

# BEHİÇ AK TİYATROSU

THE THEATRE OF  
BEHİÇ AK

ERKAN ERGİN\*

## Özet

*Behiç Ak mimari eğitiminden ve karikatür çizerliğinden gelen biçim bilgisini oyunlarına işlemiş, modern sonrası eğilimlerin sunduğu tüm olanakları; metinler arasılık, pastiş, parodi, kolaj ve montaj, karakterizasyonda parçalanma, eylemsizlik, uzam ve zaman belirsizliği vb. asal yöntemleri oyunlarında kullanmıştır. Ancak Behiç Ak'da modern sonrası eğilimlere tam bir bağlılık olduğunu söyleyemez. Bu yöntemleri kullanırken onları bozmaya, oyun oynamaya da hazırdır. Odağında biçim vardır. Hem geleneksel dramatik yapıya hem de modern sonrası yöntemlere hâkimdir ve oyunlarında her ikisini de dilediği biçimde kullanır. Ancak bunların ötesinde, hepsine, tiyatroya oyun oynama duygusu içinde bakmaktadır.*

## Abstract

*Behiç Ak uses almost all the structural possibilities the postmodernist approaches have brought into the scene, as intertextuality, pastiche, parody, collage, montage, disintegration in characterization, inactivity, uncertainty in time and space. Yet one cannot claim that Behiç Ak is wholly devoted to postmodernist tendencies. He is ready to deconstruct and interpret them in his own way. His main concern is with structure. He predominates both the conventional dramatic structure and the postmodernist practices. Moreover, he envisions theatre with a pure theatrical insight.*



Okutman, Ankara Üniversitesi,  
Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi,  
Tiyatro Bölümü.

**T**ürk oyun yazarlığında asıl yönelimin, büyük oranda Aristocu geleneksel dramatik yapıya bağlı kaldığı görülür. 1960'larda başlayan oyun yazarlığındaki biçime ilişkin arayışın etkileri, Türk tiyatro yazımına çok sayıda oyun kazandırmış olsa da, dramatik yapıda belirgin bir dönüşüm, geleneksel kurgudan kopuş sağladığı söylenemez. Cumhuriyet dönemi tiyatrosunda kırılma noktalarının genellikle Cumhuriyet tarihinin dönüşüm evreleriyle örtüştüğü görülür. Askeri müdahaleler bu kırılma noktalarının en belirgin olanlarıdır.

1980 sonrası dönem bu bakımdan oyun yazarlığında belirgin bir farklılaşma evresidir. 80 darbesinin yarattığı travmatik atmosferde, bir yanda geleneksel yazarlık çizgisi devam etmekte, öte yanda toplumsal sorunlara ve özellikle de politik içeriğe bağlı oyun yazımı yerini, Batı'da onlarca yıldır tiyatroyu etkisine alan modern sonrası eğilimle bırakmaktadır. 80'lerden başlayarak, yeni kuşak oyun yazarlığında geleneksel dramatik yapıdan sistemli ve yoğun bir kopuş gözlenir.

Özen Yula, Orhan Güner, kimi oyunları ile Civan Canova, **Geyikler Lanetler ve Kağıt, Taş, Kumaş** ile Murathan Mungan ama özellikle bütün oyunları<sup>1</sup> ile Behiç Ak, Türk oyun yazarlığında modern sonrası eğilimleri incelemek bakımından ilgi çekicidir.

<sup>1</sup> Behiç Ak'ın **Bina, Ayrılık, Hastane, Tek Kişilik Şehir, Fay Hattı, Newton Bilgisayardan Ne Anlar, İmaj Katili** ve **İki Çarpı İki** oyunları incelenmiştir.

Akademik düzeyde dramatik yazarlık eğitimi veren bölümlerde, bu yeni dönemin daha iyi anlaşılabilmesi bakımından yeni kuşak yazarların incelenmesi bir zorunluluktur. "Türk Tiyatrosu Günleri"nde Behiç Ak oyunlarında modern sonrası öğelere değinme gerekliliği bu yüzden doğmuştur. Behiç Ak oyunlarında yeni olan ya da diğer bir deyişle geleneksel dramatik yapının dışında kalan özellikler nelerdir? Bu bildiriye Behiç Ak oyunları, modern sonrası tiyatronun bütün özellikleri bakımından değil, karakterizasyon ve gerçeklik bağlamında ele alınmıştır.

Behiç Ak oyunları geleneksel dramatik yapı içinde yer almaz. Aristocu dram anlayışının temellerini oluşturan, eylem içindeki oyun kişisi, neden-sonuç ilişkisine bağlı ve doruk noktaya doğru

## BEHİÇ AK TİYATROSU

gelişen, tırmanan olaylar dizini ve oyunun temelinde yer alan yazar iletişi, önermesi bu oyunlarda parçalanmış, işlevsizleştirilmiş ya da kimi zaman tümüyle terk edilmiştir.

Karakterizasyon bakımından incelendiğinde, Behiç Ak oyunlarında oyun kişileri geleneksel dramatik yapının karakterizasyon kurallarına uymazlar. Tutarlı, anlamlı, inandırıcı ve bütünlüklü değillerdir. Jacqueline Martin **Voice in Modern Theatre** da modern sonrası oyunların özelliklerini sıralarken, oyun kişisinin iletişimsizliğinden, eylemsizliğinden ve kimliksizleşmesinden söz eder.<sup>2</sup> İletişimsizlik elbette Türk Tiyatrosu için yeni bir başlık değildir. 60 sonrası oyunlarda hem oyun teması hem de oyun kişilerinin kuruluşunda iletişimsizliğin sıklıkla kullanıldığı görülür. Ancak Behiç Ak oyunlarında iletişimsizlik sorun olarak ortaya konmaz. Oyun kişileri ne iletişim için umutsuzca çabalayan ama bunu başaramayan kişiler, ne de örneğin Melih Cevdet Anday'ın kimi oyunlarında olduğu gibi dilin iletişim olanaklarını büyük oranda yitirdiği, iletişim "yokluğu" içindeki çaresiz kişiler olarak çizilmişlerdir.

2 Fatma Keçeli, Türk Oyun Yazarlığında Postmodernist Eğilimler ve Örnek Oyun Okumaları, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2007.

**Ayrılık, Fay Hattı, Newton Bilgisayardan Ne Anlar ve İki Çarpı İki** oyun kişilerinin dramatik yapıdaki konumları bakımından benzeşirler. Evli ya da birlikte yaşayan çiftlerin ilişkileri ele alınır, konuşan, tartışan, aldatan hatta Fay Hattı'nda birbirlerine ateş eden çiftler, görünürde iletişim kanallarına sahiptirler. Ancak bu etki karşılıkta değmediği, oyun akışında hiçbir yeni durum yaratmadığı için iletişim olmaktan çıkar, yankıya dönüşür. Oyun kişileri sürekli aynı şeyi söyler, aynı şeyleri yaparlar. Ayrılık'ta Erkek ve Kadın oyun boyunca birbirlerinden ayrılmakla ne iyi ettikleri, **Newton Bilgisayardan Ne Anlar**'da Adam ve Kadın birbirlerine ne çok gereksinim duydukları, **Tek Kişilik Şehir**'de Garson'un, **Bina**'da I. ve II. Adam'ın, **Hastane**'de I. ve II. Doktor'un açıklamalarını yankılanan sesler gibi algılamak mümkündür. İletişimi bozan bir başka etken de diyalogların oynusuluğudur. **Ayrılık** bir yıl önce boşanmış orta yaşlı Erkek ve Kadın'ın öyküsü üzerine kuruludur. Erkek ayrıldığı evine ve eşine rasgele süsü verilmiş bir ziyaret yapar. İki kişilik oyunların bilindik geçmişle hesaplama motifine benzer görünen diyalog

akışı, saçma sayılamayacak kadar anlamlı ve bütünlüklü, gerçek iletişime ya da hesaplaşmaya dönüşemeyecek kadar oyunsudur. İlişkilerine yönelik, her biri derinliğine tartışılabilir konular açar ama çocuksu bir oyunculukla, tartıştıkları konuyu bırakıp, başka bir konuya geçerler.

Karakterizasyonda geleneksel yapıdan asıl kopuş eylemsizlik ve kimliksizlik noktalarında odaklanır. Oyun kişilerinin eylemsizliği, geleneksel yapının eşiklerde sınanan, eylemi ile evrilen ya da dönüşen oyun kişilerinden belirgin bir farklılık gösterir. Newton Bilgisayardan Ne Anlar eylemsizliğin bütün oyuna hakim olduğu bir kurguya sahiptir;

- Adam- Rüyamda ne gördüm biliyor musun?  
 Kadın- (Hiç kıpırdamadan) Ne gördün?  
 Adam- Denize giriyordum.  
 Kadın- Hiç kıpırdamadan) Hadi girelim o zaman.  
 Adam- Hiç kıpırdamadan) Hadi.  
 Kadın- Hiç kıpırdamadan) Doğrul, hareket etmemiz lazım.  
 Adam- Hiç kıpırdamadan) Hadi sen doğrul, ben de hemen doğruluyorum.  
 Kadın- Hiç kıpırdamadan) Hadi sen doğrul, bak ben de hemen doğrulacağım.  
 Adam- Hiç kıpırdamadan) Önce sen.  
 Kadın- Hiç kıpırdamadan) Hayır, önce sen.  
 Adam- Hiç kıpırdamadan) Peki bak, ayağa kalkıyorum.  
 Kadın- (Hiç kıpırdamadan) Tamam ben de kalkıyorum.  
 Adam- (Hiç kıpırdamadan) Sonra oraya kadar yürüyecek miyiz?

## BEHİÇ AK TİYATROSU

- Kadın- (Hiç kıpırdamadan) Maalesef.  
Adam- (Hiç kıpırdamadan) Dur bir ağırı girdi dizime.  
Kadın- (Hiç kıpırdamadan) Ters bir hareket yaptıysan ondandır.  
Adam- Ters bir hareket yapmam imkansız çünkü hiçbir hareket yapmadım.  
Kadın- (Hiç kıpırdamadan) Bence hiç kıpırdamasan iyi olur.

(İkisi de hiç kıpırdamadan ve konuşmadan öylece dururlar)<sup>3</sup>

3 Behiç Ak, **İki Çarpı İki** (İstanbul: Mito Boyut Yayınları, 2007), s. 5.

Adam ve Kadın'ın eylemsizliği bir dış etkiye, eylem olanaklarının kısıtlanmasına ya da içsel bir tercihe dayanmaz. Behiç Ak oyunlarında eylemsizlik durumu çoğu zaman rasgele ve kendiliğinden oluşmaktadır. Ayrılık'ta boşanmış Erkek ve Kadın böylesi bir kendiliğinden eylemsizlik içindedirler. Oyun akışında Kadın sürekli iş halindedir, kahve yapar, Erkek'in giysilerini ütüler, yamar, oyun sonunda yemek hazırlar. Ayrılmakla ne doğru bir karar verdiğini, özgürleştiğini anlatırken, tipik ev kadını modeline uygun hizmetlenmeyi sürdürür. Ancak bu hareketlilik bir eylem oluşturmaz. Adam ve Kadın'ın, söylediklerinin tersine birbirlerine gereksinimleri olduğu açıktır ama yeniden birleşmek için her ikisinin de bir eylemi, kararı, çabası yoktur. Buna rağmen oyunun sonunda hiç ayrılmamış gibidirler. Oyun boyunca anlamsız ve sonuçsuz eylemlerinden, yaşamlarını anlamlandırma çabalarından, gittikleri kurslardan, üye oldukları derneklerden söz etmiş, birleşmeye niyetli olduklarına ilişkin hiç bir şey söylememişlerdir. Yine de oyun sonunda kendiliğinden birleşirler. Üstelik eylemsizliğe rağmen kendiliğinden doğan bu sonuç, yaşamlarında belki anlamlı tek eylemi, ayrılıklarını hükümsüz kılar.

Karakterizasyonda geleneksel yapıyı bozan bir başka modern sonrası öge kimliksizleştirmedir. Behiç Ak oyunlarının çoğunda, oyun kişilerinin adı yoktur. Dramatik metin yazımında, isim yerine Adam-Kadın gibi adlandırmaların oyun kişisini ya tanımlanmış sosyal bir birey olmaktan çıkardığı, ya da belli bir tavrın ortak kişisi haline getirdiği ama her iki durumda da kimliksizleştirdiği

bilinir. Behiç Ak oyunları karakterizasyonda kimliksizlik bakımından geleneksel yapıdan çok modern sonrası tiyatro anlayışına uyar. Oyun kişilerinin iç dünyası parçalı ve belirsiz, davranışları rasgeledir.

4 Aynı, s. 5.

Karakterizasyonda parçalanma özellikle **İki Çarpı İki**'de belirgindir. Yazar bu oyunda, oyun kişilerine ad koymuş, onlara sosyal ve kültürel bir çerçeve çizmiş gibi görünür. Ahmet "içe dönük, duygulu, sakar, dağınık, tembel bir Sosyal Demokrat."<sup>4</sup> Mahmut ise "dışa dönük, kendine güvenli, atak, kaba ve küskün bir Liberal"dir. Birbirlerinin tam karşıtı, karakterden çok tipler olarak çizilmiş bu oyun kişileri, aşk, tutku, aldatma gibi karakterizasyonda derin yapı gerektiren bir ilişkiler düzeni içine oturtulmuşlardır. Behiç Ak bu çelişkiyi Ahmet ve Mahmut'u aynı oyuncuya oynatarak, bir anlamda tiyatral düzlemde iki tipi birleştirerek çözer. Üstelik tiyatrodaki pek seyrek görülen bir yöntemle, oyuncu bir rolden diğerine, sahnede, ışık değişimi olmaksızın ve o anda, bir tek jest ile – neredeyse gestus denebilecek – varsıllığı ve sosyal sınıfı vurgulayan puro tutan elini kullanarak ya da saklayarak geçer. Oyundaki iki kadın da tek bir oyuncu tarafından canlandırılır. Erkeklerle benzer biçimde Ahmet'in karısı Sema "enerjik, gergin, dışa dönük, bakımlı ve son derece pratik bir reklam yazarı", Mahmut'un karısı Elvan ise "içe kapalı, hassas ve duygusal"dir. Ahmet ile Mahmut'u ayıran jestin bir benzeri Sema ile Evren arasında yoktur. Diyalog akışından ve durumdan kimi zaman kolayca anlaşılabilir oyun kişileri, kimi zaman da kaybolabilmekte, oyuncunun Sema mı Elvan mı olduğunu bilmek mümkün olmamaktadır. Yazar kimliksizleştirme ve parçalanmayı oyun içinde daha da ileri götürmüş, diğer oyunlarındaki Adam ve Kadın'ı oyuna sokmuştur.

*Sema ve Ahmet veya Elvan ile Mahmut. Kim olduklarını anlayamayız. TV'nin karşısında pineklemektedirler. Muhtemelen sırtları seyirciye dönük.*

Kadın- Nasıl geçti günün?  
Adam- Çok sıradandı. Bütün günler gibi.  
Kadın- Ben de yorgunum biraz.  
Adam- Bende de yorgunluk var.

## BEHİÇ AK TİYATROSU

Kadın- Havadan mı acaba?  
Adam- Galiba..<sup>5</sup>

5 Aynı, s. 65.

**İmaj Katili**, Behiç Ak oyunları içinde, oyun kişilerinin adları, sosyal çevreleri ve psikolojik yönelimleri ile karakterizasyonu en ayrıntılı işlenmiş oyun gibi görünür. Mahmut Bey imaj katili, hatta kendi deyimi ile “seri katil”dir. Sistemli ve ayrıntılı imaj katletme işini, “.. neredeyse fotoğraflarında bile çıkmamayı becerebilen, silik bir görüntüden ibaret olan bu zayıf, kel kafalı demode insan.”.. neredeyse fotoğraflarında bile çıkmamayı becerebilen, silik bir görüntüden ibaret olan bu zayıf, kel kafalı demode insan.”<sup>6</sup> formunun imaj üretmeyeceği varsayımına dayanarak sürdürüleceği inancındadır. Oysa gündelikçisine atması için verdiği günlükleri, katlettiği imajlarla dolu çöpleri, dramatik aksiyona oyun kişisi olarak katılan Yazar’ın eline geçmiş, günlükler bir kitaba, parçalanmış imajlar kolaja dönüşmüş, Yazar’ı ve dolayısıyla Mahmut Bey’i metalaştırmıştır. Oyunun sonunda Mahmut Bey, fincanından, çalışma masasına, giysilerinden piposuna kadar kendi kopyası olan Yazar’la karşılaşır ve kısa direnişin ardından teslim olur. Artık Yazar’ın yeniden canlandırması için imaj katledecek ve ayda bin dolar alacaktır.

6 Behiç Ak, **İmaj Katili** (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2004), s. 8.

Behiç Ak’ın oyun kişilerinde görülen parçalanma ve bölünme Hastane oyununda daha dolaysız bir hale gelecek, dramatik aksiyonda eksen çatışma, başhekimin kendi kopyasıyla arasındaki varlık ve güç mücadelesi olarak ele alınacaktır. Pankreas kanserinden ölmesi beklenen Başhekim I, yalnız ayrıcalıklı kimselere uygulanan, kendi kopyasını üretme, klonlama teknolojilerinden yararlanmış, 18 yaşındaki Başhekim II böylece ortaya çıkmıştır. Ancak ölümü beklenen Başhekim I, iyileşmiş, hastane yönetiminde eski – yeni / genç – yaşlı / klonlama yanlısı ve artık iyileştiği için klonlama karşıtı olmak üzere iki başhekim – iki başlılık doğmuştur. İmaj katili Mahmut Bey ile Yazar’da olduğu gibi karşı karşıya gelen tek bir kişinin parçalanmış kopyaları başhekimler, yalnız bir konuda, yeni bir imaj yaratıp yaratmama konusunda ters düşerler. Bu karşılaşma gerçek bir çatışmadan çok bir tartışmadır ve çözüm adeta gökyüzü makinesiyle, iyileşmeyi bekleyen bir pankreas kanseri hastasıyla gelir. Başhekim II vurularak öldürü-

lür. Dramatik aksiyonu sonlandıran bir oyun kişinin eylemi gibi görünür ama bu eylemi yazar yine rasgele, belirsiz ve bilinçsiz hale getirir;

*Başhekimler birbirleriyle boğuşurken elektrik sisteminin yer aldığı panoya çarparlar ve aniden ışıklar söner, bir müddet sahne karanlıkta kalır, sonra aniden bir silah sesi duyulur, bir çığlık ve bir müddet süren sessizlik sonra sahne aydınlanır. Adam ışıkları açmıştır. Sahnenin ortasında Kadın elinde tabanca ile dimdik ayakta durmaktadır.<sup>7</sup>*

7 Behiç Ak, **Hastane** (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1999), s. 62-63.

Başhekim II ışık açırken öldürebilse anlamlı bir eylem olacak cinayet, hem sadece bir kopya öldürüldüğü için gerçek bir cinayet olmaktan çıkmakta, hem de anlık ve rasgele gelişimiyle karakterin bilinçli bir eylemi olarak görülememektedir. Yine de yazar ortaya çıkan bu durumdan Kadın'ın yararlanmasına izin vermez. Başhekim I gibi iyileşme olanağına sahip olduğu anda, Başhekim I şaşkınlığından kurtulmuş ve polis çağırmaya, kendi deyimini ile bir "cinayet" i haber vermeye karar vermiştir bile..

Behiç Ak oyunlarında üzerinde durulacak ikinci öge gerçekle kurulan ilişkidir. Geleneksel dramatik yapı, tiyatro sanatını temelde, ritüel köklerinden bu yana yaşamın taklidi olarak tanımlar. Oysa modern sonrası tiyatro anlayışında gerçekle-yaşamla kurulan bu ilişki gevşemiş ya da kimi zaman kopmuştur.

Behiç Ak, oyunlarında gerçekle ilişkiyi öncelikle zaman ve uzamı belirsizleştirerek bozar. **Bina**, **Hastane** ve **Tek Kişilik Şehir**'de uzam canlı organizma gibi gelişir, değişir ya da dönüşür. **Ayrılık**, **Fay Hattı** ve **İki Çarpı İki**'de hiçbir yeri tanımlamayan belirsiz iç mekanlar kullanılır. Zaman bu oyunların hiç birinde belirleyici, dramatik aksiyona etki eden ya da gerçeklik duygusu yaratan bir anlam üretmez. Yalnız **Newton Bilgisayardan Ne Anlar**'da oyunun ilk yönergesi uzam ve zaman bakımından açıklayıcıdır;



## BEHİÇ AK TİYATROSU

*Yaz. Türkiye'nin güney sahillerinde bir plajda kumların üzerinde mayo giymiş bir kadın ve bir erkek. Sahneyi dolduran öğleden sonra güneşinin güçlü, sarı ışığı bütün objeleri aynı derecede aydınlatarak hiperrealist bir resim oluşturmaktadır. Oyunun sonuna doğru sahne yavaş yavaş karacak, gölgeler uzayacak, sonunda güneş batacaktır.*<sup>8</sup>

8 Behiç Ak, **Toplu Oyunları 1** (İstanbul: Mitos Boyut), s. 71

Ancak daha ilk anda, “hiperrealist” vurgusu ile olağan, sıradan bir plaj görüntüsü yerini John Salt’ın kartpostallarına benzer,<sup>9</sup> hiperrealist bir resme bırakır. Böylesi bir fotogerçeklik,<sup>10</sup> gerçeklik duygusunu bozan, onu aşan bir keskinliğe sahiptir. Üstelik uzamın yani plajın ürettiği anlam deniz-su-yüzmek açılımları oyun boyunca işlevsizdir. Kadın ve Erkek konuşmanın yanı sıra, aslında plaja ait olmayan yemek dışında hiçbir şey yapmazlar. Öğleden sonradan gün batımına dönen zaman yaşamsal gerçekle kurulan tek anlamlı bağlantıdır. Ancak bu gerçek zaman geçişi de eylemsizliği vurgulamaktan, onu büyütmekten başka anlam taşımaz.

9 John Salt, [http://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Salt](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Salt), [http://www.artcyclopedia.com/artists/salt\\_john.html](http://www.artcyclopedia.com/artists/salt_john.html)

10 Photorealism, <http://en.wikipedia.org/wiki/Photorealism>

Postmodern teoride gerçekliğin yerini artık sadece hipergerçeklikten bahsedilebilen bir simülasyonun aldığını ileri süren Paul Hegarty, **Jean Baudrillard: Live Theory**'de tüketim toplumunda, görüntü ile gerçek arasındaki farkın ortadan kalktığı, gerçek izlenimi veren bir hipergerçekliğin hâkim olduğunu söyler.<sup>11</sup> Baudrillard simülasyon düşüncesini Disneyland üzerinden açıklamaktadır;

11 Paul Hegarty, **Jean Baudrillard: Live Theory** (London: Continuum Publishing, 2004), s. 69.

Disneyland bütün simülakr düzenlerin iç içe geçmiş olduğu kusursuz bir modeldir. Disneyland her şeyden önce korsanlar, geleceğin dünyası vb. şeylerden oluşan bir illüzyon ve fantazm oyunudur. Bu düşsel evren kendine düşen görevi başarıyla yerine getirir. Kalabalıkları buraya çeken şey çelişkileri ve güzellikleri ile gerçeğin, Amerika'nın minyatürleştirilmiş toplumsal bir mikrokozmosuna benziyor olması ve alınan ritüellere özgü kolektif hazdır.... buradaki düşsellik ne gerçektir, ne de sahte. Burası gerçeğe özgü

12 Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**. Çev.: Oğuz Adanır. (Ankara: DoğuBatı Yay., 2005), s. 28-29.

düşselliği, gerçeğe simetrik bir şekilde yeniden üretilmiş bir ikna makinesidi<sup>12</sup>

Behiç Ak oyunlarında gerçeğin yerini alan imaj ve simülasyon en sık rastlanan öğelerdir. **Bina**'da spor kompleksi olarak yapılmış bir bina, yönetimin elinde kendi gerçekliğinden ve işlevinden kopmuş, soyunma odaları konut olarak kiracılara, pinpon salonu veterinerine kiralanmıştır. Havuzun bir kısmı genişleyen fest-food'çuya verilecek, basketbol sahası ise açık kahve mekânı haline getirilecektir. Uzam ayda dört santimetre genişleyen canlı bir organizmaya, bina içindeki mekânlar, binanın gerçeği yerine simetrik biçimde yeniden üretilmiş bir kentin gerçeğine dönüşmüştür.

**İmaj Katili**'nde Mahmut Bey, imaj yok etme görevini gerçeklik referansına göre açıklar;

Yazar ve Mahmut Bey – Tam bir üçkâğıtçılıkla ruhumuzu soyuyorlar, diğer pandaları depoda tutup, zorlu sahne hayatı yüzünden iskar-taya çıkanın yerine, çaktırmadan yenisini koyuyorlar.

Kubilay Bey – Bir ekonomi oluşturur yine de pandaları çoğaltmaları.

Mahmut Bey – Ne yazık ki sonuç öyle olmadı. Depodaki pandalar giderek eksiliyor.

Kubilay Bey – Neden?

Mahmut Bey – İmaj oluşturmanın doğasında gerçeğin ölümü var!. İmaj öldürmenin doğasında ise gerçeğin yaşatılması.<sup>13</sup>

13 Behiç Ak, **İmaj Katili**, s. 16-17.

**Tek Kişilik Şehir**'de imaj gerçeğin yerini çoktan almıştır. Gökdelenin en üst katındaki restoran işlevi dışında bir mekâna, intihar etmek isteyenler için son yemeklerini yedikleri bir bekleme salonuna dönüşmüştür. Bu dönüşüm gerçekliği ortadan kaldırmaz, onun yerine belli aralıklarla çatıdan atlayanların çığlıklarıyla keskinleşmiş yoğun bir gerçekliği, hipergerçeği koyar. Bir kadınla buluşmaya gelmiş olan adam, cep telefonu ve dizüstü bilgisayarla durmaksızın imaj alır ve satar. Alınip satılanları artık

## BEHİÇ AK TİYATROSU

mal değeri yoktur;

Adam : O malın artık görüntüsünü satın alıyorum. Haberiniz yok galiba, görüntüler nesnelere özgürleşti artık. Bir malı üretmek için artık kendisini değil, sadece onun görüntüsünü üretmek yeterli artık.<sup>14</sup>

14 Behiç Ak, **Tek Kişilik Şehir** (İstanbul: Mitoş Boyut Yayınları, 2002), s. 12.

Behiç Ak oyunlarında geleneksel dramatik yapının oyun – gerçek ilişkisi yerini oyun – model ilişkisine, simülasyon ve imaja bırakmıştır. Üstelik bu kurgusal yapı Disneyland gibi ritüelistik bir kolektif haz da vermez. Tersine, Baudrillard'ın belirttiği gibi acıklı, umutsuz ve gülünç bir model yaratır.<sup>15</sup>

15 Jean Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, s. 30-31.

Behiç Ak geleneksel dramatik yapıya hakim bir oyun yazarıdır. **Fay Hattı**'nda klasik oyun kurgusunun en bildik trüklerinden birini kullanır, oyun kişilerini belli bir uzamda, apartman dairesinde, belli bir tehdit altında, deprem sarsıntılarıyla ve özellikle de sıkıştırarak, kapının açılmasını engelleyerek kuşatır. Görünürde bu yoğunluk tımanır ve Kadın ile Adam'ın birbirlerine ateş etmeleri ile sonuçlanır. Geleneksel dramatik yapının bütün gereklilikleri yerli yerinde kullanılmış gibi görünür. Oysa yazar eksende bir çatışma kurmadığı için bu yoğunluk bir parodiye dönüşmektedir. Benzer biçimde **İki Çarpı İki**'de çiftlerin iletişimsizliğe ve yabancılaşmaya dayanan, aldatma ile gelişen ve çaresizce yeniden kendi eşlerine döndükleri öykü kurgusu, benzerlerine sıkça rastlanan geleneksel dramatik yapı nitelikleri taşır. Ancak oyun kişilerinin parçalanmışlığı, eylemsizliği, kişisizleştirilmesi ve derin-büyük değişimlerin oynusu bir hız ve kabullenme ile gelişmesi, bu oyunları modern sonrası oyun metinleri olarak adlandırmamızı sağlar.

Özetlendiğinde, Behiç Ak mimari eğitiminden ve karikatür çiziliğinden gelen biçim bilgisini oyunlarına işlemiş, modern sonrası eğilimlerin sunduğu tüm olanakları; metinler arasılık, pastiş, parodi, kolaj ve montaj, karakterizasyonda parçalanma, eylemsizlik, uzam ve zaman belirsizliği vb. bütün yöntemleri oyunlarında kullanmıştır. Ancak Behiç Ak'da modern sonrası eğilimlere tam bir bağlılık olduğunu söylemek ban göre zordur. Modern sonrası yöntemleri kullanırken onları bozmaya, oyun oynamaya da hazırdır. **İki Çarpı İki**'de Ahmet ilk sahnede Elvan'a ve son sahnede

karısı Sema'ya tanışmalarını hatırlatır;

Ahmet – Yıllar önce lokantada otururken yan masamızda oturmuştunuz.	Ahmet – O gün plajda yanıma oturmuştun.
Elvan – Ciddi misiniz? ..... hatırlamıyorum.	Sema – Hatırlamıyorum.
Ahmet – Hatırlamanız olanaksız. Beni fark etmediniz bile.	Ahmet – Hatırlaman olanaksız. Beni fark etmedin bile.
Elvan – Gerçekten mi?	Sema – Gerçekten mi?
Ahmet – Ama çok doğal. Fark etmemeniz çok doğal. Beni fark etmeniz gerekmiyordu.	Ahmet – Ama çok doğal. Fark etmemen çok doğal. Beni fark etmen gerekmiyordu.
Elvan – Özür dilerim. Çok özür dilerim.	Sema – Özür dilerim. Çok özür dilerim.
Ahmet – Ayrıca böyle bir beklenti içinde de değildim.	Ahmet – Ayrıca böyle bir beklenti içinde de değildim.
Elvan – Ne salağım.	Sema – Ne salağım.
Ahmet – Lütfen kendinizi suçlamayın.	Ahmet – Lütfen kendini suçlama.
Elvan – Bütün güzellikler yanımdan uçup gidiyor.	Sema – Bütün güzellikler yanımdan uçup gidiyor.
Ahmet – Dışarıda çok yağmur yağıyordu..... siz içeri girdiniz. Üzerinizde pembe bir bluz vardı. Küçük beyaz çoraplarınız vardı.... belli ki sonbahar gelmesine rağmen siz yazı terk etmemiştiniz... <sup>16</sup>	Ahmet – Ne müthiş bir güneş vardı. Aniden yanıma oturup şemsiyeni açtın. Üzerinde pembe bir bluz vardı. Küçük beyaz çorapların vardı. Belli ki yaz gelmesine rağmen sen hala kış yazı terk etmemiştin... <sup>17</sup>

16 Behiç Ak, **İki Çarpı İki**, s. 21.

17 Aynı, s. 94.

18 Behiç Ak, **Ayrılık** (İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1997), s. 37.

İki sahneyi kolaj-montaj olarak görebileceğimiz gibi, metin içinde metinlerarasılık, yöntemin esnetilmesi ya da bozulması olarak da okumak mümkündür. Behiç Ak'ın modern sonrası yöntemlerle oynadığı oyuna bir başka örnek de **Ayrılık**'tan verilebilir. Kadın ve Erkek'in isimsiz - kimliksizliğine değinilmişti. Oysa oyun içinde Kadın'ın adının Şule olduğu geçer.<sup>18</sup>Ama bu bilgi yazar için Kadın'ı Şule yapmaya yetmez.

## BEHİÇ AK TİYATROSU

Behiç Ak oyun yazarlığında yeni kuşak yazarlar içinde incelenmeye değer oyunlar üretmiştir. Odağında biçim vardır. Hem geleneksel dramatik yapıya hem de modern sonrası yöntemlere hâkimdir ve oyunlarında her ikisini de dilediği biçimde kullanır. Ancak bunların ötesinde, hepsine, tiyatroya oyun oynama duygusu içinde bakmaktadır.

## KAYNAKÇA

- Ak, Behiç. **Bina**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 1993.
- Ak, Behiç. **Ayrıllık**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 1997.
- Ak, Behiç. **Hastane**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 1999.
- Ak, Behiç. **Tek Kişilik Şehir**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 2002.
- Ak, Behiç. **Toplu Oyunları 1 - Fay Hattı**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 2003.
- Ak, Behiç. **Toplu Oyunları 1 - Newton Bilgisayardan Ne Anlar**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 2003.
- Ak, Behiç. **İmaj Katili**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 2004.
- Ak, Behiç. **İki Çarpı İki**. Mitos-Boyut Tiyatro/Oyun Dizisi, İstanbul, 2007.
- Güçbilmez, Beliz. **İroni ve Dram Sanatı**. Deniz Kitabevi, Ankara, 2005.
- Karacabey, Süreyya. **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**. De Ki Basım Yayın, Ankara, 2007.
- Şaylan, Gencay. **Postmodernizm**. İmge Kitabevi, Ankara, 2002.
- Baudrillard, Jean. **Simülakrlar ve Simülasyon**. Çev.: Oğuz Adanır, Doğu-Batı Yay., Ankara, 2005.
- Hegarty, Paul. **Jean Baudrillard: Live Theory**. Continuum Publishing, London, 2004.
- Keçeli, Fatma, "Türk Oyun Yazarlığında Postmodernist Eğilimler ve Örnek Oyun Okumaları", Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2007.
- John Salt, [http://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Salt](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Salt), [http://www.artcyclopedia.com/artists/salt\\_john.html](http://www.artcyclopedia.com/artists/salt_john.html).