibi yana yana eriyip bitmek demektir.	FPK	(BO5, 117)
FEHİM PAŞA – Doğru yahu, nasıl attıydı o narayı Nuri? NURİ BEY – Balyemez topu gibi.	FPK	(BO5, 124)
AZİZ – Guguklu saat gibi çeyrek saatte bir ötüyor.	FPK	(BO5, 127)
NURİ BEY – Bu azgın karılar dır dır da dır dır paşamızın başını yiyorlar. AYVAZ – Ağaçkakan gibi. […]	FPK	(BO5, 130)
H. EFENDİ – Ayol o terbiyeli, o kız gibi oğlan bunu nasıl yapabildi? […]	FPK	(BO5, 134)
RASİM BABA – Sokak köpeği gibi havladı, uludu, hırladı, kuyruk salladı, salta durdu, sonra vurdu kafayı yattı […]	FPK	(BO5, 136)
D. SUAT PAŞA – [Yusuf için] Sırım gibi maşallah. Bıçak gibi. […]	FPK	(BO5, 145)
NURİ BEY – Sokağın ortasında Karagöz Hacivat'ı döver gibi dövmüş.	FPK	(BO5, 147)
FEHİM PAŞA – Senin aklın sıçramış Nuri. Dünya durur, bizim mutfak durmaz.	FPK	(BO5, 149)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
H. EFENDİ – Ayol söylemişlerdir, bugün herkesler bizi kukumav kuşu gibi yalnız bırakıp kaçmış. […]	FPK	(BO5, 151)
FEHİM PAŞA – O çelimsiz oğlan bizim Zilli Ömer'i dün sabah evire çevire dövdü. Adamı kulpu kırık testiye çevirmiş. […]	FPK	(BO5, 153)
D. SUAT PAŞA – […] Âşık Garip gibi şaşkın durmayı becereceksin. Becerebilir misin?	FPK	(BO5, 155)
D. SUAT PAŞA – […] Düzene bak Hadi, Fehim Paşa konağından, çalışan ne kadar adam varsa böyle (Soluğunu içine çeker.) füfffff, can alır gibi, hepsini çekmiş almış. Fehim'i konağında, bostan korkuluğu gibi yapayalnız bırakmış. […]	FPK	(BO5, 155-156)
H. EFENDİ – […] Köpek gibi salta durmuş bekliyoruz.	FPK	(BO5, 164)
MAHMURE – Cadı gibi izliyorum.	ROT	(BO5, 175)
VAKIF – […] Koca memleket, içki sofrası gibi; herkes bir telden çalıyor. […]	ROT	(BO5, 176)
VAKIF – […] Biri çıkıp da padişahları filan zamanında uyarsaydı, koca imparatorluk kâğıt helvası gibi dağılıp gider miydi? […]	ROT	(BO5, 176)
ANLATICI – Yapma ağabey, koca padişah niye geç kalsan? Tren mi bu?	ROT	(BO5, 178)
ANLATICI – […] (Seyircilere) Bu yengemiz, bir içim su. Lokum. Taze lahmacun. […]	ROT	(BO5, 183)
ANLATICI – Aaaaah. Kadın değil kuştüyü yastık.	ROT	(BO5, 188)
VAKIF – Anlatayım efendim. Eski Mahmure ile… yani gelecekteki Mahmure ile bir türlü geçinemezdik. Çünkü o sıra, ismet Paşa ile Menderes'in arasında da şiddetli geçimsizlik vardı. Bu dönemde de, aksiliğe bakın, Abdülaziz ile Mithat Paşa çekişiyorlar. Bu Mahmure ile, şeytan kulağına kurşun, aramız çok iyi ama bu geçimsizlik bulaşıcıdır. Akıbetimiz ne olur, bilemiyorum.	ROT	(BO5, 189)
ANLATICI – Ah anam. Yürümüyor, bahar seli gibi akıyor. […]	ROT	(BO5, 192)
VAKIF – […] Yanardağ gibi kükredi. Babana bunak, bana deli muamelesi yaptı. Postu zor kurtardık. […]	ROT	(BO5, 196)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
VAKIF – Hiç olur mu Mahmure? Koca tarih, aile sırrı mı, bilip dururken nasıl susayım?	ROT	(BO5, 196)
ANLATICI – Yengem, maşallah, yılbaşı programı gibi.	ROT	(BO5, 196)
ANLATICI – Beklediğin, Mahmure ablamsa, söylemiştim ağabey, boşuna bekleme, gelmez. Gelirse köpek gibi havlarım! […]	ROT	(BO5, 229)
İT HURŞİT – *(Dayanamaz, gürler.)* Yeter! *(Kadın devam eder.)* Yeter be! (Kadın susar. Adamlarına) Kanto mu söylüyor bu kadın, doğum mu yapıyor? "Bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kabakulak hanginizdi? Bu sığırcığın, kuşlukla ne ilgisi var ulan, kuşpalazına yakalanmış gibi ötmekten başka? Başkalarının dükkânında Peruzlar, Amelyalar, Safinazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak? O saat batarım be! Toz olun kuşbeyinliler! *(Nara atar.)* Ayyyyt! *(Adamlar kaçarlar.)* Sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu, başka kümese uç!	BŞO	(BO5, 242)
SURPİK – Kalaycı körüğü gibi ahloorsun. Hayra alamet değildir bu. Neyin vardır?	BŞO	(BO5, 258)
SURPİK – Sen ne söylüyorsun? Âşık olmaz bize hiç iyi gelmez kızım. Tüü tüü tü. Doktorun uyuz olması gibidir. Kimdir bu adam?	BŞO	(BO5, 258)
SURPİK – Doğrudur. Çünküm insan bu cevaba gülemez, ceset gibi donakalır.	BŞO	(BO5, 259)
ŞEHNAZ – Zilzurna / ruh gibi âşığım / oh be. / Gürül gürül / delice / su gibi âşığım / oh be. / Doludizgin / dörtnala / tay gibi âşığım / oh be. / Kütür kütür / taptaze / nar gibi âşığım / oh be. / Kan kırmızı / süt beyaz / mis gibi âşığım / oh be. / Tomur tomur / yediveren / gül gibi âşığım / oh be! / oh be! / oh be!	BŞO	(BO5, 259-260)
İT HURŞİT – […] Vukuat zaptı tutar gibi konuşuyorsun ki olmaz! […]	BŞO	(BO5, 281)
ŞEHNAZ – […] Aşıklar gibi aheste beste yürüyelim biraz, failatün mefailün konuşalım. […]	BŞO	(BO5, 287)
RECEP – […] Felek taktı parmağına beni, döndürttürüyor yahu fırıldak gibi. […]	BŞO	(BO5, 290)
B. GELİN – […] Ay gibi yalnızım baba. […]	T	(BO6, 203)
ZÜHRE – Nene duydun mu, kuş gibi ötüyor. Bir daha öt bakayım. […]	T	(BO6, 210)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
DELİKANLI – […] Ver elini Şehzadebaşı. İstanbul'da bir yer. Of of of, insanlar baharda dere gibi akıyor. […]	T	(BO6, 211)
DELİKANLI […] "Gerdan değil, ekmek kadayifi!", […]	T	(BO6, 215)
NENE – Bilirim, çetin iştir. Dağı dağa kavuşturmaktan zordur.	T	(BO6, 221)
NENE – […]Sütümüz zehir; ninnimiz beddua. […]	T	(BO6, 222)
K. HASAN – […] Çevresinde çoban köpeği gibi dönüp durmaktayım, bir kahpeliğe kurban gitmesin diye. Başka ne yapabilirim ana? Koca delikanlıyı, gelinlik kız gibi eve kapatamam ya… […]	T	(BO6, 223)
NENE – […] Şeker gibi kız, yağ gibi çocuk. Unumu esirgeyeceğiz? Karıp helva yapalım, bu iş bitsin […]	T	(BO6, 225)
B. GELİN – […] O da adak mumu gibi yana yakıla bitecektir. […]	T	(BO6, 233)
NENE – Eşek oğlan! Hepimizi kuru ot gibi yaktı gitti. […]	T	(BO6, 234)
NENE – […] Kucağımda sen. Vardık babama. "Baba" dedim, "bu ayı yavrusu değildir, torunundur ve de tıpkı sana benzemektedir. İnanmazsan bak!" […]	T	(BO6, 238)
K. HASAN – […] Şimdi yufka yürekli bir kadın gibi davrandığımı görürse, ne demez?	T	(BO6, 239)
DELİOĞLAN – […] Avcı değil, kıyıcı bu adam. […]	D	(BO2, 65)
DELİOĞLAN – Ezer bizi ZIPÇIKTI – Pire gibi	D	(BO2, 67)
1. GENÇ KIZ – Onlar da serçe görmüş atmaca gibiydiler.	D	(BO2, 78)
DELİOĞLAN – […] Bir yaban atı yakaladım ki anlatmaya dil yetmez. Sanki Köroğlu'nun atı. […]	D	(BO2, 86)
BALKIZ – […] Beni orda soğanın cücüğü gibi bırakıp tüydün, hain.	D	(BO2, 94)
BEY – […] Lağıma düşmüş sümüklüböceğe dönmüşün!	D	(BO2, 118)

Benzetmenin/ ilişkilendirmenin/koşutluğun ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
3. KÂHYA – […] Ama tam köye girerken, birdenbire yer kükredi Beyim, patladı, o bildiğimiz uslu toprak inan olsun delirdi, bizi kaldırdı, kelek gibi köylülerin önüne fırlatıp attı. […]	D	(BO2, 118)
DELİOĞLAN – […] Gürül gürül sana akıyor içim / Denize koşan ırmak gibiyim / Seninle varım ben sensiz bir hiçim / Sevginle yeşeren toprak gibiyim	D	(BO2, 131)
KARA M. – Acele edin, yoksa elimi böyle ağzınızdan içeri sokar, sonra da midenizi, kirli bir çorap gibi tersine çeviririm. Ona göre. […]	AMKM	(BO3, 168)
KARA M. – […] Elimin tersiyle şöyle bir tane çakmıştım, adam duvara afiş gibi yapıştı. […]	AMKM	(BO3, 169)
KARA M. – […] Ne oluyor? Hiç sevmem böyle kedi miyavlaması gibi sesi. […]	AMKM	(BO3, 172)
AK MASALCI – Ben de masalcıyım sizin gibi. Pamuk gibi yumuşak, kar gibi temiz, ana sütü gibi yararlı masallar anlatırım. Masal anlatmaya geldim ben de.	AMKM	(BO3, 172)
ANA – […] Deli kızın çeyiz bohçası gibi kodular beni buraya. […]	AMKM	(BO3, 186)
KARA M. – Hey hey hey. İlk soru geliyor düttürükler. Gülle gibi. […]	AMKM	(BO3, 194)
ANLATICI – […] Ercümend'in kalbi eski moda bir lokomotif gibi vurmaya başladı.	AŞG	(BO3, 18)
ANLATICI – Şazimed'in ceylan gibi ürkek, deniz gibi civelek yüreğinde ise, bir keman çalmaya başladı.	AŞG	(BO3, 18)
ANNE – Aman sen de, açma öyle gözlerini yabani kurbağa gibi.	AŞG	(BO3, 23)
DELİKANLI – […] Gazeteyi getir haydi. Uyuşuk. Yerinden kımıldamıyor yahu, batık tanker gibi.	AŞG	(BO3, 45)
MİMAR SİNAN – […] Gördüğüm her binayı her harabeyi, bir ders gibi inceledim. […]	BMS	(BO3, 143)
MİMAR SİNAN – […] Kısa süre içinde binanın kubbeleri, deniz dalgaları gibi yükseldi. İki minaresi, boylu poslu iki civana benziyordu. […]	BMS	(BO3, 148)

EK 3: SÖZ OYUNLARI, MANTIK OYUNLARI, ÇARPICI İFADELER

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
BÜYÜKANNE – […] Saat on, bizimki hâlâ sokakta pabuç paralıyor… Değil mi Pervin? PERVİN – Bilmem ki haminne! BÜYÜKANNE – Nasıl bilmezsin canım? Sokağa pabuçsuz çıkmadı ya adamcağız. […]	PEK	(BO4, 10)
BÜYÜKBABA – […] Beş liram kalmıştı. Bir lirasını camide… BÜYÜKANNE – Söylenmez öyle şey. BÜYÜKBABA- Canım övünmüyorum, bilanço çıkarıyorum. […]	PEK	(BO4, 11)
BURHAN – Bonjur. BÜYÜKANNE – Bonjurlar götürsün seni.	PEK	(BO4, 16)
BÜYÜKBABA – […] Herifin burnu yere düşse, eğilip almayacak. […]	PEK	(BO4, 17)
BÜYÜKANNE – Bob musun, bobi misin, nesin, tıraşın bittiyse şunları kaldırıyorum.	PEK	(BO4, 21)
BEDRİ – Ah bu bilgisizlik… Bu gerilik… Bu skotilastik anlayış! […]	PEK	(BO4, 32)
BEDRİ – Ben köyleri bilmiyorum, tanımıyorum ha? […] Senin bildiğin kadar benim unutmuşluğum var be. Say, Bakırköy bir… AHMET – O köy değil bey ağabey! BEDRİ – Yok köy değil de düdüklü tencere mi? Koca devlet uydurma adı mı takacak? Cahiller. Vaniköy, Yeşilköy, Kadıköy, Ortaköy, Karaköy, Çengelköy, Yeniköy, Erenköy… Köyü bilmiyormuşum ha?	PEK	(BO4, 34)
BÜYÜKBABA – O sözü aynen iade ederim edepsiz! Biz büyüklerimize "sen" diyemezdik, sen kalkmış bana resmen, alenen alkolik diyorsun. […]	PEK	(BO4, 41)
HAYRAN BEY – Tabii yengeciğim! Erkeklerin yuvasını yapan kadınlardır.	PEK	(BO4, 44)
FERİHA – Öğle yemeğini kaçta yersiniz? HAYRAN BEY – Karnım acıkınca! Siz? BURHAN – Biz babamın karnı acıkınca yeriz.	PEK	(BO4, 44)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
BURHAN – Yolu bilmiyorlardır. BEDRİ – Partici milleti her şeyin yolunu bulur, benimkini mi bulamayacak?	PEK	(BO4, 52)
HAYRAN BEY – Ben doktor falan değilim. Benim amacım hastayı iyi etmek! […]	PEK	(BO4, 54)
BEDRİ – […] Allahısmarladık monşer! Yaşasın hürriyet, yaşasın bizim parti ve yaşasın ben! […]	PEK	(BO4, 63)
AHMET – Üçüncü darbede kapı açıldı. BÜYÜKANNE – Kim açtı? AHMET – Tanımıyorum. KALFA – O hale mi gelmişler?	PEK	(BO4, 68)
BÜYÜKBABA – […] [Elindeki rakı şişesini kastederek] Yahu bununla değil kapuska, eski çorap bile yenir be.	PEK	(BO4, 72)
BURHAN – Oyumu babama veriyorum. BEDRİ – Sen bana rahat ver, yeter!	PEK	(BO4, 77)
FOTO SUAT – Oo! Kanatlarını nerede unuttun güzel melek?	GOK	(BO6, 11)
FOTO SUAT – Bütün meziyetleri hindi gibi düşünceli durmak. […]	GOK	(BO6, 16)
CEMAL – Nasılsın? YILDIZ – Herkes gibi. CEMAL – Nasıl yani? YALDIZ – Parasız ve bedbaht.	GOK	(BO6, 17)
SUAT – […] Zeytin ekmek görünce ziyafet var diye elbise kiralayan sizler, şimdi kötülüğe, dalavereye, yalana, yani bütün dünyaya karşı harp açıyorsunuz.	GOK	(BO6, 24)
RAGIP – […] Madem ki kumara beş parasız giriyoruz, herkesten daha cesur oynayabiliriz. […]	GOK	(BO6, 26)
BABA – […] *(İçer.)* [Şarabı kastederek] Ama bundan iki yudum çektin mi güneşi yalamış gibi olursun. […]	GOK	(BO6, 28)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
BABA – (Bağırır.) Halk? Halk dediğin ne? Halkın hafızası yoktur. Halk daima son harekete bakar. […]	GOK	(BO6, 29)
RAGIP – İyi bir gazetecinin kafası çatlak olmalı.	GOK	(BO6, 33)
SELAMİ – Sen kendini çelik bir zırh içinde sanıyorsun ama aldanıyorsun; çırılçıplaksın! Tahta bir ok bile seni delik deşik eder.	GOK	(BO6, 34)
FOTO SUAT – Aşk mı? Aşk elmaşekerine benzer çocuğum. Tatlı tatlı yalarsın, elinde bir kazık kalır.	GOK	(BO6, 37)
CEMAL – Şehrimizi nasıl buldunuz? FOTO SUAT – Daha bulamadım.	GOK	(BO6, 37)
RAGIP – Sırtını yalnız ceketinin iç astarına dayayanlar için kötü haber yoktur.	GOK	(BO6, 39)
BABA – […] Toysun. İnsan toyken idealist olur, toy olduğu için de idealinde başarılı olamaz. […]	GOK	(BO6, 49)
BABA – […] Aşka karşı en sağlam teminat kuvvetli bir midedir.	GOK	(BO6, 53)
FOTO SUAT – Bütün tabii insanlar gibi az buçuk sersem olmanı memnuniyetle karşılarım. […]	GOK	(BO6, 58)
KENAN – Haklısın. Dostluk, ideal, gurur gibi şeylerin boşluğunu anlamak için en emin yol açık konuşmaktır.	GOK	(BO6, 63)
KENAN – (Foto'ya) Sen ne arıyorsun? FOTO SUAT – Kömürden altın yapma usulünü.	GOK	(BO6, 74)
GECE MUHABİRİ – En güzel meslek mirasyediliktir.	GOK	(BO6, 87)
FOTO SUAT – Bana öyle bakma, molekül dengemi bozuyorsun.	GOK	(BO6, 88)
FOTO SUAT – "Dört aydır Kenan'a para döküyoruz" diye güldü. "Araba verdik" dedi. "Pirim verdik. İkramiye verdik Mevki verdik. Adam verdik. Ümit verdik."	GOK	(BO6, 91)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
CEMAL – Teşekkür ederim. Para icat edileli teşekkürün hükmü kalmadı diyorlar. İşte böyle Selami. […]	GOK	(BO6, 93)
2. MAHKÛM – […] Allah sizi inandırsın son model. Yanımda bir kadın, o da son model. […]	DÖ	(BO6, 142)
2. MAHKÛM – Bir açık versek bizi yeryüzünden kazırlar.	DÖ	(BO6, 147)
1. MAHKÛM – […] Hayatı metre ile ölçecek değiliz ya.	DÖ	(BO6, 169)
KIZ – Bunlar. Bana rağmen yaşamak için ölesiye mücadele ediyorlar. Bense hayatta hiç sıkıntı çekmedim. Bunu düşündüm. Baktım iyileşiyorum. Ölmekten utandım.	DÖ	(BO6, 174)
KIZ – Bütün çocuklar biraz hırsızdır.	DÖ	(BO6, 177)
2. MAHKÛM – […] Bir kahkaha alfabedeki bütün vitaminlerden daha kuvvetlidir. […]	DÖ	(BO6, 179)
1. MAHKÛM – Biz zaten şakadan yaşıyoruz kızım.	DÖ	(BO6, 182)
2. MAHKÛM – […] Bir insan pişman olmaya başlamışsa onda hayır kalmadı demektir. […]	DÖ	(BO6, 186)
2. MAHKÛM – […] Şurada evcilik oynayacağımıza sahiden evimizde olabilirdik. […]	DÖ	(BO6, 186)
1. MAHKÛM – Bizi ayakta tutan nefretti. Bize öyle iyi davrandın ki nefret etmez olduk. […]	DÖ	(BO6, 189)
ANNE – Bir şey yapmalıyız. B.TEYZE – Ne gibi? K. TEYZE – Hiç olmazsa daha fazla merak etmeliyiz.	K	(BO4, 156)
ANNE – Ben artık telaş etmeye başladım. *(Eller daha da hızlanır.)* K. TEYZE – Ya ben hele ben?.. Mutlaka çok kötü bir şey oldu. B. TEYZE – Vaktinde dönmemesinden daha kötü bir şey düşünemiyorum.	K	(BO4, 157)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
ANNE – Bir çocuk bile bu kadar çıplak doğmaz. B. TEYZE – Yıkanmak için bile böyle soyunulmaz.	K	(BO4, 172)
TARIK – Hah şöyle biraz kibarlık öğren, sığır.	O	(BO4, 89)
SAFİYE – Kimseyi değiştiremezsin. En iyisi sonradan şikâyet etmeyeceğin kadar ver, nefret etmeeceğin kadar al. […]	O	(BO4, 99)
FAZIL – […] Çünkü Sevda, seni daha az sevmeyi beceremem. Anlıyorsun değil mi? […]	O	(BO4, 101)
SAFİYE – Daha mutlu olmak için yapılan hiçbir şey ayıp değildir kızım.	O	(BO4, 113)
NİHAT – (Coşkun) Hay Allah… Ben ne budalayım… Budala bile değilim. […]	O	(BO4, 121)
FAZIL – Kadere bir sille atayım dedim. […]	O	(BO4, 121)
NİHAT – […] Sevsen, bu kadar kuvvetli, böylesine hatasız olmazdın. […]	O	(BO4, 125)
NİHAT – […] İnsanlarsa gitgide yalnızlaşıyor. Herkes hayatın ortak bir sevinç olduğunu unutmuş, kendi kısacık, küçücük macerasını tamamlamaya çabalıyor. Şu evde bile. Göreceksin bir gün gelecek, gramerde ben'den başka zamir kalmayacak. İnsanlar, yalnız ben bedbaht olayım, diyecek kadar bencilleşti. Komik değil mi, küçük bedbaht!	O	(BO4, 129)
NİHAT – […] Daima haklı olan insana da tahammül edilmez.	O	(BO4, 129)
NİHAT – Büyük sevgiler, hani nefretten doğarmış. Büyük nefretler de sevgiden doğuyor anlaşılan, bizdeki gibi. […]	O	(BO4, 132)
NİHAT – […] Galiba her felaketin ortasında bir saadet çekirdeği var. […]	O	(BO4, 142)
FAZIL – […] Milletin karnında davullar, kampanalar çalıyor.	O	(BO4, 151)
JALE – O gereksiz, ayıp kitapları niye getirdin sanki? SÜHA – (Ellerinde bavullar, ara basamaklarda durur.) Biliyor musun, ara sıra gereksiz bir şey yapmak, söylemek, hatta gereksiz olmak istiyorum.	P	(BO4, 217)
YELDA – Yaşamadım ki, nasıl değişebilirim?	P	(BO4, 223)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
YELDA – Kızım biz ailecek böyleyiz. Hep bunu unutuyorsun. Buluğa ermiş bir şekilde doğuyoruz, o yaşta da kalıyoruz.	P	(BO4, 223)
AYŞİM – Tabii. Mesela alalım nişanlanmayı. Bir av hayvanının avcı tarafından nişanlanmasını hatırlatmıyor mu? Ben bu işi iyice inceledim. Söyleyin bakalım, söz ne yapılır? Kesilir. Kâğıtlar? Asılır! Nikâh? Kıyılır! Kelimeler bile barbarca… Savaş gibi bir şey bu… […]	P	(BO4, 228)
AYŞİM – Ah canım kir… Soğuğa karşı en etkili koruyucu… İnsana tat veren maya. Mumyalama sanatının büyükannesi. […]	P	(BO4, 229)
AYŞİM – Tanrım, senin inayet ve şehabetine sığınırım! YELDA – *(Güler.)* O ne demek? AYŞİM – Ne bileyim, bazen böyle bir şey deniyor. Aklımda iyi kalmamış. Sen niyete bak anneciğim, maksat Tanrı'ya kur yapmak.	P	(BO4, 241)
SÜHA – […] Yere ekmek dökme, günahtır. Yalnız kalmak isteyen birinin tepesine dikilip çene çalma, kabalıktır. Git, bu kıyafetini değiştir, bacaklarını ört, bu ev yatak odası değil, ayıptır.	P	(BO4, 246)
YELDA – Sen beni hiçbir zaman hoş görmedin ki zaten. Sana göre çok konuşmak israftır. Tasasız yaşamak bayağılıktır. Çın çın kahkaha atmak adiliktir. Akşama kadar yatmak düzensizliktir. Sevmek hafifliktir. Yaşamaktan zevk almak utanmazlıktır. […]	P	(BO4, 254)
SÜHA – Bir erkek, ana karnındaki çocuk gibidir… Sanır ki bütün kadınları acı vererek mutlu edebilir, fakat…	P	(BO4, 257)
YELDA – […] Azizim aşk sır vermekle başlar, sır verir gibi de sürüp gider.	P	(BO4, 272)
YELDA – Kızım, genç, güzel ve cahilsin; ne yazık ki bir gün hepsi elinden gidecek. AYŞİM – Söz veriyorum anne, hiç olmazsa cahilliğimi muhafaza edeceğim… Kanımın son damlasına kadar… Niye kimse gülmüyor?	P	(BO4, 293)
AYŞİM – […] İnsan sevdikçe tükenir, tükendikçe mutlu olur. […]	P	(BO4, 299)
3. HASTA – Pişmiş söze soğuk su katma. Ciddi ciddi konuşuyoruz şurada.	H	(BO3, 78)
3. HASTA – […] Ölmemenin tek yolu beklemektir. Bekleyen ölmez. 2. HASTA – Bir de elma yiyen ölmezmiş. Ninem söylerdi.	H	(BO3, 80)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
KARAGÖZ – Köftehor, tabii kabul etmez. Ben, bey miyim? Git Karagöz geldi de. Yallah… (Kolundan tutar.) Dur gitme. Yine yalan yanlış bir laf edersen, alimallah seni ayağımın altına alır, paspas gibi çiğnerim. Dur… Çiğnemekle kalsam iyi. Önce ekşimiş yalak suyunda yıkar, sonra da tokmaklarım. Dur, dur. Tokmaklasam şükret, suyunu böyle bura bura sıkarım. Olmadı mı merdaneden geçiririm. O da mı olmadı, demirci ocağına yayarım. […]	KD	(BO3, 92)
UŞAK – Smokin. KARAGÖZ – Bu? UŞAK – Papyon. KARAGÖZ – Bu? UŞAK – Ceket. KARAGÖZ – Bu? UŞAK – Pantolon. KARAGÖZ – Bu? UŞAK – İskarpin. KARAGÖZ – (Delikanlıya) Dur oğlum, Allah rızası için. Ya bu? UŞAK – Çorap. KARAGÖZ – *(Yere oturur.)* Ohh çok şükür bir tanıdığa rastladım. *(Uşağa)* A hergele, a zebani, a salyangoz, söz ayağa düşmedikçe Türkçe konuşmaz mısın sen, ha?	KD	(BO3, 96)
KARAGÖZ – Senin naktin varsa, ne olmuş, benim de vaktim var. Vakit nakittir. Bozdur bozdur yaşa.	KD	(BO3, 98)
CEMAL BADİ – Bir işin var mı? KARAGÖZ – Var. CEMAL ABDİ – Ne? KARAGÖZ – Yaşamak. Yaşıyorum. Daha ne olsun? CEMAL ABDİ – İyi geçiniyor musun bari? KARAGÖZ – Herkesle iyi geçinirim ben. CEMAL ABDİ – Hiç değişmemişsin Karagöz.	KD	(BO3, 98)
KARAGÖZ – […] Dilerim insanları sevmeye mecbur olursun. Sana en büyük ceza bu olur.	KD	(BO3, 102)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
1. OYUNCU – […] Amacımız şöyle herkesin beğeneceği, kimsenin kızmayacağı bir oyun çıkarmak. Sazlı, sözlü, safalı, manzaralı, havadar, ömür, rahat bir oyun…	DY	(BO3, 114)
2. OYUNCU – *(Davula vurarak)* Bugün bu gece, *(Oyunun oynandığı yer)* …….'de, safalı, manzaralı, lebi derya, üç oda bir sofalı ve de cumbalı, cümbüşlü, tekmili birden "Darılmaca Yok" adlı oyun oynanacaktır.!	DY	(BO3, 115)
1. OYUNCU – […] Çocuklar tamam mı, neden politikaya atılmadık da kendimizi getirip getirip sanata çarptık, bunun taklidini yapalım. Olgun ve dolgun bir oyun olur!	DY	(BO3, 116)
1. OYUNCU – […] Bir gün, bizim sokakta bir bahçe duvarına oturmuş ciddi ciddi yurdun geleceğini ve kızların güneşte nar gibi kızarmış bacaklarını düşünüyorduk, önümüzden aheste beste, dağlar yaratmış, kaygısız biri geçti. […] Bizim oralarda dertsiz adam bulunmaz. Kiminin gözünde arpacık çıkar, kiminin gönlü kırıktır, kimi batan güne içlenir, bazısı bahardan korkar, bazısının kedisi arkadaşsız kalmıştır, işte birtakım böyle toplumsal ve ekonomik dertlerimiz vardır. […]	DY	(BO3, 117)
4. OYUNCU – […] Dert bitti mi, politika da biter. Ne yaparız o zaman? Şimdi bana genç parti severler gerekli. Öyle her şeyin girdisini çıktısını araştırmayan, yani iyi aile terbiyesi görmüş, büyük sözü dinler, kafatası sağlam, yüreği pek, kısacası vatannn, milleeet, Sakaryaaa… Anladın mı?	DY	(BO3, 121)
5. OYUNCU – Yalnız, pek sayın başkan bir gecekondu halkını ilk kez göreceğinden, ürkütülmemesi, şaşırtılmaması, her ne derse sükûnetle ve usuletle dinlenmesi, önemle rica olunur! […]	DY	(BO3, 120)
4. OYUNCU – Selam size! Yürekten ciğerden selam! […]	DY	(BO3, 121)
4. OYUNCU – E, en büyük, en güzel, her şey bütün ruhumla, huzur ve refah, mutluluk, kahraman, geleceğin, hizmet aşkı, muhabbet, sevda, sevgi, ben, ben, ben, ben, ben, ben…	DY	(BO3, 122)
4. OYUNCU – […] yuvarlak sözlerin arkasına sığınan bencil politikacılara çatarak, demiştir ki… […]	DY	(BO3, 123)
1. OYUNCU – […] Yalanlarındaki yücelik, dolanlarındaki incelik uçup gitti. Umutsuzduk. Yeniden yurdun geleceğini ve kızların güneşte nar gibi kızarmış bacaklarını düşünmeye dönmüştük!	DY	(BO3, 125)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
4. OYUNCU – Sevgili, candan aziz kahraman, mutlu… 1. OYUNCU – Yahu, bu sözlerin yeri burası değildi! 4. OYUNCU – Kalabalık görünce karıştırıyorum…	DY	(BO3, 127)
1. OYUNCU – […] Çok çalıştık ama olmadı, yenildik o gün. Yenilince disiplin daha sıkılaştı. Daha iyi beslendik, daha çok ezberledik. Antlar içtik, dualar ettik, kurbanlar kestik, oynadık. Ama ha babam yeniliyorduk. Yenildikçe yandaşlarımız kızıyor, kızışıyor, kulüp karışıyordu. Başkanın koltuğu sallanıyordu. Antrenör bir basın toplantısı yaparak durumu açıkladı. […]	DY	(BO3, 128)
5. OYUNCU – Yeniliyoruz. Çünkü hakemler yan tutuyor. Sahalar iyi değil! Son oyunda top mamuktu. Güneş gözümüze geliyordu. Yerli malı düdükle sporumuz kalkınmaz! Başkan çekilmeli, kulübün renkleri de değişmelidir. Uğur getirmiyor. Vatan sağ olusn! Ben oyuncularımla birlikte bir başka kulübe geçiyorum. Orası bana daha fazla aylık verecek, bunlar nasıl olsa amatör, parayla, pulla ilgileri yok. […]	DY	(BO3, 128)
ALİ FERDİ – Ne yaptım üstat? Bir kahve daha içmeden, değil Millet gazetesini, künyemi bile okuyamam. Gece geç yattım.	S1914	(BO5, 17)
DOKTOR – […] Devletin merhamet damarı kabarırsa, yardım yükünün altında kalır, bir daha da doğrulamazsınız. İyisi, devlet şefkat krizini atlatana kadar, ölü gibi yatmaktır. […]	S1914	(BO5, 22)
M. KÂZIM – Allah! Hem adamı delirtir, hem de arkasından deli diye dedikodu yaparsınız. Açık konuşun da anlayalım yahu!	S1914	(BO5, 24)
KAYMAKAM – […] Susup felaketi kabullensek, işin doğrusu iki günde anlaşılır, rezil oluruz. Bu noktadan sonra zelzele olmadı desek, kepaze oluruz. […]	S1914	(BO5, 26)
KAYMAKAM – Aklın şaka yapacak kadar başındaysa, al şu telgrafı da cevabını sen ver […]	S1914	(BO5, 26)
M. KÂZIM – (Ayağa kalkar.) Yooo! Arkamdan neyse ama yüzüme karşı kimse bana deli diyemez! DOKTOR – Ben sana hakaret etmiyorum ayol. Doktor olarak teşhisimi söylüyorum!	S1914	(BO5, 26)
DOKTOR – […] Buna müracaat değil, düpedüz hükemet konağını basmak denir.	S1914	(BO5, 35)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
H. RÜSUHİ – […] Çayınızı, simidinizi ve kof şöhretinizi alın ve bir başka odada zıkkımlanın. […]	S1914	(BO5, 39)
H. RÜSUHİ – […] Benim için derhal mazi olunuz!	S1914	(BO5, 39)
KAYMAKAM – […] Evrikülüm, çevrikülüm, mesuliyet benim başıma devrilkülüm.	S1914	(BO5, 40)
VALİ – […] Ben İttihat ve Terakki iktidarının valisi miyim, yoksa ahlak zabıtası mı?	S1914	(BO5, 48)
VALİ – […] Bir mesele, işe karışan üst makamın yetkisi çapında büyür. Pire, olur deve.	S1914	(BO5, 48)
D. NAZIRI – […] Nasıl anlamıyor, bu durumda asıl felaket, zelzelenin olmuş olması değil, olmamış olmasıdır.	S1914	(BO5, 52)
MALMÜDÜRÜ – Bunca yıllık memuriyet tecrübeme göre, amir milleti itişir, kakışır ama sonunda anlaşır. Bu yüzden de bir olay, amirden amire atlar, sonunda bir küçük memurun başında patlar.	S1914	(BO5, 59)
MALMÜDÜRÜ – […] Kul hatasız olmaz, memur hiç olmaz.	S1914	(BO5, 61)
VALİ – […] Elbirliği ile devletin itibarını iki paralık ettiniz, hükümeti yanıltınız, gazeteleri aldattınız, halkı boş yere korkuttunuz. Şimdi yine elbirliği ile bu rezaleti temizleyeceğiz […]	S1914	(BO5, 62)
MUTASARRIF – Dere boyundaki evlerin hasar gördüğü hususunda, dikkate değer ifadeler bulunmaktadır… VALİ – Allah Allah. Yüzüne bakmadığın halkın ifadesi şimdi dikkate değer mi oldu?	S1914	(BO5, 62)
TELLAL – […] (Seyircilere) Tellal deyip de küçümse[me]yin sakın. Bir çeşit hükümet sözcüsü sayılır. […]	S1914	(BO5, 67)
KAYMAKAM – […] Şehzade Hazretleri halkı, halk da bir Şehzadeyi ilk defa görmenin şaşkınlığı içindeydiler. […]	S1914	(BO5, 74)
KAYMAKAM – […] Toprak yolda yürümesini bilmeyen heyet, kendi kaldırdığı toz bulutunun içinde boğulmuştu.	S1914	(BO5, 75)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
KAYMAKAM – Şehzade Hazretleri, Müsteşar Bey ve bilcümle heyet üyeleri bana döndüler. Taş kesilmiştim. Şehzade Hazretleri mürüvveten, tenezzülen ve lütfen sırtımı sıvazlamaz mı? Can havliyle konuştum. […]	S1914	(BO5, 75)
KAYMAKAM – Galiba kellelerimiz kurtulmuştu. Bu sırada ilk defa bir Anadolu kasabası gören heyet üyeleri, sevinçten çıldıran halktan ürktükleri için hükümet konağından dışarı çıkmadılar. […]	S1914	(BO5, 76)
PERTEV BEY – Telaş etme sultanım. Böyle ayakta beklediğim sen değilsin ki, kahve.	FPK	(BO5, 80)
AZİZ – Ötekilerden de biri fırladı. RASİM BABA – Vay fırlama.	FPK	(BO5, 87)
AZİZ – […] Ayyyyyyyttttt. RASİM BABA – Bu ne? Aziz – Nara. RASİM BABA – Ben de taş düşürüyorsun sandım, kerata. […]	FPK	(BO5, 89)
NURİ BEY – O gelmez bu konağa. AYVAZ – Zaten beyim yarısı zorla gelmiş, yarısı da evde kalmış gibi bir hali var.	FPK	(BO5, 95)
FEHİM PAŞA – […] Yahu, bu zavallı halka hürriyet verdin mi, ne yapar? Ne yapacak, ya davulcuya kapılır, ya zurnacıya. […]	FPK	(BO5, 98)
MİHRİBAN – Sevdayı bilmemek olur mu? Çağır babanı da anlatayım. Sevda bu canım, at mı gem vurasın, başak mı biçesin, yangın mı söndüresin? Vay kıyıcı baba vay.	FPK	(BO5, 111-112)
ANLATICI – […] Sarsak Yusuf bir çıktı ortaya, beni rezil etti, oyunu çorba etti, paşayı deli etti. […]	FPK	(BO5, 135)
YUSUF – (Saldırmayı alır, ortaya atar. Bir nara patlatır.) Haaaaayt! Var mı bana yan bakan? Azrailin sıkı fıkı yoldaşı, can ciğer arkadaşı, birinci omuzdaşıyım. Cumartesi bağırsak dökerim, Pazar işkembe deşerim, pazartesi adam asarım, Salı gırtlak keserim, Çarşamba ümük sıkarım, Perşembe kan içerim… Haydi oynat elini, niye afalladın köftehor? […]	FPK	(BO5, 139)
YUSUF – Güle güle kullanacağım armağan bu, ha? RASİM BABA – Yo, bu cebinde duracak, sen aklını kullanacaksın. […]	FPK	(BO5, 144)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
ANLATICI – […] (Sunucu gibi) Huzurunuzda Deli Suat Paşa hazretleri. Yoo, yoo, yanlış söyledim, baştan alıyorum. Deli Suat Paşa'nın huzurundayız efendim.	FPK	(BO5, 144)
FEHİM PAŞA – Şu bizim babayiğit ve it oğlu it Ömer'i?	FPK	(BO5, 148)
D. SUAT PAŞA – […] Fehim Paşa teresi ile çekişeyim, dalaşayım, boğuşayım, dövüşeyim, sen ilk rastladığın dağa çık, birkaç gün dağ havası al, in paaat meşrutiyeti ilan et, bizi de burada madara et. İnsan bir haber vermez mi? […]	FPK	(BO5, 154)
HADİ BEY – Adalet… D. SUAT PAŞA – Hah! Adaletçiydi. HADİ BEY – Müsavat… D. SUAT PAŞA – Müsavatçıydı. HADİ BEY – Tamam paşam. D. SUAT PAŞA – Tamamcıydı. Tamamcı ne demek yahu? (Güler.) Hürriyetten söz etmek bile insanı şaşkına çeviriyor. Kendi gelse kimbilir ne olacağız, değil mi Hadi?[…]	FPK	(BO5, 155)
ANLATICI –Deli Suat Paşa'nın konağında / gece / kahramanlar ozanlar ve daltabanlar / afiyetle içerken / hürriyet şerefine […]	FPK	(BO5, 156)
FEHİM PAŞA – Ah, bir tanıdığımız hürriyetçi olsaydı. Tanıdıklarımızı da ya vurduk ya sürdük birader. Bize kim el uzatır?	FPK	(BO5, 158)
D. OSMAN – Anam babam, var mı hürriyete, meşrutiyete ve bana yan bakan?	FPK	(BO5, 160)
YUSUF – İyi ki demiş. Ağlaya havlaya attım içimdeki sevdayı da kendime geldim.	FPK	(BO5, 160)
ÖMER – Beni de unutma Osman Ağabey. Hürriyet uğruna açarım can pazarını, şakır şakır can alır, can veririm. Değil mi babacığım?	FPK	(BO5, 161)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
TEMSİLCİ – Yıkım, kıyım, ölüm dönemi bitti. *(Alkışlar.)* NURİ BEY – Var olun efendim. TEMSİLCİ – Teşekkür ederim. Yalnız, arkadaşlar, aramızda bu değişikliği kavrayamayan kafalar, sindiremeyen yürekler, övmeyen ağızlar var. Açık söylüyorum, o kafalar koparılacak, o yürekler sökülecek, o ağızlar mühürlenecektir. […]	FPK	(BO5, 165)
D. SUAT PAŞA – Aman oğlum, beni tanımamak olur mu? İstanbullu olsan tanırdın. Ben, Suat Paşa, deli. TEMSİLCİ – Tanıdım paşam. Sizi bugün Yemen'e atadılar. D. SUAT PAŞA – Nereye? TEMSİLCİ – Yemen'e. D. SUAT PAŞA – Anladık, ben deliyim ama siz de mi delisiniz oğlum? Benim hürriyete bunca hizmetim var. Bunca adam vurdurdum.	FPK	(BO5, 166)
ANLATICI – […] Merkeze gerekli bilgiyi verdim, Yusuf'u bitirdim. Yusuf bitti mi oyun da biter.	FPK	(BO5, 168)
YUSUF – […] As, kes, vur, kır, döv, söv, yok, yık, saldır, daldır, öldür! […]	FPK	(BO5, 168)
YUSUF – […] Kan gölünde nilüfer açar mı? Toprağı yüz in insanın gözyaşıyla sulasak, bir tek çiğdem yeşertebilir miyiz? Babayiğidin hası karınca bile ezmez. En bilekli el diye okşayan ele derim; en yürekli kabadayı da herkesi yüreğine sığdıran insandır. […]	FPK	(BO5, 169)
VAKIF – (Biraz sarhoşlaşmıştır.) Efendim, bugün 26 Mayıs 1960. Bendeniz, Basın Yayın Bakanlığı Arşiv Şefi Vakıf. 1958 devalüasyonundan sonra kendimi, rakıya ve tarihe verdim. […]	ROT	(BO5, 173)
MAHMURE – […] En terbiyesizi de bizimki. Evde yumurta pişirmesini bilmeyen beceriksiz, sokağa çıkınca devleti idare etmeye kalkışıyor. […]	ROT	(BO5, 175)
VAKIF – […] Cin gibiyim şerefsizim, cin! MAHMURE – Hiç senin gibi cin görmedim. Önüne gelen seni çarpıyor. VAKIF – Kim? MAHMURE – Kasap, bakkal, manav, ev sahibi…	ROT	(BO5, 176)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
VAKIF – […] Sen neler diyorsun Mahmure, yapma Allah aşkına! Memur adamın kafası bir, bütçesi iki, bunlar bir karıştı mı, bir daha kimse toparlayamaz.	ROT	(BO5, 180)
VAKIF – Uyku sersemi olmak buysa, düpedüz sersem olmak kimbilir ne mutluluktur. […]	ROT	(BO5, 181)
VAKIF – Anlaşıldı, ben bu oğlanla konuşamayacağım. Öbürü, terbiyesizliğinden oturmazdı, bu terbiyesinden oturmuyor. […]	ROT	(BO5, 186)
HÜSAMETTİN – Efendi, basiretimizi bağlayıp kızımı aldığın yetmedi, şimdi de canımı mı almak istiyorsun? […]	ROT	(BO5, 190)
VEHBİ MOLLA – […] Ben "Teşkilat-ı Esasiye" diyorum, millet "Teşkilatı esaslı" anlıyor.	ROT	(BO5, 193)
ABDALAZİZ – […] Ulan, gerekli olsaydı, Kanun-u Esasiyi, atam Kanuni hazırlamaz mıydı? […]	ROT	(BO5, 195)
1. HÜR. – […] Ses çıkarayım demeyin, tahminen ve takriben göbeğinizden vururum. […]	ROT	(BO5, 197)
VAKIF – […] Zorla muhabbet olur mu yahu? Tükürürüm ben böyle hürriyetçiliğin içine! […]	ROT	(BO5, 200)
HÜSAMETTİN – Allah cezanı vrsin efendi! Beni işimden ettin! Kızımı perişan ettin! Kendini rezil rüsva ettin! Acemi cinci! Topladın cinleri, şimdi de dağıtamıyorsun! […]	ROT	(BO5, 208)
VAKIF – […] İyilik olsun diye kimi uyardımsa, teşekkür edeceğine, ya sövdü, ya dövdü. Vazgeçtim ben bu işten.	ROT	(BO5, 208)
VAKIF – Çok isterdim paşam ama kitabım kayboldu. Yoksa kitaba bakar, sizi kim, nerde, ne zaman öldürecek, hemen söylerdim. Bu teferruatı hatırlamıyorum. H. AVNİ PAŞA – Benim gibi bir adamı kimin, nerde, ne zaman öldüreceği, teferruat mıdır hergele? Emrediyorum, hatırla!	ROT	(BO5, 211)
VAKIF – Yeter! Zaten karım burnumda tütüyor! Bir şey bildiğin yok, cahilliğin sefasını sürüyorsun sen. Ben öyle miyim? Her şeyi biliyorum, gayet iyi anlatıyorum. Dinleyen beri gelsin!	ROT	(BO5, 212)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Koro/Şarkı // elinde cımbızı, aynası, / Cumbada oturur, Mahmure, / Bitince yatsı namazı / Tumba da yatağa, Mahmure. // Rastık çekerek Mahmure, / Yastık dikerek Mahmure, / Yaşar kafeste kuş gibi / Sek sek sekerek Mahmure. //Olurken her şey tarihin / Tenceresinde aşure, / Kahve de içer keyifle / Penceresinde Mahmure. // Şıkır da şıkır Mahmure, / Fıkır da fıkır Mahmure, / Bozmasa Vakıf işleri / tıkır da tıkır Mahmure.	ROT	(BO5, 215)
ANLATICI – Haydaaa! Bizim Hürriyetçiler, hürriyetine kavuşur kavuşmaz, adamı sıkboğaz etmeye geldiler. […]	ROT	(BO5, 215)
ANLATICI – Bu şaşkoloz da, her günü arife, ertesi günü bayram sanıyor.	ROT	(BO5, 216)
2. HÜR. – Fakat Sultan Murat'tan ağzımız yandığı için, Abdülhamit'i tahta üfleyerek çıkarmak istiyoruz. […]	ROT	(BO5, 216)
MAHMURE – […] Giderseniz, bir daha aynı yastığa baş koymam sizinle. Koyarsam, ölünüzü öpeyim. VAKIF – Yapma Mahmure. Beni canlıyken öp diye çıldırıyorum ama olmuyor, araya ille bir aksilik giriyor. Bu son!	ROT	(BO5, 217)
MİTHAT P. – […] Teşhisim şu. Gayet itaatli ve fevkalade sıhhatli bir zat.	ROT	(BO5, 218)
ANLATICI – Haa, mesele anlaşıldı. Mithat Paşa, Osmanlı devletinin teknik direktörüymüş. Adam, takımı istediği gibi kuruyor.	ROT	(BO5, 219)
MİTHAT P. – Demek geleceği isabetle tahmin, tasavvur ve tahayyül eden zat, sensin?	ROT	(BO5, 219)
MİTHAT P. – […] Siyaset bu. Siyasete giren terler. […]	ROT	(BO5, 221)
VAKIF – Haydi dostum, sevk et beni Taif'e, kapansın bu sahife!	ROT	(BO5, 226)
ANLATICI – […] Bir erkek, zürriyet yerine hürriyetle meşgul oldu mu, kadın pırr, bir başka dala konuyor.	ROT	(BO5, 226)
2. HÜR. – Osmanlılar için hürriyet ve Kanun-u Esasi dönemi bitti artık, geride hatıra olarak bir Kanun-u Esasi Kıraathanesi kadı.	ROT	(BO5, 226)
ANLATICI – İki anayasa da benden be ağabey! Sürüsüne bereket! Seç seç al! Her derde deva! Her eve lazım! Anayasası olanın derdi bitmez. Her anayasa kendi bacağından asılır. Şu halde neşemizi bulalım ağabeyler! […]	ROT	(BO5, 228)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
ABDÜLHAMİT – […] Tarihle itişilmez. […]	ROT	(BO5, 231)
VAKIF – […] Bu arada, Ali Suavi Bey de bir sopa darbesiyle, maalesef yazarlıktan mezarlığa intikal edecek. […]	ROT	(BO5, 233)
VAKIF – Gel benim dilber karıcığım, şekerparem, gel. (Mahmure ile Orhan bakışıp gülerler.) ORHAN – Baba, asıl sen sayıyla kendine gel! MAHMURE – Onun kendine gelmesi için bine kadar saymak lazım.	ROT	(BO5, 236)
ANLATICI – […] Müzikal icat oldu, bizim işler bozuldu. Şimdi sizlere, bu manasız, münasebetsiz müzikali, allayıp pullayıp sunacağım. […]	BŞO	(BO5, 241)
ANLATICI – […] Kıyamet koptu kopacak, / Savaşa beş var! […]	BŞO	(BO5, 242)
İT HURŞİT – (Dayanamaz, gürler.) Yeter! (Kadın devam eder.) Yeter be! (Kadın susar. Adamlarına) Kanto mu söylüyor bu kadın, doğum mu yapıyor? "Bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kabakulak hanginizdi? Bu sığırcığın, kuşlukla ne ilgisi var ulan, kuşpalazına yakalanmış gibi ötmekten başka? Başkalarının dükkânında Peruzlar, Amelyalar, Safinazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak? O saat batarım be! Toz olun kuşbeyinliler! (Nara atar.) Ayyyyt! (Adamlar kaçarlar.) Sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu, başka kümese uç!	BŞO	(BO5, 242)
RECEP – Anan? MÜŞTAK – Hayattadır efendim. RECEP – Adı? MÜŞTAK – Mualla. RECEP – Aferin ve de oh ne âlâ. […]	BŞO	(BO5, 244)
RECEP – […] Bin aferin sana! Makbul, mazbut ve mahcup bir delikanlı olduğun aşikâr. […]	BŞO	(BO5, 244)
İT HURŞİT – İlk fırsatta derini yüzmezsem, bana da İt Hurşit demesinler! ŞEHNAZ – (Çalkalar.) Seksen… Doksan… Yüz! Karada yüz! Denizde yüz!	BŞO	(BO5, 247)
SURPİK – […] Çünkü Müştak Beyimizin yalnız zatı değil, vaziyeti de nazik. Çok dikkatli olmak lazımdır. […]	BŞO	(BO5, 252)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
SURPİK – […] (Sumru, tepsiyle girer, tepsiyi sehpaya bırakır.) Sevda kuşlarım, suyunuz ve yeminiz de gelmiştir. […]	BŞO	(BO5, 254)
ŞEHNAZ – […] (Sarılır, öpek, Müştak'ın içi geçer.) Ne oldu ayol? Aa, biraz ateşli öpünce çocuğa havale geldi. […]	BŞO	(BO5, 255)
METRDOTEL – […] Bu ikisi, birdenbire bendenize tecavüz ettiler, müstereken ve müteselsilen…	BŞO	(BO5, 265)
RECEP – […] Galata'da ne kadar batakhane, çalgılı meyhane, şüpheli yatakhane, o biçim misafirhane vara, hepsi külliyen ve ebediyen kapanacak, bütün malumeler mıntıkam dışına çıkarılacaktır. […]	BŞO	(BO5, 266)
MÜŞTAK – "Mıntıkanızın hususiyetini, mevzuun hassasiyetini, vaziyetin ehemmiyetini ve Alaman dostluğunun kıymetini dikkate alarak her şeyle bizzat ve yakinen meşgul olmanızı reca ederim. Zaptiye nazırı."	BŞO	(BO5, 271)
SURPİK – Ah koca çapkın ah! Sonunda sen de ocağımıza ve kucağımıza düştün, ha?	BŞO	(BO5, 274)
RECEP – Vazifem, bu misafirleri mıntıkamda maalesef usulünce ağırlamak ve vukuatsız uğurlamaktır.	BŞO	(BO5, 274)
RECEP – […] Yani hemen ve lütfen defol!	BŞO	(Bo5, 276)
RECEP – Görmedim ben senin gibi adam yahu1 Bu malumeye böyle ilan-ı aşk etmek, bana ilan-ı harp etmek demek değil midir?	BŞO	(BO5, 279)
RECEP – Sus! Ben şimdi gidiyorum. Siz Alamanca çalışmaya devam edin bakalım. Elim mahkûm. Çünkü yarın geliyor bu Alamanlar. Ama bir gün gidecekler elbet. Ben de o gün sizinle Osmanlıca çalışacağım!	BŞO	(BO5, 279)
KADIN – [Bir başka kızın koluna giren Alman'a] Kommezsen komme be! Kaput ol inşallah!	BŞO	(BO5, 280)
İT HURŞİT – […] Vukuat zaptı tutar gibi konuşuyorsun ki olmaz! Sen bu üslupla denize düşüp de imdat çağırsan, millet mevlit okuduğunu sanıp amine durur, dualarla boğulursun. […]	BŞO	(BO5, 281)
İT HURŞİT – […] Sonra sen, kadınlara "siz" diyorsun ki, bu hiç olmaz! Dört kadın bile, "siz" denilecek kadar kalabalık sayılmaz. "Sen" diyeceksin!	BŞO	(BO5, 281)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
İT HURŞİT – Kırılırım ne demek? Yaldızlı Beykoz bardağı mısın/ Sen erkeksin beyağabeyciğim. Şöyle elinin tersi ile şırakkadak tokadı yapıştırdın mı, mesele o saat ve boylu boyunca halledilir.	BŞO	(BO5, 282)
İT HURŞİT – […] Haydi kamarat! Bitte schön! Ne ararsan var! Kebap, şarap, mehtap, ahbap… […]	BŞO	(Bo5, 282)
SURPİK – (Çıkarken [Şehnaz'a] fısıldar.) Aman kızım, bu son fırsattır, kibar ol, kibar konuş, kibar sus.	BŞO	(BO5, 286)
İT HURŞİT – İçerden aldığım bilgilere göre Şehnaz, Müştak Efendi'yi iyice yemlemiş. RECEP – Yaa? İT HURŞİT – Oltayı usul uul çekmeye başlamış. RECP – Yaaaa? İT HURŞİT – Yarına kalmaz, Müştak Efendi'yi pişirip afiyetle yer. […]	BŞO	(BO5, 288)
RECEP – […] Yok beceremezsen, bak, ne olur, söyleyeyim. Sürdürttürürüm hergeleyi Yemen'e! Ya giderken yolda eşkıya keser, ölür. Ya varır, sıcaktan ölür. Ya akrep sokar, ölür. Ya deveden düşer, ölür… Ya çekinge yer, ölür… Ya susuzluktan ölür… Ya hasretten ölür… Ama mutlaka ölür! Duydun mu?	BŞO	(BO5, 289)
RECEP – […] Masamı al, bir yere çarptırtmadan ve de kimseye kaptırtmadan arkam sıra gel.	BŞO	(Bo5, 289)
ŞEHNAZ – Önce Posbıyık Azmi düştü gönlüme. Ne güzel sarılırdı, hayvan! Bir Gaddar Ali vardı, içirip içirip zorla oynatırdı beni. Ne erek adımdı be! Hem sert, hem babacan! Melahat Bey çok kibardı. Ama vurduğu yerde gül biterdi… Böyle kibara canım kurban.	BŞO	(BO5, 290)
NENE – Ne zaman sona erecek bu kan yağmuru hey oğul? K. HASAN – Toprak doyunca. NENE – Cana doymayan toprak kana doyar mı?	T	(BO6, 197)
K. HASAN – […] Telaş etmeyin! Beni gözleyin, oğlanı kollayın! Görünce basın kurşunu, canını cehenneme yollayın!	T	(BO6, 198)
NENE – Ev ne demektir Hasanım? Bir evin kapısı kapandı mı, ne bey buyruğu işler, ne padişah yasası. Her ev kendi töresince yaşar. Yoksulun bile evini kale bilmesi, saray sanması bundandır. Bağrına taş bas, töreyi bozma. Töresiz ev, esir pazarı, kuru kalabalık. […]	T	(BO6, 203-204)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
DELİKANLI – […] Anladım ki benim ağlamam yetmez. Beni vurup anamı ağlatmanız gerekmektedir. […]	T	(BO6, 206)
DELİKANLI – […] Bir kin böyle baklava börekle, susamlı çörekle beslenip büyütülür mü? […]	T	(BO6, 206)
ZÜHRE – Sahi, şakımak bana yakışmaz. Kuş değilim ki, Karagillerin torunuyum.	T	(BO6, 210)
ZÜHRE – Panayır mı bu? DELİKANLI – Bin panayır.	T	(BO6, 211)
NENE – […] Ölümü nazlandırmaya gelmez hey kızlar! Siz sevgiyi şımartmaya, sevinci azdırmaya bakın! […]	T	(BO6, 214)
DELİKANLI – Ne olacak, yatık fesli, ceket omuzda, yumurta topuk, bıçağı kuşağında bir kopuk, birdenbire sahne dalmaz mı?	T	(BO6, 216)
NENE – Silahsız erkek, daha erkektir oğul!	T	(BO6, 223)
NENE – […] "Sevene yılan bile dokunmaz" de. De işte! Oyun bozanlık etmezlerse, ben bu işi bu akşam kotarırım. Kin evi, düğün evi olur. […]	T	(BO6, 226)
DELİKANLI – Nasıl anlatayım? Ablasını düşündükçe burnumun direği sızlamaktadır. Yüreğim kayıp kayıp gidiyor. Bir el atımı uzağımdadır, saçının teline bile dokunamam. Gözümün önünde salınır, bakmama izin yoktur. Konuşmaya can atmaktayım, birlikte susmamız bile suç. Ne edeyim ben böyle yaşamayı? […]	T	(BO6, 230)
ANA – Sevgi çorbası pişiriyorum de, yeter ana. Tuzunu alan kadın gelir. Er gelir, geç gelir ama gelir.	T	(BO6, 233)
ÇIĞIRTKAN – […]Tanrısına kavuştu, bu dünyadan savuştu! […]	D	(BO2, 57)
MUHTAR EMMİ – Ölünün arkasından konuşulmaz. ZIPÇIKTI – Sağken konuşma, yasak; ölünce günah! Ne zaman konuşacağız? […]	D	(BO2, 57)
DELİOĞLAN – […] Hem de bu kırık bacakla!... BALKIZ – Bacağımı bırak, benim asıl kalbim kırık.	D	(BO2, 68)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
DELİOĞLAN – (Bocalar.) Ayağını öpeyim böyle deme. Biliyorsun beni. BALKIZ – Niye ayağımı öpecekmişin! Gül gibi yanağımdan öpsene, şaşkın!	D	(BO2, 69)
BALKIZ – […] Aklıma sağlık. Ne güzelmiş seninle böyle sarmaş dolaş, tıngır mıngır yürümek!	D	(BO2, 70)
ÇİRKİN – Daha anlayamadım. Ama burnuma kötü kokular geliyor Delioğlan. DELİOĞLAN – Kara Ağa'nın ter kokusudur o.	D	(BO2, 77)
3. ADAM – Erken kalkan yol alır, erken sevinen hava!	D	(BO2, 88)
ÇIĞIRTKAN – (Davula vurur.) / Ey ahali, / Duyduk duymadık demeyin! / Güneşe karşı işemeyin! […]	D	(BO2, 94)
DELİOĞLAN – […] Böyle gelmiş ama / Yetti, böyle gitmez! […]	D	(BO2, 105)
DELİOĞLAN – Toprakla, havayla boğuşuyoruz bütün yıl. Onlarla da boğuşuruz. Domuzu, kurdu, sansarı nasıl avlıyorsak, onları da öyle avlarız. […]	D	(BO2, 107)
CİN – Evet. Yoksulu ezenin, seveni üzerinin elleri kırılsın. Canımı dişime takar, istediğini yaparım.	D	(BO2, 112)
BEY – Köyü duman etmiş mi? BAŞKÂHYA – Efendim galiba kendi biraz duman altı olmuş.	D	(BO2, 117)
DELİOĞLAN – Zalimin emir kulu olacağına, namusun, şefkatin, adaletin güzel kulu olsana!	D	(BO2, 124)
DELİOĞLAN – […] Bu haramilere daha ne kadar uşaklık edeceksiniz? Gelin aramıza katılın! Dürüstlüğün, güzelliğin, sevginin muhafızı olun! […]	D	(BO2, 124)
2. KÂHYA – Korkudan aklı da dili de karışmış bunun. […]	D	(BO2, 128)
ZIPÇIKTI'NIN SESİ – […] Unutmayan bir kere aldanır, unutan her zaman! […]	D	(BO2, 129)
ZIPÇIKTI – Konağı duman ettik. Bey'le Kâhyaları perişan ettik. Cariyeleri de hayran ettik.	D	(BO2, 132)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
BEY – […] Ağzınızı hayıra açın, kıçınızı da bayıra. […]	D	(BO2, 139)
BUSENAZ – […] İçinde yüz katil yaşıyor. […]	D	(BO2, 140)
ÇIĞIRTKAN – […] Masal dünyası da demokrasi gibidir, Çare tükenmez!	D	(BO2, 143)
KARA M. – Yepyeni masallar getirdim. Geceden kara, katrandan parlak.	AMKM	(BO3, 167)
KARA M. – […] Yedi canlı, gözleri Kaanlı Kara Bela'nın giriş müziği böyle mi olur, okul şarkısıyla uygun adım, pikniğe mi gidecek bu adam? […]	AMKM	(BO3, 168)
KARA M. – […]Batının, silahını ve burnunu en hızlı çeken silahşörü Kara Bela'nın canı sıkılıyordu. […]	AMKM	(BO3, 168)
KARA M. – […] Şimdi, bu kasabanın salonuna giriyorum, havamı atarak, kaşımı çatarak, biraz da yan yatarak. […]	AMKM	(BO3, 169)
KARA M. – Baylar, duyduğuma göre bu havalinin en anlı, şanlı ve tez canlı silahşörleri, sizmişsiniz. Doğru mu?	AMKM	(BO3, 170)
KARA M. – Nasıldı çocuklar? Grav, grav… Biri yazı gelecekti, biri tura. İşte, geldiler. [Ölmüş olduklarını ima ederek] Daha doğrusu, gittiler. […]	AMKM	(BO3, 171)
KARA M. – […] İşte Madagaskar'da bir gözünü almıştım. Zambiya'da kolunu. Patagonya'da bir bacağını. Taksit taksit bitiriyorum iblisi. […]	AMKM	(BO3, 177)
KARA M. – […] Çek kılıcını Hepyek. Bugün pupa yelken cehenneme gideceksin.	AMKM	(BO3, 178)
HEPYEK – Ben de seni köpekbalıklarına yem yapacağım. Seni yiyen köpekbalığı kudurup da havlamazsa şaşarım.	AMKM	(BO3, 178)
ANA – Ah benim düğün yemeği yiyeceğini sanırken dayak yiyen oğlum…	AMKM	(BO3, 189)
KARA M. – Yoooo, vitaminli minaminli soru istemem. Çünkü yalnız Kara Bela, Kara Korsan, Kara Robot değilim, kara cahil de benim. […]	AMKM	(BO3, 194)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
AK MASALCI – Tutumlu olmak, ne demektir? KARA M. – Ha şöyle. Bayılırım böyle kolay sorulara. Tutum, tutum demek yani. Kuş tutumu, tabanca tutumu, kılıç tutumu, sonra birinin gırtlağına yapışırsın mesela, ona da gırtlak tutumu denir. Böylece apışıp kalırsın bazen, ona da dil tutumu denir. Sözgelişi zamk, zift çok tutumlu şeylerdir. En tutumlusu ziftin pekidir. Tamam mı?	AMKM	(BO3, 195)
AK MASALCI – Soruyorum. Test ne demektir? KARA M. – Testerenin yarısı demektir.	AMKM	(BO3, 195)
AK MASALCI – Peki. Okumak ne demektir? KARA M. – Heh heh… Bunu herkes bilir. Birkaç anlamı vardır. ANLATICI – Bu sefer, bilecek galiba. KARA M. – Bir, türkü okumak. ANLATICI – Doğru. KARA M. – İkii, birinin canına okumak. ANLATICI – Evet, Türkçede okumak böyle de kullanılabilir. KARA M. – Heh heee, üüüç, masal okumak. ANLATICI – Bu ne demek? KARA M. – Kandırmak, yutturmak, yalan söylemek. ANLATICI – Doğruuu… Mesela ben size hiç masal anlatmadın, hep masal okudun! Başka? Başka anlamı yok mudur okumak sözcüğünün? KARA M. – Hayır. Olsa bilirdim. ANLATICI – Kitap okumak, okulda okumak, su gibi okumak, kalmadan okumak… Bunları bilmiyor musun? KARA M. – Yooo… Niye bileyim? Bana ne zaten. (Seyircilere) Okusam, böyle rezil mi olurdum? İşi edepsizliğe vurup, durumu kurtarmaya çalışıyorum. (Anlatıcıya) Uzatma, okurum canına.	AMKM	(BO3, 196)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
1. OYUNCU – Arkadaşlar bir şeyler yapmalıyız. Söyleyin ne yapalım? 2. OYUNCU – Kadınbudu köfte. 3. OYUNCU – Hayır, tatil. 4. OYUNCU – Hesap. 1. OYUNCU – Bırakın şakayı, sahi ne yapalım? 5. OYUNCU – Şaka. 6. OYUNCU – Defile. 7. OYUNCU – Ayak yapalım. 8. OYUNCU – Banyo. 9. OYUNCU – Tiyatro.	AŞG	(BO3, 9)
1. OYUNCU – […] nasıl bir tiyatro yapalım? 2. OYUNCU – Bir yıl garantili. 4. OYUNCU – Renkli. 6. OYUNCU – Denize karşı. 1. OYUNCU – Bol vitaminli.	AŞG	(BO3, 10
UZMAN – […] Bakınız Profesör Frankeştayn ne diyor: “Gençlik, spekülatif ve emosyonel bir süreçtir.” Hımm. Çok doğru. Buna karşılık Profesör Madrake şu görüşü geliştirmiştir: “Gençlik psikosomatik bir fenomen olup korelasyon katsayısı geometrik olarak çoğalır.” Hımmmm, bu da doğru. Profesör Maradona ise ikisine de karşı çıkıyor “Hayır” diyor. “Gençlik entegre ve dinamik bir komplekstir.” Hayret, bu da doğru. Hımmmm. YÖNETİCİ – Siz şahsen ne diyorsunuz , sayın uzman? UZMAN – Benim de bir kızım var, şahsen “illallah” diyorum, en doğrusu bu.	AŞG	(BO3, 14)
1. OYUNCU – Arkadaşlar, müzikalimiz çok müzikal olmaya başladı. Lafı derleyip toparlamak zorundayım. […]	AŞG	(BO3, 15)
ANLATICI – […] Ercümend’in kalbi eski moda bir lokomotif gibi vurmaya başladı.	AŞG	(BO3, 18)
ANLATICI – Şazimed’in ceylan gibi ürkek, deniz gibi civelek yüreğinde ise, bir keman çalmaya başladı.	AŞG	(BO3, 18)
BABA – Yahu bu eve bile zor girebilen o pişpirik dayın, koskoca tarihe nasıl girebilir ki a evladım! Bir düşünsene. Bir daha soruyorum, iyi düşün! Osman Bey kimdir? Tamam, yeteri kadar düşündün. Söyle şimdi ne düşündün? ÇOCUK – Fıstıklı dondurma.	AŞG	(BO3, 21)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
GENÇ – […] Çıldıracağım, çıldırıyorum yahu derken, üzerinize afiyet çıldırdım. Doktor olacağım derken doktorluk oldum. […]	AŞG	(BO3, 37)
BABA – Bu kızın adını iyi ki Tezcan koymuşuz, ya yanılıp da Nazlı koysaymışız?	AŞG	(BO3, 44)
KONUŞMACI – [Televizyondan şiir okumaktadır.] "Dur yolcu…" DELİKANLI – Durursam şerefsizim. (Öfke ile çıkar.)	AŞG	(BO3, 46)
BABA – Aman kızım, sen bu pabuçları giyince, yüz metreyi on saniyenin altında koşacaksan, helal olsun, boğazımızdan keser alırız. Niye istiyorsun sen bu pabuçları? KIZ – Filiz'in var, Şeniz'in var, Yeliz'in var… Hale'nin var, Jale'nin var, Lale'nin var… BABA – Bizim de harcımız var, borcumuz var, kiramız var… […]	AŞG	(BO3, 47)
DELİKANLI – Kalmadım baba, bıraktılar. Tarihçi taktı, fizikçinin garezi vardı. İngilizceci düşman oldu. Türkçeden geçiyordum gözüme güneş girdi, saha çamurdu, rüzgâr ters esiyordu. Hakem taraf tuttu, kimyacı ofsayttan gol attı! Vallahi baba. Top yuvarlaktır, sınıfta kalmak da var, geçmek de… Ben kaldım, şansım tutmadı.	AŞG	(BO3, 49)
1. OYUNCU – Sorunuz şöyle, Washington kimdir? 1. KIZ – Çok kolay, cevap veriyorum, adıyla anılan portakal türünü bulmuştur.	AŞG	(BO3, 56)
1. OYUNCU – Susunuz. Şimdi erkek arkadaşlarımızın ilk sorusunu soruyorum. Leonardo da Vinci kimdir? 1. ERKEK – Vinci icat eden adamdır.	AŞG	(BO3, 56)
1. OYUNCU – […] Size soruyorum, dikkatle dinleyin ve bir defada cevap verin. Realist, ne demektir? 1. ERKEK – (Danıştıktan sonra) Real Madrit takımını kuran bir taraftara, kısaca Realist denir.	AŞG	(BO3, 56)
1. OYUNCU – […] Türkiye kaç coğrafi bölgeye ayrılır? 1. KIZ – (Danıştıktan sonra) Cevap veriyoruz. Yedi. 1. OYUNCU – Bravo! Sayınız. 1. KIZ – Sayıyoruz, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.	AŞG	(BO3, 56)

Söz oyununun / mantık oyununun / çarpıcı ifadenin ne şekilde kullanıldığı	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
1. OYUNCU – Hayır, artık bu seferki soruyu bilmenizi rica ediyorum. Namık Kemal kimdir? KIZ – (Danışır.) Namık Kemal, Namık Kemal adını taşıyan okulların sahibidir.	AŞG	(BO3, 57)
1. OYUNCU – […] Roma uygarlığına ait bir eser adı söyleyiniz. 1. ERKEK – Roma dondurması. 1. OYUNCU – Hayır. 2. ERKEK – Romatizma. 1. OYUNCU – Hayır. 3. ERKEK – Aroma. 1. OYUNCU – Hayır. 1. ERKEK – Roman. 1. OYUNCU – Hayır. 2. ERKEK – Romanya. 1. OYUNCU – Hayır. 2. ERKEK – Buldum, buldum. Romalı Perihan! (Doktor bey bayılır.)	AŞG	(BO3, 57)
1. OYUNCU – […] Ama eğri dans edip doğru konuşalım, sanata, tarihe, kültüre gereken önemi gösteriyor muyuz, yoksa biraz abur cubur, ıvır zıvır magazin bilgileriyle mi yetiniyoruz? […]	AŞG	(BO3, 57)
ANNE – […] Patates pişiririm, yine mi patates diye kavga çıkar. Kapuska mı, öö, pırasa mı, ıı, yerelması facia, mercimek cinayet, kereviz kıyamet, tavuk alırım hepsi buuuut diye tuttururlar. Tavuk bu ayol, kırkayak mı? Ama sonunda dünyanın kaç bucak, tavuğun da kaç bacak olduğunu anladılar Nasıl mı? […]	AŞG	(BO3, 61)
SÖZCÜ DELİ – […] Sen de bacım, söyleneceğine söyle! Konuş yani! Çekme perdeni! Ölümü öp konuş! Bir başlarına oturuyorlar işte bir arada! Kendi kendine konuşan bir deli bile bunlardan daha kalabalıktır. Şunların haline ağlamak geliyor içimden. […]	AŞG	(BO3, 66)

EK 4: DEYİMLER, ATASÖZLERİ

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Efendime söyleyeyim	BÜYÜKANNE – Altıdan sekize, efendime söyleye-yim (Parmağı ile sayar.) altı, yedi, sekiz… Tam üç saat geçmiş Pervin. Nerde kaldı Hulûsi Kaptan?	PEK	(BO4, 9)
Pabuç paralamak	BÜYÜKANNE – […] Saat on, bizimki hâlâ sokakta pabuç paralıyor… […]	PEK	(BO4, 10)
Âlem etmek Canı çıkmak	BÜYÜKANNE – […] Akşam onlar âlem ederken sen anacığınla tahta ovuyordun. Canınız çıktı iki gündür. […]	PEK	(BO, 10)
Turşusu çıkmak Sabahın körü	BÜYÜKBABA – […] Oh yahu! İnsanın evi gibi var mı? Turşum çıktı. Sabahın köründe bütün millet sokakta.	PEK	(BO, 10)
Hangi cehenneme git-ti(n)?	BÜYÜKBABA – […] Hangi cehenneme gittin bre?	PEK	(BO, 11)
Kötü kötü söyletmek	BÜYÜKBABA – Kötü kötü söyletme beni.	PEK	(BO, 11)
Uskunası kırık	BÜYÜKBABA – […] Hay uskunası kırık! Bak sen şu yaptığıma. Dilenci gibi mendile sarmışım.	PEK	(BO, 11)
Az veren candan	BÜYÜKBABA – […] Az veren candan kızım, sen de torunum sayılırsın, anlatıyım. Beş liram kalmıştı. Bir lirasını camide…	PEK	(BO, 11)
El elde baş başta.	BÜYÜKBABA – Tamam. Artanı da senin. El elde baş başta. Yahu aile idaresi, devlet idaresinden güç.	PEK	(BO, 11)
Palamarı çözmek	BÜYÜKBABA – […] Haydi Pervin, sen palamarı çöz de aşağı in, birazdan Ahmetçiğin düşer.	PEK	(BO, 11)
Dilini tutmak	BÜYÜKANNE – İn kızım aşağı, in sen. Bu adam azıttı. Dilini milini tutamaz oldu. […]	PEK	(BO, 12)

[1] Oyun boyunca birkaç kez tekrarlananlar kalın yazıyla yazılmıştır.

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Farenin seferi peynir tulumuna kadar. İçime bir hafiflik geldi	BÜYÜKBABA – Canım efendim, farenin seferi peynir tulumuna kadar. Camiden çıkınca içime bir hafiflik geldi, şurdan bir sahile ineyim dedim.	PEK	(BO, 12)
[İnsana] Çalım gelmek	BÜYÜKBABA – Özlerim ya. Derya üstünde insana bir çalım gelir. Hele gece oldu mu, koca derya başlar konuşmaya.	PEK	(BO, 13)
Domuzdan kıl çekmek	BÜYÜKANNE – […] Herkes akıllı. Domuzdan kıl çeksek kârdır diyorlar.	PEK	(BO, 13)
Allem etmek kalem etmek Gözünü açmak	BÜYÜKANNE – […] Bak, Hafız Hanım'ın damadı allem etti, kalem etti, milletvekili oldu. Sen de aç gözünü Hulûsi Kaptan, işin yok, gücün yok, bari milletvekili ol!	PEK	(BO, 13)
Göçüp gitmek Birbirini yemek	BÜYÜKANNE – Bende akıl mı kaldı? Affedersin. Göçüp gideceğiz; hâlâ birbirimizi yiyoruz.	PEK	(BO, 14)
(Birinin üstüne) Bodoslamadan gelmek	BÜYÜKBABA – Şaka efendim, şaka canım. Bodoslamadan üstüme geliyordun hanım!	PEK	(BO, 14)
(Bir işten/uğraştan) Başını kaldıramamak	BÜYÜKANNE – Tabii, kavgadan baş kaldıramıyorsun…	PEK	(BO4, 14)
Diskur çekmek	BÜYÜKBABA – […] Az diskur çekmedimdi ben bekârken kokanalara. Hey gidi hey… […]	PEK	(BO4, 15)
(Bir şeyin) Sapa gelme(si)	BÜYÜKBABA – […] Bayram bu ay pek sapa geldi yahu… Kuru kuru el öptürmekle büyükbabalık olur mu canım?	PEK	(BO4, 16)
Kısmetini kesmek	BÜYÜKANNE – Yorma bir şeye, kısmetini keseceksin!	PEK	(BO4, 16)
Besmelesiz işe şeytan karışır.	BÜYÜKBABA – Oğlum, dur, besmelesiz işe şeytan karışır. Etme, devlet kuşunu ürkütmeyelim.	PEK	(BO4, 16)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Betine gitmek	BEDRİ – Hayır, rica ederim, politika üstüne şaka istemiyorum. Betime gidiyor efendim.	PEK	(BO4, 19)
Bakmakla usta olunsa, karabatak dalyan reisi olurdu.	BÜYÜKBABA – Bakmakla usta olunsa, karabatak dalyan reisi olurdu Nazlı Hanım. […]	PEK	(BO4, 20)
(Birinin) Bam teline basmak	BEDRİ – Adamın bamteline basıyorlar, ne yapayım?	PEK	(BO4, 21)
Aynı tezgâhın malı (olmak)	BÜYÜKANNE – Haydi haydi, hepiniz aynı tezgâhın malısınız.	PEK	(BO4, 21)
Buz kesmek	BÜYÜKANNE – Dua et ki buz kesmemiş.	PEK	(BO4, 22)
Canına okumak	BEDRİ – Alın bakalım kırk paralık da bundan! Bana bak, zaten tepem atmış, ileri geri konuşup durma, canına okurum şerefsizim.	PEK	(BO4, 22)
Sen sağ, ben selamet	BEDRİ – İşte bu kadar. Siz sağ, ben selamet.	PEK	(BO4, 22)
Burnunun ucunu gör(e)memek	BEDRİ – Tabii güzel karıcığım. Bayıldım. Siz de dinleyin. *(Okur.)* "Burnunun ucunu görmeden memleketi idare etmeye yeltenen…"	PEK	(BO4, 23)
Gönlü bulanmak	BÜYÜKANNE – Sus yezit, gönlüm bulandı. Zaten fare bir, Feriha'nın başına o maşa mı, mandal mı ne, onları takıp ortaya çıkması iki, merakım kabarıyor.	PEK	(BO4, 24)
Günahına girmek	BÜYÜKANNE – Günahına girme kızın!	PEK	(BO4, 25)
Allah layığını versin	BEDRİ – Allah benim beş yüz bin kere layığımı versin!	PEK	(BO4, 26)
Delinin kerameti oturak devirmek	BÜYÜKANNE – Delinin kerameti oturak devirmek.	PEK	(BO4, 27)
Ağzını öpeyim	AHMET – Hay ağzını öpeyim. Biterim vallahı samimiyete.	PEK	(BO4, 30)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
…'da yalan var bizde yok	AHMET – […] Nüfus kütüğünde yalan var, bizde yok.	PEK	(BO4, 30)
Düzen suyundan gitmek	AHMET – Yani beybabacığım, hiçbirinin düzen suyundan gitmiyorum, senin anlayacağın…	PEK	(BO4, 31)
…'da hata var bizde yok	AHMET – […] Anayasada hata var, şerefsizim bizde yok.	PEK	(BO4, 32)
Gözünü seveyim	AHMET – Davul çala çala kaçak iş yapılır mı beyağabey? Gözünü seveyim, işletme beni. […]	PEK	(BO4, 33)
Senin bildiğin kadar benim unutmuşluğum var	BEDRİ – […] Senin bildiğin kadar benim unutmuşluğum var be. Say, Bakırköy bir…	PEK	(BO4, 34)
Küskütük devrilmek	BÜYÜKANNE – Hayır, sakın! Küskütük devrilirsin alimallah.	PEK	(BO4, 35)
Tepesi atmak Kararım karar	BÜYÜKBABA – Şöyle ailecek bir fotoğraf çektirelim diyordum kaç zamandır. Gülerler diye söyleyemedimdi. Bugün tepem attı, kararım karar.	PEK	(BO4, 38)
Dile düş(ür)mek	BÜYÜKBABA – […] Ulan Allah dile düşürmesin be. […]	PEK	(BO4, 41)
İki gözü kör olmak	SENİHA – Yüreğime inecek iki gözüm kör olsun! […]	PEK	(BO4, 43)
Bir kalıp buz doğurmak	SENİHA – Keşke bir kalıp buz doğursaydım.	PEK	(BO4, 43)
(birisi/bir şey) kadar taş düşsün başına	BÜYÜKANNE – Büyükbaban kadar taş düşsün başına! […]	PEK	(BO4, 46)
Elinin körü	BÜYÜKANNE – Ne yaptım ben sana? BÜYÜKBABA – Elinin körünü!	PEK	(BO4, 50)
Sinirleri ayakta/(tepede) olmak	BEDRİ – Doğru, teşekkür ederim monşer. Kusura bakmayın. Bugün bütün sinirlerim ayakta.	PEK	(BO4, 51)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Allah iyiliğini versin	BÜYÜKBABA – Kızı, tüh Allah iyiliğini versin, sıkıştırıyordun be!	PEK	(BO4, 57)
(Bir işin/uğraşın) piri olmak	FERİHA – Demiştim ben size… Büyükbabam bu oyunun [satrancın] piridir.	PEK	(BO4, 58)
Bomba gibi olmak	BEDRİ – Ne var halimde? Bomba gibiyim!	PEK	(BO4, 60)
Mantara basmak	BÜYÜKBABA – Ulan mantara bastık! Tüü…	PEK	(BO4, 60)
Çay vermek	FERİHA – Herkes çay veriyor evinde!	PEK	(BO4, 61)
Baş eğmek	BÜYÜKANNE – […] Ama bugün Hulûsi Kaptan dediğimi kabul etmese de, açıkça söylüyorum, ona baş eğecek değilim!	PEK	(BO4, 61)
Bacak kadar	BÜYÜKANNE – Ben buraya gelin geldim. Bacak kadar çocuktum.	PEK	(BO4, 62)
Kafasına dank etmek	BEDRİ – […] Haftaya bu evden çıkıp gidiyoruz… Çünkü her şey kafama dank etti.	PEK	(BO4, 63)
Burnumda tütüyor Kör olası	KALFA – Hanımcığım, sözü kötüye yorma! Benim-ki de evlat. Burnumda tütüyor kör olası. Yolu kesti-rebilsem, gideceğim.	PEK	(BO4, 65)
Tez vakitte teneşire gelmek	BÜYÜKANNE – […] Allah derim o Hayran herifine ki, tez vakitte teneşire gelsin!	PEK	(BO4, 65)
Kökü kurumak	BÜYÜKANNE – [Hayran Bey'den için] Kökü kuru-sun!	PEK	(BO4, 65)
Eşref saatler hörmetine	KALFA – Eşref saatler hörmetine!	PEK	(BO4, 65)
Nur içinde yatmak	KALFA – Ah ben de nur içinde yatsın Hasan Efen-di'yi az mı beklemiştim.	PEK	(BO4, 66)
Dört nala gitmek	AHMET – Tamam! Dört nala giderim!	PEK	(BO4, 66)
Ayağının türabı olmak	AHMET – Benim içinse ölürüm hanımanne, yapma, ayağının türabı olayım.	PEK	(BO4, 66)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kaşının üstünde gözü olmak	AHMET – Yani ben harbi yaşarım. Kimse de bana "Ulan bitirim senin kaşının üstünde gözün var" demez!	PEK	(BO4, 67)
Boynu altında kalmak Hayatı altüst olmak	BÜYÜKANNE – […] Sonra o Hayran domuzu, o hınzır ne yapıyordu? Boynu altında kalsın! Bir geldi, hayatımız altüst oldu.	PEK	(BO4, 67)
(Bir yere) Kandillenmek	AHMET – Durun yahu, oraya da kandilleneceğim. Önce kendimi prazanta ettim.	PEK	(BO4, 68)
(Bir şeyi yapmak birinin) şanındandır	BÜYÜKANNE – Bekletmek evin şanındandır.	PEK	(BO4, 69)
Kafası atmak	AHMET – Bir dakika, benim de kafam attı tabii. […]	PEK	(BO4, 69)
Hık mık etmek	AHMET – Sonrası… Ne diyeyim, hık ettim, mık ettim… BÜYÜKANNE – Ne diye hık mık ediyorsun?	PEK	(BO4, 70)
(Birinin bir şeyi) Nasıl bilirse öyle etmesi	KALFA – Allah o Hayran'ı nasıl bilirse öyle etsin!	PEK	(BO4, 71)
Karnı zil çalmak	BÜYÜKBABA – İstemez! Yok canım, istemez olur mu? Karnım zil çalıyor. Haydi Ahmet, buyur oğlum!	PEK	(BO4, 71)
Aheste beste	BÜYÜKBABA – […] Ondan aheste beste geldim.	PEK	(BO4, 72)
(Birine bir şeyi) Zehir etmek	BÜYÜKBABA – […] Kes! Zehir etme şimdi iki yudum içkiyi! Yasak be, yasak ettim bu sözü!	PEK	(BO4, 72)
Ağzının tadı yerinde olmak	BÜYÜKANNE – [Büyükbaba'ya] Bakıyorum ağzının tadı yerinde.	PEK	(BO4, 73)
Domuz gibi olmak	GECE MUHABİRİ – Ne münasebet, domuz gibiyim.	GOK	(BO6, 11)
Bomba gibi	FOTO SUAT – İşte bomba gibi bir haber.	GOK	(BO6, 13)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Top atmak	RAGIP – […] Şerefsizim bu herifler benim top atmamı istiyor. […]	GOK	(BO6, 13)
Kısmeti kapalı olmak	FOTO SUAT – Beybaba, sen boşuna zaman harcıyorsun. Kısmetin de kapalı. […]	GOK	(BO6, 15)
Aklını peynir ekmekle yemek	RAGIP – Haydi ordan budala. Sen aklını peynir ekmekle mi yedin? […]	GOK	(BO6, 16)
Gözünü seveyim	RAGIP – (Hakkı'ya) Git bana bir çay bir simit getir. Çabuk ol gözünü seveyim. […]	GOK	(BO6, 16)
Ağzını öpeyim	FOTO SUAT – Ağzını öpeyim.	GOK	(BO6, 25)
Kulak asmak	BABA – […] Sen bu palavralara kulak asma.	GOK	(BO6, 29)
Kafayı bozmak	RAGIP – Kafamı bozma dedim sana.	GOK	(BO6, 42)
Sineye çekmek Yaygara koparmak	RAGIP – Bunu sineye çekelim. Yarın bundan bir satır bahsetmek yok. Boş yere yaygara koparıp gülünç olsunlar. Ne dersin?	GOK	(BO6, 44)
Demir gibi	KENAN – İyiyim. İyiyim tabii. Demir gibiyim. […]	GOK	(BO6, 51)
Öne düşmek	RAGIP – Haklı söze ne denir? Yıldız yavrum düş önüme. Suat sen de şunları yüklen bakalım.	GOK	(BO6, 56)
Aklı başında	RAGIP – Ne derse desin, onun aklı başında değil.	GOK	(BO6, 71)
(Bir şeyin/birinin) Yakasını bırakmak (Birinin/bir şeyin) Canına okumak	FOTO SUAT – […] Bırak şu şirketin yakasını. Hepimizin canına okuyacaklar. […]	GOK	(BO6, 74)
Nalları dikmek	FOTO SUAT – Sevgili Don Kişot kardeşim, atın çoktan nalları dikti, miğferinle dilenciler su içiyor, mızrağını çamaşır direği yaptılar.	GOK	(BO6, 76)
Dört ayağı üstüne düşmek	GECE MUHABİRİ – Haklısın. Nasıl olsa dört ayağı üstüne düşer. Orda da, şirkette de öyle oldu. Altına zehir gibi bir araba verdiler.	GOK	(BO6, 82)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Şeytan azapta gerek	CEMAL – Şeytan azapta gerek. Dünyanın kanunu böyle. Ragıp dört aydır polis hafiyesi ve peygamber rolünde.	GOK	(BO6, 87)
Zıpkın gibi	FOTO SUAT – (Telefona) Güle güle yavrum. (Kapar.) Ulan zıpkın gibi karı be.	GOK	(BO6, 99)
Tepesinden ateş fışkırmak	RAGIP – Yoo, kavga istemem. Zaten tepemden ateş fışkırıyor. […]	GOK	(BO6, 100)
Gözünü dört açmak	1. MAHKÛM – […] Haydi, sen pencereye, gözünü dört aç, sinek uçsa haber ver. […]	DÖ	(BO6, 107)
Eceliyle ölmek	2. MAHKÛM – Yeter tabii. Biraz daha beklersen ecelimizle öleceğiz.	DÖ	(BO6, 110)
Lafı kısa kesmek	1. MAHKÛM – […] Lafı kısa keselim. Siz bizi tanıyorsunuz, biz de sizi, tamam mı? […]	DÖ	(BO6, 110)
Kalbura çevirmek	1. MAHKÛM – […] Oyunbozanlık edeni kalbura çeviririm […]	DÖ	(BO6, 111)
Ya herru ya merru Kuru kalabalık	1. MAHKÛM – […] Gazetelerde nah böyle resimlerimiz çıkacak. Ya herru ya merru oğlum! Ama sonunda bu kuru kalabalığın arasından elimi kolumu sallaya sallaya çekip gideceğim.	DÖ	(BO6, 113)
Elinden kaza çıkmak	1. MAHKÛM – […] Bas git elimden bir kaza çıkmasın.	DÖ	(BO6, 113)
Halden anlamak Hır çıkar(ma)mak	1. MAHKÛM – İyi işte, halden anla öyleyse, hır çıkarma. […]	DÖ	(BO6, 114)
Canına yandığımın…	2. MAHKÛM – […] Ah canına yandığımın hürriyeti. […]	DÖ	(BO6, 114)
Ölmüş eşek kurttan korkmaz	2. MAHKÛM – Ölmüş eşek kurttan korkar mı? Ne olacak sanki.	DÖ	(BO6, 115)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Anam avradım olsun	1. MAHKÛM – […] Anam avradım olsun, buradan elimizi kolumuzu sallaya sallaya çıkıp gideceğiz. Göreceksin.	DÖ	(BO6, 115)
Allah aşkına	1. MAHKÛM – […] Ağlama, Allah aşkına ağlama.	DÖ	(BO6, 115)
(Birinin) Damarına basmak	1. MAHKÛM – Bana bak çakal, sen bastın zaten oğlanın damarına, söylenip durma.	DÖ	(BO6, 115)
Canına tak etmek	2. MAHKÛM – Canlarına tak ederse? Kız mız, dünya münya dinlemezler, dökerler gazı, şerefsizim cayır cayır yanarız.	DÖ	(BO6, 116
Ödü patlamak	2. MAHKÛM – […] Kandan ödüm patlar benim.	DÖ	(BO6, 118)
Yeri göğü birbirine katmak	1. MAHKÛM – […] Şu Allahın işine bak. Bir parmak işaretimle yeri, göğü birbirine katmaya başladım. […]	DÖ	(BO6, 119)
Doğduğuna pişman etmek	1. MAHKÛM – İsterse almasın. Doğduğuna pişman ederim. […]	DÖ	(BO6, 121)
Anam avradım olsun	1. MAHKÛM – Gecesi gündüzünden güzel olacak anam avradım olsun. Maytaplar attıracağım. […]	DÖ	(BO6, 122)
(Bir şeyi) İnsan gibi yapmak	1. MAHKÛM – Biz de insan gibi yemek yer, giyinir, sinemaya giderdik. Bizim de hayallerimiz… […]	DÖ	(BO6, 122)
Allah belamı versin	1. MAHKÛM – Alay ediyorsam Allah belamı versin.	DÖ	(BO6, 124)
Çelik gibi	1. MAHKÛM – […] Sinirlerimiz çelik gibi olmalı; tamam mı?	DÖ	(BO6, 125)
Taş gibi durmak	3. MAHKÛM – Taş gibi duruyorlar orada, ne bekliyor bu kalabalık?	DÖ	(BO6, 130)
Atın ölümü arpadan olsun Anam avradım olsun	1. MAHKÛM – Atın ölümü arpadan olsun. Yaşamak güzel şey anam avradım olsun. […]	DÖ	(BO6, 131)
Açlıktan gebermek	3. MAHKÛM – Açlıktan Geberiyorum.	DÖ	(BO6, 137)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Taş kesilmek	1. MAHKÛM – […] Anası taş kesilmiş bekliyor. […]	DÖ	(BO6, 158)
Allah belamı versin	1. MAHKÛM – Allah belamı versin onu sadece kıskanıyorum.	DÖ	(BO6, 158)
İki ucu pis değnek	3. MAHKÛM – İki ucu pis değnek diye buna derler.	DÖ	(BO6, 165)
Kulak vermek	DOKTOR – […] Sen de çantamı karıştırmayı bırak da bana kulak ver. […]	DÖ	(BO6, 175)
Gelme üstüme	3. MAHKÛM – *(Silkinir, pencereye koşar.)* Bırakın beni, teslim olacağım. Gelme üstüme, aklın varsa gelme! […]	DÖ	(BO6, 185)
Aslan kesilmek	1. MAHKÛM – Bakıyorum bacaksız gidiyor diye aslan kesildin.	DÖ	(BO6, 188)
Lafa girmek	1. MAHKÛM – Bir daha lafa girersen ağzını kulaklarına kadar yırtarım. Ömrünün sonuna kadar sırıtırsın it!	DÖ	(BO6, 188)
Temize çık(ar)mak	3. MAHKÛM – […] Evet, şimdi gidip kendimi temize çıkarmam lazım. Niçin yaşayacağımı biliyorum artık. İyi biliyorum. […]	DÖ	(BO6, 193)
Hık demiş burnundan düşmüş	K. TEYZE – Hık demiş burnumuzdan düşmüş.	K	(BO4, 157)
Peşine takılmak	TAHİR – […] Küçükhanım evden çıkınca, ben de talimatınız gereği peşine takıldım.	K	(BO4, 159)
Yıldırım gibi	TAHİR – […] Yıldırım gibi gidiyordu.	K	(BO4, 160)
Sevinçten öl(dür)mek	KIZ – Beni sevinçten öldürebilirsiniz. Demek konuşmaya karar verdiniz. Öyleyse dinleyin.	K	(BO4, 164)
Dile düşmek	B. TEYZE – Yoo… Yeter artık. Âlemin diline düştük. Tedbir almalıyız.	K	(BO4, 168)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kapalı konuşmak	K. TEYZE – […] Öyle kurnaz, öyle kapalı konuştum ki…	K	(BO4, 192)
Kuş gibi geçip gitmek	ANNE – Ne çabuk geçti günler. B. TEYZE – Kuş gibi.	K	(BO4, 193)
Domuz gibi	ANNE – Yatar yatmaz da uyuyor. B. TEYZE – Sapasağlam. K. TEYZE – Domuz gibi.	K	(BO4, 194)
Karun gibi zengin	TAHİR – […] Bir kere Karun gibi zenginler.	K	(BO4, 195)
Öbür taraf	KIZ – […] Güç oldu ama öbür tarafı da ikna ettik. […]	K	(BO4, 198)
İçine doğmak	BÜYÜKANNE – Bugünlerde dönecek galiba. İçime öyle doğuyor.	O	(BO4, 83)
Kukumav kuşu gibi	TARIK – Canım sıkıldı tek başıma orada. Kukumav kuşu gibi.	O	(BO4, 85)
Lamı cimi yok	TARIK – […] Göreceksin Safiye, bu sefer her şey değişecek. Öbürleri gibi değil. İnan bana, lamı cimi yok, yapacağım.	O	(BO4, 88)
Talihi yaver gitmek	TARIK – (Hınçla) ah, şu işi bir becerebilsem, ulan bir kere talihim yaver gitse, görürüm ben sii o zaman şaşkolozlar.	O	(BO4, 90)
Dalkavukluk etmek	TARIK – […] Beleş yok, önce kâtiplerime dalkavukluk edeceksin.	O	(BO4, 90)
Uğursuzluk getirmek	TARIK – Git yıka pis herif, uğursuzluk getireceksin.	O	(BO4, 90)
(Birinin) keyfini kaçırmak	TARIK – (Özcan'a arkasından) Soysuz hergele… (Safiye'ye) İnsanın keyfini kaçırıyor.	O	(BO4, 91)
Çil yavrusu gibi dağılmak	SAFİYE – […] İçimizden biri kopup ayrılsa, çil yavrusu gibi dağılırız. Zaten güç bela ayakta duruyoruz.	O	(BO4, 91)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Dünyadan haberi olmamak	FAZIL – Baba, senin dünyadan haberin yok.	O	(BO4, 93)
Suratını darmadağın etmek	FAZIL – (Durur, bakışırlar. Ağır ağır) Bir daha bana "Sana ne" dersen, şerefsizim suratını darmadağın ederim. […]	O	(BO4, 94)
Nutuk atmak	ÖZCAN – […] [Para istemesi halinde annesinin ne yapacağına dair] Ben istesem şimdi bir nutuk atar.	O	(BO4, 95)
Cehenneme kadar yolu var	FAZIL – Onun cehenneme kadar yolu var. Babamı soruyorum.	O	(BO4, 95)
Bir baltaya sap olmak Gül gibi geçinmek	FAZIL – Eee, nasıl giderim ben? Bir halt edemem. Nihat bir baltaya sap olsa, gül gibi geçinirsiniz. Ben de o zaman…	O	(BO4, 96)
Ekmek elden su gölden	FAZIL – Var mı ondan rahatı? Ekmek elden, su gölden.	O	(BO4, 96)
Domuz gibi	FAZIL – Şimdi de ben hastayım, o domuz gibi. Anne… […]	O	(BO4, 96)
Dalga geçmek Boş vermek	FAZIL – […] Ne istiyorum biliyor musun? Yemyeşil bir çayırda, sırtüstü yatıp dalga geçmek. Her şeye boş vermek. […]	O	(BO4, 96)
İt gibi çalışmak	ÖZCAN – Seni de hamal sanıyorlar. Zavallı, diyorlar; it gibi çalışıyor, diyorlar.	O	(BO4, 97)
(Birinin) Damarına basmak Dalkavukluk etmek	FAZIL – […] Basmayın damarıma. (Ne yapacağını bilemez, üzülmüştür.) Ben Nihat gibi dalkavukluk edemem. […]	O	(BO4, 99)
Yüzünden kan fışkırmak Demir gibi olmak Neşesi yerinde olmak Talihi açık olmak	NİHAT – Ne var halimde? Yüzümden kan fışkırıyor, demir gibiyim, neşem yerinde, talihim açık. İnsanları seviyorum, daha ne olsun?	O	(BO4, 102)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kız babalarına geçmiş olsun Filinta gibi olmak	NİHAT – […] (Özcan sağdan girer. Giyinmiştir. Özentili bir şıklık.) Ooo, kız babalarına geçmiş olsun. Bu ne şıklık? Filinta gibi olmuşsun.	O	(BO4, 103)
Eşkıya bozuntusu	BÜYÜKANNE – Eşkıya bozuntusu sen de…	O	(BO4, 105)
Alıp başını gitmek	FAZIL – […] (Nihat'ı gösterir.) İşte bu yarın sabah başını alıp gitmek istiyor. […]	O	(BO4, 109)
İşini görmek	SAFİYE – Nasıl olsa 4.000 lira eder. Al, sat, işini gör. […]	O	(BO4, 110)
Kıvranıp durmak	SAFİYE – Kaç gündür kıvranıp duruyordu; bu kız bana neden isyan etmiyor, neden bağırmıyor, niçin bir kelime söylemiyor diye. […]	O	(BO4, 113)
Aklı er(me)mek	ÖZCAN – [Annesine] Aklın ermez.	O	(BO4, 118)
Açlıktan ölmek	NİHAT – Anam… (Mutfağa yürür, öpek.) Açlıktan ölüyorum. […]	O	(BO4, 118)
İçi açılmak	SAFİYE – Tabii oğlum, çalışmak insanın içini açar.	O	(BO4, 119)
Kuş gibi hafiflemek	NİHAT – Daha ne olsun anne? Kuş gibi hafifledim. […]	O	(BO4, 120)
Kozunu paylaşmak	FAZIL – Şimdi kozumuzu paylaşabiliriz.	O	(BO4, 123)
Yüzüstü bırakmak Defolup gitmek	FAZIL – Anne, bir kelime daha söylersen, her şeyi yüzüstü bırakır, defolur giderim. […]	O	(BO4, 123)
Ayağına gelen kısmeti tepmek	NİHAT – İnsan ayağına gelen kısmeti tepmemeli. […]	O	(BO4, 127)
Tuz buz olmak	ÖZCAN – […] Gelme, vururum. Tuz buz olursun.	O	(BO4, 131)
Canı burnuna gelmek	ÖZCAN – Sus Allah aşkına büyükanne. Zaten canım burnuma gelmiş.	O	(BO4, 137)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
El pençe divan durmak	BÜYÜKANNE – Vah vah vah… Eskiden herkes önümde el pençe divan dururdu.	O	(BO4, 137)
Ağzını toplamak	NİHAT – [Özcan'a] Ağzını topla it.	O	(BO4, 140)
Dimitri	ÖZCAN – *(Aşağıdan alır.)* Sen böyle davrandıkça o da beni uşak sanıyor. Dimitri mi ne, bir şey diyor. Bir de isim takmış.	O	(BO4, 140)
Tur atmak	ÖZCAN – Sancısı tutmuş gibi şöyle bir tur atıp gitti.	O	(BO4, 140)
Gözünü seveyim	TARIK – […] Gene mi deme, gözünü seveyim. Bu takside iş yok. Çok iyi hesaplamıştım ama tutmadı. […]	O	(BO4, 144)
Aklı durmak Bey gibi yaşayıp gitmek	TARIK – […] Öyle bir kârlı ki, aklım durdu. Ölünceye kadar kimseye muhtaç olmadan, bey gibi yaşar gideriz. […]	O	(BO4, 144)
Kale gibi	NİHAT – […] Akşam oldu mu, küçücük ama kale gibi sağlam evinize dönersiniz.	O	(BO4, 146)
Deli gibi sevmek	FAZIL – Sen ki onu deli gibi severdin.	O	(BO4, 148)
Aç kurt gibi (olmak)	FAZIL – Öğle yemeğini birlikte yedik. Aç kurt gibiydi. Bu saate kadar gezdik.	O	(BO4, 150)
Soyunup dökünmek	JALE – Sen soyun dökün de önce.	P	(BO4, 223)
İnsan içine çıkacak hale gelmek	YELDA – Öyleyse mesele yok. Biz onu bir ay içinde insan içine çıkacak hale getiririz.	P	(BO4, 224)
Papaz ölüsü gibi	AYŞİM – […] Yahu bunlarne kadar ağırmış anne. Papaz ölüsü gibi…	P	(BO4, 224)
Deli gibi sevmek Yüz vermek	AYŞİM – […] Bir oğlan var, beni deli gibi sever. Öyle acıyorum ki zavallıya. Bir kere bile yüz vermedim.	P	(BO4, 227)
Başa çıkmak	JALE – Aman ben seninle başa çıkamam. Densiz.	P	(BO4, 232)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Adam gibi	JALE – Bırak o elindekini bakayım! Tamam. Çık yukarı, çabuk, üstüne adam gibi bir şey giy!.	P	(BO4, 232)
Sineye çekmek	AYŞİM – […] Şimdi sen söyle, ben ne yapayım? Bunu sineye mi çekeyim, yoksa intikam olsun diye yardım etmeye mi gideyim?	P	(BO4, 238)
Piç gibi orta yerde bırakmak	AYŞİM – […] Sen gider gitmez beyefendi bizi ekti, piç gibi bıraktı orta yerde.	P	(BO4, 239)
Kırk yıllık dost (gibi)	AYŞİM - Yok canım kırk yıllık dost gibiydiler.	P	(BO4, 242)
Oyunbozanlık etmek	AYŞİM – Annem oyunbozanlık etti, kıyıya döndük çabucak. […]	P	(BO4, 243)
Tilki uykusu	AYŞİM – Tilki uykusu diye buna derler.	P	(BO4, 245)
Bomba gibi patlamak	AYŞİM – İyileştiğin anlaşılıyor. Af dileyen sesin bomba gibi patladı.	P	(BO4, 247)
Damarına basmak	AYŞİM – Tabii ya… Bazı inekler damarıma basma-salar her zaman böyle terbiyeli olabilirim.	P	(BO4, 247)
Ödü patlamak	YELDA – Ay ödüm patladı.	P	(BO4, 254)
Deli gibi	JALE – Oh… Dünya varmış. Deli gibi karanlıkta oturmuşuz.	P	(BO4, 261)
Yıldırım gibi	AYŞİM – Yıldırım gibi döndünüz. Sormayı unut-muşsunuzdur siz.	P	(BO4, 264)
Deli Arap gibi	YELDA – Bitir artık, deli Arap gibi homurdanma!	P	(BO4, 265)
Boşboğazlık etmek	YELDA – Güzel, bunu bu gece karına anlatmalısın. Ayşim bir boşboğazlık etti.	P	(BO4, 271)
Kurt gibi kemirmek	YELDA – […] Kurt gibi ne varsa, kemiriyorum.	P	(BO4, 278)
Ödünü koparmak	AYŞİM – Pis… Ödümü kopardın. […]	P	(BO4, 283)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Horul horul uyumak	AYŞİM – "Hiç uyumadım" dedin ama, horul horul uyuyordun. […]	P	(BO4, 285)
İkide bir Sersem gibi	AYŞİM – Aman, iki de bir sersem gibi "ee" deme. […]	P	BO4, 285)
Dert yanmak	SÜHA – Şapşal. Kabahat bende ki, durmuş sana dert yanıyorum.	P	(BO4, 287)
Dalavere	Süha – Dalgacı. Bir çay vermemek için bin türlü dalavere çevirdi. […]	P	(BO4, 288)
Kendini yiyip bitirmek	SÜHA – […] Çocuk olma… Bütün gece bunaldım… Kızdım, köpürdüm, kendimi yiyip bitirdim… Evde kal.	P	(BO4, 289)
Kedi köpek gibi birbirini yemek	YELDA – (Masaya oturur.) Biz böyle kedi köpek gibi birbirimizi yeriz.	P	(BO4, 292)
Dünya varmış	2. HASTA – Ohh, dünya varmış.	H	(BO3, 71)
Allah müstahakını versin	3. HASTA – Hay Allah müstahakını versin.	H	(BO3, 73)
Avaz avaz bağırmak	1. HASTA – Kızdırma beni. Çıkar ortaya (4.'yü gösterir.) bu herif uyuzun biridir diye avaz avaz bağırırım.	H	(BO3, 74)
Ekmek gibi doğramak	1. HASTA – […] Ya da bir bıçak aşırır, gırtlağını ekmek gibi doğrardım. […]	H	(BO3, 74)
(Birinin) Ağzını toplamak (Birini) Adam sanmak Candan davranmak Kavuk sallamak	3. HASTA – (Doğrulur.) Ağzını topla. Sizi adam sandım da biraz candan davrandım. Buradan çıkınca beni görebilmek için sekiz memuruma kavuk sallayacaksınız ama boşuna. […]	H	(BO3, 76)
Ekmek elden su gölden	1. HASTA – […] Ekmek elden, su gölden. Bana sigorta bakıyor.	H	(BO3, 76)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kum gibi Demir gibi	1. HASTA – […] Nah böyle kum gibi basil buluyorlar. […] Demir gibiyim demir. […]	H	(BO3, 76)
Sıfırı tüketmek Köpeğe atsan yemez	2. HASTA – Ne iyi. Ben sıfırı tüketmişim. Bana yapılan kalsiyumla bir saray badana edilirdi. Filmi gördüm. Elek gibi. Benim ciğerimi köpeğe atsan yemez. Ama bir gün kaçacağım.	H	(BO3, 77)
Felekten bir gece çalmak	2. HASTA – Felekten bir gece çalacağım. Anasını satayım.	H	(BO3, 77)
Mis gibi	2. HASTA – Ben de bir şey var bugün havada diyordum. Mis gibi kadın kokuyormuş.	H	(BO3, 77)
Dört başı bayındır Nalları dikmek	2. HASTA – […] Böyle taksi taksit ölmektense diyorum, bir gece, anasını satayım, dört başı bayındır yaşadıktan sonra nalları dikeyim.	H	(BO3, 78-79)
Kısmetini kesmek Elimi sallasam ellisi	1. HASTA – Ne korkuyorsun. Kısmetini kesmem. Elimi sallasam ellisi. Milyonla güzel kız var dünyada.	H	(BO3, 79)
Kuş uçurtmamak	2. HASTA – Aşağıdan da kuş uçurtmazlar.	H	(BO3, 79)
Gözünü seveyim	2. HASTA – Bir de benim için vur gözünü seveyim.	H	(BO3, 80)
Cayır cayır yanmak[1]	3. HASTA – Düşün düşün. Elleri ateşten cayır cayır yanıyordur.	H	(BO3, 81)
Alıp başını kaçmak	2. HASTA – En iyisi bir gece alıp başımı kaçacağım.	H	(BO3, 81)
Sabaha çıkmamak	2. HASTA – […] Sabaha çıkmayacağımı nereden bilecekler. […]	H	(BO3, 82)
Durduğun kabahat	2. HASTA – Sahi gideyim mi? 3. HASTA – Durduğun kabahat.	H	(BO3, 82)

[1] Oyunun sonunda (H/BO3, 86) 1. Hasta tarafından aynı bağlamda tekrarlandığı görülür.

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Ağzının suyu akar	1. HASTA – […] Öyle güzel kızlar tanıyorum ki ağzının suyu akar.	H	(BO3, 85)
Yaradana kurban olmak	KARAGÖZ – […] Seni yaradana kurban olsun bu amcan… […]	KD	(BO3, 93)
Boy atmak	KARAGÖZ – […] Şuna bak, kavak gibi boy atmış maşallah. […]	KD	(BO3, 94)
Sözü ayağa düşürmek	KARAGÖZ – (Yere oturur.) Ohh çok şükür bir tanıdığa rastladım. (Uşağa) A hergele, a zebani, a salyangoz, söz ayağa düşmedikçe Türkçe konuşmaz mısın sen, ha?	KD	(BO3, 96)
Ağzını bozmak	CEMAL ABDİ – Ağzını bozma.	KD	(BO3, 98)
Allah ömürler versin	KARAGÖZ – Allah ömürler versin.	KD	(BO3, 97)
Laf ebeliği	CEMAL ABDİ – Laf ebeliğini bırak. […]	KD	(BO3, 99)
Maksud bir rivayet muhtelif	KARAGÖZ – Tamam. Maksud bir ama rivayet muhtelif.	KD	(BO3, 99)
Kolunu kanadını kırmak	KARAGÖZ – […] Para hırsı kolunu kanadını kırmış senin. […]	KD	(BO3, 102)
Ödü patlamak	BİRİNCİ – Ödü patlamıştır.	KP	(BO3, 107)
Başıboş bırakmak	1. OYUNCU – Kes! (Seyircilere) Özür dilerim, oyuncu takımını başıboş bırakmaya gelmiyor.	DY	(BO3, 115)
Nar gibi kızarmak Gönlü kırık	1. OYUNCU – […] Bir gün, bizim sokakta bir bahçe duvarına oturmuş ciddi ciddi yurdun geleceğini ve kızların güneşte nar gibi kızarmış bacaklarını düşünüyorduk, önümüzden aheste beste, dağlar yaratmış, kaygısız biri geçti. […] Bizim oralarda dertsiz adam bulunmaz. Kiminin gözünde arpacık çıkar, kiminin gönlü kırıktır, kimi batan güne içlenir, bazısı bahardan korkar, bazısının kedisi arkadaşsız kalmıştır, işte birtakım böyle toplumsal ve ekonomik dertlerimiz vardır. […]	DY	(BO3, 117)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Sözümüz ortaya Başını dinlemek	2. OYUNCU – (Seyircilere) Sözümüz ortayaydı zaten, darılmaca yok! Sürçi lisan ettikse bizi bağışlayın; bunun cezası verilmiştir… […] Haydi artık çekilelim, millet başını dinlesin! […]	DY	(BO3, 130)
Tepesi atmak Damarına basmak	BERBER – […] Bana bak, tepem atmış, bir de sen damarıma basma, […]	B	(BO3, 133)
(Bir şey için] başına geçiririm	ADAM – İstersen yetiştirme, dükkânı başına geçiririm. […]	B	(BO3, 134)
Leş gibi	BERBER – […] Gece oldu mu, ikimiz de yorgunluktan bitkin, çorbamızı içer içmez, küt yatağa, les gibi uyurduk. […]	B	(BO3, 136)
Pervane gibi dönmek	BERBER – […] Karım pervane gibi dönüp duruyor. […]	B	(BO3, 136)
Gözünü patlatırım Tabanı yanık it gibi koşmak	BERBER – […] Bundan böyle hayatı, bol bahşiş gibi sıkı sıkı avucunun içinde tutacaksın. Baban ölmeyecek, ölürse gözünü patlatırım. Saniyelerin ardından tabanı yanık it gibi koşacaksın. Çekil ahmak. Çıplak ayaklı Çingeneler gibi bakıyorsun. […]	B	(BO3, 137)
Felekten gece çalmak	ANLATICI – […] Bir akşam ileri gelenler / toplanıp eşraftan Ömer Bey'in / bağ evinde, demişler felekten bir gece çalsak ne olur? […]	S1914	(BO5, 9)
(Birinin) elinden gitmek	KAYMAKAM – Çağır ulan doktoru! Zelzeleden kurtuldum, senin elinde gideceğim.	S1914	(BO5, 10)
(Bir şeyi) Çarşaf gibi döşemek	NİYAZİ EF. – Belediye Kâtibi Rıfat Efendi, İstanbul'daki bir gazeteye zelzele hakkında çarşaf gibi bir telgraf döşeniyor.	S1914	(BO5, 11)
Haber uçurmak	KAYMAKAM – […] Memur olduğu halde gazetelere haber uçuracak ha? […]	S1914	(BO5, 12)
Yedi iklim dört bucak	1. KÖYLÜ – Kulun iyisi / susmasını bilmeli, / tevekküllü olmalı / ha deyince padişah / yedi iklim dört bucakta ölmeli.	S1914	(BO5, 13)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kara haberci gibi Kapıya dayanmak	MUTASARRIF – (Kükrer.) Sende hiç iz'an yok mu be adam? Gecenin bir yarısı, kara haberci gibi kapıya dayanılır mı? Kapı, densiz alacaklı gibi çalınır mı? […]	S1914	(BO5, 14)
Yandı gülüm keten helva	MUTASARRIF – […] Yandı gülüm keten helva. Nah işte şuraya yazıyorum, beni buradan da öteye sürerler. […]	S1914	(BO5, 15)
Burnunun dibi	MUTASARRIF – Deli mi ne, bu adam? Ne arıyor zelzelenin burnunun dibinde? […]	S1914	(BO5, 15)
Ruh gibi olmak	MUTASARRIF – […] Böyle hassas zamanlarda ruh gibi olacaksın, ruh! Ne sesin duyulacak, ne de ortada görüneceksin! […]	S1914	(BO5, 15)
Taş üstünde taş kalmamak	ALİ FERDİ – (Daha keyifle) Koca kasabada taş üstünde taş kalmamış.	S1914	(BO5, 17)
Ruhunu teslim etmek	H. RÜSUHİ – […] Bir sarıldı, yemin ederim, ruhumu teslim ediyorum sandım. […]	S1914	(BO5, 18)
Eli eline değmek	H. RÜSUHİ – […] Ah bu Blanş… Eli eline değer değmez, kadın, zelzeleye tutulmuş gibi… […]	S1914	(BO5, 18)
Ağzından baklayı çıkarmak	KAYMAKAM – Uzun etme, çıkar ağzından baklayı.	S1914	(BO5, 19)
Turp gibi olmak	KAYMAKAM – Sayende turp gibiyim de ondan.	S1914	(BO5, 19)
Kırk yılda bir	KAYMAKAM – Dur, çırpınma da dinle. Kırk yılda bir içki de içmiştim.	S1914	(BO5, 20)
Leş gibi sarhoş olmak	KAYMAKAM – Lafın kısası, dün gece, baygın maygın değil, leş gibi sarhoştum. Kokuyu almadın mı?	S1914	(BO5, 20)
Ağzı sıkı	DOKTOR – Allaha emanet. Arkadaşların ağzı sıkıysa, bunu da atlatırız.	S1914	(BO5, 22)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Kütük gibi uyumak	M. KÂZIM – […] Gece sizden ayrıldıktan sonra, heyecandan mı, şaşkınlıktan mı nedir, kütük gibi uyumuşum. […]	S1914	(BO5, 23)
Yazılan bozulmaz	2. EŞRAF – Yazılan bozulmaz bey.	S1914	(BO5, 24)
Çarşaf gibi yayımlamak	ALİ FERDİ – […] Para verenlerin adlarını gazetede her gün çarşaf gibi yayımlarız. […]	S1914	(BO5, 26)
Şimşek gibi çakmak	ALİ FERDİ – […] Bundan ucuz reklam olur mu? Tabii bu arada sen de edebiyat dünyasında şimşek gibi çakarsın. […]	S1914	(BO5, 26)
Kalıbını basmak	M. KÂZIM – Kalıbımı basarım. Sağlam yerden haber aldım.	S1914	(BO5, 28)
Çil yavrusu gibi dağılmak	ANLATICI – Yukarı mahallede kaymakamın çift atlı resmi arabası görünür görünmez halk, bu ilgiye alışık olmadığı için, korkudan çil yavrusu gibi dağıldı. […]	S1914	(BO5, 28)
Uzun lafın kısası	ANLATICI – […] Uzun lafın kısası, beklenmedik bir tatil yapan üyeler de, bir terslik çıkmadığı için Sarıpınar idarecileri de hayatlarından memnundular. […]	S1914	(BO5, 37)
(Birinin) karşısına Azrail gibi dikilmek	MMUTASARRIF – […] Kırk yılda bir gazsız, sancısız yattım ya, dikildin yine karşıma Azrail gibi. […]	S1914	(BO5, 37)
Tüy dikmek	KAYMAKAM – Yardım heyeti yok mu, tüy dikti cümle rezaletin üstüne. […]	S1914	(BO5, 39)
Vesveseli, huysuz, sinsi adamın biri	KAYMAKAM – Vesveseli, huysuz, sinsi adamın biridir. Kendini kurtarmak için benim başımı yakacaktır. […]	S1914	(BO5, 40)
Tasını tarağını toplamak Eve kapanmak	KAYMAKAM – Tasımı, tarağımı toplayıp evime kapanacağım. […]	S1914	(BO5, 40)
Güllük gülistanlık	DAHİLİYE N. – Ne demezsin. Büyükelçiler telaş içinde saraya koşarken, biz Sarıpınar'da bir şey yok, her şey güllük gülistanlık diye ortaya çıkmış olacaktık.	S1914	(BO5, 43)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Hangi akla hizmet	MUTASARRIF – Neee? O telgrafı çeken melun sen miydin? Hangi akla hizmet için yedin o naneyi?	S1914	(BO5, 45)
Yola düşmek	MUTASARRIF - … Gecenin bir yarısı, yola düşüp hovarda Ömer'in çiftliğine gittin…	S1914	(BO5, 45)
Yedi göbekten	1. S.PINARLI – (Topaldır.) Beyim biz Sarıpınarlıyız. 2. S.PINARLI – Yedi göbekten beri.	S1914	(BO5, 46)
Ayağının altına almak	VALİ – Alırım ayağımın altına ha! […]	S1914	(BO5, 48)
Kelle koltukta	VALİ – Bırak Allah aşkına. Biz Manastır'da, Selanik'te kelle koltukta dağlarda gezerken, senin çıtkırıldım Müsteşar, İstanbul'da kanto dinliyordu. […]	S1914	(BO5, 48)
(Birinin) Narına yanmak	DOKTOR – Ah cancağızım, bu delinin narına yandım ben de.	S1914	(BO5, 49)
Topun ağzında (olmak)	DOKTOR – "Kaymakam topun ağzında, herkes aleyhine döndü, kurtarırsak seninle ben kurtarırız" dedi.	S1914	(BO5, 49)
Kapı gibi	M. KÂZIM – […] Benim kapı gibi diplomam var!	S1914	(BO5, 50)
Tükürdüğünü yalamak Ya herru ya merru	M. KÂZIM – Ben tükürdüğümü yalamam beyim.Günde bir düzine rapor veriyorum. Başka kurtuluş yolu var mı? Öyleyse, ya herru, ya merru!	S1914	(BO5, 50)
Delinin hakkından zırdeli gelir	DOKTOR – Ee, delinin hakkından zırdeli gelir cancağızım. […]	S1914	(BO5, 51)
Kaltak Kurtlar	DAHİLİYE N. – […] Devleti baştan çıkarmak ne demekmiş öğrensin kaltak. Oradaki kurtlar da, bundan böyle, avuçlarını yalasınlar!	S1914	(BO5, 52)
Avucunu yalamak	DAHİLİYE N. – […] Devleti baştan çıkarmak ne demekmiş öğrensin kaltak. Oradaki kurtlar da, bundan böyle, avuçlarını yalasınlar!	S1914	(BO5, 52)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Şamar oğlanına dönmek	M. KÂZIM – Ne var bunda? Bir doktordan tokat, bir Validen tekme, adam ikisinin arasında şamar oğlanına döndü zaten. Korkulacak bir yanı kalmadı garibin.	S1914	(BO5, 56)
Göz kulak olmak	M. KÂZIM – Göz kulak olursun artık.	S1914	(BO5, 58)
Şimşek gibi	M. KÂZIM – Dur, acele etme. Tabii, eğer büyüklerimiz gelirse, şimşek gibi haber verisin. […]	S1914	(BO5, 58)
Bostan korkuluğu gibi	M. KÂZIM – Ha şöyle. Biz de , bostan korkuluğu gibi açıkta kaldık.	S1914	(BO5, 59)
Can ciğer kuzu sarması	M. KÂZIM – […] Adamlar, birdenbire, hiçbir şey olmamış gibi canciğer kuzu sarması oldu. […]	S1914	(BO5, 59)
Lamı cimi yok Okka altına gitmek	M. KÂZIM – Lamı cimi yok kardeşler, okka altına gitmek üzereyiz. Hemen karşı tedbir almazsak, yanarız. […]	S1914	(BO5, 59)
Yola koyulmak	DOKTOR – Haydi cancağızım, yavaş yavaş yola koyul.	S1914	(BO5, 60)
İçinden geldiği gibi konuşmak	M. KÂZIM – […] Vali bey, şöyle rahat rahat, içimden geldiği gibi konuşabilir miyim?	S1914	(BO5, 63)
Ya devlet başa, ya kuzgun leşe	M. KÂZIM – (Arkadaşlarına) Tamam mı beyler? Ya devlet başa, ya kuzgun leşe! (Valiye) Muhterem büyüğüm! Sarıpınar'da zelzele oldu mu, olmadı mı, bunu bilen yok.	S1914	(BO5, 63)
Lafı bağlamak	VALİ – (Yüzü biraz yumuşamıştır.) Uzatma. Lafı bağla.	S1914	(BO5, 65)
İşi maskaralığa dökmek	VALİ – Beyler, işte durum bu. Kâzım Bey gibi açık açık konuşan bir fen adamı bile "zelzele oldu" diyemedi, sonunda işi maskaralığa döktü.	S1914	(BO5, 64)
İşe bulaşmak	VALİ – Bu işe bulaşan herkesi, teker teker tespit edip öyle bir cezalandıracağım ki…	S1914	(BO5, 65)
Tozunu atmak	2. ADAM – Vali tozunu atmış bizimkilerin.	S1914	(BO5, 66)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Yerle bir etmek	VALİ – İnsanın dili varmıyor ama bu rezaletten sağ salim kurtulmanın bir tek çaresi var, bugün, en geç yarın, bir zelzelenin kasabayı hakikaten yıkıp yerle bir etmesi. […]	S1914	(BO5, 68)
Durup dururken Yerle bir etmek	DOKTOR – Durup dururken yüzlerce evi yerle bir etmenin vebalini kimse yüklenemez. […]	S1914	(BO5, 70)
Laklak etmek	VALİ – […] Adamlar yarın burada olacak, hala laklak ediyoruz. […]	S1914	(BO5, 72)
(Fitil fitil) burnundan getirmek	VALİ – Defolun ahmak herifler! Bu ahmaklıklarınızı fitil fitil burunuzdan getireceğim. Yeter ki sağ kalayım.	S1914	(BO5, 72)
Taş kesilmek Can havliyle	KAYMAKAM – Şehzade Hazretleri, Müsteşar Bey ve bilcümle heyet üyeleri bana döndüler. Taş kesilmiştim. Şehzade Hazretleri mürüvveten, tenezzülen ve lütfen sırtımı sıvazlamaz mı? Can havliyle konuştum. […]	S1914	(BO5, 75)
Kellesi kurtulmak Sevinçten çıldırmak	KAYMAKAM – Galiba kellelerimiz kurtulmuştu. Bu sırada ilk defa bir Anadolu kasabası gören heyet üyeleri, sevinçten çıldıran halktan ürktükleri için hükümet konağından dışarı çıkmadılar. […]	S1914	(BO5, 76)
Kurban olayım	RASİM BABA – Kurban olayım rahatını bozma. […]	FPK	(BO5, 80)
Kalbura çevirmek	RASİM BABA – Ebe kadın "Oğlun oldu!" deyince, çektim tabancamı, grav grav grav tavanı kalbura çevirdim. […]	FPK	(BO5, 80)
Babana rahmet	RASİM BABA – Hay babana rahmet. O da saldırmasını çıkarıp benim önüme fırlatmaz mı?	FPK	(BO5, 81)
Bülbül gibi şakımak	RASİM BABA – Utanmışımdır muhterem. Bende artık utanma da kalmamış ki baksana bugün, bülbül gibi şakımaktayım.	FPK	(BO5, 82)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Topal karga gibi dolaşmak İtip kakmak Şamar oğlanına dönmek	RASİM BABA – Ne istedikleri belli değil mi? Ben topal karga gibi ortalıkta dolaşacağım, onlar da beni itip kakacaklar, şamar oğlanına döneceğim.	FPK	(BO5, 83)
Biri yer biri bakar kıyamet bundan kopar	H.EFENDİ – E paşacığım bunca yıllık yöneticisin, bilirsin, biri yer biri bakar, kıyamet bundan kopar. […]	FPK	(BO5, 100)
Kısrak gibi (olmak)	H. EFENDİ – Hiç bu kadar sağlıklı olmamıştım. Şükür Tanrıma, kısrak gibiyim.	FPK	(BO5, 100)
Göz kulak olmak	PERTEV BEY – Konağa gidip geliyorum efendim, göz kulak olmaz mıyım?	FPK	(BO5, 105)
Aklı başında olmamak	MİHRİBAN – […] Mecnun gibi hiç aklım yok başımda […]	FPK	(BO5, 111)
Canını dar atmak	PERTEV BEY – Paşa nerdeyse bizi vuracaktı be. Dar attık canımızı dışarı. Daha dokundurunca çıldırdı adam.	FPK	(BO5, 127)
Salta durmak Vurup kafayı yatmak	RASİM BABA – Sokak köpeği gibi havladı, uludu, hırladı, kuyruk salladı, salta durdu, sonra vurdu kafayı yattı […]	FPK	(BO5, 136)
Homur homur homurdanmak	PERTEV BEY – […] Fehim Paşa'nın adını duyunca kalkıp önünü ilikleyen halk, başladı homur homur homurdanmaya. […]	FPK	(BO5, 136)
Pirincin taşını ayıklamak	PERTEV BEY – Ben size demedim miydim köftehorlar? Paşa duydu yediğiniz herzeleri, yolladı çavuşu. Haydi şimdi, pirincin taşını ayıklayın.	FPK	(BO5, 137)
El elden üstün Madara etmek Paçayı kurtarmak	ÖMER – […] O yüzden dövüşelim dedim. El elden üstün. Bakarsın beni madara eder, paçayı kurtarır.	FPK	(BO5, 137)
Allah kem gözlerden saklasın	HADİ BEY – […] Allah kem gözlerden saklasın. Maşallah, maşallah. Pek de gençmişiniz Yusuf Bey.	FPK	(BO5, 143)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Atı alan Üsküdar'ı geçer	FEHİM PAŞA – […] O zamana kadar da atı alan Üsküdar'ı geçer yahu. […]	FPK	(BO5, 148)
Evire çevire dövmek	FEHİM PAŞA – O çelimsiz oğlan bizim Zilli Ömer'i dün sabah evire çevire dövdü. Adamı kulpu kırık testiye çevirmiş. […]	FPK	(BO5, 153)
Ağzı sıkı	D. SUAT PAŞA – […] Eee böyle işlerde ağzı sıkı olacaksın. […]	FPK	(BO5, 155)
Ölümü öp	ÖMER – (Zıplar.) Olmaz, şerefsizim olmaz. (Osman'a) Ölümü öp otur. Senin gibi bir has kabadayının bana hizmet etmesi olur mu, Osman ağabey? […]	FPK	(BO5, 159)
Allah kem gözlerden esirgesin	H. EFENDİ – Aman paşacığım, bunlar birbirlerine pek yakışacaklar canım. Tuh tuh, Allah kem gözlerden esirgesin.	FPK	(BO5, 164)
Özlü konuşmak (Birini) dize getirmek	D. SUAT PAŞA – İhsan Bey oğlum, pek özlü konuştun, aferin, beğendim. Şu anda aramızda Fehim Paşa teresi ile boğuşmuş, onu dize getirmiş bir halk kahramanı var. […]	FPK	(BO5, 166)
Delilik yapmak Madara etmek	RASİM BABA – (Yusuf'un yakasına yapışmıştır.) Söyle ulan nanemolla, ulan Tarçınizade çıtkırıldım bey, ulan zenne, niye yaptın bu deliliği, ha? Niye madara ettin kendi kendini? Söyle!	FPK	(BO5, 168)
(Birinin) dalgasına taş atmak	ANLATICI – […] Dalgama taş atmazsanız, oyunun sonuna kadar sesimi bile çıkarmam, bana ne! Tamam mı?	ROT	(BO5, 174)
İki yakası bir araya gelmek Kan gövdeyi götürüyor	VAKIF – […] Ne bizim iki yakamız bir araya geliyor, ne memleketin. Kan gövdeyi götürüyor yahu. […]	ROT	(BO5, 174)
Gül gibi olmak	MAHMURE – […] Gül gibiyim, gül.	ROT	(BO5, 175)
Cin gibi olmak	VAKIF – Ne münasebet? Cin gibiyim şerefsizim, cin!	ROT	(BO5, 176)
Açlıktan ölmek	ORHAN – […] Açlıktan ölüyorum valla.	ROT	(BO5, 177)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Fıstık gibi olmak	ANLATICI – (Seyirciye) Haklı. Fıstık gibi olmuş, şerefsizim.	ROT	(BO5, 181)
Melek gibi olmak	MAHMURE – Yo, hiçbir şeye karışmaz o. Melek gibidir. Yumurta pişirmesini bile beceremez benim oğlum.	ROT	(BO5, 182)
Aslan gibi olmak Allah nazardan saklasın	MAHMURE – Yakışmaz mı efendim, aslan gibisiniz maşallah. Alan nazardan saklasın.	ROT	(BO5, 183)
Sefa geldiniz Sefa bulduk	MAHMURE – Sefa geldiniz efendim. VAKIF – Sefa bulduk dilberim.	ROT	(BO5, 184)
Anladınsa arap olayım	ANLATICI – Anladınsa arap olayım!	ROT	(BO5, 189)
Göz atmak	MAHMURE – Şu uğursuz kitaba bir göz atıverin efendim. […]	ROT	(BO5, 189)
Basiretini bağlamak Canını almak	HÜSAMETTİN – Efendi, basiretimizi bağlayıp kızımı aldığın yetmedi, şimdi de canımı mı almak istiyorsun? […]	ROT	(BO5, 190)
Taht kurtaranın bahtı da kurtulur	HÜSAMETTİN – […] Taht kurtaranın bahtı da kurtulurmuş. […]	ROT	(BO5, 191)
Kerem etmek	HÜSAMETTİN – (Aşırı saygıyla geri çekilir.) Kerem edin efendi hazretleri. Artık bize, sizin mertebenizde olan birinin arkasından yürümek yaraşır.	ROT	(BO5, 191)
Gözün kör olmasın	ABDÜLAZİZ – (Gülerek) Gözün kör olmasın Vehbi, çok makara ademsin!	ROT	(BO5, 193)
(Kendini bir yerde) karga tulumba bulmak	VAKIF – (Çöker.) Ee, gider gitmez kendimizi karga tulumba huzurda bulduk.	ROT	(BO5, 196)
Postu zor kurtarmak	VAKIF – […] Yanardağ gibi kükredi. Babana bunak, bana deli muamelesi yaptı. Postu zor kurtardık. […]	ROT	(BO5, 196)
Ben malımı bilmez miyim?	2. HÜR. – Artık açıklamakta sakınca kalmadı. Orhan da bu davaya katılmış kardeşlerimizdendir. VAKIF – Ah, ben malımı bilmez miyim?	ROT	(BO5, 198)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Başından def etmek	VAKIF – Ama dinlemedi, defetti başından.	ROT	(BO5, 199)
Bülbül gibi öttürmek	2. HÜR. – Yoo, olmaz, iş bitene kadar burada bizim misafirimizsiniz, yoksa sizi bülbül gibi öttürürler, maazallah Osmanlıların kurtuluşu güme gider. Orhan kardeşimiz, şimdi kitabı alıp getirir.	ROT	(BO5, 199)
Bostan korkuluğu gibi durmak	MURAT EF. – (Biraz sinirli) Çıldıracağım. Böyle bostan korkuluğu gibi durursan, resmini nasıl yapabilirim be adam? […]	ROT	(BO5, 204)
İbrik gibi durmak	MURAT EF. – […] Hiç olmazsa, ellerini beline koyup ibrik gibi de duramaz mısın?	ROT	(BO5, 204)
İki ayağı bir pabuca sokmak (Birinin) yüreğini hoplatmak (Birini, bir şeyi) musallat etmek Ayak altında dolaşmamak	H. AVNİ PAŞA – Ulan kuş beyinli! Zırvalarınla Abdülaziz'in adamlarını kuşkulandırdın. Hareketi, bu yüzden bir gün öne almak zorunda kaldım. İki ayağımızı bir pabuca soktun, dangalak! Murat Efendi'nin de yüreğini hoplatmışsın! […] Kim musallat etti seni başımıza, Allah'ın safdili, ha? […] Götürün bu zevzeği, uygun bir yere kapatın, iş bitene kadar ayak atında dolaşmasın! Haydi	ROT	(BO5, 210)
Oltaya gelmek Malum olmak Lafı açmak	H. AVNİ PAŞA – […] Gel! Ulan molla, ben her oltaya gelecek avanak balıklardan değilim. Fakat o kadar aptalsın ki, belki bir şeyler malum oluyordur sana. Biraz aç şu son lafını!	ROT	(BO5, 211)
(Birinin) kafasını bozmak	H. AVNİ PAŞA – Benim de kafamı bozdun herif! […]	ROT	(BO5, 211)
Rüzgâr dönmüş	ANLATICI – Rüzgâr dönmüş anlaşılan.	ROT	(BO5, 212)
Sok boğaz etmek	ANLATICI – Haydaaa! Bizim Hürriyetçiler, hürriyetine kavuşur kavuşmaz, adamı sıkboğaz etmeye geldiler. […]	ROT	(BO5, 215)
(Birinin) kolunun kanadının kırılması	2. HÜR. – Muhterem efendim! Padişahımız delirince kolumuz kanadımız kırıldı. Kanun'u Esasi çalışmaları durdu. […]	ROT	(BO5, 216)
Anası ağlamak	VAKIF – […] Üç haftadır anam ağlıyor be!	ROT	(BO5, 216)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Aynı yastığa baş koymak (Birinin) ölüsünü öpmek	MAHMURE – […] Giderseniz, bir daha aynı yastığa baş koymam sizinle. Koyarsam, ölünüzü öpeyim.	ROT	(BO5, 217)
Şifa niyetine	MİTHAT P. – Yalnız bir mesele var. Bu seferde V. Murat'ı tahttan indirip, Abdülhamit Efendi'yi, onun yerine ve şifa niyetine tahta çıkarmamız gerekiyor.	ROT	(BO5, 219)
Elçiye zeval olmaz	VAKIF – Kızmayın efendim. Ben tarihin elçisiyim. Elçiye zeval olmaz.	ROT	(BO5, 222)
Bülbül gibi şakımak	VAKIF – […] "Korkma" dedi, "devam" dedi, "aferin" dedi, "elçiye zeval olmaz" dedi, ben de bülbül gibi şakıdım. Mesele bu!	ROT	(BO5, 224)
Arpacı kumrusu gibi düşünmek Kendine gelmek	ANLATICI – Sabaha kadar, böyle arpacı kumrusu gibi düşündü. Sabah erkenden, Orhan'ın feryadıyla kendine geldi.	ROT	(BO5, 224)
Ağzını hayra açmak	VAKIF – Ağzını hayra aç, televizyon çocuğu!	ROT	(BO5, 226)
Sürüsüne bereket Seç seç al Her derde deva Her eve lazım	ANLATICI – İki anayasa da benden be ağabey! Sürüsüne bereket! Seç seç al! Her derde deva! Her eve lazım! Anayasası olanın derdi bitmez. Her anayasa kendi bacağından asılır. Şu halde neşemizi bulalım ağabeyler! […]	ROT	(BO5, 228)
Bal gibi olur	VAKIF – Olur, olur, bal gibi olur! […]	ROT	(BO5, 230)
Kuş gibi sekmek Dil dökmek Baygın bakmak	ANLATICI – […] Şimdi Mahmure Ablama gidiyoruz. Kuş gibi sekmesini, dil dökmesini, baygın bakmasını özlemiştik. […]	ROT	(BO5, 232)
Çil yavrusu gibi dağıtmak	VAKIF – Oğlum, Beşiktaş Muhafızı Yedi-Sekiz Hasan Paşa, bu üç yüz kişiyi yarın, tek başına çil yavrusu gibi dağıtacak. […]	ROT	(BO5, 233)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Billur gibi ses	ANLATICI – […] Bana verilen nota göre, istanbul'da şenlik şadımanlık nasıl olur göreceğiz, billur gibi sesler dinleyeceğiz. […]	BŞO	(BO5, 242)
Kuş gibi şakımak Yeri göğü inletmek Toz olmak Kuyruğunu toplamak	İT HURŞİT – (Dayanamaz, gürler.) Yeter! (Kadın devam eder.) Yeter be! (Kadın susar. Adamlarına) Kanto mu söylüyor bu kadın, doğum mu yapıyor? "Bir dinle, kuş gibi şakıyor" diyen kabakulak hanginizdi? Bu sığırcığın, kuşlukla ne ilgisi var ulan, kuşpalazına yakalanmış gibi ötmekten başka? Başkalarının dükkânında Peruzlar, Amelyalar, Safinazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak? O saat batarım be! Toz olun kuşbeyinliler! (Nara atar.) Ayyyyt! (Adamlar kaçarlar.) Sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu, başka kümese uç!	BŞO	(BO5, 242)
(Bir yerde birinin) düdüğünün ötmesi	İT HURŞİT – […] Bu mahallede benim düdüğüm öter! Anladın mı kelek? […]	BŞO	(BO5, 246)
(Birinin) ocağına düşmek	İT HURŞİT – Naz etme, ocağına düştüm, ne haldeyim anla yahu!	BŞO	(BO5, 246)
(Birinin) anasını ağlatmak	ŞEHNAZ – […] Yıllarca boğaz tokluğuna anamızı ağlattın. […]	BŞO	(BO5, 246)
Yardım elini uzatmak	MÜŞTAK – Eğer bana yardım elinizi uzatırsanız, minnettar olurum.	BŞO	(BO5, 249)
(Birini) baştan çıkarmak	İT HURŞİT – Evet efendim! Duyduğuma göre, yine üç-beş yelloz kızı toplamış başına, temiz Osmanlı erkeklerini baştan çıkarıyor.	BŞO	(BO5, 250)
Kırk katır mı kırk satır mı	RECEP – […] Ulan madama! Kırk katır mı, kırk satır mı? Seç, seç al!	BŞO	(BO5, 256)
Canıma değsin Sefam olsun Gönlüme sağlık	ŞEHNAZ – […] Oh canıma değsin! Sefam olsun! Gönlüme sağlık!	BŞO	(BO5, 259)
(Birinin) ocağına düşmek Bayram etmek	ANLATICI – […] Sonunda it Hurşit'in / Ocağna düştüler / Bayram etti gammaz. […]	BŞO	(BO5, 260)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Harama uçkur çözmek	RECEP – […] (Kadınlara) Yahu harama uçkur çözecek adam mıyım ben? […]	BŞO	(BO5, 274)
Canla başla çalışmak Fırsatı tepmek	RECEP – […] Anladım ki canla başla çalışırsam, zaptiye başamiri olmam ihtimali vardır! Böyle bir fırsatı, katır bile tepmez bre! […]	BŞO	(BO5, 276)
Amine durmak	İT HURŞİT – […] Vukuat zaptı tutar gibi konuşuyorsun ki olmaz! Sen bu üslupla denize düşüp de imdat çağırsan, millet mevlit okuduğunu sanıp amine durur, dualarla boğulursun. […]	BŞO	(BO5, 281)
Evli evine köylü köyüne	RECEP – […] (Erkeklere) Haydi! Evli evine köylü köyüne! Yallah!	BŞO	(BO5, 284)
Göz açtırmamak Boyun eğmek	ŞEHNAZ – […] Ey muzbut Osmanlı erkekleri, / Bize göz bile açtırmazken, / Çığlık çığlığa; / neden boyun eğdiniz, / Bu orostopolluğa?	BŞO	(BO5, 285)
Mum gibi erimek	ŞEHNAZ […] Türkçesi, seni seviyorum, yanıyorum, ölüyorum, bitiyorum, Allah canımı alsın, mum gibi eriyorum ulan! […]	BŞO	(BO5, 287)
Tepe sersemi olmak	RECEP – […] Felek taktı parmağına beni, döndürttürüyor yahu fırıldak gibi. Şaka üstüne şaka yapıyor benimle. (Yukarı bakar.) Tamamdır more, tepe sersemi olmuşumdur. Tövbe estağfurullah! […]	BŞO	(BO5, 291)
Kuş gibi geçmek	KUMRU – İki gün kuş gibi geçer, nasıl olsa. Ondan sonra…	BŞO	(BO5, 293)
(Birinin) Pasını silmesi	ŞEHNAZ – […] Bu arada, biz de şarkı söyler, göbek atar, pasımızı sileriz.	BŞO	(BO5, 195)
Kanı yerde kalmamak Kuş olsa uçamaz, kurt olsa kaçamaz Yüreğini serin tutmak (Birinin) öcünü almak	K. HASAN – […] Korkma yavrum, dayının kanı yerde kalmayacak. Yüreğini serin tut gelinim, o canavar bugün kuş olsa uçamaz, kurt olsa kaçamaz. Yakub'un öcünü alacağız.	T	(BO6, 198)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Devrilip gelmek	NENE – Bizden biri Çolakgillerden birini vurdu, Çolakgillerden biri de bizden birini. Böylece devrilip geldi bu kin bugüne.	T	(BO6, 198)
İçi yanmak	DELİKANLI – Bir su ver öyleyse kardeş, içim yanıyor.	T	(BO6, 199)
Yanıp tutuşmak	NENE – […] Hepsi öç almak için yanar tutuşur… […]	T	(BO6, 200)
Gözünü seveyim	DELİKANLI – […] Buyur silahımı. Al nene, gözünü seveyim.	T	(BO6, 200)
Gözleri sönmek	NENE – Babamın, kocamın ölümlerine katlandım da ilk oğlum vurulunca gözlerim sönüverdi.	T	(BO6, 200)
Korku belası Anam ölsün	DELİKANLI – Yoo, yenidir, temizdir. Korku belası taşımaktayım. Yalanım varsa anam ölsün.	T	(BO6, 200)
Öfkeye gem vurmak Ayağını öpeyim	NENE – […] Öfkene gem vur da bir dinle bizi. Ayağını öpeyim. […]	T	(BO6, 202)
Analık babalık etmek	YEĞEN – […] Analık babalık etmektesiniz bana. […]	T	(BO6, 203)
Bağrına taş basmak	NENE – […] Bağrına taş bas, töreyi bozma. Töresiz ev, esir pazarı, kuru kalabalık. […]	T	(BO6, 203-204)
Söze karışmak	K. HASAN – Aramızda dolaşacak, sofrada oturacak, söze karışacak… […]	T	(BO6, 204)
Keyfi beylerde olmamak	DELİKANLI – […] Anamı da özlemesem, keyfim beylerde yok. […]	T	(BO6, 205)
Dağ gibi adam Eli varmamak (Birinin) üzerine çullanmak	DELİKANLI – […] Dağ gibi adam. “Vurmaya elim varmaz” dedimse de, kızlar bile üzerime çullandılar. […]	T	(BO6, 206)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Elim kırılsın	B. GELİN – Benim kurşunumdur. Başını nişanlamıştım domuzun ama yazık ki tutturamamışım. Elim kırılsın!	T	(BO6, 207)
Allahın keskin kılıcından geçeyim	ZÜHRE – […] Korkma, gel! Allahın keskin kılıcından geçeyim ki kimse yok. […]	T	(BO6, 209)
Kursağında kalmak	NENE – […] Hep ağıt dinledi. Nasıl şakısın? Kuşluğu kursağında kaldı garibin.	T	(BO6, 209)
Kursağında kalmak	NENE – […] Senin de çocukluğun kursağında kaldı.	T	(BO6, 210)
Rüzgâr ekersen fırtına biçersin	NENE – Rüzgâr ekersen fırtına biçersin elbet. […]	T	(BO6, 221)
Kulağına kar suyu kaçırmak (Birinin) ağzını yoklamak	K. HASAN – Anlaşılan köyün kulağına kar suyu kaçmış. Muhtar dün ağzımı yokladı. […]	T	(BO6, 222)
Gözü arkada kal[ma]mak	NENE – Gözün arkada kalmasın, sokmam oğlum. […]	T	(BO6, 223)
(Birinin) Başını bağlamak	NENE – […] Tek çare, bunların başını bağlamaktır. […]	T	(BO6, 225)
Baş etmek	ANA – Nasıl baş edeceğiz bu densizlerle?	T	(BO6, 226)
Darmaduman etmek Boş boğaz etmek Yüzünü şeytan görsün Canı cehenneme Uykusunu gâvur etmek	ZÜHRE – Daha ne etsin? Aklımı darmaduman etti. Ben o sözleri söyler miydim? Şaşırttı, boş boğaz etti, yüzünü şeytan görsün! Canı cehenneme! Uyumu gâvur etti. […]	T	(BO6, 227)
Arpacı kumrusu gibi düşünmek	ZÜHRE – […] Böyle arpacı kumrusu gibi düşünürsün şimdi. […]	T	(BO6, 228)
Kuş gibi uyanmak	ZÜHRE – […] Sabah kuş gibi uyandım. Sen?	T	(BO6, 228)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Burnunun direği sızlamak Yüreği kayıp kayıp gitmek Alıp başını gitmek	DELİKANLI – Nasıl anlatayım? Ablasını düşündükçe burnumun direği sızlamaktadır. Yüreğim kayıp kayıp gidiyor. Bir el atımı uzağımdadır, saçının teline bile dokunamam. Gözümün önünde salınır, bakmama izin yoktur. Konuşmaya can atmaktayım, birlikte susmamız bile suç. Ne edeyim ben böyle yaşamayı? […]	T	(BO6, 230)
Kızgın demire su dökmek	NENE – […] Kızgın demire su dökmekteyiz. Cazırdamadan olur mu? […]	T	(BO6, 230)
Çılgına dönmek	KIZ – Yeğen çılgına döndü ama.	T	(BO6, 230)
Dövme demirden	NENE – […] Senin halan dövme demirdendir, bükülür, kırılmaz; ezilir, bozulmaz. […]	T	(BO6, 231)
Kızılca kıyamet	HALA – […] Ağam, duyunca kızılca kıyamet mi koparırmış, koparsın! […]	T	(BO6, 231)
Oya gibi ince ince	NENE – Her bir şeyi oya gibi ince ince düşünmüştüm. […]	T	(BO6, 232)
Alt üst etmek Ayıp etmek	NENE – […] Kaçmakla her şeyi altüst ettin! Kısacası ayıp ettin!	T	(BO6, 232)
Gözleri dolmak	B. GELİN – […] Yüzüme bakarken sevgiden gözleri dolardı. […]	T	(BO6, 233)
Eli böğründe kalakalmak	HALA – Yine elimiz böğrümüzde kalakaldık.	T	(BO6, 234)
Ciğeri yanmak	DELİKANLI – […] Ciğerim yanmaktadır.	T	(BO6, 234)
Deli dana gibi dolanıp durmak	DELİKANLI – […] Deli dana gibi dolanıp durdum. Baktım, başka çıkarı yoktur. Dönüp geldim.	T	(BO6, 234)
Kapana sıkışmak	K. HASAN – […] Kapana sıkışmış kurda döndürdü beni. […]	T	(BO6, 237)
Barutu ateşe koymak	K. HASAN – […] Barutu ateşe koyduk. Patlamasın olur mu?	T	(BO6, 237)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Deliye dönmek	NENE – Baban beni istettiğinde, babam deliye döndüydü. […]	T	(BO6, 237)
Kapıya dayanmak	K. HASAN […] Yarın sabah, muhtar kapıya dayanabilir. […]	T	(BO6, 239)
Gönlünün suyuna gitmek	NENE – Anası, bırak kızın gönlünün suyuna gitsin. Çoğalır, dönerler. […]	T	(BO6, 241)
Yüreği yarılmak	ZÜHRE – […] Zaten içim pır pır etmektedir. Yüreğim yarılmaktadır. Ana! […]	T	(BO6, 242)
Etliye sütlüye karışmamak	ÇIĞIRTKAN – […] Etliye sütlüye karışmaz olmuş. […]	D	(BO2, 54)
Gözünün bebeği	ÇIĞIRTKAN – […] Çünkü Delioğlan'ın sevgilisi, gözünün bebeği, güzeller güzeli Balkız geliyor! […]	D	(BO2, 54)
Çobansız sürü olmaz	MUHTAR EMMİ – Çobansız sürü olmaz!	D	(BO2
Ayağını öpeyim	DELİOĞLAN – (Bocalar.) Ayağını öpeyim böyle deme. […]	D	(BO2, 69)
Keklik gibi sekmek	DELİOĞLAN – […] Keklik gibi sekmeye başladın!	D	(BO2, 71)
Deli gibi sevmek	DELİOĞLAN – Seni seviyorum! BALKIZ – Ben de! DELİOĞLAN – Deli gibi. BALKIZ – Ben de. DELİOĞLAN – Ölesiye. BALKIZ - Ben de.	D	(BO2, 72)
Çam sakızı çoban armağanı	MUHTAR EMMİ – Çam sakızı çoban armağanı Beyim. […]	D	(BO2, 73)
Ömrünü uzun, bahtını açık etmek	MUHTAR EMMİ – […] Tanrı ömrünü uzun, bahtını açık etsin! […]	D	(BO2, 74)
Burnundan solumak	ÇİRKİN – Hepsi burnundan soluyor.	D	(BO2, 77)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Burnuna kötü kokular gelmek	ÇİRKİN – Daha anlayamadım. Ama burnuma kötü kokular geliyor Delioğlan.	D	(BO2, 77)
Ağzı şenlenmek	DELİOĞLAN – […] Al, ağzın şenlensin!	D	(BO2, 77)
Kurdun kuzuya bakması gibi bakmak	2. KADIN – Bize kurt kuzuya bakar gibi bakıyordu.	D	(BO2, 77)
Zalim acımaz, obur doymaz	GÜLÇİÇEK – Ee, zalim acımaz, obur doymaz.	D	(BO2, 78)
Pişmiş aşa soğuk su katmak	ÇIĞIRTKAN – […] Zaman aktı. Birkaç gün geçti. Pişmiş aşa soğuk su katmanın vakti geldi. […]	D	(BO2, 87)
Yol almak Hava almak	3. ADAM – Erken kalkan yol alır, erken sevinen hava!	D	(BO2, 88)
(Birinin) önüne düşmek	BALKIZ – Önümüze düşersin sanmıştım. Yazıklar olsun sana!	D	(BO2, 90)
Gönül diliyle konuşmak	ÇİRKİN – Ben gönül diliyle konuşacağım. Bu dili gönlü olan herkes bilir.	D	(BO2, 91)
Ayağını denk atmak	BAŞKÂHYA – […] Bu beyin affı yok. Ayağınızı denk atın. […]	D	(BO2, 95)
Emir demiri keser	MUHTAR EMMİ – Emir demiri keser. Başka çare yok , vereceğiz.	D	(BO2, 96)
Ekleyip kenetlemek	MUHTAR EMMİ – Ekleyip kenetleyip vereceğiz! Dağılın!	D	(BO2, 96)
Tepesi atmak (Birine) göstermek	KARA AĞA – Sus! Hatırladıkça tepem atıyor. Dümbelek herif. Ben gösteririm ona.	D	(BO2, 96)
(Birinin) içini soğutması	3. KADIN – […] Haydi içimizi soğutalım.	D	(BO2, 98)
Ağzını toplamak	KARA AĞA – […] Ağzını topla!	D	(BO2, 99)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Büyüklüğün (birinde) kalması	MUHTAR EMMİ – […] Ağa büyüklük sende kalsın! […]	D	(BO2, 99)
Gönül işine karışmak	MUHTAR EMMİ – […] Gönül işine karışmak, padişahın bile haddi değildir. […]	D	(BO2, 102)
Ana sütü gibi (temiz)	GÜLÇİÇEK – Zulum bunun yanında ana sütü gibi kalır.	D	(BO2, 102)
Gözünü korkutmak	DELİOĞLAN – […] Gözlerini korkutsak yeter!	D	(BO2, 108)
Canını dişine takmak	CİN – Evet. Yoksulu ezenin, seveni üzerinin elleri kırılsın. Canımı dişime takar, istediğini yaparım.	D	(BO2, 112)
Görelim Mevlam neyler, neylerse güzel eyler	ÇIĞIRTKAN – […] Görelim Mevlam neyler, neylerse güzel eyler.	D	(BO2, 114)
Hışım gibi Tepesinden ateş çıkmak	SAFALAK – […] Üçü de hışım gibi. Tepelerinden ateş çıkıyor.	D	(BO2, 115)
Gönlünü eğlendirmek	CİN – […] Konakta biraz da gönlümü eğlendiririm […]	D	(BO2, 116)
(Bir şeyi) duman etmek Duman altı olmak	BEY – Köyü duman etmiş mi? BAŞKÂHYA – Efendim galiba kendi biraz duman altı olmuş.	D	(BO2, 117)
Kafa tutmak	BEY – […] Bana kafa tutmak ne demek? […]	D	(BO2, 119)
Doğduğuna pişman etmek	BEY – […] Ben adamı doğduğuna pişman etmez miyim?	D	(BO2, 119)
Kendi yağıyla kavrulmak	DELİOĞLAN – Biz de kendi yağımızla kavruluruz.	D	(BO2, 121)
Tepetaklak etmek	CİN – Ah görünmezken insanlara bir dokunabilsem, hepsini tepetaklak edeceğim. […]	D	(BO2, 121)
Canı çekilmek	CİN – Yaşlılık. Lanet olsun. Canım çekilmiş.	D	(BO2, 121)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Böcek gibi ezmek	2. KÂHYA – Ne yazar? Onları da böcek gibi ezeceğiz. […]	D	(BO2, 123)
Tekme tokat girişmek	2. KÂHYA – Or-ortalığı da cinler bastı. Te-tekme tokat giriştiler…	D	(BO2, 127)
Kafa dengi	BAŞKÂHYA – [… Tam kafa dengimiz. […]	D	(BO2, 130)
İçi kaldırmamak	ÇIĞIRTKAN – […] İçim kaldırmaz, ben seyretmeyeceğim!	D	(BO2, 134)
İki gözüm[üz] çıksın	BAŞKÂHYA – İki gözümüz çıksın	D	(BO2, 138)
Elçiye zeval olmaz	BAHKÂHYA – […] Elçiyiz. Elçiye zeval olmaz. Bey'den teklif getirdik.	D	(BO2, 141)
İçi titremek Kolu kanadı kırık Kalakalmak	MUHTAR EMMİ – […] Bu arada Bey Balkız'a bir şey yapar diye de içimiz titriyor. Kolumuz kanadımız kırık, böyle kalakaldık kızım.	D	(BO2, 144)
Kılını kıpırdatmamak	MUHTAR EMMİ – […] Bugüne kadar kılınızı bile kıpırdatmadınız. Bizi yalnız bıraktınız. […]	D	(BO2, 146)
Yılanın başını ezmek	BEY – Size söylemiştim. Yılanın başını ez. Korkma!	D	(BO2, 148)
Baş tacı etmek	ÇIĞIRTKAN – […] Onca mücadeleden sonra Bey'i attılar ama yeni bir Bey'i baş tacı ettiler.	D	(BO2, 150)
Akılsız başa fayda yok	ANLATICI – […] Ne yapalım, (Besteli söyler.) "akılsız başa fayda yok…" […]	AMKM	(BO3, 164)
Dediğim dedik çaldığım düdük Kulağı kesik Öküz gibi kuvvetli Taş yürekli	KARA M. _ Ey benim tosunlarım, dediğim dedik, çaldığım düdük, kulağı kesik kabadayılarım, öküz gibi kuvvetli, boğa gibi hiddetli, fırtına gibi şiddetli, taş yürekli çocuklarım. […]	AMKM	(BO3, 167)
Para peşin kırmızı meşin	KARA M. – […] Sıraya girin. Para peşin, kırmızı meşin. […]	AMKM	(BO3, 167)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
İnsan düşe kalka büyür Düşmez kalkmaz bir Allah Ama düşenin de dostu olmaz	JON – Aman üzülmeyin, insan düşe kalka büyür. JİM – Düşmez kalkmaz bir Allah. JON – Ama düşenin de dostu olmaz.	AMKM	(BO3, 171)
Allah insanı sevindirmek için, önce eşeğini kaybettirir, sonra bulduru-rmuş	KARA M. – Hoş geldiniz tosunlarım. Allah insanı sevindirmek için, önce eşeğini kaybettirir, sonra buldururmuş. […]	AMKM	(BO3, 177)
Yol yordam bilmek Zincirlik olmak	ANA – […] Aman oğul, bu padişah hiç yol yordam bilmiyor canım. Meseleyi güzelce açtım ama vallaha çıldırdı. Zincirlik oldu. […]	AMKM	(BO3, 187)
Tasını tarağını toplamak	KARA M. – […] Haydi, toplayın tasınızı tarağınızı, burasını bana bırakın. […]	AMKM	(BO3, 192)
İki eli yanına gelmek	ANNE – […] Üç çocukları var, üçü de, iki elim yanıma gelsin, sokakta büyüdüler.	AŞG	(BO3, 13)
Sıfırı tüketmek	YÖNETİCİ – […] Sayın ve sevgili izleyiciler, programımız burada sıfırı tüketti. […]	AŞG	(BO3, 14)
Derleyip toparlamak	1. OYUNCU – Arkadaşlar, müzikalimiz çok müzikal olmaya başladı. Lafı derleyip toparlamak zorundayım. […]	AŞG	(BO3, 14)
Nurtopu gibi bir kızı/oğlu olmak	KEPLİ KIZ – Osman Efendi… Sizin de nurtopu gibi bir kızınız var.	AŞG	(BO3, 19)
Tuzla da kokmasın	BABA – Benim anam anaydı ana. ANNE – Tuzla da kokmasın.	AŞG	(BO3, 23)
Put gibi durmak	2. BABA – […] Sallanma hergele. Karşımda dimdik duracaksın. Put gibi. Anladın mı?	AŞG	(BO3, 24)
Kafası bozulmak	2. BABA – […] Lanet olsun, yine kafam bozuldu işte. […]	AŞG	(BO3, 25)
(Birinin) üzerine gül koklamak	BABA – Ben senin üzerine gül koklar mıyım dilberim? […]	AŞG	(BO3, 27)

Deyim/Atasözü[1]	**Ne şekilde kullanıldığı**	**Oyun**	**Cilt, Sayfa No**
Bayram etmek İki seksen yatmak	GENÇ – […] Liseyi de beş yılda muvaffakıyetle bitirdim. Tekmil köylü bayram ediyor. […] Anaa, girmemle iki seksen yatmam bir oldu. […]	AŞG	(BO3, 36)
Üzerinize afiyet	GENÇ – […] Çıldıracağım, çıldırıyorum yahu derken, üzerinize afiyet çıldırdım. […]	AŞG	(BO3, 37)
İşleyen demir ışıldar Yuvarlanan taş yosun tutmaz Tembele iş buyur, sana akıl öğretsin	DELİKANLI – Allah, Allah… Ne olmuş yani, çalışsınlar biraz… İşleyen demir ışıldar… Yuvarlanan taş yosun tutmaz… Tembele iş buyur, sana akıl öğretsin.	AŞG	(BO3, 46)
Emme basma tulumba gibi	BABA – Emme basma tulumba gibi niye tepiniyorsun a canım kızım, madem o marka pabuç gerekli, baş üstüne. […]	AŞG	(BO3, 47)
Başına buyruk olmak Amirsiz memur olmaz İt gibi çalışmak	DELİKANLI – […] Başıma buyruk olacaksam, ne âlâ… […] Amirsiz memur olmaz diyorsan, beni ırgalamaz. O senin sorunun! […] Şunun şurasında, it gibi çalışacağız. E, ne diyorsun?	AŞG	(BO3, 58-59)
Yandı gülüm keten helva	ANNE – […] Yandı gülüm keten helva. Çektim deli bayrağını, o günden beri pek rahatım… […]	AŞG	(BO3, 61)
Hapı yutmak	SPİKER – […] Dar gelirli müthiş Türk bu defa hapı yuttu, bitti, bu kadar rakibe can mı dayanır? […]	AŞG	(BO3, 63)
Yumurtadan çıkmak	SÖZCÜ DELİ – Sen oğlum, ne sanıyorsun? Tarih seninle mi başladı, yoksa yumurtadan mı çıktın? […]	AŞG	(BO3, 65)
Dünya sefasına veda etmek	MİMAR SİNAN – […] Çünkü, camisinin bittiği yıl, dünya sefasına veda etti. […]	BMS	(BO3, 155)

EK 5: OYUNLARININ SAHNELENİŞLERİ

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Ah Şu Gençler	1983	Pamukbank Gençlik Tiyatrosu	Rüştü Asyalı	Ankara
Ah Şu Gençler	1985–1986	İstanbul Devlet Tiyatrosu	Rüştü Asyalı	İstanbul
Ah Şu Gençler	29 Ekim 1985	Ankara Devlet Tiyatrosu	Rüştü Asyalı	Ankara
Ah Şu Gençler	1989	Nisa Serezli Tolga Aşkıner Tiyatrosu	Rüştü Asyalı	İstanbul
Ah Şu Gençler	1989–1990	Diyarbakır Devlet Tiyatrosu	Ali Ulvi Hünkar	Diyarbakır
Ah Şu Gençler	1990-1991	Viyana TÜ Tiyatrosu	Aret Güzel Aleksanyan	Viyana
Ah Şu Gençler	1991	Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu	Asuman Bora	Ordu
Ak Masal Kara Masal (Masal Var Masalcık Var adıyla)	1982	Pamukbank Çocuk Tiyatrosu	Rüştü Asyalı	Ankara
Ak Masal Kara Masal (Masal Var Masalcık Var adıyla)	14 Ekim 1994	Eskişehir Tiyatora Kumpanyası	Ali Meriç	Eskişehir
Ak Masal Kara Masal (Masal Var Masalcık Var adıyla)	1999	Antalya Büyükşehir belediye Tiyatrosu	Cenap Aydınoğlu	Antalya
Ak Masal Kara Masal	2001–2002	İzmir Devlet tiyatrosu	Levent Ulukut	İzmir

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Ak Masal Kara Masal (Ak Masalcı Kara Masalcı adıyla)	2002	Ankara Sanat Tiyatrosu	Atila Oğultekin	Ankara
Babamla Birlikte	1971	Ankara Küçük Komedi Tiyatrosu	Atila Eldem	Ankara
Ben Mimar Sinan	13 Ekim 1988	Ankara Devlet tiyatrosu	Kerim Afşar	Ankara
Bir Şehnaz Oyun	1984	Ankara Sanat Tiyatrosu	Ergin Orbey	Ankara
Bir Şehnaz Oyun	Ekim 1985	İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları	Engin Gürmen	İstanbul
Bir Şehnaz Oyun	24 Ocak 1989	Adana Devlet Tiyatrosu	Şakir Gürzumar	Adana
Bir Şehnaz Oyun	28 Ekim 1988	Kocaeli Büyükşehir Belediye Tiyatrosu	Yücel Erten	Kocaeli
Bir Şehnaz Oyun (Gözeller ve Mırşepler)	Ocak-Şubat 1990	Taşkent Devlet Tiyatrosu	Yücel Erten	Taşkent
Bir Şehnaz Oyun	13 Ekim 1990	Trabzon Devlet Tiyatrosu	Şakir Gürzumar	Trabzon
Bir Şehnaz Oyun	1992	Ankara Devlet tiyatrosu	-	Ankara
Bir Şehnaz Oyun	12 Ekim 1993	İzmir Devlet Tiyatrosu	Çetin Köroğlu	İzmir
Bir Şehnaz Oyun	1998–1999	Bursa Devlet Tiyatrosu	-	Bursa
Bir Şehnaz Oyun	26 Mart 1999	Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu	Aydın Üstüntaş	Ordu

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Bir Şehnaz Oyun	27 Mart 2001	Eskişehir Büyüşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Ergin Orbey	Eskişehir
Bir Şehnaz Oyun	2001–2002	Van Devlet Tiyatrosu	Ümit Bakış	Van
Bir Şehnaz Oyun	2006	Mersin Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Tamer Güven	Mersin
Bir Şehnaz Oyun	2007–2008	İstanbul Devlet Tiyatrosu	Şakir Gürzumar	İstanbul
Bir Şehnaz Oyun	Mart 2007	Çankaya Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Turgay Yıldız	Ankara
Bulvar	9 Nisan 1964	Dormen Tiyatrosu	Haldun Dormen	İstanbul
Bulvar	18 Nisan 1964	Eskişehir Belediye Tiyatrosu	Ergin Orbey	Eskişehir
Darılmaca Yok	2003	Bakırköy Belediye Tiyatroları	Fidan Tek	İstanbul
Deli Bayramı	2007–2008	Bursa Devlet Tiyatrosu	Tayfun Orhon	Bursa
Deliler	6 Ağustos 1987	Devekuşu Kabare Tiyatrosu	Zeki Alasya	İstanbul
Delioğlan	24 Şubat 2004	İzmir Devlet Opera ve Balesi	Yücel Erten	İzmir
Duvarların Ötesi	25 Kasım 1958	Devlet Tiyatrosu	Ziya Demirel	Ankara
Duvarların Ötesi	1959	Adana Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Ahmet Evintan	Adana

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Duvarların Ötesi	24 Şubat 1959	Dormen Tiyatrosu	Haldun Dormen	İstanbul
Duvarların Ötesi	1960	Eskişehir İTİA Akademi Tiyatrosu	Turgut Özakman	Eskişehir
Duvarların Ötesi	1960-1961	Milli Türk Talebe Birliği Birlik Tiyatrosu	Yılmaz Gruda	İstanbul
Duvarların Ötesi	1962	Tiyatro Sevenler Derneği Öncü Cep Tiyatrosu	-	Mersin
Duvarların Ötesi	1964	Adana Sanat Tiyatrosu	-	Adana
Duvarların Ötesi	1966	Jandarma Genel Komutanlığı Karargâhı Tiyatrosu	-	Ankara
Duvarların Ötesi	1967	Ceyhan Belediyesi Şehir Tiyatrosu	-	Adana
Duvarların Ötesi	1967	Can Kolukısa ve Arkadaşları	-	Paris/ Montargis
Duvarların Ötesi	1968	Türk Teknikerler Cemiyeti Karadeniz Ereğlisi Şubesi Tiyatro Kolu	-	Zonguldak/ Ereğli
Duvarların Ötesi	Nisan 1971	Dünya Barış Sahnesi Oyuncuları	Ender Yiğitel	-
Duvarların Ötesi	1975	Ziyapaşa Tiyatrosu	Bünyamin Satanoğlu	Adana
Duvarların Ötesi	1981	-	Ayten Kuyulu	Sidney
Duvarların Ötesi	2005	Mersin Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu	-	Mersin

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Duvarların Ötesi	2005	Samsun Düşevi Oyuncuları	Cem Kaynar	Samsun
Duvarların Ötesi	15 Nisan 2006	Çorlu Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Servet Aktaş	Tekirdağ/ Çorlu
Duvarların Ötesi	18 Şubat 2010	Sivas Devlet Tiyatrosu	Doğan Yağcı	Sivas
Fehim Paşa Konağı	1980	Ankara Halk Tiyatrosu	Erkan Yücel	Ankara
Fehim Paşa Konağı	1980	İstanbul Köşebaşı Tiyatrosu	Altan Erbulak	İstanbul
Fehim Paşa Konağı	1981	Adana Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Cengiz Sezici	Adana
Fehim Paşa Konağı	1986	Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu	Aydın Üstüntaş	Ordu
Fehim Paşa Konağı	1991	DEÜ GSF Tiyatro Bölümü	Özdemir Nutku	İzmir
Fehim Paşa Konağı	16 Ocak 1992	Kent Oyuncuları	Hakan Altınel	İstanbul
Fehim Paşa Konağı	1992	Bursa Devlet Tiyatrosu	Semih Sergen	Bursa
Fehim Paşa Konağı	1 Şubat 1994	Ankara Devlet Tiyatrosu	Semih Sergen	Ankara
Fehim Paşa Konağı	1998	Seyhan Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Erdal Cindoruk	Adana
Fehim Paşa Konağı	1999–2000	Beşiktaş Belediye Tiyatrosu	Hakan Altınel	İstanbul

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Fehim Paşa Konağı	2003	Mersin Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu	-	Mersin
Fehim Paşa Konağı	30 Aralık 2003	İzmir Devlet Tiyatrosu	Özdemir Nutku	İzmir
Fehim Paşa Konağı	Ekim 2004	Trabzon Devlet Tiyatrosu	Ergin Orbey	Trabzon
Güneşte On Kişi	25 Ocak 1955	Devlet Tiyatrosu	Nihat Aybars	Ankara
Güneşte On Kişi	6 Ocak 1969	Dost Oyuncular	Mustafa Yıkar	Adana
Güneşte On Kişi	Mayıs 1971	Eskişehir İTİA Tiyatro Klübü	-	Eskişehir
Güneşte On Kişi	31 Ocak 1978	İzmir Devlet Tiyatrosu	Sönmez Atasoy	İzmir
Hastane	1959	Sahne Z	Güner Sümer	Ankara
Hastane	1962	Eskişehir Oda Tiyatrosu	Özdemir Nutku	Eskişehir
Kanaviçe	1 Ekim 1960	Devlet Tiyatrosu	Ziya Demirel	Ankara
Kanaviçe	1961	Adana Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Haldun Marlalı	Adana
Kanaviçe	1980	Bursa Devlet Tiyatrosu	Ziya Demirel	Bursa
Kanaviçe (Kanaviçeli Oyun)	1999–2000	Ankara Devlet Tiyatrosu	-	Ankara
Karagöz'ün Dönüşü	1959	İ.Ü. Talebe Birliği Gençlik Tiyatrosu	Avni Dilligil	İstanbul

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Komşularımız	12 Ocak 1967	Ankara Küçük Komedi Tiyatrosu	Ziya Demirel	Ankara
Komşularımız	Kasım 1968	Ceyhan Belediyesi Şehir tiyatrosu	-	Adana
Komşularımız	17 Ekim 1969	Kadıköy İl Tiyatrosu	Ziya Demirel	İstanbul
Komşularımız	1971	Ankara Çuvaldız Kabare Tiyatrosu	Ümran Ertok	Ankara
Komşularımız	1976	Eskişehir Ar Tiyatro	Erdinç Özkan	Eskişehir
Masum Katiller	1946	Ankara Halkevi	Turgut Özakman	Ankara
Masum Katiller	1947	İncesu Halk Odası Tiyatro Kolu	Turgut Özakman	Ankara
Ocak	2 Şubat 1962	Devlet Tiyatrosu	Ergin Orbey	Bursa
Ocak	17 Mart 1962	Devlet Tiyatrosu	Ergin Orbey	Ankara
Ocak	1962	Cahitler Tiyatrosu	-	İstanbul
Ocak	1963	Halk Oyuncuları	-	-
Ocak	1963	Adana Belediyesi Şehir Tiyatrosu	-	Adana
Ocak	1963	Ankara Şehir Tiyatrosu	-	Ankara
Ocak	1964	Halkevi Tiyatro Topluluğu / Akademi Tiyatrosu	-	Eskişehir

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Ocak	1965	Eskişehir Belediye Tiyatrosu	-	Eskişehir
Ocak	1967–1968	Ceyhan Belediyesi Şehir Tiyatrosu	-	Adana
Ocak	20 Ocak 1968	Dost Oyuncular	Mehmet Özgentürk	Adana
Ocak	Ekim 1971	Ayfer Feray Tiyatrosu	Yılmaz Gruda	İstanbul
Ocak	1972	Eskişehir Ar Tiyatro	-	Eskişehir
Ocak	24 Şubat 1973	Adana Halkevi Tiyatrosu	Seyfi Özelkök	Adana
Ocak	1 Ekim 1973	İzmir Devlet Tiyatrosu	Çetin Köroğlu	İzmir
Ocak	1981	DEÜ GSF Tiyatro Bölümü	Özdemir Nutku	İzmir
Ocak	1991–1992	Adana Devlet Tiyatrosu	Işık Toprak	Adana
Ocak	1993	Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü	Dinçer Sümer	Eskişehir
Ocak	3 Kasım 1999	Bakırköy Belediye Tiyatroları	Müşfik Kenter	İstanbul
Ocak	22 Şubat 2005	Eskişehir Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Yıldırım F. Urağ	Eskişehir
Ocak	12 Ekim 2006	Trabzon Devlet Tiyatrosu	Ensar Kılıç	Trabzon

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Ocak	2008–2009	Ankara Büyükşehir Belediyesi Başkent Tiyatroları	Mehmet Tahir İkiler	Ankara
Paramparça	1 Ekim 1963	Devlet Tiyatrosu	Muazzez Kurtoğlu	Ankara
Paramparça	27 Şubat 1968	Dormen Tiyatrosu	Haldun Dormen	İstanbul
Paramparça	2006	Hadi Çaman Yeditepe Oyuncuları	Göksel Kortay	İstanbul
Pembe Evin Kaderi	16 Mart 1951	Devlet Tiyatrosu	Haydar Ozansoy	Ankara
Pembe Evin Kaderi	1951–1952	İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu	İbrahim Agâh	İstanbul
Pembe Evin Kaderi	1971	Mersin Bölge Tiyatrosu Deneme Sahnesi	-	Mersin
Resimli Osmanlı Tarihi	20 Ekim 1982	Ankara Sanat Tiyatrosu	Ergin Orbey	Ankara
Resimli Osmanlı Tarihi	1986	DEÜ GSF Tiyatro Bölümü	Özdemir Nutku	İzmir
Resimli Osmanlı Tarihi	20 Şubat 1990	İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları	Ergin Orbey	İstanbul
Resimli Osmanlı Tarihi	1992	İzmir Şehir Tiyatrosu	Özdemir Nutku	İzmir
Resimli Osmanlı Tarihi	1993	Ordu Belediyesi Karadeniz Tiyatrosu	Uğur Gürsoy	Ordu
Resimli Osmanlı Tarihi	6 Aralık 1994	İzmir Devlet Tiyatrosu	Semir Sergen	İzmir

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Resimli Osmanlı Tarihi	1994–1995	Bursa Devlet Tiyatrosu	-	Bursa
Resimli Osmanlı Tarihi	1996	Ankara Devlet Tiyatrosu	-	Ankara
Resimli Osmanlı Tarihi	16 Ekim 2001	Adana Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu	Taner Barlas	Adana
Resimli Osmanlı Tarihi	19 Kasım 2003	Eskişehir Büyükşehir belediyesi Şehir Tiyatrosu	Ergin Orbey	Eskişehir
Resimli Osmanlı Tarihi	12 Ekim 2006	Erzurum Devlet Tiyatrosu	Özdemir Nutku	Erzurum
Resimli Osmanlı Tarihi	2007	Kütahya Belediye Tiyatrosu	Muharrem Uğurlu	Kütahya
Resimli Osmanlı Tarihi	21 Şubat 2008	Konya Devlet Tiyatrosu	Murat Atak	Konya
Sarıpınar 1914	16 Şubat 1968	Ankara Sanat Tiyatrosu	Ergin Orbey	Ankara
Sarıpınar 1914	1980	Devlet Tiyatrosu	Ergun Uçucu	Ankara
Sarıpınar 1914	1991–1992	Diyarbakır Devlet Tiyatrosu	Ergin Orbey	Diyarbakır
Sarıpınar 1914	1993	Trabzon Devlet Tiyatrosu	Işık Toprak	Trabzon
Sarıpınar 1914	24 Ağustos 2001	İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları	Hakan Altınel	İstanbul
Şu Çılgın Türkler	11 Mart 2006	Kara Harp Okulu	Rüştü Asyalı	Ankara

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Töre	Ocak 1985	Nisa Serezli Tolga Aşkıner Tiyatrosu	Tolga Aşkıner	İstanbul
Töre	16 Şubat 1988	Adana Devlet Tiyatrosu	Şakir Gürzumar	Adana
Töre	7 Kasım 1989	Ankara Devlet Tiyatrosu	Şakir Gürzumar	Ankara
Töre	19 Aralık 1997	Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir tiyatrosu	Şakir Gürzumar	Kocaeli
Töre (The Custom)	Mart-Nisan 2000	New York Merge Theatre	-	-
Töre	2000–2001	Van Devlet Tiyatrosu	Harun Özer	Van
Töre	2005	Kasdav Gençlik Tiyatrosu	Güney Saraçoğlu	İstanbul
Töre	27 Ocak 2007	Polatlı Belediye Tiyatrosu	Ünal Pekel	Polatlı
Töre	18 Ekim 2008	Ankara Sanat Tiyatrosu	Ebru Saçar	Ankara
Töre[1]	29 Mayıs 2008	Samsun Opera ve Balesi Birim Dans Tiyatrosu	İhsan Bengier	Samsun
Töre	24 Kasım 2009	İstanbul Devlet Tiyatrosu	Şakir Gürzumar	İstanbul
Tufan	Ocak 1957	Devlet Tiyatrosu	Saim Alpago	Ankara

[1] Dans tiyatrosu gösterisi olarak sunulmuştur.

Oyunun Adı	**İlk Gösterim Tarihi yahut Sahnelenme Yılı/Sezonu**	**Sahneleyen Topluluk**	**Yönetmen**	**Sahnelendiği Yer**
Ulusal Kolej Disiplin Kurulu	Kasım 1966	Başkent Tiyatrosu	Fikret Tartan	Ankara
Üç Destan	29 Ekim 2002	İzmir Devlet Senfoni Orkestrası	Rengim Gökmen	İzmir

ÖZ GEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER:

Adı Soyadı : Murat ÇAĞLAR

Doğum Yeri/Yılı : Tomarza-Kayseri/1969

Medeni Durumu : Evli ve bir çocuklu

Adres : Çukurova Üniversitesi Rektörlüğü Türk Dili Bölümü ADANA

E-Posta : mcaglar@cu.edu.tr

ÖĞRENİM:

Doktora : Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, 2010.

Yüksek Lisans : Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, 2000.

Lisans : Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü, 1994.

AKADEMİK DENEYİM:

Çukurova Üniversitesi Rektörlüğü Türk Dili Bölümü Okutmanı (2009-…).

Çukurova Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Anasanat Dalı Öğretim Görevlisi (1996–2009).

ALDIĞI İDARİ GÖREVLER:

Çukurova Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Sahne Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Başkanlığı (Mayıs 2004 – Kasım 2006).

YABANCI DİL:

İngilizce