

TURGUT ÖZAKMAN'IN OYUN YAZARLIĞININ İKİNCİ DÖNEMİ

Doç. Dr. Ayşegül YÜKSEL

Eleştirmen dostum Aydan Erim'e..

Türk oyun yazarlığı, "oyun" türünde yazmayı uğraş edinmiş yazarların sayıca çoğaldığı 1950'lerden bu yana yeni aşamalara ulaşmıştır. Yazarlığa 50'lerde başlayan ve günümüze dek ürettiği yirmi dolayında oyunla, Türk tiyatrosunun yönelişlerini belirlemede önemli katkıları olan Turgut Özakman, tiyatro yazarlarımız arasında en ön sıralarda yer almaktadır.

Özakman ilk oyunu *Masum Katiller*'i onaltı yaşındayken yazmıştı. 1951'de Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenen *Pembe Evin Kaderi*'yle henüz yirmi bir yaşındayken tiyatro yazarı olarak üne ulaştı. Profesyonel yazarlık yaşamına tiyatroyla başlamış olması, Özakman'ın "sahne"de sunulacak bir "olay"ı dile getirirken, "oyun" türüne yatkın bir biçimlendirme yetkinliğine, bir dolu oyun yazarımıza oranla, çok daha erken ulaşmasını sağlamıştır. Bu yetkinliğin temel öğelerinden biri "kişileştirme"ye denk düşen sahne dili kullanımınıdır. 1951'de *Pembe Evin Kaderi* üstüne *Devlet Tiyatrosu* dergisinde yayımlanan yazısında şöyle diyor Özakman:

Müellifler kahramanlarına koskocaman laf söyletmek için zorlanırlar. Fakat diyorum ki, niçin sahneyi salondan ayırıyorlar? Bir insan kaleme gelince illaki kolalanmış bir ruh ile mi dolmalıdır? ... Velhasıl soğuk nüktelerin, tekrarların, basit konuşmaların, küçük oyunların mesulü ben değilim. Herşey piyes kahramanlarının mesuliyetleri altında cereyan ediyor.¹

Oyun kişilerini "söz" yoluyla biçimlendirerek konuşma dilindeki doğal kullanımlara bağlı kalmakta gösterdiği duyarlık, Özakman'ın

1 Turgut Özakman, "Demek İstiyorum ki" *Devlet Tiyatrosu*, sayı 8, Mart 1951.

insanlarını, oyun yazarlığı uğraşının ilk döneminden bu yana hep seyirciye yakın kılmıştır. Böylece, Özakman, oyun kişilerini zorlama kişilik özellikleri ve zorlama bir dil kullanımıyla hantallaştıran kimi oyun yazarlarının tam tersine, Türk tiyatrosunda Türk insanını doğal özellikleriyle yansıtan kıvrak bir sahne anlatımına, yazarlığının çok erken dönemlerinde ulaşmıştır. Tiyatro yazarlığını bir uzmanlık dalı olarak benimsemesine 1955 yılında Köln'de gördüğü tiyatro eğitimi de yardımcı olmuştur.

Turgut Özakman'ın ilk oyunları "benzetmeci" anlatımla yazılmış, "kapalı biçim" özellikleri taşıyan gerçekçi yapıtlardır. 1950-1963 yılları arasında kotarılmış olan bu çalışmalar yazarın "ilk dönem" oyunları olarak nitelendirilebilir. Özakman ilk dönem yapıtlarında, bireysel ya da toplumsal konulardan yola çıkarak, evrensel değerlerle değişen toplumsal değerler arasında sağlıklı bir dengenin kurulamamış olduğu bir toplumsal çerçeve içinde, bireyin yaşadığı iç ya da dış çatışmalar üstünde yoğunlaşır. Dengeli bir toplum-birey ilişkisi kurmaya çalışan bireylerin yenilgisinden bir oranda sağlıklı toplumsal çevre, bir oranda da bireyin kendisi sorumludur. Kısacası, Özakman, yazarlığının ilk döneminde Osmanlı toplumundan çağdaş Türk toplumuna geçişte yaşanan bocalamanın, bireyle toplum, bireyle birey arasındaki ilişkilerde sağlıklı bir uzlaşmaya varılmasını nasıl engellediğini dile getirir.

Pembe Evin Kaderi'nde eleştirilen, günü geçmiş değerlerle, günün modası olan yeni değerlerin taşıdığı olumlu özelliklerin bağdaştırmayışıdır. *Güneşte On Kişi* (1955), kamuoyunun desteğine güvenerek toplumdaki yoz eylemlere karşı çıkan "kahraman"ın, kamuoyunun ilgisizliği sonucunda, karşı çıktığı yoz ortamla bütünleşmesinin öyküsüdür. *Tujan* (1957) ise yazarın, Soğuk Savaş ortamında yapılan "sıcak savaş" hazırlıkları karşısında duyduğu tepkinin anlatımıdır; yazar, fantezi boyutta biçimlendirdiği bu oyunda, dünyada huzuru, kardeşliği, insanca yaşamayı sağlayacak ülküsel bir toplum kurabilme adına savaşım verecek güçlü bireylerin varolup olmadığı sorusunu irdeler. *Duvarların Ötesi* (1957) de suçluluk olgusu bağlamında birey-toplum ilişkisini inceleyen bir gerilim oyunudur. Özakman, *Duvarların Ötesi*'nin sahnelenme aşamasında, kendi oyun yazarlığı serüveninin de bir değerlendirmesini yapmıştır:

1950'de tiyatro hakkında ne biliyordum? Hemen hemen hiç... Aradan geçen sekiz yıl tiyatroyu anlamak, bu

,sırta varabilmek' için harcanan çabalayışlarla doludur. Kitaplar, konferanslar, temsiller, tenkitler, sohbetler, denemeler, Köln Tiyatro Enstitüsü, Mac Gqwen kursu... Bütün bunların sonunda bir tek şey öğrendim. Tiyatro tiyatronun dışında öğrenilmez.²

Bu aşamada, yazmış olduğu dört oyun da Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenmiş olan Özakman'ın iki temel yazar kişi özelliği belirginleşmiştir: Özakman sahnede çarpıcı durumlar yaratmada ve esprili söyleşim kotarmada üstün bir yeteneğe sahiptir. Ancak söyleşimlerin içerdiği gülmece özelliklerine karşın, yazar güldürü türünden uzak durmaktadır. Yazarın bu özelliği, 1958'de yazdığı *Karagöz'ün Dönüşü* adlı oyunda açıkça görülür. Geleneksel tiyatromuzun ünlü Karagöz ve Hacivat'ına, oyununda yüzyıllar atlatarak, onları uzun bir ayrılıktan sonra günümüzde biraraya getiren Özakman bu iki güldürü kahramanının karşılaşmasından da toplumsal bozukluklara ayak uyduran bireyi eleştiren hüznünlü bir öykü çıkarmıştır.

1960'ta sahnelenen *Kanaviçe* ile Özakman tiyatrosunun ikinci dönemini hazırlayan bir deneme gerçekleştirilir. Özakman bu oyunuyla güldürü türüne ilk adımını atmıştır. Ayrıca *Kanaviçe* Özakman'ın "mutlu son"la noktalanan ilk ve belki de son oyunudur. Eski bir konakta, kendi gençlik dönemlerinin ve soylu ailelerinin yaşam biçimine ve ahlak kurallarına sıkı sıkıya bağlı çağdışı bir yaşam süren üç kızkardeşe başkaldıran evin genç kızının öyküsüdür oyunda anlatılan. Bu yapıtta "karakter yaratma" çabasının yerini çarpıcı tipllemelere yönelik 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. Bu yaklaşım somut hareket düzeninde de bir soyutlaşmaya, Sstilizasyon'a yol açar. Benzetmeci biçimde yazılmış olmasına karşın, geleneksel tiyatromuzun "tipleme", "söz güldürüsü", hareket ve mimikte stilizasyon özellikleri sahne devinimi içinde sindirilmektedir. Oyunun sekiz tabloya bölünmüş olması da, Özakman'ın "episodik" yapı

2 Turgut Özakman, "Duvarların Ötesi" *Devlet Tiyatrosu*, Yeni Seri No. 3, Aralık 1958, s. 23.

özelliklerini kullanmaya başladığını gösterir. Konakta yaşayan tek erkek olan Tahir ise bir anlamda, Özakman tiyatrosunun "ikinci dönemi"nde önemli bir işlev taşıyacak olan "komik anlatıcı" tipinin öncüsüdür. Atila Sav, *Kanaviçe*'yi Özakman'ın daha önceki oyunlarından ayıran özellikleri şöyle dile getiriyor:

Kanaviçe yazarın arı tiyatro anlayışına en çok yöneldiği dönemin ürünüdür... *Kanaviçe*'de yazar bir düşünceden çok bir durumdan yola çıkıyor. Evine kapanmış üç yaşlı kadınla Genç Kız'ın arasındaki çatışma oyun başlığında da vardır. Yazar, bir drama da konu olabilecek malzeme bir güldürü olarak işlemeyi yeğliyor. Bunun için de önce dili kullanıyor. Özakman dili amaç değil (...) son derece kıvrak ve akılcı bir dialog kurmada araç olarak görür. Salt sözcükler değil, her türlü "ses"i kullanarak bir "sesler bütünü" yaratır. *Kanaviçe*'nin üç yaşlı kadını bir müzik grubudur sanki. Bu küçük grubun solucusu ve yöneticisi de Büyük Teyze'dir. Oyunda en çok kullanılan sözcük "Tahir"dir. Yaşlı kadınların ağızında her "Tahir" seslenişi bir başka anlam ve değer kazanır.³

1962 yılında Özakman'ın benzetmeci biçimde yazdığı oyunlar arasında başyapıt niteliği taşıyan *Ocak* sahnelenir. Gerçekçi anlatımın daha önceki oyunlarda denenmiş özellikleri bu yapıtta en inandırıcı yansımasını bulmuştur. *Ocak*, Türk yazarları tarafından bir dolu benzerinin daha önce de daha sonraki yıllarda da yazılmış olduğu, ancak hiç birinin aşamadığı bir düzeye ulaşmış bir yapıttır: ekonomik sıkıntıların aile bireyleri arasındaki ilişkileri büyük oranda etkilediği ve çatışmalara yol açtığı bir aile dramı... Özakman *Ocak*'ta, toplumsal güvenceden yoksun bir konumda, gündelik yaşam savaşı verme süreci içinde yaşanan duyarlıkları, tepkileri, düşleri, düş kırıklıklarını, öfkeyi ve sevecenliği dile getirerek, aile ilişkileri içinde insanca değerlere sıkı sıkıya sarılmak yoluyla gerçekleştirilebilen "uzlaşma"nın öyküsünü yazmıştır. Üç ayrı kuşaktan yedi bireyin oluşturduğu bir ailenin, belirli bir dolantıya gerek görülmezsizin oluşturulan dramının biçimsel özelliklerini Sevda Şener şöyle açıklıyor:

³ Atila Sav, "Turgut Üzakman ve Kanaviçe" *Devlet Tiyatroları Oyun Broşürü*, No. 13, Aralık 1979.

Ocak temelde bir aksiyon oyunu değildir. Yazar bir ilişkiler dokusunu çeşitli yönleri ile göstermek, konuşmaları canlı tutmak için olayları devindirmiş, fakat seyircinin ilgisini olayların gelişim yönüne değil bu devinimin su yüzüne çıkardığı kişilikler ve kişiler arası ilişkilerin niteliği üzerine çekmiştir. Bu yüzden çatışmalar geçicidir. Düğümler merak uyandıracak biçimde karmaşıklaştırılmamış, kısa sürede çözülmüştür. (...) *Ocak*'ın en belirgin özelliği konuşmalardaki kıvraklıktır. Konuşmalar hem kişilerin kişiliklerine ışık tutucu, hem kendi başlarına eğlendiricidir. Yazar bütün oyun kişilerini, karakterleri ile tutarsızlığa düşürmeden anlamlı konuşturur. Sorular ve yanıtlar kısa tutulmuş, hem gerçeğe benzerlik, hem yoğunluk gözetilmiştir.⁴

Bir yıl sonra, yer yer son derece güldürücü bir söyleşim düzeni içinde biçimlendirilmiş, dramatik gerilimin yer yer doruğa çıktığı bir başka "benzetmeci" oyun gelir gündeme: *Paramparça* (1963) kadın-erkek ilişkileri ve cinsellik üstünedir. Oyunda cinselliğin görmezden gelindiği bir toplumda, bastırılmış cinselliklerinin getirdiği bunalımı çeşitli biçimlerde yaşayan bir erkekle üç kadının öyküsü anlatılır. Özakman oyununun amacını şöyle açıklıyor:

İlk altı oyunumda toplum sorunlarına değindiğim açık. *Paramparça* nın konusu kısaca kadın-erkek ilişkileri. Bence kadın-erkek ilişkileri toplumumuzun en önemli ve çözülmemiş sorunlarından biri. Ya hiç konuşulmaz, 'tabu'dur, ya da bayağılaşmadan söz edilmez. Toplumda tam bir başıboşluk, düzensizlik, kargaşalık içinde bocalar durur. *Paramparça* bu konuyu tüm olarak ele almış bir oyun değil. Bir adım, o kadar.⁵

1964'te Turgut Özakman'ın ilk müzikli oyunu *Bulvar* sahnelenir. Müziğini Bülent Arel'in yazdığı bu oyun büyük kentte başıboş bir yaşam süren, doğru yönlendirilmemiş gençler üstünedir. Ancak, Özakman'ın bir amacı da bu gençlerin sevimliliğini ve kişiliklerinden taşan yaşama sevincini dile getirmektir. Uvertür ve final şarkıları dışında oniki şarkının yer aldığı oyun sekiz tablodan oluşmakta ve Özakman'ın, *Duvarların Ötesi*, *Paramparça*, *Ocak* gibi

4 Sevdâ Şener, "Ocak" başlıklı yayımlanmamış makale.

5 Turgut Özakman, "Paramparça" *Devlet Tiyatrosu*, sayı 21, Ekim 1963, s. 3.

dramatik yoğunluğu olan oyunların tam tersine, gevşek dokulu bir yazı biçimine geçtiğini, oyunlarını, perde boyutunda değil, *Kanaviçe*'de olduğu gibi, birbine eklenmiş, episodlar boyutunda biçimlendirmeyi yeğlediğini göstermektedir. Söz güldürüsünün ağırlık kazandığı bu yer yer hüznü oyunda Özakman kişilerini de "tipleme" yoluyla biçimlendirir.

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 eğitimcilerin 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. Özakman'ın "suç" a ve "suçlu" ya bakış açısında *Duvarların Ötesinde* de yansımış olan sevecenlik, bu oyunda, *Paramparça* ve *Bulvar*'da da işlediği, genç olmanın getirdiği "kalıpları kırma gücü", "doğallık" ve "yaşama sevinci" gibi değerlere duyduğu sevgiyle buluşur. Özakman, gençleri toplum içinde çeşitli maskeler takıp, çeşitli kalıplaşmış rolleri oynamaya yönelterek, onları ikiyüzlü bir yaşama tutsak eden kokuşmuş toplumsal anlayışın karşısındadır.

Ulusal Kolej Disiplin Kurulu iki perde olarak yazılmış olmasına karşın, disiplin kurulunun toplandığı ve dağıldığı "giriş" ve "sonuç" bölümleri arasında, kurula her giren öğrenciyle bir öncekine gevşek biçimde eklenmiş episodlar yer almaktadır. Söyleşimlerin güldürücülüğünün beklenmedik anlarda "hüzün"le buluştuğu ve güldürünün ağır bir toplum yergisine dönüştüğü oyunda "tipleme"ye ağırlık verilerek bir "toplum potresi" oluşturmaya çaba gösterilmiştir. Bu bağlamda, tıpkı *Bulvar*'da olduğu gibi oyun kişilerinin sayısı çoğaltılmıştır. *Ulusal Kolej Disiplin Kurulu* Özakman'ın belli başlı oyunları arasında yer almayan, ancak yazarın "ikinci dönemi"ne ulaşmasında önemli bir "alıştırma" işlevi taşıyan bir çalışmadır.

1967'de sahnelenen *Sarıpınar* 1914'le Turgut Özakman'ın yepyeni bir yazar kişiliğiyle ortaya çıktığı görülür. Özakman, 1970'ler sonunda

ve 80'lerde yoğun olarak üretceği "ikinci dönem" yapıtlarının ilk tam gelişmiş örneğini vermiştir. İlk kez Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından Ergin Orbey'in sahne düzeniyle görkemli bir yapımla olarak sunulan *Sarıpınar* 1914 yalnız "oyun metni" olarak değil, önemli bir sahne olayı olarak da tiyatro tarihimize geçmiştir.

Sarıpınar 1914, Özakman'ın Reşat Nuri Güntekin'in *Değirmene* adlı romanından uyarladığı bir oyundur. Güntekin'in, romanda toplum sorunlarına yoğun biçimde yöneldiği dönemin ürünlerinden olan *Değirmen*, Avrupa'nın Büyük Savaş çığlıkları attığı 1914 yılında, titrek bacakları üstünde sendelemekte olan "hasta adam" Osmanlı Devleti'nin yüzlerce bakımsız kazasından biri olan Sarıpınar'da yaşanmış "zelzele" komedisinin öyküsüdür.

Öykü Sarıpınar'da deprem olduğu yolunda yanlış bir haberin merkeze ulaştırılmasıyla başlar. Güntekin kısa bölümlerden oluşturduğu romanında bu haberin bürokrasinin çeşitli kademelerinde ve bir oranda basında yansıyan görüntülerinin gerisindeki "gerçek"leri yumuşak bir alaycılıkla sergilerken, bir yandan da özellikleri günümüz Türkiye'sinde de görülen gerçekçi insan portreleri çizer.

Sarıpınar 1914, *Değirmen*'in sahneye uygulanmaya elverişli yapısının usta bir tiyatro yazarı elinde çağdaş bir güldürüye dönüştürüldüğü "göstermecî" anlatımla yazılmış bir oyundur. Yirmiye yakın tablonun bir "anlatıcı" yoluyla birbirine bağlandığı ve yorumlandığı oyunun kahramanlarını bürokrasinin ve bir oranda basın çeşitli kademelerindeki kişiler oluşturur. Özakman oyununu bu kahramanların görevlerine yansıyan tavırları üstünde yoğunlaştırır.

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.

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 törensiz davranış biçimlerinin ardında yatan umursamazlık ve politik çıkar hesapları. Üstüne serpili ölü toprağını birden silkeleyip, "gitmesek de girmesek de o

köy bizim köyümüzdür” şahlanışıyla yurtseverlik nöbetleri geçirmeye başlayan kamuoyu. Depremi yurtta ve dünyada uyandıracığı tepkinin bilinciyle tıkr tıkr 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 depremi olayını sanat üretimlerine malzeme yapanlar... Ve tüm bu aracı-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...

Sarıpınar’dan merkeze ulaşan “deprem haberi”nin yanlış olduğu anlaşılınca, ilk kez ortak bir sorun çevresinde birleşmek durumunda kalan ittihatçı, itilafçı, korkak, gözüpek, ikircikli, türlü çeşitli memur efendilerin eteklerinin tutuşması boşunadır. Sarıpınar, deprem yaşamamış olsa bile bir yıkıntıdır. Devlet Baba, daha önce hiç uğramamış olduğu Sarıpınar’ın deprem geçirip geçirmemiş olduğunu nasıl olsa anlayacak durumda değildir. *Sarıpınar* 1914 işte böyle “mutlu” bir “son”la noktalanır.

Özakman’ın oyun yazarlığının “ikinci dönemi”nin özellikleri *Sarıpınar* 1914’te billurlaşmıştır. Yazar “benzetmeci” anlatımdan, geleneksel tiyatromuzun temel özelliklerinden biri olan “göstermeci” anlatıma yetkin bir geçiş yapmıştır. Ancak, anlatımdaki bu geçiş, geleneksel tiyatromuzun kaynaklarına biçimsel kaygılarla yönelme isteğiyle sınırlı değildir. Özakman Türk toplumunda yaşayan insanların çeşitli bağlamlardaki açmazlarını dile getirme yolunda “benzetmeci” yaklaşımla yazmış olduğu oyunlarda yansıyan “yaklaşımı”na kökten bir değişiklik getirmiştir. Bu değişikliği tam anlamıyla görebilme yolunda Özdemir Nutku’nun, başka yazarlarla birlikte Turgut Özakman’ın da ilk dönem çalışmalarını içeren değerlendirmesini göz önüne almak yararlı olacaktır: Nutku, 1950 kuşağı oyun yazarlarını incelerken, Özakman’ın *Pembe Evin Kaderi*, *Güneşte On Kişi*, *Duvarların Ötesi*, *Ocak*, *Paramparça* gibi “benzetmeci” biçimdeki oyunlarında biçimlenmiş oyun yazarlığı çizgisini “bireyden toplum sorunlarına yönelme” olarak niteler. Nutku’ya göre bu özelliği taşıyan yazarlar,

çoğu oyunlarında, ruhsal baskıları, iç tedirginlikleri ve çatışmaları, iç bunalımı toplumsal koşullara bağlarlar. Durmadan değişen değer yargıları yanında, değişik törelerin baskısı, ekonomik eşitsizlik ve güvensizlik insanoğlunun iç huzursuzluğunu getirir... Belli bir senteze gitmeden çağdaş uygarlık düzeyine ulaşmak isteyen bu toplum, doğal olarak, sağlam bir öze ulaşmadan kendini yenileyemeyecektir. Bu yazarlar kişinin iç dünyasından yola çıkıp topluma yönelme çabası içinde; yeni bir özü getirmek, buzullaşmış alışkanlıkları parçalamak ve yenilemek eğilimindedirler.⁶

Özakman 1967'de *Sarıpınar* 1914'le "göstermecî" anlatıma geçtiğinde ise toplumun değişebilirliği bağlamındaki umutlarını yitirmiş gibidir. Cumhuriyet'in 45 inci yılına gelinmiş olmasına karşın, "gelişme" yalnızca "biçimsel" değişikliklerle sürdürülmekte, toplumsal "öz" de hiç bir değişiklik gerçekleşmediği için de yapılan yanlışlar yinelenip durmaktadır. Özakman bu olgunun bilinciyle, oyunlarını tarihsel bir bakış açısına oturtmaya başlar. Özde hiç bir "yenilenme" olmadığı için, belirli bir tarih dilimi içinde yaşananlar daha sonraki tarih dilimleri içinde "yinelenmekte"dir. *Sarıpınar* 1914'ü 1960'lar Türkiyesi bağlamında da güncel kılan işte bu olgudur. Tarihsel süreç içinde çeşitli kuşaklarca yaşanan "yinelemeler" nedeniyle de "birey" in öznel konumu önemini yitirmiş, oyun kişileri, düşünce, duygu ve davranışları toplumsal belirleyicilik doğrultusunda "uyum" ya da "uyumsuzluk" yönünde gelişmiş "tip"lere dönüştürülmüştür. Böylece, Özakman'ın *Kanaviçe*, *Bulvar*, *Ulusal Kolej Disiplin Kurulu* oyunlarında kullandığı "tipleme" tekniği *Sarıpınar* 1914'te olgunlaşma aşamasına ulaşmıştır.

Yazarın benimsediği uzak bakış açısı içinde birbirini izleyen olayların anlatımı, "göstermecî" biçime ve daha önceki bir kaç oyunda denemesi yapılmış olan episodik yapı kullanımına son derece denk düşmektedir. Özakman tiyatrosunun vazgeçilmez özelliği olan "söyleşim düzenindeki güldürü" artık, vazgeçilmez bir yergi ve eleştiri aracı olarak kullanılmaktadır. Özakman'ın tipik "benzetmecî" oyunlarında, güldürücü söyleşim düzeni içinde bile oluşan "hüzün", *Sarıpınar* 1914'te yerini, oyunu baştan sona kaplayan

6 Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi II*. Ankara Üniversitesi DTCF Yayınları, Ankara, 1973.

güldürü ortamı içinde varlığı her an duyulan ince bir tersinlemeye (ironiye) bırakmıştır. Tersinleme, Özakman'ın "anlatıcı" ögesini kullarmaya başlamasıyla daha da yoğunlaşır. "Anlatıcı" bundan böyle Özakman'ın ikinci dönem oyunlarının vazgeçilmez kişisi olacak ve alaycı-güldürücü yaklaşımıyla hem yazarın tersinleyici bakış açısını yansıtacak, hem de "ikinci dönem" oyunlarına özgü "oyunsuluk" özelliğinin temel yansıtıcısı olacaktır. Anlatıcı'nın oyunlara kattığı oyunsuzluk, anlatıcının, anlattığı öyküde rol alan kahramanlara taş çıkartacak önemde bir rolün peşine düşmesiyle oluşur. Söz gelimi, *Sarıpınar* 1914'ün Anlatıcı'sı, oyunun sonunda "şehzade" rolünü kaparak diğer oyunculardan önüne geçer. (1985'te yitirdiğimiz büyük sanatçı Erkan Yücel, AST yapımı *Sarıpınar* 1914'te Sinemacı-Anlatıcı'da ve zaman zaman Anlatıcı rolünden çıkarak oynadığı diğer rollerde, henüz yirmi üç yaşındayken büyük bir başarı elde etmişti.)

Turgut Özakman'ın *Sarıpınar* 1914'te, "söz güldürüsü" yanında "durum güldürüsü"ne de ağırlık tanımaya başladığı görülür. Oyun yazarlığının en başından bu yana çarpıcı dramatik durumlar yaratmadaki özel yeteneği, ikinci dönem oyunlarında yazarın zengin düş gücünün ürünü olan "fantezi" durumlarında bir kez daha kanıtlanacaktır.

Özakman 1968'den 1971'e dek dört küçük çaplı oyunla yetinir. *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. 1971'de gündeme gelen *Babamla Birlikte* adlı oyunda, *Komşularımız*'ın başkışilerinin gündelik yaşam serüveni aynı güldürü yaklaşımı içinde sürdürülür. Ancak, bu kez "göstermecî" biçim daha bir ağırlık kazanmıştır. Evin oğlu Cezmi aynı zamanda oyunun Anlatıcı'sıdır.

1969'da Özakman'ın iki kısa oyunu yayımlanır. *Türk Dili* dergisinin "Türk Kısa Oyunları Özel Sayısı"⁷ içinde yer alan *Darıl-*

7 Sayı 214, Temmuz 1969.

maca Yok, bir kaç tiyatro oyuncusunun, çoğu zaman oyunun dışına çıkarak oluşturdukları “skeç” boyutunda bir çalışmadır. Oyunda “sanat için sanat” anlayışı yerilir ve seyircinin “yapay gerilim öğeleri”ne büründürülmüş oyunlara olan tutkunluğu eleştirilir. Özakman aynı yıl *Yeni Türk Tiyatrosu Antolojisi*⁸ için *Berberde* adlı kısa oyunu yazar. *Berberde*, benzetmecî anlatımla biçimlendirilmiş bir fantezidir. Yaşamın tüm zorluklarını gün be gün yaşayarak “filozoflaşmış” berberle, yaşamının her aşamasını kendi istenciyle düzenlediği savında olan ‘aceleci’ müşteri arasındaki söyleşimden oluşan oyunun sonunda, müşteri o gün için planlanmış ve tamamlayacağından emin olduğu işleri yarı yolda bırakarak berber koltuğunda kalp krizinden ölüverir. Özakman güldürüden “hüzün” üretmeyi sürdürmektedir.

1970’ler Özakman için bir bekleme dönemidir. 1971–79 yılları arasında ortaya hiç bir yeni yapıt çıkartmayan Özakman, tiyatro yazarlığının ikinci döneminin yapıtlarını vermek için düşünsel bir hazırlık dönemi içindedir sanki.

1979’da yazılan *Fehim Paşa Konağı* ve bu oyunu izleyen yapıtlar Özakman’ın sekiz yıllık bir aradan sonra çok üretken bir döneme geçtiğini gösterir. Türkiye İş Bankası En Başarılı Oyun Ödülü’nü kazanan *Fehim Paşa Konağı* 1980’de İstanbul’da Çevre Tiyatrosu ve Ankara’da Ankara Halk Tiyatrosu tarafından sahnelenir. Aynı yıl Avni Dilligil ve Sanat Kurumu ödülleri değer bulunur.

Fehim Paşa Konağı, Özakman’ın 1967’de *Sarıpınar* 1914’le başlattığı, tarihsel bakış açısından, “göstermecî” anlatımla yazılmış, bu kez içeceği de bütünüyle Özakman’ın olan ikinci dönem oyunlarının en kusursuzluklarından biridir. *Fehim Paşa Konağı*’yla, aynı zamanda, Özakman tiyatrosunda müzik ve dansın yoğunlukla kullanıldığı bir dönem başlamıştır.

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 getirir. 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 yaratmaktadı. Kısacası,

⁸ Haz. Ali Püsküllüoğlu. Nokta Yayınları: 2, Tiyatro Dizisi I. Ankara, 1969, s. 138–141.

siyasal düzen değişmekte, ama "insanlık düzeni" olduğu gibi kalmaktadır; hele hele her yeni düzende baş şakşakçı olmayı becerebilen işbirlikler düzeyinde... Bu madalyonun karanlık yüzüdür. Madalyonun aydınlık yüzünde ise "insan"ın çarpık bir düzende bile saygınlığını kanıtlayabileceği gösterilir. Bu saygınlık, "benliği" doyuran "ün" ve midneyi dolduran "para" olgusunun birincil önemini yitirip de, insanlararası dayanışma ön düzeye geçince gerçekleşebilir. Bir düştür belki bu, ama madalyonun karanlık yüzünü silip yoketmek için gerçekleştirilmesi zorunlu bir düş. (Özakman'ın "benzetmeci" biçimdeki oyunlarında, sürekli olarak dile getirdiği özelem sürmektedir.)

Oyunun, bu geniş çerçeve içine oturtularak işlenen özgül izleği ise "kabadayılık" bağlamı içinde irdelenen "insan onuru" ve kapıkulluğu anlayışıdır. Oyunun kıssası, II. Abdülhamid'in baş hafiyesi Fehim Paşa'ya, neye hizmet ettiğinin bilincinde olmaksızın, sırf "kabadayılı" uğraşının getirdiği ün ve para uğruna kapılanan ve bir sokak kavgasında "ıskarta" ya çıkınca, onursuzluk bataklığının derinliklerine bırakılıveren Rasim Baba'nın öyküsünde dile getirilir.

Bu kıssanın yalnızca, 1970'lerden bu yana, ellerine birer silah verilip, omuzları sıvazlanarak Türk toplumu içine salınıveren gençlere yöneldiğini düşünmek yanılğı olur. Bu kıssadan, ün ve para uğruna, "doğru"dan ödün vermeyi, kapıkulluğuna soyunmayı doğal saymış tüm "meslek erbabı"na "hisse" çıkmaktadır.

Neyse ki her olgu karşıtı da birlikte getirir. Kabadayı eskisi Resim Baba'nın karşıtı da oğlu tiyatrocusu Yusuf'tur. Ne istibdat döneminin, ne de hürriyet döneminin egemen kişilerinden gelen parlak kapıkulluğu önerileri "kabadayı olma" düşüncesini benimsetebilir Yusuf'a; çünkü onun -herkesçe küçümsenen- Zenne'li, Tuzsuz Deli Bekir'li, Cici Bey'li dünyasının temelinde yaptığı işe saygı, "onur" ve "özgürlük" yatar.

Özakman bu oyunda konusuna ve kişilerine, epik tiyatro ve geleneksel Türk tiyatrosunun örgelerinden ustaca kotardığı kusursuz bir göstermeci anlatımla yaklaşmış, sonuç olarak da her iki tür tiyatronun anlatım zenginliklerinin büyük bir doğallık içinde uzlaştırıldığı, yükse devinimli, çağdaş-ulusal bir güldürü kotarmıştır.

Özakman'ın ikinci döneminin ilk büyük yapıtı *Scripınar* 1914'ten *Fehim Paşa Konağı*'na gelindiğinde, yazarın, oyunlarının "oyunsu" niteliğini arttırma yolunda, geleneksel tiyatromuzun kaynaklarına

gitgide daha çok yöneldiği görülür. Anlatıcı'nın büründüğü çeşitli kişiliklerden biri olan Ayvaz, Tuluat tiyatrosunun İbiş'i olarak çıkar karşımıza. Ortaoyunu'nun Kavuklu ve Pişekar'ının söyleşim biçimi de yer yer sahneye egemen olur. Yusuf, Özakmanca oluşturulmuş çağdaş bir Cici Bey'dir. Üstelik Karagözcüdür; yer yer sunduğu "Karagöz" gösterileriyle "oyun içinde oyun" kuralmasını sağlar. (Özakman tiyatrosuna, açık uçlu "açık biçim" tiyatrosunun özellikleri egemendir artık.) Ayrıca, Yusuf'la birlikte, barıştan ve sanattan yana, incelikli erkek tipi, Özakman'ın, savaşın, çıkarıcılığın, kaba gücün kol gezmediği dürüst bir dünya kurma düşünü besleyen oyun kişileri arasında yer almaya başlamıştır.

1982'de "masal"ın "gerçek"le çatıştığı noktayı "göstermeci" bir anlatımla dile getiren *Masal Var Masalcık Var* adlı çocuk oyunu yazılır. 1983 te ise o dönemde başlayan "gençlik tiyatrosu" tartışmalarının ürünü olan müzikli-danslı bir gençlik oyunu gelir gündeme: *Ah Şu Gençler*. Oyun, Özakman'ın, gençlere karşı yazarlık yaşamının her aşamasında duyduğu sevginin ve hoşgörüsünün bir başka örneğidir.

Özakman, baştan sona "oyunsu" özellikler taşıyan *Ah Şu Gençler*'i genel olarak bir kabare tiyatrosu anlayışı içinde biçimlendirmiştir. Oyunun ilk bölümünde gençlerin "büyüklerle", ikinci bölümünde de büyüklerin gençleri bakışı dile getirilir. *Ah Şu Gençler*, açık biçim tiyatrosunun ve göstermeci biçimin sahne olayına tanıdığı özgürlüğü uç düzeyde değerlendiren son derece gevşek dokulu bir oyundur. Sahne olayı sanki o anda tasarlanıyormuş izlenimini, vermeyi amaçlayan "giriş" tablosunda, bir araya toplanan gençler, kendilerini anlatan bir müzikal kotarmaya girişirler ve oyun boyunca "müzikal" geleneğinin koşullarına uymaya çalışırlar. Böylece, sahnede yer alan gösterinin genel çerçevesinin "müzikal" türünün "parodi"sini yapma amacıyla biçimlendirildiği görülür.

Özakman, oyununun gerek şarkı ve danstan, gerekse "söyleşim"den oluşan bölümcüklerine, usta güldürü yazarlığının "söz" ve "görüntü" düzeyinde yansıyan kanıtlarını serpiştirivermiş, "kurgulama" işlemini ise sanki yönetmene bırakmıştır. Tüm bu özellikler *Ah Şu Gençler*'e "delidolu" bir oyun niteliği vermektedir. Ancak, oyun, bir yandan kahrakaha ile güldürürkn, bir yandan da "genç" ya da "büyük" olarak gündelik yaşam içinde sürdüregeldiğimiz gerçeklere de başarılı abartmalarla, en beklenmedik anlarda ayna tutuverir.

Özakman'ın her zamanki başarılı söyleşim düzenini sürdürdüğü oyunun iki temel sorunundan ilki, toplumumuzun gençlerinin birbirleriyle ve "büyük"lerle olan ilişkilerindeki temel çatışmaları yansıtmaktan çok, en güldürücü olanakları sahneye getirmesi, ikincisi ise birbirini izleyen tabloların tümünün eşit derecede çarpıcı olmayışıdır.

1983'te Özakman'ın ikinci döneminin bir başka çok çarpıcı ürünü gelir gündeme. 1982 Anayasası'nın oluşturduğu güncel tartışmalardan yola çıkılarak yazılan *Resimli Osmanlı Tarihi* Ankara Sanat Tiyatrosu tarafından Ergin Orbey'in sahne düzeniyle sunulur. Özakman'a Sanat Kurumu ve İsmet Küntay ödülleri getiren bu oyunda *Fehim Paşa Konağı*'nin içerdiği tersinleme ile *Ah Şu Gençler*'in "kahkaha" üreten "söz güldürüsü" buluşturulmuştur.

Resimli Osmanlı Tarihi'nin devinimsel temelini tarihsel gerçeğin, fantazi 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 kızışıp 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 clay öncesi ve sonrası zaman noktalarında sürüp, 27 Mayıs 1970 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 taihsel kişilerinin algılama düzlemi bulunur.

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 (üçüncü gerçeklik katmanı). Seyirci ise içiçe geçmiş, üstüste bindirilmiş beş algılama düzlemi ve üç gerçeklik katmanında olan biteni eşzamanlı olarak değerlendirir ve bu arada (dördüncü gerçeklik katmanı) ve bol bol güler.

Neye neden güler seyirci? *Resimli Osmanlı Tarihi*'nin övülesi ve eleştirileri yanları bu sorunun yanıtı bağlamında değerlendirilebilir.

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 coşkısına 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 İstanbul'una gittiğini görürüz. Güldürü üç yeni boyut kazanmıştır. 1876 olaylarının sonrasının bilindiği bir zaman diliminden 1876 olayları 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 kişinin içinde bulunduğu çelişkili durumdan kaynaklanır; güldürünün düşündürmeye yönelten işlevi de bu duruma bağlı olarak gerçekleştirilir. Baş oyun kişinin 1876'lara, 1960'ların kavramlarını, bulgularını, olaylarını, sokak adlarını götürmesi ve 1876'nın insanlarıyla arasındaki -"zaman yanılması" yoluyla kendi neden olduğu- iletişimsizlik ise yazarın fantazi 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-uslu, saygılı bir medrese öğrencisine dönüşmesiyle biçimlenir. (Bu üçüncü güldürü boyutu nedense oyunda gitgide daha bir ağırlık kazanacak, gittikçe aşınacaktır.)

Oyun "açık biçim" özelliğinin tüm olanaklarıyla değerlendirilmiştir; olayların Vakıf Bey'in özel yada toplumsal yaşamı bağlamında yönlendirilmesi yolunda oyun kişileri aralarında çekişirler. Tarih bilincinden yoksunluğunu her fırsatta sergileyen Aslan, yoğun foto-

roman yerli sinema kültürünün birikimiyle, oyunu Vakıf'la karısı arasında olağanüstü koşullarda ateşlenen aşkın mutlu sona ulaşması yönünde sürüklemek ister. 1876'nın kişileri ise Vakıf'ı güncel olayların peşinde ve ardında hırpalayıp dururlar. İki arada bir derede kalan baş oyun kişisi bir yandan özel yaşamında mutluluğu kovalarken, öte yandan onu bekleyen toplumsal göreve(!) koşar; ancak iki yönde de başarılı olamaz; tarih bildiğini okur, karısına kavuşması gerçekleşmez. Vakıf Bey uykudan uyandığında kendisini 27 Mayıs sabahında bulur; ne geçmişi değiştirebilecektir, ne de geleceği...

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 kabarak 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 ağlayacak durumuna güler.

Ancak, öykünün gelişimi içinde oluşan güldürü boyutlarının üstüste yığılmasıyla sürekli bir kahkaha seline tutulan seyirciye bu bağlamda uzun boylu düşünme fırsatı bırakılmadığı görülmektedir. Özellikle, Vakıf'ın karısına duyduğu cinsel özlemden kaynaklanan güldürünün gitgide 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

1984-85 döneminde Özakman bir başka müzikli ve danslı oyunla seyirci karşısına çıkar. 1984 Enka ödülünü kazanmış olan *Bir Şehnaz Oyun* yine AST tarafından Ergin Orbey'in sahne düzeniyle sunulmuştur.

Özakman, bu yapıtında *Sarıpınar* 1914, *Fehim Paşa Konağı* ve *Resimli Osmanlı Tarihi* oyunlarında da yaptığı gibi bir kez daha toplumumuzun "geçmiş"ine eğilip bugün adına "kissadan hisse" çıkarmaktadır.

Yıl 1914... Oyunun öyküsünü, Birinci Dünya Savaşı eşiğindeki Osmanlı İmparatorluğu'nun İstanbul'unda "*sıradan*" insanların ilişkileri ve çatışmaları oluşturur. Bir yanda, Madam Surpik ve "*sermaye*" leri en başta da Şehnaz.. Öte yanda, hem toplum düzenini hem de "*temiz Osmanlı erkekleri*"ni koruma göreviyle yükümlü Zaptiye Amiri Recep Efendi ile "kâtibi" Müştak. Madam Surpik ve "kızları"nın kaçıp, Recep Efendi'nin kovaladığı gündelik yaşama düzeni içinde kendi çıkarlarını kollama adına herkesi herkese "gammazlayan" meyhaneci-kabadayı İt Hurşit'in aracılığıyla bunalım noktalarına ulaşır.

Aşk da vardır oyunda. Temiz Osmanlı erkeği, utangaç Müştak, feleğin çemberinden geçmiş Şehnaz'a, Şehnaz da ona vurgundur. Müştak'a kızını vermek isteyen Recep Efendi ise ikisin de soluk aldurmaz. Madam Surpik ve "kızları"nın sanatlarını" uygulamaları "yasaktır". İngiliz filusunun önünden kaçan iki Alman zırhlısı, Göben ve Brésiau ülkemize sığınana dek...

Bu noktada geleneksel konukseverliğimiz ve yabancı dostlarımıza karşı her zaman duymuş olduğumuz aşırı sevgi ve güven gelir gündeme. Günü gelince bize kollarını açacağından hiç kuşku duymadığımız Alman dostlarımızın denizci yavrularını ağırlamak için, Recep Efendi "*yukardan*" gelen buyruk doğrultusunda Madam Surpik'e "sermaye"lerini kullanma izni verir. Almanlar gidince "yasak" yine konur. Avusturyalılar gelir, "yasak" yine kalkar. Yasakları bir koyup bir kaldırma süreci içinde "*temiz Osmanlı erkekliği*" Recep Efendi'nin kişiliğinde önemli bir darbe yer. Devletin önderliğinde toplumca oynadığımız bu oyun ülkemizle yabancı dostlarımız arasındaki ilişkilerle birbirinin dengi olmayan Şehnaz'la Müştak'ın ilişkisi gibi bir türlü tartıya bağlanamadan sürer gider...

Özakman bir kez daha karşımıza güldürü türünde büyük bir söyleşim ve kurgu ustası olarak çıkmaktadır. Dahası, tiyatrodaki "*açık biçim*" anlayışı doğrultusunda ilginç bir biçim denemesi de gerçekleştirmektedir. Oyunda, tuluat tiyatrosu, -kantoyu da içeren-müzikal ve klasik operet biçimleri sürekli olarak birbiriyle çatışır; belirli biçimleri segileyerek öne çıkmak isteyen oyuncular arasında bir başka düzeyde güldürücü bir savaşım oluşur. Bu savaşım içinde, Özakman'ın başka oyunlarında da kullandığı bir güldürü ögesi, "*anlatıcı*" göreviyle sınırlandırılmış olup da oyunda önemli biri olarak sivirmeye çalışan kişinin (eski operet şarkıcısı Baron Refik'in) çabaları öne çıkar. Adı üstünde, *Bir Şehnaz Oyun*'dur oynanan. Şehnaz "ma-

kamı” gibi, başka “makam”lardan alınmış türlü çeşitli örgeleiden oluşur; renkli, yumuşak, masalsıdır.

Bir Şehnaz Oyun çok eğlendiren az düşündüreren 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.

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, Özakman tiyatrosunun iki ayrı döneminde görülen özelliklerin birleşiminden oluşan ilginç bir denemedir. Bir yandan ilk dönemin, duygusal yoğunluğa dayalı “gerçekçi” oyunculuk biçimini gerektiren dramatik duyarlık, öte yandan ikinci dönemin “gülünçlü-fantazi” boyutunda yansıyan “oyunsu” yaklaşım, “Töre”de buluşarak oyunun içeriğini biçimlendirir.

Özakman *Töre*’yi, “kadını yüceltmek, kan davasını aşağılamak için” yazılmış bir oyun olarak niteler. “Töre”, ‘ölüm’e karşın’ yaşam’ı savunmayı seçen, ailedeki erkeklerin çoğunu yitirmiş sekiz kadının öyküsüdür. Kadınların bile ellerinde silah “düşman izni” sürdüğü bor karabasan ortamında yaşanan dram, gözleri görmeyen Nene ve Torun Zühre üstünde odaklanır. Zühre sevgiyi ve yaşama sevincini, iki aile arasındaki kan davasının son hedefi olan öldürmek için dağ tepe aradıkları, düşmanları Delikanlı’dan öğrenir. Canını kurtarmak için onlara sığınan Delikanlı’yı “töre” gereği öldüremezler. Delikanlı’dan taşan yaşama coşkusu ise yalnızca Zühre’nin ve ‘ötmeyi bilmeyen’ kuşunun değil, karalar bağlamış yedi yaşlı kadının içinde de sevince benzer birşeyler yaşertiyor. (Özakman’ın “fantezi” yaklaşımı bu noktada ortaya çıkarak ‘gerçekçi’ yaklaşımla amaçlı olarak çelişip, oyunun “oyunsu”luğunu ön düzeye getiriyor: Delikanlı, düşmanı olması gereken sekiz kadını eğlendirmek için İstanbul’da izlediği sahne eğlencelerinin “taklidini” çıkarır. *Fehim Paşa Konağı*’nın incelikli Yusuf’u, *Bir Şehnaz Oyun*’un saf Müştak’ı, bu kez de Delikanlı’nın yumuşak, barışçı, yaşama, sanata dönük, duyarlı kişiliğinde yansımaktadır.)

Sorumluluk Nene'dedir artık. "Yaşam"ı "ölüme" karşı savunup iki düşman ailenin yazgısını değiştirebilir mi? (*Romeo ve Jülyet*'in Rahip Laurence'ı nı anımsatır bir 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 ustalıklı değerlendirerek oyunu hızlı bir biçimde "çarpıcı son"a ulaştırır. "Düş" gerçekleşebilse "komedi" olabilir oyun. Özakman ise "oyunsu" bir yaklaşımla kotardığı güldürü öğelerini damıtarak "trajik boyut"u yakalar. Güçlü olan ne yazık ki "gerçek"tir.

Özakman *Töre*'yle yeni bir dönemin eşiğine mi gelmiştir? Bunu zaman gösterecek. Kırkı aşkın yıldır sürdürdüğü oyun yazarlığı serüveni boyunca her türlü yeniliğe ve değişime açık olduğunu, sörekli bir "deneme" süreci içinde ürettiğini kanıtlamış olan Turgut Özakman 80'li yıllarda iki ayrı türde iki yeni çalışma daha yapmıştır. Bu oyunlardan biri Devekuşu Kabare Tiyatrosu için yazılmış olan *Deliler* adlı kabare oyunu, önceki de *Ben, Mimar Sinan* adlı tek kişilik oyundur. Özakman'ın bu oyunlarda sınınamış olduğu biçimleri daha sonraki oyunlarda pekiştirip pekiştiremeyeceğini de zaman gösterecektir.

Özakman ilk oyunundan son oyununa dek, oyun yazarı olarak en üstün iki özelliği olan "çarpıcı dramatik durumlar yaratma" ve "söyleşim kotarma" ustalığını sürdürmüştür. Sevda Şener yazanın dil kullanımı bağlamında ki erdemlerini şöyle dile getiriyor:

Turgut Özakman'ın bir başarısı da, oyun kişilerini, kendi kişiliklerine aykırı düşürmeden zekice konuşurabilmesidir. Yazar, sanki Türk insanının günlük hayatta edepi bir suskunluk altında gizlediği espri gücünü keşfetmiştir.⁹

Özakman'ın özellikle ikinci dönem oyunlarında görülen temel özelliği ise yapıtlarını "sahnedeki bakarak" yazmış olmasıdır. İkinci dönem oyunları, hep açık uçlu öykülere yaşlanmasına, "oyunsu" öğelerin çokluğuna, olayların gevşek dokunmuşluğuna karşın, *Ah Şu Gençler* dışında, son derece ustaca kurgulanmış, gereksiz söyleşim ya da olaylardan alabildiğine arındırılmış, sahnede vurucu bir anlatıma kolayca ulaşan, şarkı ve dansı sahne olayının bütününe

9 Sevda Şener, "Turgut Özakman'ın Oyunları" *AST Bir Şehnaz Oyun Broşürü*, 1984-85.

bağıntılı kılan bir "biçim" ustalığının ürünüdür. Bu bağlamda, Özakman'ın, tiyatro yazarlığının bir uzmanlık işi olduğuna en iyi kavramış ve bu alanda "uzman" olmayı başarmış yazarlarımızın başında geldiği rahatça söylenebilir.

Özakman tiyatrosunun rengi ve tadı, yazarın "gülmece" kotar-
madaki büyük yeteneğiyle oluşur. İkinci dönem oyunlarında, yazarın
olayları uzak bakış açısından değerlendirmeye başlamasıyla, Özak-
man gülmececinin temel ögesi olan tesinleme oyunların dokusuna
daha kolayca sindirilebilmiş, olayların sunuluş biçimindeki gülmece
anlayışıyla, söyleşim yoluyla kotarılan "söz güldürüsü" ortak bir
yaklaşımında buluşturulmuştur.

Özakman gülmececi, onun insancı yaklaşımını sahneye aktarma
yolunda kullandığı en güçlü silahtır; çünkü Özakman tiyatrosunun
içeriğini oluşturan temel öğeler sevecenlik, hoşgörü ve yaşama sevin-
cidir. Özakman yaşama sevinci olan tüm oyun kişilerine (özellikle
de genç kuşaktan olanlara), kusurları olsa bile, sevgiyle, hoşgörüyle
yaklaşır. Bağışlamadığı ise aptallık, geri kafalılık, aşırı kuralcılık ve
bağnazlıktır. Bu özellikler daha çok, tarihimiz boyunca kurumlaşmış
ve kalıplaşmış toplumsal bozukluklar olarak ince bir alayla eleştirilir.
Özakman'ın ince alayının gerisinde ise toplum bağlamında karamsar
bir bakış açısı gizlidir. Özakman yazarlık serüveni boyunca, barışın,
sağduyunun, insanlar ve toplumlar arası iletişimin, dostluğun ve
sevginin, yeryüzününü karartan kötülükleri yokedeceği bir düzenin
özlemini yaşamıştır. Bu özlem, tüm oyunlarında, gerçekleşmeyen
bir "düş" olarak yansır. Sahnede anlatılan ise bir türlü değiştirile-
meyen sevimsiz "gerçek"lerdir...