

**T.C.**  
**FIRAT ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRK DİL VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**SABAHATTİN KUDRET AKSAL'IN**  
**TEZ YATROLARI VE TEZ YATROCULUĞU**

**DANIŞMAN**

**Yrd. Doç. Dr. Fatih ARSLAN**

**HAZIRLAYAN**

**Gülfidan KESER**

**Elazığ 2007**

**T.C.**  
**FIRAT ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRK DİL VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI**  
**YENİ TÜRK EDEBİYATI**

**SABAHATTİN KUDRET AKSAL'IN**  
**TİYATROLARI VE TİYATROCU LUĞU**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

Bu tez ....../....../2007 tarihinde a a ıdaki jüri tarafından oybirli i/oyçoklu uyla kabul edilmi tir.

**DANIŞMAN**

**ÜYE**

**ÜYE**

**Yukarıdaki Jüri Üyelerinin İmzaları Tasdik Olunur .**

**Doç. Dr. Ahmet AKSİN**

## ÖZET

### YÜKSEK LİSANS TEZİ

SABAHATTİN KUDRET AKSAL'IN TİYATROLARI VE TİYATROCU LUĞU

GÜLF DAN KESER

FIRAT ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

2007; SAYFA XII+228

“Sabahattin Kudret Aksal’ın Tiyatroları ve Tiyatroculuğu” adını taşıyan bu çalışmada, sanatçının tiyatroya bakışı açısını ortaya koymayı ve tiyatroları üzerinde ayrıntılı bir incelemeyi hedeflemektedir.

Dört bölümden oluşan tezimizin ilk bölümünde, Aksal’ın tiyatrolarının daha iyi anlaşılabilmesi için, hayatı, eserleri ve edebî kişiliği üzerinde durduk. Bu ilk bölümden önce de, “Giriş” kısmında panoramik bir bakış açısıyla Sabahattin Kudret Aksal’a kadarki Türk tiyatrosunun gelişimini verdik.

İkinci bölümde, Aksal’ın tiyatrolarının her birini yapı bakımından inceledik. Tiyatro türünün gerektiği bazı kısımları da yapı unsuruna ekleyerek, bu bölümü daha detaylı bir şekilde ele aldık. Yapı bölümünde, her tiyatro eserini üç sekiz alt başlık altında tahlil ettik: “Eserin Tertibi”, “Özet”, “Olay örgüsü”, “Kahıs Kadrosu”, “Zaman”, “Mekân”, “Sahneleme Tekniği”, “Sembol Dünyası”.

Üçüncü bölümü ise, yazarın tiyatrolarının tema bakımından incelenmesine ayırdık. Aksal, ferdi duyguya bağlı temaları tiyatrolarında daha yoğun şekilde için bu bölümü daha geniş tutarak, yazarın eserlerini bir bütün olarak dikkatlere sunduk.

Son bölümde, Sabahattin Kudret Aksal’ın tiyatrolarını dil ve üslûp açısından tahlil ederek, tiyatrolarında kullandığı şiirsel, felsefî, abartılı ve soyut dili örnekler vererek açıkladık.

“Sonuç” bölümünde, yaptığımız araştırmalarımızda ortaya çıkan yorumları bir bütün olarak değerlendirdik.

“Kaynakça”da ise, incelediğimiz ve yararlandığımız eserlere yer verdik.

**Anahtar Kelimeler:** Sabahattin Kudret Aksal, Tiyatro, Yapı, Tema, Dil.

**SUMMARY**  
**THESIS OF MASTER**  
**SABAHATTIN KUDRET AKSAL'S THEATRES AND THEATRICAL TECNIQUE**  
**GÜLFIDAN KESER**  
**FIRAT UNIVERSITY**  
**SOCIAL SCIENCES INSTITUTE**  
**2007;PAGE XII+228**

This study, called “Sabahattin Kudret Aksal’s Theatres and Theatrical Tecniqe” aims to manifest the artist’s perspective to theatre and a detailed analysis on his t heatres.

In the first part of our thesis which consist of four parts, we focused on his life, works and literary personality to enable Aksal’s theatres to be understood well.Before this first part, in “Introduction”part we presendet the development of Turkish theatre till Sabahattin Kudret Aksal in a panoramic perspecti ve.

In the second part, we investigated each one of Aksal’s theatres in point of structure.Adding some parts which theatre re quires to structure component, we discussed this part in a more elaborative way.Under the title of structure we analyzed each wor k under these eight title : “Order of Work”, “Summary”, “Plot”, “Chararacter Cadre”, “Time”, “Place”, “Tecniqe of Staging”, “ World of Symbol”.

We reserved the third part for the investi gation of Sababattin Kudret Aksal’s theatres in point of theme.As Ak sal used themes related to personal feeling in his theatres intensively, keeping this part longer, we regarded author’s works as a whole.

In the last part, analyzing Aksal’s theatres in point of language and style, we stated the poetic, philosophical, e xaggerated and abstarct language by giving examples.

In “Conclusion” part, we interpreted the comments which emerged with the researches we made as a whole.

In “Bibliography”, we wrote the works we investigated and utilized.

**Key Words:**Sabahattin Kudret Akdal, Theatre, Structure, Theme, Language.

## Ç NDEK LER

<b>ÖZET</b>	<b>III</b>
<b>SUMMARY</b>	<b>IV</b>
<b>ÖN SÖZ</b>	<b>X</b>
<b>KISALTMALAR</b>	<b>XII</b>
<b>G R</b>	<b>1</b>

## B R NC BÖLÜM

<b>1. SABAHATT N KUDRET AKSAL'IN HAYATI, ESERLER VE EDEBÎ K L</b>	<b>5</b>
<b>1.1. HAYATI</b>	<b>5</b>
1.1.1. Çocukluk Dönemi	5
1.1.2. Gençlik Dönemi	8
1.1.3. Olgunluk Dönemi	9
1.1.4. Son Yılları ve Ölümü	11
<b>1.2. ESERLER</b>	<b>12</b>
1.2.1. iirleri	12
1.2.2. Hikâyeleri	15
1.2.3. Tiyatroları	15
1.2.4. Denemesi	17
<b>1.3.EDEB K L</b>	<b>17</b>
1.3.1. airli i	17
1.3.2. Hikâyecili i	19
1.3.3. Tiyatroculu u	21
1.3.4. Denemecili i	24

## K NC BÖLÜM

<b>2. SABAHATT N KUDRET AKSAL'IN T YATROLA RININ YAPI BAKIMINDAN NCELENMES</b>	<b>26</b>
<b>2.1. EV N ÜSTÜNDEK BULUT</b>	<b>26</b>
2.1.1. Eserin Tertibi	26
2.1.2. Özet	26
2.1.3. Olay Örgüsü	28
2.1.4. ahıs Kadrosu	29
2.1.5. Zaman	34
2.1.6. Mekân	35

2.1.7. Sahneleme Tekni i	36
2.1.8. Sembol Dünyası	38
<b>2.2. AKACI</b>	<b>40</b>
2.2.1. Eserin Tertibi	40
2.2.2. Özet	40
2.2.3. Olay Örgüsü	42
2.2.4. ahıs Kadrosu	44
2.2.5. Zaman	47
2.2.6. Mekân	49
2.2.7. Sahneleme Tekni i	50
2.2.8. Sembol Dünyası	51
<b>2.3. B R ODADA ÜÇ AYNA</b>	<b>52</b>
2.3.1. Eserin Tertibi	52
2.3.2. Özet	52
2.3.3. Olay Örgüsü	53
2.3.4. ahıs Kadrosu	55
2.3.5. Zaman	58
2.3.6. Mekân	59
2.3.7. Sahneleme Tekni i	61
2.3.8. Sembol Dünyası	63
<b>2.4. TERS NE DÖNEN EMS YE</b>	<b>64</b>
2.4.1. Eserin Tertibi	64
2.4.2. Özet	64
2.4.3. Olay Örgüsü	65
2.4.4. ahıs Kadrosu	68
2.4.5. Zaman	70
2.4.6. Mekân	71
2.4.7. Sahneleme Tekni i	73
2.4.8. Sembol Dünyası	74
<b>2.5. KAHVEDE ENL K VAR</b>	<b>75</b>
2.5.1. Eserin Tertibi	75
2.5.2. Özet	75
2.5.4. ahıs Kadrosu	77
2.5.5. Zaman	82

2.5.6. Mekân	84
2.5.7. Sahneleme Tekni i	87
2.5.8. Sembol Dünyası	89
<b>2.6. KRAL Ü ÜMES</b>	<b>90</b>
2.6.1. Eserin Tertibi	90
2.6.2. Özet	90
2.6.3. Olay Örgüsü	93
2.6.4. ahıs Kadrosu	97
2.6.4.1.Kral	97
2.6.5. Zaman	102
2.6.6. Mekân	104
2.6.7. Sahneleme Tekni i	105
2.6.8. Sembol Dünyası	106
<b>2.7. SONSUZLUK K TABEV</b>	<b>108</b>
2.7.1. Eserin Tertibi	108
2.7.2. Özet	108
2.7.4. ahıs Kadrosu	110
2.7.5. Zaman	112
2.7.6. Mekân	113
2.7.7. Sahneleme Tekni i	115
2.7.8. Sembol Dünyası	116
<b>2.8. BAY H Ç</b>	<b>116</b>
2.8.1. Eserin Tertibi	116
2.8.2. Özet	117
2.8.3. Olay Örgüsü	118
2.8.4. ahıs Kadrosu	120
2.8.5. Zaman	123
2.8.6. Mekân	125
2.8.7. Sahneleme Tekni i	126
2.8.9. Sembol Dünyası	128
<b>2.9. ÖNEML ADAM</b>	<b>128</b>
2.9.1. Eserin Tertibi	128
2.9.2. Özet	129
2.9.3. Olay Örgüsü	130

2.9.4. Ahıs Kadrosu	132
2.9.5. Zaman	135
2.9.6. Mekân	136
2.9.7. Sahneleme Tekni i	138
2.9.8. Sembol Dünyası	140

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

<b>3.1.FERDÎ DUYGUYA BA LI TEMALAR</b>	<b>142</b>
3.1.1 Sonsuzluk Yahut Ölümsüzlük	142
3.1.2. Bireyin Kendini şpat Duygusu	145
3.1.3 Hayal ve Gerçeklik	152
3.1.4. Yalnızlık	158
3.1.5. İleti İmsizlik	161
3.1.6. Yabancılaşma	164
3.1.7.Ölüm	166
3.1.8. Yaşama Sevinci	168
<b>3.2.SOSYAL HAYATA BA LI TEMALAR</b>	<b>170</b>
3.2.1 Evlilik ve Aile	170
3.2.2. Toplum Baskısı	180

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

<b>4.SABAHATTİN KUDRET AKSAL'IN TİYATROLARINDA DİL VE ÜSLÛP</b>	<b>183</b>
<b>4.1 DİŞSEL DİL</b>	<b>183</b>
4.1.1. Kişisel ve Kişisel Ses Tonu	184
4.1.2. İrişsel Söyleyim	185
4.1.3 Sözdizimi	187
4.1.4 İmgeleme	189
4.1.5 Söz Sanatları	189
4.1.5.1. Benzetme	189
4.1.5.2. Kişileştirme	190
4.1.5.3 Tezat	191
4.1.5.4. Mübalağa	192
4.1.6. Ses	192
4.1.6.1. Aliterasyon – Asonans	192
4.1.7. Sapmalar	194
4.1.7.1. Anlambilimsel Sapma	194



4.1.7.2. Sözdizimsel Sapma	195
<b>4.2. FELSEFÎ SÖYLEMLER</b>	<b>196</b>
<b>4.3. D LDE SOYUTLAMA</b>	<b>198</b>
4.3.1. Sıralama	198
4.3.2. Yı ma	199
4.3.3. Yineleme	201
4.3.3.1. Ses Bilgisel Yineleme	201
4.3.3.2 Biçimbirimsel Yineleme	202
4.3.3.2.1. Ön Yineleme	202
4.3.3.2.2. Art Yineleme	203
4.3.3.2.3. Edat Yinelemesi	204
4.3.3.2.4. Kıvrımlı Yineleme	205
4.3.3.2.5. Di er Yineleme Çe itleri	206
<b>SONUÇ</b>	<b>209</b>
<b>KAYNAKLAR</b>	<b>212</b>
<b>EKLER</b>	<b>222</b>

## ÖN SÖZ

ir, hikâye, tiyatro ve deneme gibi bir çok alanda eser vermi olan çok yönlü sanatçımız Sabahattin Kudret Aksal'ın tiyatro anlayı nı ve tiyatro çizgisini belirlemek, oyunlarına dü ünsel ve estetik boyutlar katabilmek için bu çalı mayı yapmaya karar verdik.

Dört ana bölümden olu an çalı mamızın birinci bölümünde Aksal'ın hayatı, çocukluk döneminden ba lanarak gençlik, olgunluk ve son yılları da dahil olmak üzere detaylı bir eilde verildi. Öte yandan, eserlerinin neler oldu u, hangi yayınevinden kaç tarihinde basıldı ı da belirtildi. Yine bu bölümde yazarın edebi ki ili i üzerinde de duruldu.

kinici bölümde, metin tahlillerinin en önemli unsuru ve temeli olan “yapı” eksenini kapsamında oyunlar incelendi. Böylece, her tiyatro eseri u sekiz a lt ba lık altında tahlil edildi: “Eserin Tertibi”, “Özet”, “Olay Örgüsü”, “ ahıs Kadrosu”, “Zaman”, “Mekân”, “Sahneleme Tekni i”, “Sembol Dünyası”. Yapı unsurlarına sadece “Olay Örgüsü”, “ ahıs Kadrosu”, “Zaman”, “Mekân”, “Bakı Açısı ve Anlatıcı” kavramlarının girdi i bilinmektedir. Tiyatroda bakı açısı ve anlatıcı olmadı ı için biz tiyatro türünün gerektirdi i ölçütleri de dü ünerek bu unsurlara göre incelemeyi daha yararlı bulduk. Ayrıca, bu tahlilleri yaparken yukarıda saydı ımız unsurları eserin bütünü olu turan parçalar olarak kabul ettik ve böylece bütünü meydana getiren unsurları okuyucuya göstermek, parçalar arası ili kileri gözler önüne sermek, parçanın kendi ba ına hiçbir anlam ifade etmedi ini göstererek onun bütün içinde kazandı ı de eri ortaya koymak amacımız oldu. Çünkü, olay örgüsü ne ahıs kadrosundan ne mekândan ne de zamandan ba ımsız olarak ele alınıp i lenir. Bu nedenle, sistemi meydana getiren parçaları bir bütün olarak ele almaya çalı tık. Bununla beraber, bu bölümü yazarken özellikle erif Akta 'ın “*Roman ncelemesine Giri* ”, Mehmet Tekin'in “*Roman Sanatı*”, Turgut Özakman'ın “*Oyun ve Senaryo Yazma Tekni i*” ile smail Çeti li'nin “*Metin Tahlillerine Giri 2*” kitaplarını kendimize rehber edindik. Roman ve hikâye için önerilen tahlil metodunu Aksal'ın tiyatrolarına uyguladık.

Aksal, oyunlarında daha çok ferdi temalara a ırlık vermi , sosyal konulara pek fazla de inmemi tir. Bu nedenle, üçüncü bölümde eserleri tema bakımında n incelerken, bu hususu göz önüne aldık, dolayısıyla ferdi temalara ba lı olarak i lenen konulara daha fazla yer verdik.

Son bölümde ise, erif Akta 'ın “*Edebiyatta Üslup ve Problemleri*”, Ünsal Özünlü'nün “*Edebiyatta Dil Kullanımları*” ile Aysu Erden'in “*Kısa Öykü ve Dilbilimsel Ele tiri*” adlı kitaplarını referans alarak, Aksal'ın tiyatro eserlerini “ iirsel dil”, “dilde felsefi söylemler”, “abartmalar”, “soyutlamalar” ba lıkları altında ayrıntılı bir ekilde inceledik.

Uzun bir çalı manın eme i olan bu küçük ara tırma elbetteki, insan olmanın yanılıgısıyla mükemmel de ildir; ancak gelecek nesillere Aksal'ın tiyatro esteti ini az da olsa verebilmi sek, bu bizi mutlu etmeye yetecektir.

Lise yıllarımdan itibaren beni hiç yalnız bırakmayan iki can dostum Tuba YAVA ve Sevim EN'e, çalı manın her anında dü ünceleriyle beni yönlendiren ve zenginle tiren Yrd. Doç. Dr. Tarık ÖZCAN'a ve yeti memde büyük payı olan, haklarını asla ödeyemeyece im de erli hocalarım Prof. Dr. brahim KAVAZ ve Yrd.Doç. Dr. Fatih ARSLAN' a te ekkür etmeyi bir borç bilirim.

Elazı – 2007

Gülfidan Keser

## KISALTMALAR

DEÜ	:Dokuz Eylül Üniversitesi
AÜDTCF	:Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi
TDK	:Türk Dil Kurumu
T.C	:Türkiye Cumhuriyeti
F.Ü.	:Fırat Üniversitesi
Çev.	:Çeviren
Yay.	:Yayımları
Y.K.Y	:Yapı Kredi Yayınları
.Ü	: İstanbul Üniversitesi
H.Ü	:Hacettepe Üniversitesi
s.	:Sayfa
c.	:Cilt
S.	:Sayı

## G R

Cumhuriyet dönemi yazarlarından olan Sabahattin Kudret Aksal'ın tiyatro sahasında eser vermeye başladığı zamanın öncesini ve sonrasını bilmek, onun tiyatro anlayışının alt yapısını bilme noktasında önemlidir.

Bilindiği gibi, Türk'lerin kendilerine ait bir tiyatro gelenekleri vardır. Geleneksel Türk Tiyatrosu diyebileceğimiz bu tiyatro, seyirlik köy oyunları ile halk tiyatrosu geleneğine içine alacak bir biçimde, hem sözsüz hem de söze dayalı dramatik nitelikli oyunlar için kullanılmaktadır. Seyirlik köy oyunları eski Ön Asya uygarlıklarının bolluk törenleri ile Anadolu'ya göç etmiş Türk'lerin atalarının kültüründe yer alan aman törenlerinin birleşiminden oluşur. Kent kesimine hitap eden ve o çevrede gelişme göstermiş olan Halk Tiyatrosu'nun içinde ise meddah, kukla, karagöz ve orta oyunu yer almaktadır. Doğru kökenli olan Türk kuklası, Avrupa kukla sanatının etkisi altında da kalarak gelişimini 19. yy'ın sonuna dek sürdürür.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda, taklit en önemli yeri tutar. Balıca çatıma ve ki ile tirme yöntemidir. Bunun iki anlamı vardır. Birinci anlamı bir oyunun, bir action'un taklididir. Bu bir bakıma Aristoteles'in 'Poetika'daki tanımına uyar. Pi ekâr, ortaoyununa balarken "falan oyunun taklidini aldım" der ki, söz konusu olan bu taklit belli bir oyun, bir olaylar dizisinin taklididir... İkinci anlamda taklit, insanların hayvanlara, kimi zaman cansız nesnelere hareketlerine, davranışlarına, görünüşlerine benzemek ve benzetmektir. Ayrıca; sözlü ve söylemeli oyunlarda karıtlıklardan yararlanılır. Söyleyen iki kişi arasında bu karıtlığın belirtilmesi en önemli özelliklerden biridir. Bunlardan 'diş konu an' diyebileceğimiz kişi, karısındaki nükte yapmak fırsatını verir, lafı söylemeyi açar. Buna Tuluat tiyatrosunun başında 'anahtar vermek' denir. Karagöz'de Hacivat, Ortaoyunu'nda Pi ekâr, Hokkabaz'da Usta veya Pi ekâr, Kukla ve Tuluat tiyatrosunda htiyar, Efendi bu türlü diş konu an kişilerdir. Bu oyunlarda rastladığımız özelliklerden biri de oyunlarda dans, müzik, arka, aklabancılık ve soytarılığın birbirine karıştırılmasıdır. Bir önemli özellik de oyunların belli bir yazılı metne dayanmadan doğrudan doğruya oynanması ve sahneli, örgütlenmiş tiyatro gibi oyun yerlerinin bulunmamasıdır. Sözlü oyunların bir diğer özelliği de gerçekçiliğe, özdeleleme dayanmayan kişileştirmeye başvurması, her yönüyle 'göstermecî' tiyatro özelliğini taşımaktadır.

1860'lı yıllara geldi imizde ise, Tanzimat'ın da etkisiyle Batı'ya yönelmeler, onu örnek almalar ba lar. Bu dönemde ilk önemli adım Gedikpa a Tiyatros u'nun açılmasıdır. 1861'de bu tiyatroyu kiralayan Güllü Agop, 1868'de Osmanlı Tiyatrosu adlı bir topluluk kurarak Türk yazarlarına ve Türkçe oyunlara yönelir.

1870'te Sadrazam Ali Pa a'nın stanbul'un çe itli bölgelerinde Türkçe oyunlar sergileyen tiyatrolar kurması ko uluyla kendisine sa ladı ı destekle, Türkçe oyunlar oynama imtiyazını on yıl elinde tutan Güllü Agop'un toplulu unda Ermeni oyuncular yanında Müslüman Türk oyuncular da yeti ir. Bu oyuncular içinde en önemlisi Ahmet Fehim'dir. Osmanlı Tiyatrosu'nda Namık Kemal, Ahmet Mit hat Efendi, Abdülhak Hamit, Recaizade Mahmut Ekrem gibi ünlü air ve yazarların yapıtları Ahmet Vefik Pa a'nın usta i i Moliere uyarlamaları, özellikle ünlü Fransız melodram, güldürü ve vodvillerinin çevirileri, kantolar, müzikli oyunlar ve operetler sahnelenir. Güllü Agop'un Osmanlı Tiyatrosu'na gönül verdi i on be yılın en önemli sonuçlarından biri de, izleyicinin tiyatroya alı ması olur. Bu arada padi ahlara da tiyatroya büyük ilgi gösterir. Abdülmecid 1858'de Dolmabahçe sar ayının yakınında bir sahil tiyatrosu, tiyatroya baskı ve sansür koymasıyla ünlü Abdülhamid de 1889'da Yıldız Sarayı'nın bahçesinde yabancı tiyatro ve opera oyunlarının sahnelen di i bir tiyatro salonu yaptırır.

Türkiye'de Batılı anlamda tiyatronun kurumsalla ması ve Türkçe oyun sergilenmesi yolunda Ermeni sanatçıların katkısı, melodrama a ırlık veren Mardiros Mınakyan ve Ahmet Vefik Pa a'nın Moliere uyarlamalarına a ırlık veren Thomas Fasulyeciyan'ın katkılarıyla sürer. Bu dönemde halk tiyatrosu sanatçılarının Tuluat adı verilen yeni tür bir tiyatro geli tirildi i görülür. Batı tiyatrosunun konukları ve tipleriyle Geleneksel Tiyatro'nun tiplerini ve oyunculuk biçimini birle tiren ve do açlamaya dayanan Tuluat, bir anlamda ortaoyunun sahn e üstüne çıkarılmı biçimidir. Öte yandan, Türk oyuncuların e itimi için bir konservatuar ve yerel yönetimce parasal açıdan desteklenen bir uygulama sahnesi olu turulması yolu nda ilk adım 1914'te Darülbeydi'nin kurulmasıyla atılır. İlk Türk Müslüman kadın sanatçı olan Afife J ale de sahneye ilk kez 1920'de Darülbeydi'de çıkar. Tiyatroda Batı modelinin benimsendi i hazırlık a ması döneminde oyun yazarlı nda patlak bir atılım görülmez. Yazarlar daha önce hiç denemedikleri bir türde kalem oynatırken ister ist emez Batılı ustalara öykünürler. Türk yazarları en çok etkileyen yabancı kaynaklar Victor Hugo'nun, Shakespeare'ın, Moliere'in oyunlarıdır. Bu bakımdan Türk dram sanatı brahim inasi'nin yazdı ı ve ilk özgün Türk oyunu olan “ air Evlenmesi”yle

(1860) ba lar.. Bu oyunu, özellikle romantik yurtsever duygularıyla yüklü oyunlar izler. Bu yapıtlar içinde en ünlüsü Namık Kemal'ın “*Vatan Yahut Silistresi*” dir. (1873). Me rutiyet'ten sonra da özgürlük konusunu i leyen romantik tarihsel oyunlar a rlık kazanır. 1839 – 1923 dönemi içinde yazılan oyunlar genel olarak komediler, tarihsel ve romantik dramlar, orta sınıf trajedileri ve melodramlardı r. Bu dönemde yazılmı yüzlerce oyundan günümüzde de oynanabilir olanların sayısı çok azdır. Bu tür oyunların ba ında Ahmet Vefik Pa a'nın Moliere'den yaptı ı uyarlamalarla oyun yazarlı ını Cumhuriyet döneminde de sürdüren Musahipzade Celal'in Batı'nın töre komedisi gelene i içinde Osmanlı toplumunu ele tirdi i oyunlarıdır.

1923'lere gelindi inde ise, Batı modeli benimsenmeye, tiyatro kurumsalla maya, oyun yazarlı ı geli meye ba lar. Bu dönemde tiyatroyu ça da bir sanat alanına dönü türme yolunda ilk büyük katkı, ünlü tiyatro ve sinema adamı Muhsin Ertu rul'dan gelir. 1927'de Darülbedayi'nin ba ına geçen Ertu rul, yerli yazarları yüreklendirmesiyle, izleyiciye sundu u ça da çeviri oyunlarla, sahneleme, oyunculuk ve dekor kullanımında güncel anlayı ı yerle tirmesiyle, yeti melerine katkıda bulundu u kadın ve erkek oyuncularla bugünkü Türk tiyatrosunun temellerini atar.

E itim görmü tiyatrocuların yeti mesinde büyük hizmet vermi olan Ankara Devlet konservatuarı ise, Musîkî ve Temsil Akademisi'nin bir bölümü olarak açılır. Burada ilk mezunların çıktığı 1941'de Tatbikat sahnesi olu turulur. Bu hazırlık a amalarından sonra da 1949'da Devlet tiyatroları resmen kurulur. 1950'den sonra tiyatro kurumlarının gerçekte tirmeye ba lar. Tiyatronun yaygınla tırılması yolunda devlet eliyl e sürdürülen çabalar sonucunda Devlet tiyatroları; Ankara, stanbul, zmir, Bursa, Adana Trabzon ve Diyarbakır gibi kentlerde perdelerini açarak ve turneler düzenleyerek Türkiye'nin her yanında izleyiciye ula ır hale gelir. Yetmi yılı a an tarihi boyunca çe itli ini çıkı lar yapan stanbul ehir Tiyatroları da çe itli semtlerde be sahneye sahip olur. Türk Tiyatrosu'nun geli mesinde her zaman önemli rol oynadı ı özel tiyatroların sayısında 1960'larda büyük bir artı görülür. Etkinliklerini 1960'lardan bu yana sürdüren özel topluluklar aras ında kent oyuncular, Ankara San at Tiyatrosu, Dormen Tiyatrosu ve Dostlar Tiyatrosu sayılabilir. Oyunculuk ve sahneleme açısından Batı modelini izleyen ödenekli ve özel tiyatrolar yanında, Ortaoyunu ve Tuluat tiyatrosunun oyunculuk tarzını sürdüren özel topluluklar da varlı ını sürdürür. 1970'lerin ortalarında pek çok özel tiyatro kapanır, yeni açılanların bir bölümü de ba arılı olamaz. 1980'lerin ortalarından bu yana stanbul'daki özel tiyatrolar yeniden bir canlanma dönemine girerler.

Türk oyun yazarları, Cumhuriyet döneminde Batı modelini uygulayan tiyatronun kurumsallaşması yolunda yapılan atılımların bir sonucu olarak gelişme gösterir. Gerçekçi Avrupa tiyatrolarından büyük ölçüde etkilenen Türk yazarları, gerçekçi doğrultuda yazdıkları oyunlarda öncelikle, Osmanlı toplumundan modern Türk toplumuna geçilirken yaşanan sancuları dile getirirler. Bu geçiş dönemini yansıtmakta en başarılı olmuş yapıtlar Reşat Nuri Güntekin'in "*Yaprak Dökümü*" ve Ahmet Kutsi Tecer'in "*Köleliği*"sidir.. Çok üretken bir yazar olan Cevat Fehmi Başkut ise, toplumsal eleştirel yaklaşımını çoklukla güldürü çerçevesi içinde yerleştirir. Türk oyun yazarları arasında Cumhuriyet'in ilk 30 yılında başarı kazanarak eleştirel gerçekçi yaklaşım etkisini günümüze de sürdürenler. 1950'lerden çok partili döneme geçildiğinde devlet yönetimine ilişkin siyasal sorunlarda tiyatro sahnesinde gündeme getirilir. Aynı zamanda, toplumsal sorunları yansıtmaya devam ederken, bu sorunların kaynak ve nedenlerini irdelenebilecek şekilde ele alınır. Bu dönemde Türk tiyatrosu yeni yazarlar kazanır. Aziz Nesin ve Haldun Taner bildik gerçekçi durum kalıplarını zorlayarak yeni biçim denemeleri denemeye girişirler. Bu dönemde eser veren diğer bir yazarımız da Sabahattin Kudret Aksal olur. Onun "*Kahvede Cinlik Var*" eseri, tiyatromuza etki eden Absürd Tiyatro'nun izlerini taşır. Özellikle yazar, 1960'tan sonraki eserlerinde günümüz insanının çıkmazlarını ve bunalımlarını soyutlamalar yoluyla dile getirir. Haldun Taner'in etkileyici sihrini de eserlerinde kullanan Aksal, tıpkı Haldun Taner gibi Türk ve Batı tiyatrosunu sentezleyerek günümüz tiyatro yazarlarına örnek sunar.



## B R NC BÖLÜM

### 1. SABAHATT N KUDRET AKSAL'IN HAYATI, ESERLER VE EDEBÎ K L

#### 1.1. HAYATI

##### 1.1.1. Çocukluk Dönemi

Sabahattin Kudret Aksal, 25 Mart 1920 tarihinde stanbul'un Be ikta semtindeki Akaretler Caddesi'ndeki 95 numaralı üç katlı evde do mu tur. Babasının adı Saadettin, annesinin adı ise Asiye'dir. Babası Saadettin Bey, Harbiye Nezareti mümeyyizlerindedir.

İlk evlili inden Selahattin ve Cemalettin adında iki erkek çoc u u ve bir de kız çoc u u; ikinci evlili inden de Sabahattin dünyaya gelmi tir. Selahattin, baba mesle ini seçerek Ankara'da binba ı rütbesini kazanmı ; Cemalettin ise, ilkokul ö retmenli i yapmı tur. Aksal'ın anne tarafından dedesinin adı ise, Hacı zzet Efendi'dir. Manastırlı olan Hacı zzettin Efendi, oldukça zengin, varlıklı bir aileye sahiptir. nançlarına ba lı, ne eli, konu mayı seven biridir ve uzun süre de ehir meclis üyeli i yapmı ; e i E ref Hanım'dan ikisi kız, ikisi erkek olmak üzere dört çoc u u olmu tur. En küçük kızı olan Asiye Karaata, Sabahattin Kudret Aksal'ın annesidir.

Saadettin Bey kendisi gibi Manastır'dan yakla ık yedi yıl önce göç edip stanbul'a yerle en ve uzun süredir kom usu olan Asiye Karaata ile evlenmi tir. Sabahattin Kudret Aksal, Saadettin Bey'in Asiye Hanım'la yaptı ı ikinci evli li inden olan tek evladıdır. İlk e ini veremden kaybeden Saadettin Bey, kısa bir süre sonra kendisi de bu ince hastalı a yakalanarak 1920 yılında vefat etmi ; bunun üzerine teyzesi Sabriye Hanım daha üç aylık bir bebek iken, yetim kalan Sabahattin Kudret'i ve annesini de yanına almı tur. Çocukları olmayan teyzesi ile eni tesi, onu çok sevmi ve kendi evlatları olarak görmü lerdir. Hatta; ona kendi soyadları olan "Aksal"ı vermi lerdir. Ailenin di er fertleri ile Sabahattin Kudret'in soyadı arasındaki farklılık buradan kaynaklanmaktadır. Öte yandan; bütün aile fertlerinin bir arada kaldı ı bu evde dayıları, teyzesi ve eni tesi ona babasının yoklu unu aratmamı larıdır: "*Annemin ailesi beni oyuncaklarla bo du, çocuklu umu oyuncakların dünyasında ya adım. Eni tem de dayılarım da birçok ak amlar eve bir oyuncakla gelirlerdi. Geçim durumlarının bu türlü bir harcamaya o kadar da yeterli olmadı nı sanıyorum. Bu, kız karde lerinin babasını erken yitirmi çoc u una gösterilen bir özveriydi.*" (Seyda, 1980:32).

Harbiye Nezareti'nde mümeyyiz olan babası Saadettin Bey'in evi kalabalık bir evmi ; babaannesi, annesi, babası, bir annesi ayrı olan iki a abeyi ile iki ablası, babasının

kız karde leri ile çocukları birlikte otururlarmı , geni bir ta lıktan girilen bu üç katlı evde sanatçımız üç ay gibi çok kısa bir süre kalmı . Babası, o günlerde stanbul’u kırıp geçiren veremden ölünce, ertesini gün teyzesi, annesiyle Aksal’ı alarak yine ba ka kalabalık bir eve annesinin evine götürmü . Çocu u olmayan teyzesi, böylece onu benimsemi ; ona yarı anne olmu tur. Babasının evinde verem etkisini sürdürmü ; birkaç yıl içinde ablası, halaları, halasının bir kızı da veremden vefat etmi . Annesinin ailesinin evinde, Sabahattin Kudret’te yoksunluk duygusu uyandırmamak için “baba” sözünün geçmemesine büyük bir özen gösterilmi . “Baba” sözcü ü yasak sayılmı ; bu konuda öyle bir sa lam gelenek kurulmu ki, yazar bile “baba” sözünü anneye açmaktan kaçınmı .

Akaretler’deki evlerinden ayrıldıktan sonra on iki ya ına kadar de i ik evlerde ya amı ; bu evlerde ya adıklarını eserlerine konu etmi ; a nılarının ilk soluk, bir o kadar da kopuk resimleri Be iktat’ta, Ortabahçe’de o semtlerde sayıları hayli kalabalık Rum mimarisine göre yapılmı kâgir bir evde ba lamı tur.

Sanatçının ailesi de babasının ailesi gibi Rumeliliymi . Balkan Sava ı’ndan bir ay önce stanbul’da subaylık görevini sürdüren eni tesi Cemal Bey’le e i, teyzesi Sabriye Hanım’a konuk gelmi ler. Sava ba layınca da eski yerlerine dönememi ler. Balkan Sava ı’nı izleyen Birinci Dünya Sava ı, ardından Kurtulu Sava ı, kapanan sınırlar, onları stanbul’a yerle mek zorunda bırakmı . Bu dönemde, dayıları ya amlarını kazanmak için küçük memurluklara girmi ler; annesi Asiye Hanım da, Birinci Dünya Sava ı’nın bitiminde babasıyla evlenmi . Bu bir dizi sava bitip de sınırlar açılınca, 1924 yılında Yugoslavya’ya Manastır’a gitmi ler. Büyük bir bahçenin ortasındaki evleri, on iki yıl önce nasıl bırakmı larsa tüm e yasıyla öylece duruyormu . Bu eski Balkan kentinde, annesinin çocuklu unun ve genç kızlı ının evinde onu en çok ilgilendiren, büyük bahçedeki evin izbesinde duran artık kullanılamaz hale gelmi arabalar, a raba takımları, ko umlar olmu . Aylarca onları kurcalamı . O güne dek görmedi i hısımlarının yeni tanıdı ı çocuklarıyla arkadaşlık etmi .

Manastır’da iki yıla yakın bir süre kalmı lar. 1926 yılının ilkyazında Selanik yoluyla stanbul’a dönmü ler. Bu sırada Türkiye’de apka devrim i tamamlanmı . Ayrıca; büyük dayısı Tevfik Bey, onların dönü ünden iki ay önce ruh hastalı ına yakalanmı .

stanbul’a yerle tikten birkaç ay sonra Sabahattin Kudret, evinin kar ısındaki adı “ ark dadisi” olan ve sonra “38. lkokul” diye de i tirilen okula gitmi .Birkaç gün yazarı okula annesi götürmü ; ancak Aksal, bu durumdan utanç duyunca annesi onu okula

götürmekten vazgeçmi . İlkokul yıllarında, yazarın kulaklarından Kurtulu Sava ı'yla ilgili arkılar ile burnundan bir terzinin okula gelerek ö rencilere dikti i lacivert giysinin ayak kokusu hiç gitmezmi .

Yazar, küçük dayısı Mehmet Bey'le ramazan ay larında Karagöz seyirlerini hiç kaçırmaz; gündüzleri gemileri seyreder; geceleri ise koyu sessizli in aydınlı a dönü mesini beklermi . Bu güzel çocukluk anılarını Aksal, kendi yazdı ı hayat hikâyesinde u satırlarla anlatmı :

*...Ben bu evde kaldı m sürece okul mevsiminde ya adım. Ç a rı ımlarım, so uk kı lar, lastiklerin altında gıcırdayan tarla, ya murlar, saçaklardan sarkmı rüzgârda tıkrıdayan çinkolardır. Kapılarına a ır perdeler astı mız, camlarını kâ ıtladı mız, günde üç ö ün odun yaktı mız sobanın sıca ındaki kalabalık bir odadır. Arada bir, ya am evin dı ına da kaydı. Küçük dayım Mehmet Bey'le ramazanlarda, Karagöz gösterilerine gittik. Co kum sonsuzdu. Gece ramazanlarda, kimi ak amlar kahveye götürüldüm. Yolun hısımlarımızdan gençlerin kâ ıt oyna yı larına baktım. Bu dönemdeki yazlar, Derince'de geçti. Eni tem orada liman ba kanydı. O günlerin Derince'si sadece be on evdir. Kırklar, bahçeler, limana gelip giden sayısız yerli yabancı yük gemileridir. Gece inince uzaklardan çakal sesleri duyulur. G ündüzleri gemiler, onlara bakmak, girmek, çıkmak tutkumdu. Geceleri ise, koyu sessizli in dinmesini, karanlı ın aydınlı a dönü mesini beklerdim. (Seyda, 1980:30)*

Kalabalık bir ailenin sevilen çocu u Sabahattin Kudret, on üç ya ına gelince, ailesi Be ikta 'ta bir ba ka eve yerle mi .Orada çocukluktan gençli e yöneldi ini; ba ımsız bir adam oldu unu hissetmi :

*On üç ya ımı sürerken eni temle teyzem gene Be ikta 'ta bir ba ka eve yerle tiler. Ben de o eve geçtim. Orada ba ımsız bir adam oldu. Çocuklukta n gençli e o odada yöneldim (Seyda, 1980:30).*

Böylece Aksal, do umundan on üç ya ına kadar olan ya am serüveninin çocukluk dönemini tamamlamı ; gençlik döneminin merdivenlerini yava yava çıkmaya ba lamı tır.

### 1.1.2. Gençlik Dönemi

1933-1934 yılında ortaokul öğrenimini (I ık Ortaokulu) tamamladıktan sonra yine aynı okulun lise bölümüne devam etti. Bu okul, o günlerin en tanınmış, sahasında belli bir birikimi ve yetkinliği olan öğretmenlerin bulunduğu özel bir okulmuştu. Felsefe, mantık, psikoloji derslerine Hilmi Ziya Ülken, edebiyat derslerine ise Ahmet Hamdi Tanpınar girmekteydi.

Sanatçımız, ortaokul ve lise yıllarında çalıştığı bir talebe de ilmi. Bir röportajında okul yıllarından şöyle bahseder: “Ortaokulda lisede çalıştığı bir talebe de ildim. Hele bir yıl âvâreliklerim içimi doldurdu, tadına doyum olmaz görünen bir yıl hocalarım beni sayılı tembeller arasında gördü. İmdi o yılın dünyayı, edebiyatı sevmeye başladığım zamanlar oldu unu hatırlıyorum” (Selmi, 1951:10). Ortaokul ve lise yıllarında derslerle pek alakası olmayan yazarımız, matematik derslerini sevmez, edebiyat dersinde sıkılmaz; ancak edebiyat dersinin gelmesini dört gözle beklememi: “Matematik bilimlerle asla aram iyi de ildi, ö rencili imde. Bunun böyle oldu una hâlâ üzülürüm. Birkaç yıl önce felsefe, mantık hocaları yaptı m zamanlar, o sevmedi im, öğrenemedi im matemati i sever, öğrenir gibi oldum. Do rusu edebiyat dersi gelsin diye de pek beklemem im. Ama o derste sıkılmazdım da” (Selmi, 1951:10). Felsefe derslerine ise, çok ilgi li olan Sabahattin Kudret, bu derste Hilmi Ziya Ülken Hoca ’yla arada bir tartışır, bundan da büyük bir mutluluk duyar. Bazen de okuldan arkadaşıyla beraber kaçamaklık yapar, iirden edebiyattan konuları: *Felsefe grubu derslerinde, hocalarla biraz ders dı tı konu maya, hafiften tartışmaya bayılırdım. Lisede Hocamız Hilmi Ziya idi. Sorularıma ilgi gösterdi i, tartışmayı kabullendi i derslerdeki hazımı unutmam. Okula ait hatıralara gelince, bir arkadaşım vardı ba ka bir okulda. Her gün beraberdik. Tabii okuldan çıktıktan sonra, bazen de o sabahleyin bize gelirdi yahut ben u rardım. Bu o gün okula gidilmeyecek anlamında gelirdi biraz. Bin dreden su getirir ne yapar yapar bir kere geç kalırdık, geç kaldık mı artık tamam. Ondan sonra ö leye kadar hep iirden yazıdan konularırdık.” (Selmi, 1951:10). Yukarıda da belirtildi i gibi yazar; edebiyat, felsefe ve iirden konu maya bayılırdı. İir kimli iyle edebiyatımıza damgasını vuran sanatçımız, bu yönünü felsefeyle de zenginleştirerek yetkin hikaye ve tiyatrolar yazmıştır.*

1936-1937 eğitim ve öğretim yılında I ık Lisesi’nden mezun olan Aksal, İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi’ne girmi ; ancak, birtakım nedenler yüzünden, bu okuldan ayrıldı: “O yıllarda Hukuk Fakültesi’nde sene içinde yoklama yerine geçebilecek üç kompozisyon yazılırdı. Bu kompozisyonların hiçbirinde bulunamayan imtihana giri

*hakkını elde edemezdi. Sabahattin, en azından birinde bulunmasına rağmen imtihana giri listesinde adını bulamaz. Hiçbir yoklamada bulunmayan başka bir arkadaşı ise, imtihana giri hakkını elde eder. Bir yanlılık olabileceğini düşünerek imtihanlar yapıldıktan sonra öğrenci kalemine gider. Kocaman sarı bir zarf çıkarırlar; içindekileri gözden geçirince onun taksit makbuzunun yuvarlanmı, zarfın kömesine sıkı mı kalmı oldu unu görürler. Asıl sebep, bu olmakla beraber Hukuk Fakültesi'nden ayrılmasını gerektirecek başka yanlı etkiler de oldu.” (Uyguner, 2000:16-17). Dolayısıyla yazar, gözden kaçan bir taksit makbuzu yüzünden öğrencisini yarıda bırakmak zorunda kalmı .*

Hukuk Fakültesi'ni bırakan tiyatrocumuz, Hilmi Ziya Ülken'nin de etkisiyle İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Felsefe Bölümü'ne kaydını yaptırmı ; üniversitenin ilk iki yılında çok başarılı bir öğrenci olmu ; hatta son sınıf öğrencisi iken, Üsküdar 3. Ortaokulu'nda yardımcı öğretmenlikte çalıştı ve üniversiteyi bitirdikten sonra da aynı ortaokulda öğretmenlikte devam etmiştir. Öte yandan, lise yıllarından beri tanıdığı Münire Aksal da aynı bölümdeymiş, Münire Hanım, babasının rahatsızlığı yüzünden ve tek ders sınavını (Tarih) geçemediğinden bölümden mezun olamamış . Aksal, mezun olmaz kendisi gibi subay çocuğu olan Münire Bütün'le 1943 yılında tanışmış ve dört ay sonra da onunla 16 Aralık 1943'te evlenmiştir. Bu evliliklerinden de hiç çocukları olmamıştır.

### **1.1.3. Olgunluk Dönemi**

Sabahattin Kudret Aksal, daha felsefe bölümünün son sınıf öğrencisi iken, Üsküdar Üçüncü Ortaokulu'nda yardımcı öğretmenlikte çalıştı , bu okulda Türkçe dersleri verirken bir yandan da Bozaziçi, Stiklal ve kendi mezun olduğu okul olan İlk Lisesi'nde felsefe grubu derslerini vermiştir.

19 Eylül 1949 tarihinde Çalışma Bakanlığı, İstanbul Bölge Çalışma Müdürlüğü'nde çalışmaya müfettiş yardımcılığına “aday” memur olarak çalıştı ; 6 Ekim 1950'den 24 Eylül 1951'e kadar aynı yerde “içiş müfettişliği” görevini sürdürmü ; buradan İstanbul Belediyesi Müfettiş Muavini'liğine terfi ile tayin edilmiştir. 1962'de İstanbul Belediyesi Teftiş Heyeti Müdürlüğü Müfettişliğine atanmış ; 1965'te İstanbul Belediye Konservatuarı Tiyatro Bölümü'nde toplam üç ay psikoloji-estetik öğretmenliği yapmıştır. 6 Ekim'de Belediye Müfettişliğine geri dönmü ; 1966'da İstanbul Belediyesi Teftiş Heyeti Müdürlüğü Müfettişliğine ikinci kez atanmış ; aynı tarih itibarıyla İstanbul Belediyesi Konservatuarı

Tiyatro Bölümü Psikoloji-Estetik öğretmenliği görevine başladı ; emekliliğine kadar bu görevde kaldı. Üsküdar Üçüncü Ortaokulu'nda Türkçe öğretmeni olarak başladı . Memuriyetini, yine öğretmen olarak yaklaşık 36 yıl sonra tamamladı ve 6 Mayıs 1977'de kendi isteğiyle emekliye ayrıldı .

Özellikle ilk şiirinin yayımlanmasından sonra, Yaşar Nabi'nin çıkardığı “Varlık” dergisiyle Hilmi Ziya'nın sahibi olduğu “ İnsan” dergisi ve Ahmet Hsan'ın “Servet-i Fünûn” dergisinde sürekli yazan şair ve yazarlarla kısa sürede tanıştı ; Beyoğlu'ndaki kahvehane ve meyhanelerde yapılan şiir sohbetlerine katıldı ; Sait Faik'le, Cahit Sıtkı'yla, Sabahattin Batur'la, Nevzat Südf'yle, Naim Tiralı'yla Celal Sıla'yla vb. birçok şairle tanışma fırsatını buldu ve zamanlarının büyük bir bölümünü buralarda geçirdi . Çünkü; bu yerlerde bir şiir, bir hikâye herhangi bir yayın organında yayınlanmadan önce burada okunur, ezberlenir ve bir edebî metin bazen de buralarda oluşturulur . Sait Faik'in “Kıraathaneler” adlı yazısında söylediği gibi: “ 1940 kuşağı için kahvehaneler dekansız, doçentsiz, bütçesiz, fakültesiz ve yüzde yüz bamsız üniversitelerdir ”(Yılmaz, 2004:51).

Eserlerinde rastlantının payının büyük olduğunu; şiirde ise, çabanın ön plana çıktığını söyleyen (Tuncu, 1988:18) Aksal, eserlerini nasıl yazdığını bir konuşmasında şu şekilde açıkladı : “ *İlk dize bir olgudur, bilinçaltı deyin, uya da bu nerden geldiği belli olmaz. Bakarsınız ki, avucunuzun içine düğüm vermiş tir. Önce, onun gerçek bir dize olup olmadığına, bir dize onuru taşıyıp taşımadığına bakarım. Kulak verir, iç sesini tanımak isterim. İsterlerini anlamaya çalışırım. Nasıl bir yapıyı gereksemekte? Ne türden imgelelere ihtiyacı var? Uzunluğunu ya da kısaltması? Daha bunlar gibi şeyler. O istediklerini gerçekleştirmeye çalışırım. Bu da bir çaba, bir emektir. Başlıca amacım da, emeksizce, ağızdan çıkıverdiği gibi söylenmiş izlenimi vermektir. Kolay söylenmiş sanatını vermeyen şiirlerin de il ya ayacına, doğduuna da inanmam. Bunun için de çabam, çabasız görünmek adınadır. Emekle emeksizliği gibi bir görünüm sağlamak o zamanın amacıdır. Buysa şiir sanatının bir başka çelişkisidir ” (Akbal, 1978:10). Ona göre ilk dize, Allah vergisi; diğer dizeler ise, emek sonucudur. O, şiirde en önemli şeyin emekle, çabayla oluşturulmuş dizelerin insana kolayca yazıldığı izlenimi vermesi gerektiğini vurgulamıştır .*

1954'te yayımlanan “Gazoz Adamı” adlı hikâye kitabıyla toplam 13 yazara ait 15 eser arasından yapılan seçimle “1955 Sait Faik Hikâye Ödülünü”; “ Şiirler” adlı kitabıyla “1980 Yeditepe Şiir Armağanı”nı; “Kahvede Şenlik Var” oyunu ile “1981 Avni Dilligil Tiyatro Ödülü”nü; “Önemli Adam” oyunu ile 1987-1988 tiyatro sezonunun en başarılı

“yerli yazar” dalında “1988 Avni Dilligil Tiyatro Ödülü”nü; “Bulu ma” adlı iir kitabıyla “1990 Sedat Simavî Vakfı Edebiyat Ödülü”nü almı tır.

Hikâye ve oyunlarında iirin ölçülerinden yola çıkarak dili ön planda tut mu ; hikâyelerinde küçük insanların ya amlarını, oyunlarında ise aile bireyleri arasındaki çeli ki ve çatı maları i lemi tir.

1940’tan sonra bir sanat ve kültür çevresi olu turan sanatçımız, kahvehanelerde Sait Faik, Cahit Sıtkı Tarancı gibi büyük airlerle tanı mı ; 1960 yıllarına geldi inde ise, sanatının en yetkin ürünlerini ortaya çıkarmı tır. Nitekim; “*Kahvede enlik Var*” ve “*Önemli Adam*” oyunlarını bu dönemde yazmı ; “*Gazoz A acı*” (1954)ve “*Yaralı Hayvan*”(1956) hikayeleriyle ödüle layık görülmü ; “*Gazoz A acı*” ile “Sait Faik Hikâye Ödülü”nü, “*Yaralı Hayvan*” hikâyesi ile de “Türk Dil Kurumu Sanat Arma anı”nı kazanmı tır. 1960’tan sonra oyunlarında “soyutlama” ve “genelleme”lere ba vurmu ; fakat bu soyutlama i lemini iirdeki gibi so mut kavramlarla, imgelerle yapmı ; o yunlarında ve hikâyelerinde her zaman dile özen göstermi ; air kimli ini her eserinde ortaya çıkarmı ; iirde uyuma, dengeye ve ölçüye önem vermi ; her türlü sorunu hem hikâyelerinde hem iirlerinde hem de oyunlarında i lemi ; o kuyucuya ula mak ve evrensel olmak için, ne snel bir söyleyi tarzını seçmi ; hikâyelerinde okuyucu üzerinde gerçe klik etkisi uyandırmaya çalı mı tır.

#### 1.1.4. Son Yılları ve Ölümü

Tiyatrocumuz, emekliye ayrıldıktan sonra dört yıl hiçbir görevde bulunmamı ; Prof. Dr. Safa Erkün’ün ısrarları sonucu, Güzel Sanatlar Akademisi Ahmet Ha im Kürsüsü’nde belli bir süreli ine, estetik ve psikoloji dersleri vermi ; ancak sa lık sorunları yüzünden bu görevinden ayrıldı ; bundan sonra da herhangi bir i te çalı mamı tır.

Son yıllarında Kadıköy iskelesi kar ısında yer al an sıra kahvelerden birine gitmi ; orada genç airlerle bulu mu ; onlarla birlikte kahvede çay içerken bir yand an da edebiyat sohbetleri yapmı ; bu toplantılara Nurullah Can, Enver Ercan, Turgay Kantürk, Osman Serhat Erkekli vb. air ve yazarlar da katıldı ; per embe günlerini ise, ö le saatlerinden ak ama kadar, Hatay Lokantası’nda yapılan “Per embe Toplantı”sında geçirmi tir.

1990 yılına geldi inde, günde üç dört paket içti i sigara, zararı basit birtakım önlemlerle telafi edilemeyecek sa lık bozukluklarını ortaya çıkarmı ; Kardiyoloji uzmanı Oryal Gökdemir’in önerisiyle yapılan birtakım tahliller sonucu kalp hastalı ma

yakalandı ı anla ılmı tır. “Kahvede enlik Var” oyununun 1992 yılında Ankara ve stanbul tiyatrolarında oynandı ı sıralarda, yüksek ate le kendin i gösteren bir kalp krizi ya amı ; uzun süren müdahaleler sonuç vermeyince de , 19 Nisan 1993’te saat 14:40’ta hayata gözlerini yummu tur. Adil zci, onun son günlerini öyle anlatmaktadır:

*“Hastalı ının de i ik a amalarında sevgili Münire Hanım’la bilincinin açık olup olmadı ı konusunda ipuçları edinmeye çalı tık. Çünkü ; bulundu u yere birisi girdi inde yüzünde bir sevinç belirtisi olu ur ve bize göre tanıdı ını belirten bir “oo” sözü duyulurdu. Bazen de , parmakları sanki bir hesap içinde olurdu, bir iirin uyumunu bulmaya çalı ıyor gibi merak ediyorduk, gerçekten iir mi dü üniyordu? Bir eyler söyler, anlayamazdık. Söz lerini sevgili dostum Mehmet Saçlıo lu ile anlamayı denedik. Ölümünden iki ay kadar önceydi. Uzun çabalardan sonra birkaç kez yineleterek biz sözünü anlayabildik: ‘A zım bir ey söyleyemiyor. Bu elli yılı a kın bir süre iirle ya amı ve imdi ondan uzak d ü mü bir air için ne trajik bir durumdu.” ( zci, 1997:16).*

Vefatından önce, Münire Hanım’a bir gün ba ına bir ey gelirse kendisini hemen evden göndermemesini söylemi ; Münire Hanım da e inin vasiyetine uyumu ; onu 19 -20 Nisan günleri evde bekletmi tır. 21 Nisan 1993 Çar amba günü Kadıköy Millî E itim Bakanlığı önünde bir tören düzenleyerek Karacaahmet Mezarlı ı’nda topra a verilmi tır .

## **1.2. ESERLER**

### **1.2.1. iirleri**

#### **1.2.1.1. arkılı Kahve**

1. Baskı: ABC Kitabevi, stanbul, 1944.

2. Baskı: Yenilik Yayınları, stanbul, 1953.

3. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1962.

4. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.

5. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.

6. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.



#### 1.2.1.2. *Gün I ı ı*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1953.
2. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1962.
3. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
4. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
5. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

#### 1.2.1.3. *Bir Sabah Uyanmak*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1962 .( Bu baskı “ arkılı Kahve” ve “Gün I ı ı” iir kitaplarının ikinci baskılarını bir araya getirmi tir.)

#### 1.2.1.4. *Duru Gök*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1958.
2. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
3. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
4. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

#### 1.2.1.5. *Elinle*

1. Baskı: Yeditepe Yayınları, stanbul ,1962.
2. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
3. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul,1998.
4. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul ,1995.

#### 1.2.1.6. *E ik*

1. Baskı: Bilgi Yayınevi, Ankara, 1970.
2. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul ,1979.
3. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul,1988.
4. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

#### 1.2.1.7. *Çizgi*

1. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1976.
2. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
3. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
4. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul ,1995.

1.2.1.8. *Bir Maviyi Bulmak*

1. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

1.2.1.9. *Sürek*

1. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları,?

1.2.1.10. *iirler*

1. Baskı: Türkiye Bankası Kültür Yayınları, stanbul, 1979.
2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

1.2.1.11. *Zamanlar*

1. Baskı: Karacan Yayınları, stanbul, 1982.
2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

1.2.1.12. *Bir Zaman Dü ü*

1. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1984.
2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1988.
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

1.2.1.13. *Bulu ma*

1. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1990.
2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995.

1.2.1.14. *iiirler*

1. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1995. (Bu son baskıda yazarın daha önce yayımlanan 11 iiir kitabı yer almaktadır)

1.2.1.15. *Batık Kent*

1. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1993.

2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1994.

**1.2.2. Hikâyeleri**

1.2.2.1. *Gazoz A acı*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1954.

2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1983. (Yaralı Hayvan ile birlikte)

3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1994. (Yaralı Hayvan ile birlikte)

1.2.2.2. *Yaralı Hayvan*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1956.

2. Baskı: Cem Yayınları, stanbul, 1983. (Gazoz A acı ile birlikte)

3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1994. (Gazoz A acı ile bir likte)

**1.2.3. Tiyatroları**

1.2.3.1. *Evin Üstündeki Bulut*

1. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1994.

2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.2. *akacı*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1952.

2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.3. *Bir Odada Üç Ayna*

1. Baskı: Yenilik Yayınları, stanbul, 1956.

2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.4. *Tersine Dönen emsiye*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1958.
2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.5. *Kahvede enlik Var*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1966.
2. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1974.
3. Baskı: Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1988.
4. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.6. *Kral Ü ümesi*

1. Baskı: Varlık Yayınları, stanbul, 1970.
2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.7. *Bay Hiç*

1. Baskı: Devlet Tiyatrosu Yayınları, stanbul, 1981. (Sonsuzluk Kitapevi ile birlikte)

2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1991. (Sonsuzluk Kitapevi ile birlikte)
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.8. *Sonsuzluk Kitabevi*

1. Baskı: Devlet Tiyatrosu Yayınları, stanbul, 1981. (Bay Hiç ile birlikte)
2. Baskı: Cem Yayınevi, stanbul, 1991. (Bay Hiç ile birlikte)
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.9. *Önemli Adam*

1. Baskı: Devlet Tiyatrosu Yayınları, stanbul, 1983.
2. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998.

1.2.3.10. *Konakta Oyun* (Baskısı yapılmamı tır. Çünkü yazar, bu eserini tamamlamadan vefat etmi tır. Bazı kaynaklar Yapı Kredi Yayınları' nın 1998 baskısını gösterse de bu baskıda “Konakta Oyun” yer almamı tır)

## 1.2.4. Denemesi

### 1.2.4.1. Geçmi le Gelecek

1. Baskı: Ça da Yayınları, stanbul, 1978.
2. Baskı: Ça da Yayınları, stanbul, 1988.
3. Baskı: Yapı Kredi Yayınları, stanbul, 1998. (Den emeler Konu malar adıyla)

## 1.3.EDEB K L

### 1.3.1. airli i

Daha çok airli i ile bilinen Sabahattin Kudret Aksal, iirlerinde biçime ve dile büyük özen gösteren, “aydınlık”; yani anla ılabilir olmayı isteyen, okurla ortak duyguları payla an, iiri matematikle misti in bir karı ımı olarak gören, iirin somut kavramla ve imgelerle yapılan bir soyutlama oldu unu savunan, uyumu ve düzeni iirin ölçütü sayan yetkin bir airdir.Sabahattin Kudret Aksal’a göre: “ *iirin kapsamlı bir tanımını yapmak güçtür. Bu güçlük iirin birden çok tanımının olmasından da bellidir. Demek ki bir tanım yetmemi iire, durmadan tanım aranmı . Bir yazımda iirin tanımlanmasını körlerin fili tanımlamalarına benzetmi tim... Gene de nesnel bir tanıma ula tı ımız söylenemez... iirin tanımının güçlü ü bana göre, ta ıdı ı çeli kidedir. lk ça dan bu yana yazılmı , bugün de bize seslenme gücünü yitirmemi iirlere bakarsak tümünün de matematiksel bir yöntemle kurulduklarını buna kar ın tümünün de gizemsel niteli i oldu unu, bir büyüü gerçeikle tirdiklerini görürüz. Matematiksel bir yöntemle bir büyü sa lamak.” (Akbal, 1964:119-120)tır.Bu ba lamda; iir, onun için büyüü, gizemli, co ku verici bir matematiktir. Çözüldükçe gizemleri ortaya çıkan, insanı heyecanlandıran bir imgeler bütünüdür.*

iir hakkındaki dü üncelerini Do an Hızlan ile yaptı ı bir röportajında: “*Önce aydınlık olmayı çok önemserim. Yazında aydınlık , anla ılabilir olmak demektir.....Bence iirde sa lanması gereken ey yalnızlı ıma okurun ortak edilmesidir. Usun insanlar arasında ortak oldu u oranda olmasa bile içeri imizi giderek bilinçaltımızı okurla ortak edebildi imiz oranda iirimizde aydınlı ı sa layabiliriz” (Hızlan, 1981:16) diyerek iirde aydınlı ın anla ılabilir olmaktan geçti ini; onun için önemli olanın okurla aynı duyguları payla abilmek, okurun bilinçaltına inebilmek, onun ya ad ıklarını hissedebilmek oldu unu vurgular. Aksal, “Geçmi le Gelecek” adlı deneme kitabında ise, dü üncenin, duyguların,*

gerçeklerin ayrıntılarını en iyi veren türün iir oldu unu söyler ve iir ile düzyazı arasındaki ayrımı belirtir: “ *Denilebilir ki, duygular da dü ünceler gibi ayrıntılardır, ayrıntıların kesinli idir... imdi dü ünün bir kez, hangi sanat, dile dayanan dili ayıklayan, dilin çözümlemesiyle bile isini yaparak bir bakıma mate matiksel bir çalı manın ürünü olan iir kadar dü üncenin, duyguların, gerçeklerin ayrıntılarını belirtebilir?... .Sözcüklerle yazıldı nda, sözcüklerinse her birinin ayrı ayrı bir anlam kar ılı ı oldu una göre ( iirin) bildirisi de olabilir. Ama düzyazıdan ayrımı unlardır: Bir anlamı, bir bildiriye açıklamaz. Sezdirir, sözcük ö eleriyle türküsünü söyler anlamı n, bildirinin...*” (Aksal, 1998:79). Dolayısıyla yazar, iiri düzyazıdan ayrı tutar. Çünkü ; iir, bir bildiriye açıklamaz, sezdirir. Bir ba ka ifadeyle iir anlamın ya da bildirinin türküsünü sözcük ö eleriyle dile getirir.

Do an Hızlan, airimizin Türk iir gelene i içinde akımlara karı madı ını, etkilenmelerden uzak durdu unu; onun ürünlerinin insanı birdenbire kendi dünyasına alıp götüren ürünler olmadı ını; aksine sabır isteyen, insanı usul usul saran, hiç dikkat etmedi imiz mutluluklara bakı larımızı yönelten iir oldu unu ifade eder.

airimiz, bir yazısında Yahya Kemal, Ahmet Muhip Dranas, Cahit Sıtkı, Fazıl Hüsnü Da larca, Orhan Veli, Oktay Rıfat ve Melih Cevdet gibi büyük airlerden etkilendi ini açıkça dile getirir: “*Yahya Kemal, iirimizin gelene ini özümlemi ti. Ahmet Ha im’s e yeni bir imge düzenini getiriyordu. O dönemde seçti im açığa uygun dü en ozanların arasında Ahmet Muhip, Cahit Sıtkı, Fazıl Hüsnü, Orhan Veli, Oktay Rıfat, Melih Cevdet vardı. Kula ımdan Divan’dan Halk iirinden kopuk sesler vardı. Yahya Kemal’d en ba layarak saydı ım bu ozanlara ilgi duydum. Ku kusuz ki çı ktı noktam bu ilgim oldu*” (Hızlan, 1981:16). Aksal, kendi dönemindeki airlerden özellikle Orhan Veli ve Cahit Sıtkı’dan etkilenmi olmakla beraber, kendine özgü bir sanat anlayı ını olu turmu ender sanatçılarımızdan biridir.

Muazzez Menemencio lu, airimiz ile yaptı ı bir konu masında, yabancı airlerden Baudler’i Varlaine’i ve Soupault’yu okuyup sevdi ini, Türk airlerden de Yahya Kemal’in eserlerini be endi ini söyler. Ona göre: “*Hiçbir edebiyatın ve hiçbir yazarın etkisinde kalmayan yazar zincirini dı nda bir yerdedir. Böyle bir yazar da yoktur zaten, olsaydı bile de eri olmazdı.*” (Menemencio lu, 1963:598). Bu sözleriyle etkilenmenin do al ve zorunlu oldu unu açıklar.

airimiz için, iir bir soyutlamadır, bütün sanatlar gibi. Do ayla ya amdan seçmeler yaparak, genelleme yoluyla yapılan bir soyutlamadır... Ama bu soyu tlama i lemi

her zaman somut kavramlarla, imgelerle yapılmaktadır. Ö eleri somut olan bir soyutlama i lemi.

irde uyum önemlidir. Uyum ise, sanatçının dı na çıkamayaca ı bir düzendir. Onun için ölçü ve kafiye, iirin vazgeçilmez ko ulu de ildir. iirde, noktalama i aretlerini kullanmaya özen gösterir. Ona göre, iire girmeyecek ne bir sorun, ne bir tema ne de bir sözcük vardır. Yani her eyi i leyebilir iir.

O, daha çok küçük insanların sevinçlerini, üzüntülerini, ya ama sevincini, yalnızlıklarını, gündelik ya amın sorunlarını iirlerinde i ler ve “denge-ölçü-aydınlık” kavramlarına önem verir. En önemlisi ise, dili bir air hassasiyeti içinde özenle kullanarak; düzene, akıcılı a, biçime, uyuma önem gösterir.

### 1.3.2. Hikâyecili i

Yazarımızın hikâyelerinin on tanesinin yer aldı ı “*Gazoz A acı*” kitabı, 1955 yılında “Sait Faik Hikâye Ödülü”nü; “*Yaralı Hayvan*” kitabı ise, 1956 yılında yayımlanır ve 1957 yılında “Türk Dil Kurumu Sanat Arma anı” ödülünü kazanır. Bu hikâye kitaplarından sonra yazdı ı yedi hikâyesi ve bütün hikâye kitapları 1998 yılında Yapı Kredi Yayınları tarafından “*Öyküler*” adıyla bir kitapta toplanarak okuyucuya sunulur.

Sabahattin Kudret’in hikâyelerinin ço unda, ya anmı lık etkisi görülür. Ahmet Oktay, onun hikâyelerinin anımsamalar üzerine kurulu oldu unu söyler. (Oktay, 1993:289). Hikâyelerinde onun çocuklu unun, gençlik zamanının, mutluluklarının, hatıralarının izleri vardır. Hikâyelerini, ya anmı lık üzerine kurdu u için, onun eserlerinde kendi ya amının izleri görülür. “*Bence hikâye diye belirli bir biçim, bir kalıp yoktur. Bu sözüümün en güzel örne i, son yılların en ba arılı hikâyelerini bizde olsun Batı’da olsun eski deyimi ile tahkiye sanatına ba lı kalmadan yazarlar vermi lerdı. Hikâye, sadece okura ya anmı etkisini versin, yeter. Sonra, bence iyi bir hikâyecı “tahkiye”yi bir yana atmı ya da kendine has yeni bir “tahkiye” getirmi ki idir*” (Baydar, 1965:21) diyen hikâyecimiz, hikâyede kuralları yok sayar ve hikâyenin asıl amacının ki iye ya anmı lık etkisi vermesi gerekti ini savunur.

Hikâyelerini nasıl olu turdu unu ve yazdı ını “*Yaralı Hayvan*” adlı hikâyesinde: “ *te böyle bir aydır sabah kahvaltı ederken, tra olurken, ak amüstü kahvede otururken, bir tanıdı ımla konu urken, gece uyku arasında kısacık, be on saniye süre n uyanıklıklarda bu hikâyeyi dü ünüyordum ben ....Yarım yamalak bir cümle belirince*

*kafamda, yürüyorsam adımlarım hızlanıyor, yemek yiyorsam elimden düüyor, konu uyorsam kar imdakinin sözünü duymaz oluyordum. Ama yarım yamalak da olsa, pek öyle bir cümle de belirmiyordu kafamda. Kelimelerden de yoksundum. Bir ay, tatların en güçlüsünü, en keskinini, en denenmemi ini verdi dersem inanın”* (Aksal, 1998:99) sözleriyle anlatan yazarımız, hikâye yazmayı hayatın bir parçası haline getirmi tir.

Hikâyelerinde dikkati çeken di er bir özellik ise, onun her eyi içine alan sevgisidir. Ona göre, insanları uzaktan sevmek bile güzeldir. Vedat Günyol, sanatçımızın hikâyelerinde i lenen insan sevgisi için: “*Aksal’ın her eyi içine alan sevgisi üzerinde duralım bir kez. Bay Aksal’ın kendi duygularını insanlardan da e yadan da çok sevdi i muhakkak. Bir defa insanları sevmenin yalnız onlara uzaktan seyirci kalmakla mümkün olaca mı ö ütlüyor: ‘Niçin insanları seyrederken mesut olmayı beceremeyiz?’ nsanlı ı seyrederek mutlulu a ermek için, bir kimsenin bulutlarda ya ayan bir varlık anlamında air ruhlu olması gerekir”* (Oktay, 1993: 289) diyerek onun da Sait Faik gibi “küçük adam”ların küçük ya amlarını ele aldı mı ve onların hayatına sevgiyle baktı mı ; fakat, Sait Faik gibi onların ya amlarına katılmadı mı; onları sadece dikkatli gözlemleriyle okuyucuya sundu unu; tasvir ve tahlil etti ini belirtir.

O, hikâyelerinde ki ilerin dı görünü lerine fazla ö nem vermemi tir. Ona göre sanat; tabiatı, insanları oldu u gibi kopya etmek de ildir. Gerçek sanatçı, gördüklerine kendi duyuları, dü leri, e ilimleriyle yeniden biçim veren, onlara ki isel bir anlam kazandıran kimsedir.

Selim leri’ye göre: “*Sabahattin Kudret Aksal, hikâyelerinde politik bakı ı yansıtılmaya özellikle dikkat etmi tir. Konuları, zaman parçalarına iyice sindirmi , hatta konusuzlu a kaymı tır. Bu hikâyelerde belirgin sivri ki ilere de rastlamayız. Düz bir çizgide içe dönük diyemeyece imiz bir gizemde yürür hikâyeler. Gerek “Gazoz A acı” gerekse “Yaralı Hayvan” hikâyesini n kurulması ve i lenmesi evrelerini çok titizce ortaya sermi yapıtlardır. Aksal bir hikâye kuramcısı ürünlerini titiz, kılı kırk yarararak tüm yönsemeleri irdeleyerek kurmu bir anlatı ustası bence. Bulanıklı ı kapalı ı düzlükle kayna tırmanın yalın ı a indirmenin kendine özgü yazarı”* ( leri, 1976: 21-22)dir. Kısacası o, hikâyelerini sa lam bir kurgu üzerine in a eder. Konusuzmu gibi görünen hikâyeleri, gerçekte usta bir olay örgüsü içinde geli ir. nsanı sürükleyen önemli olayların hikâyecisi de ildir. Özellikle; onun son hikâyelerinde, önemli olaylar yoktur. Tasvirler ve tahliller fazlacadır. Ancak; yazar, “olay” parçacıklarını, neden-sonuç ba lamı içinde ustaca düzenlemi ; bazen bu anlatı düzeninde ayrıçlara da yer vererek, o dönemlerde ileri diye



nitelendirebileceğimiz bir anlatım tekniğini kullanmış; hikâyelerinde politik bakı açılarına yer vermemiştir. Ayrıca; yazar dili en güzel şekilde bir air gibi kullanarak; dili yoluyla insanlara sihirli mekânların kapılarını açmıştır.

Olca Öner, “Cumhuriyet Dönemi Roman ve Öyküsü” kitabında, Sait Faik kuşunun etkisiyle hikâyeye yazmaya başlayan yazarın, olayları İstanbul’da geçen hikâyelerinde dikkatli bir gözlemci olarak gözlemlediği gerçekleri okuyucuya yansıttığını; toplumcu gerçekliklere karşı çıktığını; daha çok halkın gündelik yaşamını gündelik yaşamın ayrıntılarını, iç dünyasıyla bağlantılar kurarak, kendi yorumlarını da ekleyerek verirken bir gerçek dü kaynağı yaptı; ki ilerin dışı olayların ayrıntılarıyla belirlendiğini ve canlı olarak verildikleri için de okuyucuyu kendi dünyalarına götürebildiğini ifade eder (Öner, 1982:264).

Onun ki ileri genellikle İstanbul’da yetmiş, kendi içlerine kapanık ki ilerdir. sıkıntılardan, bunalımlardan kurtulma gayreti içinde olan hırçın ve bedbin ki ilerdir. Bu hayal kırıklığına uğramış olan gençlerden sonra orta yaşlılar da hikâyelerinde önemli yer tutar. Çocuklarla ihtiyarlar çok az sayıdadır. Ki ilerin dışı görünüşlerinden çok, ruh tahlilleri ön plandadır.

Onun için sanat, bir ölçü idi oldu için sanat eserinde de vazgeçilmecek unsurlar yer almalıdır. Dolayısıyla; onun hikâyelerinde gereksiz ayrıntılar yoktur.

Hikâyelerinde “ya ama sevinci, avârelilik, evlilik, aile hayatı, yalnız insan, boğuktaki insan, insanlık sevgisi, sonsuzluk, zaman, kader” vb. konuları daha çok işlemiştir.

### 1.3.3. Tiyatrocululuğu

Tiyatro alanında da yetkin eserler veren sanatçımız için tiyatro, bir soyutlama ve genellemedir: “Bir genellemeyi, nesnellemeyi uygulamak istiyorum. Oyunların yapısıyla da, ki ilerin çiziliyle de kullandığım şiirsel dille de ulaşmak istediğim sonuç bu. Bunu tiyatroların klasik de erlerinin yeniden denenmesi olarak görüyorum.” (Ünlü, 1993:93) diyen yazar, aynı zamanda eserlerinde şiirsel bir dil kullandığını da ifade eder. Bu genelleme ve nesnelleme yoluyla Aksal, evrenselliğe ulaşmak amacındadır.

Tiyatrocumuz, piyesi her sanat eseri gibi bir bütün kurabilmek için oldu; bu bütünün üç perdelik bir piyeste de, on beş dakika sürecek bir perdelik piyeste de ortaya konulabileceğini ve bir eseri meydana getirirken vak’alarını en küçük teferruatına kadar düşünmek gerektiğini ifade eder. Ayrıca; Sabahattin Kudret: “Tiyatrolarımı kaleme

*almadan önce ki ilerimi bulur vakayı perdelere bölerim; en önemli yanı da perdelerin ba langıcı ile finalleri oldu unu sanıyorum”* (Berk, 1955:146)diyerek oyunlarında kompozisyona büyük önem verdi ini; oyunlarının kurgusunu, ki ilerini, perdelerini, ba langıç ve finallerini önceden tas arladı nı vurgular.

Yazılarında ve röportajlarında Türk tiyatrosunun meselelerinden, geli im inden de bahseder. Ona göre, tiyatromuzun ana davalarından biri , belki de birincisi bizim yazarlarımızın oyunlarının sahne yüzü görmemesidir: “ *Son on be yirmi yıl içinde iirimizde, hikâyemizde, resmimizde görülen öncü e ilimlerin, çıkı ların sahnemizde görülememesi ya da sahnemizin öbür sanatlarımızın bu bakımdan bir hayli geriden kovalamasını bugüne kadar tiyatro sanatımızın genç topluluklarından yoksun olu unda aranmalıdır.Tiyatromuzun ana davalarından biri belki de birincisi, bizim yazarlarımızın oyunlarının da sahne yüzü görmemesi meselesidir ”* (Aksal, 1956:10).

Tiyatromuzun büyük bir hızla geli ti ini, yayıldı nı çok büyük kademeler kat etti ini; önceden iki tiyatromuz varken ( stanbul ehir Tiyatrosu, Devlet Tiyatrosu) imdi büyük kentlerde çok sayıda özel tiyatrolarımızın kuruldu unu; ancak gene de bir eksikli in bir bo lu un oldu unu söyler. Onun da tiyatro sanatımızın edebiyattan uzak kalmasına, varlı nı tek ba ina ba ımsız sürdürmesine ba lar. Ona göre: “ *Bir edebiyat adamının ya da edebiyattan yeti mi , edebiyatla sıkı i birli ini sürdürmü bir tiyatro adamının eli de di i gün tiyatromuzun yüzü bir hayli de i ecek”* (Menemencio lu, 1963:147). Zaten; Aksal için nerde bir tiyatro bunalımı varsa, orda mutlaka bir ozanın sesini bir umursamazlık vardır.Bir ba ka röportajında ise, tiyatronun yerle mesini ve ilgi görmesini oyun okurlarının artmasıyla ili kilendirir: “ *Oyun okumak, roman ya da hikâye okumaktan ba ka türlü bir i tir. Ayrı bir çaba ister. Oyunu gere ince okuyan ki i, kafasında, iyi kötü, az ya da çok oynar. Yeri, sesleri, ki ileri gerçekle tirir. Bir bakıma bir sahneye koyucu gibidir... Oyunu böyle okumaksa bir tiyatro kavramı, tiyatro esprisi olan ki ilerini yapabilece i bir i tir. te tiyatronun yerle mesi olayının oyun okurlarının sayısıyla, tiyatro edebiyatının ilgi görmesiyle ölçülebilece i üstüne bir kanıt daha.”* (B.B., 1958:6).

Ona göre; bir yazar, oyundaki ki ilerini konu tururken bir air kadar dil kaygısı çekmeli; oyun ki ileri yabancı kelimelerden mümkün mertebe arınmı bir dille konu malıdır. Sonra, sanatın hiçbir bölümü hayatı n katıksız bir kopyası olmadı ı için tiyatro da de ildir.Onun için tiyatrocumuz, bir kahveci çıra mın gerçekte oldu u gibi konu turulmasını, sahneye kahveci çıra nı oynayacak bir oyuncu yerine ka hveci çıra mın

kendisinin çıkarılmasını bir görür. Bu durumun ise, tiyatronun yapısına aykırı oldu unu savunur.

Tiyatrocumuz, sohbetlerinde yazarlı ının “*Kahvede enlik Var*”la ba ladı ını ifade eder, 1960 öncesi oyunlarını yetersiz bulur. “*Kahvede enlik Var*”dan sonra yazdı ı “*Kral Ü ümesi*”, “*Bay Hiç*”, “*Sonsuzluk Kitabevi*” ve “*Önemli Adam*” oyunları ilk dönem oyunlarına göre daha sa lam bir yapı ile kurulmu lardır. Bu yapıtlarında daha çok bireylerin var olma çabaları ön plandadır ve “açık metin” özellikleri ta ırlar. Öte yandan; oyunların olay örgüsü insanı heyecanlandırarak b ir yapı özelli inde de ildir. Onun bu dönem yapıtlarında, iirsellik daha yo un bir ekilde görülür. En önemlisi ise, bu oyunlarında soyutlama belirginle ir. Biçimsel soyutlamanın yanı sıra, dilsel soyutlamalar en üst seviyededir. Yazar, âdeta oyunun oyun oldu unu vurgulamak için, soyutlamayı bir araç olarak kullanır. Ki ileri ise, absürd tiyatronun olumsuz kahraman tipleridir. Var olamadıkları bir düzende var olmaya çalı ırlar. simleri yokt ur, ya cinsiyetleriyle ya da meslekleriyle oyunda rol alırlar. Böylece yazar , evrenselli e ula mak amacındadır. Bununla beraber, tiyatrocumuzun ikinci dönem yapıtlarındaki ki ileri, insanı tüketen ve ö üten toplumda, hiçlikle mücadele ederler; ancak sonunda hiçli i kanıksarlar ve bu durumdan memnun bile kalırlar. Aksal’ın son dönem yapıtları için Ay egül Yüksel u açıklamalarda bulunur:

*“Kahvede enlik Var’dan sonra yazılan yapıtlarda bu oyunda atılan tohumlar yava yava olgunla acaktır. Aksal’ın ki ileri “evrensel tip”lere dönü ecek, “ iirin sesi” sahnede daha çok duyulacak, aile ya da kadın -erkek ili kileri ba lamında tartı ılan izleklerin yerini daha genel insan -evren ili kisini daha dolaysız biçimde kucaklayan izlekler olacaktır. Aksal, gerçekçi anlatım ı git gide “uyumsuz tiyatro”ya yakla an çarpıcı dramatik durumlar üstüne kurulu ikinci dönem yapıtlarında, evrensel “palyaço” özelli ini iyice sindirecektir oyun ki ilerine. Oyunlar daha bir oyunsula acaktır.” (Yüksel, 1993:15).*

İlk dönem oyunlarında ise; “perde, sahne, bölüm” ayrımına gider; bunların uzunluklarını e it tutmaya çalı ır; konularını, ki ilerini ve sahne düzenlenmesini da ha gerçekçi bir düzleme oturtur; daha çok aile ya amını, aile baskısını, kadın -erkek ili kilerini ele alır; “*serim-dü üm-çözüm*” bölümlerine dikkat ederek dramatik durumlar olu turur; oyunlarında hem oyunun yönetmeni, hem dekoratörü hem de kostümcüsü olarak s ürekli oyunu yönlendirme yoluna gider. Oyunlarının tümü neredeyse aile çemberinin içinde geçer. Aile bireyleri her ne kadar bu çemberin dı na çıkmak isterseler de ba aramazlar. Kısacası,

olay örgüsü ba ladı ı ekilde biter. Ayrıca, zaman soyut bir ekildedir. Ki il er zamansız bir zamandadırlar. Âdeta zaman ile yarı ırlar. Bununla birlikte ilk dönem oyunları “kapalı metin” özelli i gösterdi i için; seyirci, seyirci kalmalıdır. Oyunun dı ındadır. Ama, ilk dönem oyunları “açık metin” özelli inde oldukları için, seyirci oyunun hem tanı ı hem de parçasıdır.

Onun ilk dört oyunu (Evin Üstündeki Bulut, akacı, Tersine Dönen emsiye, Bir Odada Üç Ayna) daha çok gerçekçi anlatıma yaslanan yapıtlardır. Bu oyunlarda aile ya amı içinde olu an ba lılıkların ve ba ımlılıkların birey üstündeki baskıları irdelenir. Bireysel özgürlü ü ve ya ama sevincini kısıtlayan ko ulları dile getiren aile ve kadın-erkek ili kileri açmazının çe itli psikolojik boyularda de erlendirildi i bu oyunlarda temel çatı ma gerçe in “aldatıcı” yüzüyle “gerçek” yüzü arasındadır. Gerçe in bu iki yüzü arasındaki seçimi birey yapar. Bununla birlikte, bu evrenin oyunlarında kar ıt tez bulamayız. Sadece bir olay dile getirilir. Bunlardan dramatik kurgu büyük ini çıkı lar göstermez. Oyun kahramanları çokluk “teslimiyetçi” ve a ırı hayalcidirler .

Sonuç olarak, yazar özellikle son dönem yapıtlarıyla modern tiyatroyu geleneksel tiyatromuzla sentezlemi ; dili, en yetkin ekilde kullanarak, tiyatrolarına ahsî damgasını vurmu ; oyunlarına iirsel bir hava katmı ; eserlerinde klasik tiyatrodaki olayların akı ına yön veren kahraman tipinin yerini olayların sürü kledi i edilgen-insan tipi almı ; imdiyi ya amayan ki ileri toplumda bir hiç oldukları ve var olamadıkları için, bilinçal tına ya da dü lerine sı ınmı lardır.

#### 1.3.4. Denemecili i

Yazar, iir ve tiyatro hakkındaki görü lerini “*Geçmi le Gelecek ve Konu malar*” adlı deneme kitabında toplar. Bu kitap üç bölümden olu ur. Birinci bölüm “*Sorunlar, Deyi ler*” ba lı ımı ta ır ve on dokuz yazıdan meydana gelir. “*Anmak, Dü ünme*” ba lıklı bölümde, ünlü yazarlar üzerinde durulur. (Yahya Kemal, Ataç, Sait Faik, Cahit Sıtkı, Orhan Veli, Ziya Osman, Celal Sıla ) “*Birkaç Oyun*” adlı son bölümde ise, daha çok oyunlara yönelik yazılar yer alır. Aksal, bu kitabının her bölümünde de i ik konulardan bahseder; ancak her ne kadar konular de i ik olsa da, bunlar birbirini tamamlayıcı bir özellik gösterir.

Do an Hızlan: “*Deneme, dü ünmenin geli tirilmesi, saptanmasıdır. Gene de özgün bir anlatımı, az da olsa kimi denemelerde rastladı ımız dilin kullanımıyla sa lanan büyük*

*bize iiri anımsatabilir.*” (Hızlan, 1981:6) cümleleriyle Sabahattin Kudret’in deneme lerinin bize iiri anımsattı nı belirtir.

Yazar, denemelerinde özellikle geçmi , gelecek ve bugün kavramları üzerinde durur. Bugün, onun için hem çok sınırlı hem de boyutsuz bir kavramdır. Geçmi bir hazinedir. Herkes, geçmi in yüceli i kar ısında da ezilmelidir. Dolayısıyla; genç bir yazar da de erler dünyasıyla kar ıla tı ı zaman, geçmi in yükünü omuzlarında duyabilsin, edebiyatın kendisiyle birlikte ba ladı nı sanmasın. Bununla beraber yazar, denmesinde kendi duygu ve dü üncelerini anlatırken, kesin ka rarlardan kaçınır, her zaman ba ka dü üncelere kapı aralı ı bırakır. Dü üncelerini belirtirken de samimi, do al bir dil kullanır.

Bu kitabında sanatçımız, Türkiye’nin Batı’ya yöneli ini de de erlendirir. Batı ve Do u kültürünün kaynaklarının bir oldu unu sonradan ayrılarak, de i ikliklere u radı nı söyler. Çünkü; Avrupa kültürünün temeli Ortado u (Dicle, Fırat, Nil) uygarlıklarına dayanır. Bu uygarlıklar da, Girit Adası ve Yunanistan yoluyla Batı’ya geçmi tir. Ayrıca; Aksal, kendi özümüze dönmenin önemin i de vurgular yazılarında.

“*Geçmi le Gelecek*”teki denemeler, kendini okutan, sade, gösteri siz bir dilin yanında yo un bir sanat kültürünü ve sanat bilincini de ortaya koyar ve kitabımın son kısmında yazar, Devlet Tiyatro’larında oynanan “*Kral Oidipus*”, “*Kral Lear*”, “*On ikinci Gece*”, “*Cadı Kazanı*”, “*skemleler*” adlı oyunları ele tirel bir bakı açısıyla ele alır. Hem oyunları hem oyun yazarlı nı hem de oyunculu u bir tiyatro yaz arı olarak de erlendirir. Sadece tiyatro üstüne yazılar yazmaz, iir sanatının ne oldu u, ne olmadı ı konusunda, sinema sanatı ve resim sanatı konuları üzerine de yazılar yazar.“*Sinema Sanatı*” ve “*Sinema Yazını Olabilir mi?*” adlı yazılarında, sinemanın sorunları üzerinde durur. “*Tiyatro Bir E lence mi?*” “*Tiyatro Üstüne*” ve “*Oyun Ki ilerinin Dili Üstüne*” adlı yazılarında ise, oyun ki ilerinin dilinin çok iyi olmasını, tıpkı bir ozan gibi konu malarını önemle vurgular.

Sonuç olarak; Sabahattin Kudret Aksal, “*Geçmi le Gelecek ve Konu malar*” adlı kitabında akıcı ve içten üslubuyla edebiyat, iir, sinema, tiyatro vb. birçok konuda dü üncelerini ifade ederek, bu konulara farklı bir bakı açısı getirmi ; birçok soruna da çözüm getirmeye çalı mı tır.

## K NC BÖLÜM

### 2. SABAHATT N KUDRET AKSAL'IN T YATROLARININ YAPI BAKIMINDAN NCELENMES

#### 2.1. EV N ÜSTÜNDEK BULUT

##### 2.1.1. Eserin Tertibi

“*Evin Üstündeki Bulut*” oyunu, 1948 yılında oynanmış , fakat kitap olarak basılmamıştır. 1998 yılında Yapı Kredi Yayınları tarafından “*Oyunlar*” adlı kitapta yayımlanmıştır.

Oyun, üç perde ekinde düzenlenmiştir ; birinci perde 12 sahne, 42 sayfadan; ikinci perde 11 sahne, 25 sayfadan; üçüncü perde ise 12 sahne, 23 sayfadan ve toplam otuz be sahnedendir.

Eserin üç perdesinde de aynı mekân kullanılır. Mekân, İstanbul'a yakın bir taraevinin iyi dö enmiş bir oturma odasında geçer. Eser, toplam 8 kişiden oluşan bir ahıs kadrosuna sahiptir. Ki ilerin dördü bayan, dördü erkektir.

##### 2.1.2. Özet

“*Baba'nın eski bir arkadaşının konuk olarak gelmesiyle, ailenin dört bireyinin birden ya adını, hiçbir zaman gerçekle meyecek dü lerin öyküsü*” (Yüksel, 1993:14)'nü anlatan “*Evin Üstündeki Bulut*”, oyunu İstanbul'a ve denize yakın bir taraevinin iyi dö enmiş bir oturma odasında geçer. Aile; Baba, Anne ve üç çocukları Aysel, Metin ve Nilüfer ile hizmetçileri Fatma'dan meydana gelir. Bir de Nilüfer'i seven, bir fabrikada sekiz saat çalış an Vural vardır. Oyuna sonradan filozof diyebilece imiz ve aile fertlerinin dü lerinin ortaya çıkmasını sağlayacak, garip, yalnızlık seven, ba ımsızlıktan yana olan Misafir katılır.

Oyunun birinci perdesi, evin genç kızı Aysel ile hizmetçisi Fatma arasındaki konularla başlar. Bu konularında Aysel'in Samim adındaki birini sevdiğini anlatır. Evin oğlu Metin ise, edebiyat ve hayal peindedir. Kendini sair olarak görür. sizdir ve Anne'ye göre Metin, âvare dü üncelerden ve âvare hayattan kurtulmalıdır. Metin, ya ama sevinci ile doludur. Ona göre sevmek de bir iştir. Metin, insanı dar çerçevesinden kurtaracak, gününe aydınlık getirecek bir umudun peindedir. Kısacası , oyunun bu perdesi daha çok Misafir'in eve gelme haberi üzerine Baba 'nın eski günlerine döndüğü ve

Misafir'in nasıl biri oldu unu anlattı ı kısımları içerir. Misafir'in odası hazırlanır ve evde tela ya anır.

Oyunun ikinci perdesinde Misafir gelir ve oyunun kahramanları teker teker bastırılmı olan isteklerini açı a çıkarırlar. Geleneksel bir evlilik yapmı olan Anne, Misafir ile “dü sel” bir a k ya ar. O, imdiye kadar hayatını hep çocuklarıyla ilgilenererek geçirmi , ev kadınlı ını bir görev bilmi , hiç a k ya amamı biridir. Gençli inde piyano çalar ve Misafir de bu piyanoyu çalana â ık olur. Anne, böyle bir hayâl kurarak, hayatının a ksız geçen günlerini doldurmaya çalı ır. Evin o lu Metin için ise ; Misafir, herkesin ya amadı ı bir hayat demektir. Metin de Misafir'den etkilenir. Misafir, onun ütopik kent olan “Bul da Ya a” projesine katılmasını sa layacaktır. Böylece, Metin bu i te kendini bulacak, sürüden ayrılacak, herkesinkine benzemeyen bir hayat sürecektir. Evin küçük kızı Aysel, Misafir'e iki sırrını açıklar. O da Metin gibi kimseninkine benzemeyen bir hayatın ve kimsenin ya amadı ı bir maceranın pe indedir ve bu hiç kimsenin hayatında ya amadı ı macerayı da bu ak am ya ayacaktır. Evin kapısında onu bekleyen bir Hızır vardır.Evlenmekten korkan ve evlili i bir manastır gibi gören evin di er kızı Nilüfer, kitapların dünyasında ya ar. Hamlet ve Ofelya'dan bahseder. Sürekli ba kalarının hayatlarını ya amak istedi i için, en büyük hayali oyuncu olmaktır. Bu hayalini de ancak Misafir ile kaçarak gerçekle tirmeyi dü ünür. Misafir, ona kapının e i ini atlatarak, uzaklara, çok uzaklara götürecektir. Bunun için Nilüfer, ni anlısı, Vural'ın vaat etti i güvenli, huzurlu evlilikten vazgeçmek, sonsuzlu a, ölümsüzlü e giden hayatı seçmek ister. Ancak ne Nilüfer ne Aysel ne de Metin “açık” denize açılacaklardır. Onlar, güvenli, tehlikesiz, huzurlu ve az da olsa mutlu olabilecekleri “kıyı” hayatını tercih ederler. Oyunun üçüncü perdesinde Misafir gider ve aile fertleri odadaki eski yerlerine geçerler. Dolayısıyla oyun: *“Herhangi bir zamanda herhangi bir aileyi te kil eden fertlerin, eri ilmez olana kar ı duydukları iste i, hayatlarına yeni bir ı ık getirecek günü bekleyi lerini düz, sade, samimi hayatlarına yeni bir ı ık getirecek günü bekleyi lerini düz, sade, samimi bir ifad e ile anlatmaya çalı mı tır”* (Akad,1948:12).

Sabahattin Kudret Aksal, 1948 yılında “*Türk Tiyatro Dergisi*”nde:“*Evin üstündeki Bulut neyi anlatmak istiyor. Bahsetti i, manzarasını çizme k istedi i ey ne? üphesiz birtakım insanları tanıtmaktan, bir olayı hi kâye etmekten ziyade insano lunun bir kaygısı. Ondaki insanlar hep aynı iste i duyarlar, aynı engellerle kar ıla ırlar. Bütün oyun boyunca hepsi aynı gerçek ve aynı istek u run a didineceklerdir. Bu istek, hayatı herkesin ya adı ndan farklı olarak ya ama iste i? Gerçekte hayat o hülyanın tersine olarak, herkesin ya adı ndan farksız olarak ya ama gerçe idir. Onlar da ne kadar e siz olmak*

istemeseler, o kadar herkese benzeme e mahkum olduklarını hissetmi bir hâl vardır. Herkesin bir labirentte olup da ayrı yollardan aynı yola varması gibi.” (Aksal, 1948:5)sözleriyle, gerçekte her insanın dı arı vuramadı ı ama bilinçaltında sakladı ı bir gerçe e i aret eder.Bu, insano lunun her ne kadar ba kalarından farklı bir hayat ya amak istemesine ra men, do anın insanı ö üten de irmeninde di er bu daylardan farkı olamayaca ı gerçe idir.

### 2.1.3. Olay Örgüsü

“Evin Üstündeki Bulut” oyununun **olay örgüsünü ba latan ve sonlandıran güç,** Misafir adındaki soyut ki idir. Misafir’in eve gelece inin duyulması bütün aile birey lerini heyecanlandırır. Çünkü; Misafir, onların تنها hayatlarına bir de i i klik, bir yenilik getirecektir. Misafir’in eve gelmesiyle, Baba geç mi hayatına geri döner; Anne ise gençlik a kını dü sel bir ekilde ya ar; Metin, ütöpik kentini kurarak ölümsüzlü e er i mek ister; Nilüfer ile Aysel de kimseninkine benzemeyen bir hayat ya ama hayalini kurarlar. Dolayısıyla Misafir, olayın geli imini sa layan bir **tematik güçtür.**

Olay örgüsünde **çekirdek** olarak vasıflandırılaca ımız **metin halkalarını** a a ıdaki ekilde sıralayabiliriz:

1. Misafir’in gelece i haberi üzerine aile bireylerinin hazırlık yapması ,
2. Misafir’in gelmesi,
3. Anne’nin Misafir aracılı ıyla dü sel bir a k ya aması ,
4. Aysel’in Misafir’e iki sırrını açması ,
5. Hizmetçi’nin Baba’ya Misafir’in ev in düzenini ve huzurunu bozdu unu söylemesi,
6. Misafir ile ba ba a kalan Metin’in “ *bul da ya a*” adını verdi i ütopya kenti nin projesine katılmak istemesi,
7. Nilüfer’in Misafir ile kaçma planı yaptıkları sırada Aysel’in onları i itmesi ,
8. Aysel’in duyduklarını Nilüfer’i seven Vural’a söylemesi ,
9. Nilüfer’in Misafir ile gitmekten vazgeçmesi ,
10. Misafir’in evden yalnız gitmesi .

Oyunun olay örgüsü, Misafir’in gelece i haberi üzerine ba lar. Bu kısımda yan i **serim** bölümünde; Baba, geç mi zamanına dönerek, Misafir ile ya adı ı fakülte yıllarını hatırlar. Onun nasıl biri oldu unu aile bireyler ine anlatır. Aile bireyleri de Misafir



hakkında yorumlar yaparlar ve eve de i ik bir hava getirece i için heyecanlanırlar. Misafir'in odası en güzel ekilde hazırlanır.

Oyunun ikinci perdesi, gelimin hızlandı ı, kahramanların kendilerini daha iyi tanıttıkları kısımdır. Olay örgüsünde Misafir'in gelmesi ile **kararlılık hali** bozulur. Kararlılık halini bozan ve hareketin balamasını sağlayan olay yani **ate leyici sebep**, Misafir'in eve gelmesidir. Misafir'in eve gelmesiyle aile çemberinin parçalanmaya başladı ı Baba ve Hizmetçi Fatma tarafından hissedilir. Çünkü, Aysel Misafir'den etkilenerek "e siz bir macera" ya amak; Nilüfer kapının e ini atlayarak uzaklara giderek hayatı dolu dolu ya amak; Metin adını kalıcı kılmak için ütopya kentinin mimarı olmak ister. Ancak hiçbiri aile çemberinin dına çıkma cesaretini gösteremez. Misafir'le kaçarak uzaklara gitmek isteyen Nilüfer fikir de i tirir ve kendi küçük dünyasını ya amaya karar verir. Metin'e ise, annesi engel olur. Aysel ise, hiçbir ekilde dü ünü gerçekleştirme cesaretini kendinde bulamaz. Nitekim, üçüncü perdenin sonunda Misafir evden tek bama ayrılır. Böylece, oyunun **final** kısmı birinci perdenin ba ı gibi Misafir'in gelmeden önceki halini alır. Aile bireyleri odalarında eski yerlerine otururlar.

Oyunun bir dı çatı ma üzerine kurulmadı ını, kahramanların geçici bir Misafir aracılı ıyla dü lerini ya adıklarını söyleyebiliriz. Oyunda **ana çatı manın** yani zıt kutupların olmadığı görülür. Sadece aile bireyleri arasında birkaç önemsiz **yan çatı ma** ya anır. Asıl çatı malar, daha çok kahramanların içinde ya adıkları **psikolojik çatı malardır**. Oyunda özellikle Metin'in "birinci ses" ve "ikinci ses" adını verdi i vicdanın sesi, onun **iç çatı malar** ya adını açık bir ekilde gözler önüne serer. "Birinci ses", onun güçlü yanını "ikinci ses" ise onun zayıf yanını gösterir. Bu iç çatı malar, aynı zamanda kahramanların ya adıkları birer psikolojik çatı malardır.

#### **2.1.4. ahıs Kadrosu**

##### **2.1.4.1.Misafir**

Olay örgüsünde di er kahramanların özlemlerinin açığa çıkmasını sağlayan, Baba'nın yirmi be yıldır görmedi i fakülte döneminden kahve arkada ı olan Misafir; herkese pek uymayan, yalnızlı ı seven, bamsızlıktan yana olan, hayatı hep dolu dolu ya amaya çalış an, imdiye kadar hiç evlenmeye fırsatı olmayan oyunun **tematik gücü** ve **ba kahramanıdır**.

Misafir'in adının olmaması yazarın seçimidir. Yazar, Misafir'i daha çok di er kahramanlarda uyandırdı ı istekleri aç ı a çıkarmada b ir araç olarak kullanır. Misafir, adından da anla ıldı ı gibi bir **rüzgâr gibi geçicidir. Soyut bir ki idir.**

Sabahattin Kudret Aksal, kahramanlarını daha **ayrıntılı** bir ekilde vermek için, onları teker teker Misafir'le kar ı kar ıya getirir. Dolayısıyla ; onların içini dökmelerini, dü lerini aç ı a çıkarmalarını sa lar. Misafir'in her bir kahraman için neyi ifade etti i ni bir ema üzerinde gösterebiliriz:

Misafir'in Etkiledi i Ki iler	Misafir'in Etkileyemedi i Ki iler
Baba Misafir: Geçmi e Yolculuk,	Hizmetçi Fatma Misafir: Düzen bozucu,
Anne Misafir: Ya anmamı ilk a k,	Nilüfer'in Ni anlısı Vural Misafir: Düzen bozucudur
Nilüfer Misafir: Ölümsüzlü e eri me, "Bul Ya a" ütopyasını gerçekte tirme,	
Metin Misafir: Ölümsüzlü e eri me, "Bul Ya a" ütopyasını gerçekte tirme,	
Aysel Misafir: Kimsenin ya amadı ı bir macerayı ya amadır.	

**"Ok" i areti tabloda "için" anlamını ta ır.**

Yukarıdaki tabloda ilk dikkati çeken, Misafir'in evin asıl ki ilerini do rudan etkilemesi, aileden olmayan ki ileri ise etkileyememesidir. Etkileyemedi i ki iler zaten Misafir'i düzeni bozan ki i olarak görürler. Misafir'in etkil edi i ki ilerin her biri için, Misafir farklı bir anlam ta ır. Hepsi, özlem duydukları ya amlarını Misafir'le dü sel olarak ya arlar ve kendilerini aç arlar. Dolayısıyla Misafir, kahramanların dü sel yolculuklarının kapısını aç an sihirli bir anahtardır.

#### **2.1.4.2. Anne**

Olay örgüsünde **yardımcı kahraman** olan Anne, eserde *"birinci derecedeki kahramanlardan sonra ferdî planda en çok boyutlu o lan ve en fazla derinli i olan kahramandır."* (Korkmaz, 1997: 298)Hayatında hiç â ık olmamı , geleneksel bir evlilik yapmı , hayatı hep ev kadınlı ı olarak görmü tür. Anne: *"Zaten bugüne kadar ne gördüm? Hep beklemeler... Heyecanlar... Üzüntüler. Geç kaldınız. Erken geldiniz. Sınıfınızı*

*geçtiniz, geçmediniz. Uyudunuz, uyumadınız. Ya o hasta sayıkladıımız geceler... Sabah bir türlü olmazdı”* (Aksal, 1998:18) diyerek hayatının hep çocuklarıyla uarak geçti ini vurgular. Evine gelen bu yabancı adam (Misafir) onun gençlik döneminin ya anmamı ilk â 1 1 olur ve onunla dü sel bir â k sahnesi ya ar.

Anne, kocasının ısrarı sonucu ehirden uzak bir ta rada oturdu u için rahatsızlık duyar. Çünkü, ona göre bu تنها hayat, oldukça sıkıcıdır. Bazen, kocaman bir ay geçti i halde bir tek insanın baını uzattı ı olmaz. Anne için bu yer, onların zamanını yava latmakta; insanı sıkmakta ve bunaltmaktadır.

#### **2.1.4.3.Baba**

Oyunun di er bir **yardımcı kahramanı** olan Baba, tüm ailenin yükünü ta ıdı ı için, yorgun ve bezgindir. Baba: “...*Bıktım artık. Ta ıdı ım yük a ır gelmeye ba ladı.*” (Aksal, 1998:59) diyerek, hayatın a ırlı ının kendisini yordu unu ifade eder. Evin di er bireylerine göre o, ya amamakta, ölümü beklemektedir. Yalnız bu bekleme, zamanını mümkün oldu u kadar gürültüsüz ve üzüntüsüz bir hale dönü türmeye çalı maktadır. Çünkü; Baba, ailenin ço onun istemedi i ehirden uzak تنها bir yerde ya amak istemekte; büyük kentten kaçarak, kendini bu تنها hayata hapsedmektedir. Öte yandan; Baba, ihtiyarlı ın vermi oldu u üzüntüyle doludur. kinci gençli ini ya amakta, geçmi günlerinin güzel anlarıyla teselli bulmaktadır. Bu nedenle, kendisini durgun bir denizde limana giren bir gemiye benzetir. Bu geminin de ambarları tamtakırdır. Halbuki o da gençli inde: “*Açık denize ne denizaltı de erleri aramak ülküsüyle çıkmı tır*” (Aksal, 198: 60) Ama artık ihtiyarlamı, hayattan ümidi kalmamı tır. Ölümünü beklemektedir.

#### **2.1.4.4.Metin**

Evin o lu Metin, air yaratılı lı bir gençtir. 26 ya ında olmasına ra men, hiçbir i yapmamaktadır. Anne’ye göre Metin, edebiyat ve hayal pe indedir. Bo vakit geçirmekte, i e yaramamaktadır. Metin ise, do ayı canlıları sevmenin bile bir i oldu unu söyler. Metin, eni boyu ölçülmü bir hayat ya amak ve kırk sene sabahları hep aynı yoldan gitmek istemez. Aynı evden çıkmak, ak amları aynı eve dönmek dü üncesi, Metin’i çıldırır. Çünkü; Metin, “*sürüden ayrılmak*”, “*herkesinkine benzemeyen bir hayat ya mak*” (Aksal, 1998: 62) ister. O, her hayatın bir mucizesi oldu una inanır. Metin: “*Herkesin hayatında bir umut vardır. nsanı dar çerçevesinden kurtaracak, gününe aydınlık getirecek bir umut. Yoksa ne manası kalırdı bu bitkisel hayatı sürüklemenin?*” (Aksal, 1998:19)sözleriyle hayata bakı açısını dile getirir.

Metin, Misafir'in gelmesiyle isteklerini açığa çıkarır. Misafir'e "bul da ya a" adını verdiği projeyi birlikte kurmayı önerir. Böylece, bu proje yoluyla ismini ölümsüzlüğe taşıyacaktır. Çünkü; Metin, diğerlerinin insanlar tarafından sevilmediğini farkındadır. Bu nedenle, bir binanın yapılında bir ehirin kuruluşunda görev alarak, adını kalıcı hale getirmek ister:

*"Ben airim. Air ve ben hiçbir şey. Fakat insanlar sevmeyince diğerlerimi. Diğerlerimizle bizden bir şey kalır. İnsanlar ölür. Kalacak olan nedir biliyor musunuz? Güzel ve doğru olan. Böyle olunca, diğerler ile insanlara ulaşamayan bir air neden bir binanın yapılında, bir ehirin kuruluşunda çalışsın?"* (Aksal, 1998:61)

Görüldüğü gibi; Metin, kendisini bulma, **gerçekleştirme, var etme çabasıdır**. Aile çemberini amaç için ütopyalar kuran ve ölümsüzlüğe ulaşmak isteyen **yardımcı bir kahramandır**.

#### 2.1.4.5.Nilüfer

**Yardımcı kahraman** Nilüfer, evlilikten korkan, sahnede çetireli insanların hayatını yaşıyan bir oyuncu olma hayali kuran, hayatı dolu dolu yaşama isteyen güzel ve canlı büyük kızdır. Aynı zamanda Vural denilen kişiyle de nişanlıdır. Vural'ın evlenme teklifi onu korkutur. Çünkü, ona göre evlilik: "*Düzeltilmesi imkânsız bir iş*" (Aksal, 1998: 35)'tir. Öte yandan, insanı kendi zindanına hapseder. Nilüfer, evlenince sanki yemi veren bir acağın kesileceğini düşünür. Evlilik: "*Sabahları pazara, sebze, et alma amaçlı giden, sonra onları dönünce pişiren, kocasının önüne nefis bir sofraya kuran kadın*" (Aksal, 1998: 37) meydana getirerek insanı otomatik tırmakta; kısır bir döngünün içinde hapsedmektedir. Nilüfer, evlilik konusu açıldığında, sürekli kulaklarında "*Ofelya sen bir manastıra git*" sözünün tekrarlandığını söyleyerek, evliliği manastıra kapamakla bir görür. Bunun yanı sıra; Nilüfer, kitapların dünyasında yaşama, onların cümleleriyle konuşma, kendi kimliğini henüz tam olarak bulamamıştır. Misafir'in gelmesiyle kendini gerçekleştirme girişiminde bulunmak ister. Misafir ile birlikte evden kaçacak, kapının eşiğini atlayarak, uzaklara çok uzaklara gidecektir. Ancak, "*açık denize açılmaktan korktuğu için kıyı insanı*" olmayı tercih eder ve "*kendi küçük hayatını*" yaşama kararı alır. Dolayısıyla; Vural'ın vaat ettiği mutlu, küçük hayatı kabullenir.

#### 2.1.4.6.Aysel

Çocukla genç kızlık arasında bir ya ta olan, kısaca bir etek ve bir bluzla sahneye gelen Aysel, e siz bir hayatı ya ama pe indedir. **Yardımcı kahraman** rolündeki Aysel, kom uları olan Samim'e â ıktır. Onun verdi i ayçiçe ine gözü gibi bakar ve â ık oldu u için de arkılar mırıldanır.

Aysel de Nilüfer ve Metin gibi “ *imdiye kadar kimsenin ya amadı ı bir macera*” (Aksal, 1998: 53)'ya atılmak ister. Çünkü; ona göre : “ *nsan, mademki dünyaya bir kere geliyor, kimseninkine benzemeyen bir hayat ya amalı* ” (Aksal, 1998: 54)dır. Aysel'in bu dü ünceleri Misafir'le ba ba a kaldı nda ortaya çıkar. O, bu sırları ilk defa Misafir'e söyler ve bu ak am, o büyük serüveni ya amayı dü ünür. Çünkü, Aysel'in kurtarıcısı Hızır, arka bahçede onu beklemektedir. Ancak, o da di er kahramanlar gibi aile çemberini parçalamaya cesaret edemez. Kendi dünyasında ya amaya devam eder .

#### 2.1.4.7.Vural

Oyunda Nilüfer'in ni anlısı olan Vural, fabrikada sekiz saat çalı an bir i çidir. Nilüfer'i büyük bir a k ile sever. A açlı, güzel bir bahçenin içinde çocuklarının oldu u mesut bir aile hayalî kurar . Vural hayâlini kurdu u aileyi a a ıdaki cümlelerle anlatır:

“*VURAL: ...Kocaman bir bahçe içinde küçücük, güzel bir ev. Güvenilir bir hayat, çocuklar, ak amları evine erkence dönen, kadın olarak yalnız karısını tanıyan bir koca, iyi insanlardan örülmü bir dost çevresi vaat ettim sana. Aile sıcaklı ı ve güveni vaat ettim... Tam dü ündü üm eve göre kadınsın sen. Dü ündü üm çocukların annesi*” (Aksal, 1998: 85).

Vural hakkında bunun dı nda çok fazla bir bilgi verilmez. Vural, daha çok Nilüfer'in evlilik hakkındaki fikirlerini aç ı a çıkaran, oyund aki etkisi di erlerine göre daha az olan **yardımcı bir kahraman** dır.

#### 2.1.4.8.Fatma (Hizmetçi)

Olay örgüsünde çok fazla bir i leve sahip olmayan Hizmetçi, Misafir'in ailenin düzenini ve dirli ini bozdu unu dile getirerek, Misafir'e **bir ba ka açıdan** bakılmasını sa lar. Elli ya ındadır ve a ır hareket eder. Yazarın di er eserlerindeki hizmetçiler gibi, “aptal” de ildir. Hatta, görülmeyen gerçekleri hissedecek kadar tecrübeli ve bilgilidir. ini mümkün oldu unca iyi yapar. Misafir'in geldi inden beri, evdeki huzurun kaçtı nı Baba'ya söylese de, Baba bunu ciddiye almaz ve onu azarlar. Oyundaki Hizmetçi de yine **yardımcı bir kahraman** dır.

### 2.1.5. Zaman

Oyunun birinci perdesinde zaman, yaz aylarından bir sabah vaktidir. Saat ise 9:30 ile 10:00'u gösterir. Oyunun birinci perdesinin “vak'a zaman”ı birkaç saatlik bir süreyi kapsar. Ancak, Baba'nın ilk gençlik günlerini hatırlamasıyla “vak'a zamanı”nın **kronolojik sırası** bozulur. “Vak'a zamanı”, **geçmi zamanı da içine alarak geni ler:** “BABA:...Ö le yemeklerinden sonra, ak amüstleri Beyazıt'ta kahvelerden birine oturdum. Gençlik günleri... (...)BABA: ...Seninle e lendi imiz, günümüzü gün etti imiz zamanlarda oldu. Ne idi evlili imizin o ilk senelerinde, Ye ilköy' deki beyaz kö kte geçirdi imiz günler” (Aksal ,1998: 20, 26)sözleriyle gençlik ve evlilik yıllarına geri döner.

Oyunun ikinci perdesi ise, birinci perdeden dört be gün geçtikten sonra ba lar. Yani, **zamanda bir atlama** söz konusudur. Ba ka bir ifadeyle: **zaman sıçraması** söz konusudur. Bu dört-be günlük süre içinde mekânda neler ya andı ı verilmez. kinci perdedeki olay örgüsü ak am yeme i ye ndikten sonra yani saat onda ba lar. Yakla ık olarak birkaç saatlik bir süreyi içine alır.

Oyunun üçüncü perdesinde de, ikinci perde gibi bir zaman sıçraması vardır. kinci perdeden üç-dört gün geçmi tir ve zaman yine bir ak am üstüdür. Saat tam olarak belli de ildir. Oyunun her iki perdesinin de, “ak am vaktinde” ya da “gece geçmesi”, kahramanların ruh hallerini belirtmesi yönünden önemlidir. Çünkü: “Ak am vakti hüznü bir zamandır” ve “Gittikçe a ır a ır çöken ak am karanlı ı mahveder insanı ” (Aksal ,1998:71).

Misafir'in eve gelmesiyle Baba, geçmi zamanını yeniden ya ar. Baba, zaman ile verdi i mücadeleden yenik ve yorgun dü er. Hayatı da iki zamana ayırır: Bunlardan ilki gençlik yıllarıdır. Bu gençlik yıllarında ki i, kimsenin ya amadı ı bir ömür ya amak ister ama zaman da hızlı bir ekilde yürür. Sonra da aynada ihtiyarlamı bir yüz görür. Hayatın di er bir zamanı ise, ikinci gençlik zamanıdır. kinci gençlik zamanında ise ; insan, elini hatıralar torbasına atar, avucuna dü enlerle idare eder. Bu nedenle insan gençlikte ya adı ı bir günlük sevdanın kıymetini bilmelidir: “BABA: (Kendi dünyasında ya ar) lk gençlik... Umut yılları... Herkes, kimsenin ya amadı ı bir ömür ya ayacak zanned er kendini. (Bir susu ) zannededursun. Zaman yürür. Orta ya alır hükmüne insanı. Bir gürlüti, bir patırtı, bir ke meke ... Didinirsin, u ra ırsın, çalı ırsın (Bir susu ) Amma ne için? Kendinde pek bilmeden. Sonra bir sabah her eyden vazgeçmek üzere bir iht iyar bulursun aynada. Beyazla maya yüz tutmu saçlar... Kırı mı bir yüz ... Ya gözler? te asıl onlar; onlar

*korkutur insanı. Bu artık ne zamandır biliyor musun? ANNE: Ne zamanı?BABA: Eskiye yeniba tan ya ama, hayat etme zamanı. kinci gençlik. öyle elini bir atarsın hatıralar torbasına. Avucuna dü enle idare edersin (Bir susu ) insan kendi kendine öyle ö üt vermeli: Gençlikte ya adı n bir günlük sevdanın kadrini bil ihtiyarlı unu o dolduracak. te imdi bende geçmi zamanı ya ıyorum” (Aksal, 1998: 27).*

Oyunda, ya lı olan Baba'nın zamanı **yava latmaya** çalı tı ını, Aysel gibi gençlerin ise, **zamanının bir kısır döngü ekinde hep aynı olmasından** yakındı ı görülür. Aysel, bu kısır döngüyü a a ıdaki cümlelerle ifade eder:

*“Sabah oluyor, uyanıyoruz. Kahvaltı. ine gidenler gidiyor. Gitmeyecek olanlar da evde kalıyorlar. Güne tepemize yükseliyor. Ö le yeme ini yiyoruz. Ö le uykusuna uyuyanlar da var. Ak am olunca erkekler evlerine dönüyorlar. Dönmeyenler de çok. Ak am yeme i. Yatma zamanı. Sonra uyuyoruz.” (Aksal, 1998: 54).*

Oyunun son sahnesinde ise, zamanın her ne olursa olsun durmadan **yürüdü ü** ifade edilir. Zaman, elimizdeki bir sabun gibidir. Biz, her ne kadar onu tutmaya çalı sak da elimizden kayar ve gider. Misafir'in gitmesiyle, ailedeki bireylerin heps i odalarındaki yerini alır ve büyük bir sessizlik odanın içine hâkim olur. Sadece “*Saatın tik takı duyulur.*”Oyunun sonundaki bu saat motifi de, zamanın hem **hızla** geçti ini hem de önemini vurgular.

### **2.1.6. Mekân**

Üç perdeden olu an oyunun perde de i ikliklerinde mekân de i mez. Mekân, stanbul'a oldukça yakın bir ta ra evinin iyi dö enmi oturma odasıdır. Yazar, mekânda bulunan e yaların ve mekânın nasıl olaca ını birinci perdenin ba ı nda ayrıntılı bir ekilde verir: “*stanbul'a oldukça yakın bir ta ra evinin iyi dö enmi oturma odası. Ortada bahçeye açılan geni camlı kapı. Ayrıca, iki tarafta odalara giden kapılar, koltuklar. Bir iki sandalye. Biblolar. Bu kitaplık. Sa arka kö ede bir piyano. Gene sa da bir salon radyosu. Sigara masaları... Dı arıdan açık mavi ile grinin karı ık bir tonu akseder. Bu aydınlı n denizden geldi i hissedilir...*” (Aksal, 1998:11). Yazar mekânın geçti i oturma odasının en küçük ayrıntısını bile gözden kaçırmaz. Bu da, o kuyucunun ve yönetmenin tiyatro sahnesini zihninde canlandırma sını sa lar.

Oyunun kahramanlarından Anne ve Metin, evlerinin bir ta ra yerinde, ehrin kalabalı ndan uzak olmasından ve tenhalı ndan ikâyet ederler. Anne: “*Bu tenha*

*hayattan dünyada unutulmu insanlar gibi ya amaktan bıktım artık” (Aksal, 1998:15) der. Oysa; Baba, bu durumdan oldukça memnundur. O, bir parçalık malının ba ındadır ve çocuklarının ehirden uzak büyümelerini ister. Aynı zamanda bu ta ra evi , zamanı da yava latır. Baba’nın en büyük sorunu aslında büyük kentlerin, insanların hayatını ya amasına izin vermemesi ve zamanlarını çalmasıdır. Anne, Baba’nın sesini taklit ederek onun dü üncelerini alaya alarak dile getirir: “Zamanlarını çalarmı insanların diye söylenir Anne, büyük kentler için, vapurlarda, otobüslerde, tramvaylarda uçar gidermi insa nun ömrü... (Kocasının sesini taklit ederek) zaman nedir biliyor musun, zaman? Ben sadece bunu anlamak için elli yılımı geçirmi im de haberim yok...” (Aksal, 1998: 15). Annenin aksine evin kızı Nilüfer de babası gibi bu sessiz hayatı sever; çünkü ehir hayatının kalabalıklı ı ve çe itli olayları, insanın yalnız kalmasına müsaade etmez. Oysa; bu sessiz hayatta kendi kendimizi tanıyor, kendi kendimizle konu uyoruz. Yani, kendi derinli imize inip kendimizi yeniden ke fedebiliyoruz. Ramazan Korkmaz’ın da ifade etti i gibi: “Mekân, varolu kaygısıyla ilgili bir duraksamadır; zamanın sonsuz akı nda yitip gitmek istemeyen insanın tutundu u ‘dı arıdaki içerdelik’ niteli inde bir yerdir. Ancak bu yer, çevre niteli indeki herhangi bir alan de il... Sorunsal ben’in kendini d inlemek, tanımak ve dünyada konumlamak üzere seçti i, duraksadı ı bir yerdir. Kur ucu i leviyle bu sorunsal alan, bir bakıma karakterin dünyadan kopa rıp kendile tirdi i bir uzamdır” (Korkmaz, 2007:401).*

Kısacası, mekân hakkında oyunun kahramanları birbirli eriyle uyu mayan fikirlere sahiptir. Bu durum, kahramanların oyun boyunca **çatı malar** ya amalarına sebep olur. Dolayısıyla, mekânın bir “ta ra” yerinde olması, oyunun mekânını **i levsel** bir hâle getirir

Oyun mekân olarak evde geçer. Ev, oyunda **sı mılan** bir yerdir. nsanı **tehlikelerden** korur. Nitekim; Metin, Nilüfer ve Aysel bu sı inaktan dı arı çıkma cesaretini gösteremezler. Açık denize açılmazlar, bir kıyı insanı olurlar. Öte yandan ; aile bir **çember** bir **daire** olarak nitelendirilir. Bu çember ve daire ise, evin mekânıyla sınırlıdır.

### 2.1.7. Sahneleme Tekni i

“Evin Üstündeki Bulut” oyununun sahnelenmesinde **küçük ayrıntılara** bile dikkat edilir. Oyunun birinci perdesinde mekân ve dekor kısmında geçen: “ Dı arıdan açık mavi ile grinin karı ık bir tonu akse der” cümlesi, yazarın mekândaki **ı ıklandırmanın** rengine kadar yönetmeni yönlendirdi i görülür. Ayrıca; mekânda ortada bahçeye açılan geni camlı bir kapı, iki tarafta odalara giden kapılar, koltuklar, bir iki sandalye, biblolar,



bir kitaplık, sa arka kö ede bir piyano, di er sa da bir salon radyosu ve sigara masaları vardır. Mekânda kullanılan bu dekorların ço u bir evde bulunması gereken e yalardır. Sadece piyano, Batı tarzında bir e yadır ve her evde pek bulunmaz. **Piyano** da bu oyunda, i levsel bir ekilde kullanılır. Anne'nin ya amadı ı gençlik yıllarını ve Misafir'in ilk a k heyecanını ya amasını sa layarak, onları dü sel bir yolculu a çıkartır.

Yazar, bu oyunda ilk defa perdelerini sahnelere ayırmı tır. Toplam üç perdeden ve otuz be sahneden olu an oyunun ilk perdesinde on iki sahne; ikinci perdesinde on bir sahne ve son perdesinde ise, on iki sahne vardır. Görülüyor ki, yazar sahne bölümlendirmelerini e itlemeye çalı mı tır.

Oyunun sahnelenmesinde kahramanların **jest ve mimikleri** de önemli oldu u için, yazar, bunları gösterme tekni ine uygun olarak eserinde belirtir. Örnek olarak a a ıdaki cümleleri gösterebiliriz:

*“BABA: (Beklemedi i bu ses kar ısında a ırır, irkilir, dönüp bakar) Yok. Yok bir ey. Sadece...(Durup dü ünür ve di er yan kapıdan çıkar) .*

*FATMA bir ey anlamamı tır. Bo bakı larla bakar. Yüzünde “acayip” diyen bir ifade vardır. Elleri ve omuzlarıyla küçük bir jest yapar. Orta kapıdan çıkmaya hazırlanırken, aynı kapıdan Vural girer. Fatma onu görünce çıkmaktan vazgeçer, döner.” (Aksal, 1998:32).*

Kahramanların **giysilerinin** nasıl olaca ı hepsinde ayrı ayrı verilmemi ; sadece, Aysel'in kısaca bir etek ve bluz giydi i; Nilüfer'in ise Misafir'le ba ba a kaldı ı sahnede göz alıcı ve ık oldu u belirtilmi ; oyunun ilk sayfasında “Ki iler” ba lı ı altında ki iler in isimleri ve ya ları tek tek verilmi tir. Ancak; Anne, Baba ve Misafir'in adları yoktur. Öte yandan; sadece Fatma'nın ne i yaptı ı (Hizmetçi) yazılmı tır.

Tiyatronun sahnelenmesinde **diyalog ve monologlar** da çok önemlidir. Diyalogların canlı, akıcı ve kısa olması; oyuncunun söylev verecek kadar uzun cümleleri söylemede zorluk çekece i için, tiyatronun iir gibi seçme yapması; ö üt vermekten kaçınması; do allı ını koruması gerekir. “Evin Üstündeki Bulut” oyununun dili de sahnelenmeye uygundur. Ki iler in kullandıkları dil, konu ma diline yakın oldu u için iir gibi az sözle çok ey anlatır. Benzetmeler, çok fazla olmamakla beraber eserde , gerekli yerlerde kullanılmı ; oyunun estetik de erini arttırmı ; kahramanların karakterlerini ortaya koymu tur:

*“MET N: ...Gecenin sanatı. Bütün senfonilerden müthi bir senfoni. En kenar kö elere, en تنها yerlere, ovada, ormanda, ehirdede her eve, denizlerin dibine,*

*a açların kovuklarına kadar yayılan bir konser. Yıldızların, karanlı in, a ustos böceklerin sanatı” (Aksal, 1998:47).*

Yukarıdaki ifadelerde, do anın harikalı ı bir sanata benzetilmi tir .

Konu ma diline de u örnekleri verebiliriz:

*“VURAL: Ya ...Öyle mi? Ben de ö reneyim bari bu i i*

*AYSEL: Haydi, haydi a ız yapmayın.*

*VURAL: Ne kadar argo konu uyorsun sen?*

*AYSEL: Daha iki üç sene vaktim var, argo konu mak için.*

*VURAL: Sonra?” (Aksal, 1998:33).*

Oyundaki monologlara ise, Metin’in üphelerini ve tutkularının konu tu u ikinci perdenin dördüncü sahnesinde ahit oluruz. Oyund a “ses” ler gerçekte Metin’in benli inin zayıf ve güçlü yönleridir. çindeki sestir:

*“SES: ...Haydi, cesur olun biraz. Karar verin karar. Dü ünme de il, karar verme zamanı. Kıyıda pinekleme de il, denize açılma zamanı. Açık denize. Küçük hayatınızı de il, büyük macerayı ya ama zamanı...*

*(...)*

*K NC SES: ... Bir hayal u runa bütün hayatınızı yıkmak üzeresiniz... Denize açılmak istiyorsunuz. Halbuki bir kıyı insansınız. Nerden mi biliyorum? u anda denizde de ilsiniz de ondan. Oturunuz, oturdu unuz yerde” (Aksal, 1998: 73-74).*

Kısacası Aksal, eserini sahnelemek için yazmı ; konu malara, dekora, mekâna, kahramanların jest ve mimiklerine önem göstermi tir. Sahnelenmesi mümkün olmayan sahneler seçmemi ; yönetmene kahramanın hareketleri ve mekânın dekoru hakkında ayrıntılı bilgiler vermi tir.

### **2.1.8. Sembol Dünyası**

Sembol, bir eyin kendi anlamı dı nda ba ka bir anlamda kullanılmasıdır. “ *En genel tanımıyla kendisi olmayandır.*”(Korkmaz, 2002:263) nsano lunun sembole yönelmesinin sebebi, dı dünyanın acımasız gerçekli inden kaçmak iste mesidir. Semboller, “*bu gizli, bilinmez ve örtük âlemin imkânlarını ke fetmek, sırlarını çözmek, insanın kendisini ke fetmek, çözmek*” (Korkmaz, 2002:263) ihtiyacından do mu tur.

Oyunun adında geçen “bulut” kelimesi, aynı zamanda oyunun izle ini ortaya koyan önemli bir semboldür. Aileye geçici de olsa gelen ve evdeki düzenin bozulmasına yol açan “Misafir”, bulutun yerini gerçek hayatta alır. Misafir’in gelmesiyle, aile bireyleri

kapının e i ini atlayarak, “açık deniz”e açılmak, e siz bir hayat ya amak, yu varlak çizginin (aile) dı ma çıkmak isterler. Misafir, Baba’nın “geçmi i”, Anne’nin “ya anmamı ilk a kı”, Aysel’in “e siz hayatı” ve “macerası”, Metin’in “herkesinkine benzemeyen hayatı”, Nilüfer’in “tüm boyutlarıyla ya amak istedi i hayatı” olur. Misafiri, aynı zamanda bir umuttur, ı ktır, de i iklik ve yeniliktir. “Bulut” ile imlenen Misafir, tıpkı bir “bulut” gibi sıkıntı, bunaltı ve huzursuzluk yaratmı tır. Gökyüzünün berrak olmasına ra men, tek bir bulut onların evinin üstünde durmakla; ne ileriye ne geriye ne de sa a sola gitmektedir:

*“N LÜFER: ... Bir sıkıntı, bir bunaltı var havada...”*

*AYSEL: Fırtına kopacak*

*N LÜFER: Gökyüzü berrak*

*METİN: Evet Havada bir sıkıntı var. Sanki bir bulut evimizin üzerinde duruverdi birdenbire. Ya mur dolu bir bulut. Ne ya tıyor, ne ileriye, ne geriye, ne sa a ne sola gidiyor (Bir Susu ) hiç rüzgar esmiyor” (Aksal, 1998: 71).*

Metin’in benli inin güçlü ve zayıf yönlerini belirten birinci ve ikinci sesler oyundaki di er sembollerdir. Birinci ses, onu kapının e i ini atlaması, sonsuzlu a eri mesi için te vik ederken; ikinci ses onun bir kıyı insanı oldu unu bir hayal u runa tüm hayatını yıkmaması gerekti ini söyler. Hatta, bu seslerden ikincisinin “*zayıf ve daha septik*” (Aksal, 1998: 74) bir edayla söylenmesi tavsiye edilir. İkinci sesin zayıflı ı, kahramanın da kararsız oldu unu ifade eder.

Nilüfer’in evlilik konusu açıldı nda sürekli “Ofelya bir manastıra git” sözünü söylemesi, onun “manastır” sembolü ile evlili i özde le tirmesinin bir sonucudur. Ni anlısı Vural; evlilikten, güzel bahçeli bir evden ve çocuklardan bahsedince Nilüfer: “*Kendimi zindanımın içinde hapsedilmi zannediyorum*” (Aksal, 1998:36) diyerek, evlilik ile zindanı aynı kefeye koyar. Dolayısıyla; “manastır” sembolü de bir zindanı imledi i için, evlilik kavramıyla bir tutulur.

“Açık deniz” ve “kıyı” sembolü de, oyunda kahramanların içinde buldukları durumu ve sadece dü lerinde ya attıkları o e siz hayatı ya ama arzularının bir ifadesidir. “Açık deniz” sembolü; sonsuzlu un, ölümsüzlü ün, e sizli in; “kıyı” sembolü ise, yuvarlak çizginin, dairenin yani sınırları belli olan kısır döngünün somut bir görüntüsüdür. Dı arıya açılmama , herkes gibi bir hayat ya ama korkusudur .

Eski düzenin devam etti ini vurgulayan “sofra” sembolü, aile bireylerini birle tiren bir i leve de sahiptir. Aksal, “*akacı*” ve “*Tersine Dönen emsiye*” oyununda da “sofra” sembolünü aile bireylerini birle tiren bir unsur olarak kullanır. “*akacı*”da oyun “sofra” sembolü ile ba lar, “sofra” sembolü ile biter. “*Tersine Dönen emsiye*”de evin kızı

Sevda gelmeden sofraya oturulmaz. Oyunun sonunda da Cem ile Süheyla barı ırlar ve bu barı mayı da yazar Süheyla'nın Cem'e bir eylemler hazırlamasıyla sonlandırır.

## **2.2. AKACI**

### **2.2.1. Eserin Tertibi**

Üç perde ekinde düzenlenen ve 100 sayfadan olu an oyunun birinci perdesi 39 sayfadan, ikinci perdesi 34 sayfadan, üçüncü perdesi ise, 27 sayfadan meydana gelir.

“ *akacı*” ilk olarak 1950 – 1951 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Mahir CANOVA tarafından; 1951 – 1952 yılında ise, stanbul ehir Dram Tiyatrosu'nda Sami AYANO LU tarafından sahnelenmiştir.

Oyun ilk defa 1952 yılında Varlık Yayınları tarafından kitap olarak basılmış ; ikinci baskıyı 1998 yılında “*Toplu Oyunlar*” adıyla Yapı Kredi Yayınları yapmıştır.

Üç perdede de mekân ve dekor de i mez. Mekân, stanbul'da geçimi ortanın üstünde bir ailenin oturma odasında geçer. Zaman, bir aralık ak amının altı buçu unda ba lar, yaklaşık olarak sekiz günlük bir süreyi kapsar. Oyun, dokuz ki iden olu an bir ahıs kadrosuna sahiptir. Bunlardan be i bayan, dördü ise erkektir.

### **2.2.2. Özet**

“ *akacı*” (1952) oyununda, Ragıp Bey'in ailesine yaptığı “ *aka*” anlatılır. Ragıp Bey, iki aylık bir i gezisindeyken ailesine öldü ünü bildiren bir telgraf çeker. Bu durum aileyi olumsuz etkiler. Yirmi yedi yıllık e i Nahide Hanım, kom ularıyla beraber kendini avutmaya çalı ır. Kendisine Ragıp Bey'i hatırlatacak bütün e yaları, elbiseleri, te rlikleri hatta iki ki ilik karyolasını eskiciye “para” kar ılı ında satar. Dul bir hayata alı maya ba lar. Züppece, biraz da isterik davranı lı kızı, babasının ölümünü fırsat bilerek, onun istemedi i ki iyle yani Faruk'la ni anlanır, gününü gün etmeye ba lar. O lu Sin an ise, yazıhanenin patronu olur. Bütün i leri organize eder ve kendi kafasına göre düzenler. Fakat bu düzen Ragıp Bey'in eve gelmesi ile bozulur. Evde ilk ba ta ya anan a kınlık ve sevincin yerini, umutların yıkılmasından kaynaklanan huzursuzluk ve mutsuzluk alır. “Aynı nehre iki defa girmenin imkansız” oldu unu anlayan akacı Ragıp Bey , elektrik konta ıyla ı ıkları söndürür ve ı ık yanınca ortadan kaybolur. Oyun, Faruk'un u sözleri ile biter: “...*Bir dakika önce elektri i söndürerek sonradan gidi i bir aka olmasın*” (Aksal,

1952: 100).Dolayısıyla eser, kahramanların hayal dünyasında olu turdukları bir dü ten ibarettir ve aka teması üzerine kuruludur.

Sabahattin Kudret Aksal, “*Türk Tiyatro Dergisi*”nin 256. sayısının “ akacı’ya Dair” yazısında, böyle bir oyun yazma dü üncesinin kendisinde nasıl olu tu unu u cümlelerle ifade eder:

*“Yıllar önce bir tanıdık evine taziyeye gitmi tim. Ölen evin erke iydi. Aradan bir hayli zaman geçmi olmasına ra men karısı, çocukları üzüliyor, geçmi zamandan bazı ipuçları bularak anlatıyor, a lıyorlardı. Cemiyet insano lunu kaderini, sevincini, hırsını, pi manlı ını, her türlü ruh ha lini belirli edalar içinde göstermeye zorlar. Onlar öyleydi. Yüzleri, konu maları, yürüyü leri, her eyleri kederli evlerdeki insanlarınki gibiydi. Zaman zaman ailenin her ferdi görü üne, anlayı na göre bir üzüntü davranı ı içinde, bazen de hepsi birbirin in e i, benzeriydi. Bir ara uzun uzun kapı çalındı. Zil sesi bana kapıda ölünün olabilece i, bir an sonra da oturdu umuz odaya girece i cevabını verdi. Kaç kere böyle oturdu umuz zaman kapıyı çalıp gelmemi miydi?*

*Diyebilirim ki ‘ akacı’ bir oyun olarak kurulma i ine o anda ba lar. Ressamın bir a acın karmakarı ık âlemine dalarak, ondan plastik bir düzen çıkarmaya çalı ması gibi, o odada geçen, geçebilecek küçücük eylerden bir oyun düzeni çıkarma hevesine kapıldım. Gerçek olan o insanlar bir an içinde ols a sahnedeki insanlar gibi göründü bana. Yani daha gerçek, daha ı ıklı, daha belirli.*

*Kapı çalındı ı zaman açmaya giden küçük kızları kar ısında babalarını görseydi ne yapardı? Kendini önlenmez gibi görünen bir yasa kaptıran ya lı hanım; o ul ne yapardı? üphesiz sevinirler, kimsenin imdiye kadar ba na gelmemi bu mucize – macera kar ısında saadetin imdiye kadar pek duyulmamı olanını duyarlardı.*

*Ama ben kafamda oyunu böyle i lemedim. i tersinden alarak bir komedyaya kurmaya çalı tım. Denilebilir ki aynı olay sahnenin dı nda ya ayan insanların ba ndan geçseydi i gene aynı mı olurdu? üphesiz oyundaki insanların seri davranı larıyla kar ıla mazdık. Ancak ben küçük gerçekleri olduklarından büyük çizgilerle belirtmek, olup biteni biraz da fantezi havası içinde i lemek istedim.*

*Sonra ortada benim oyunu tersinden dü ünmemi kolayla tıracak sebepler de vardı. Bir kere o kadar üzgün, peri an görünen bu insanların yüzlerinde kendilerini ya ama ba larından çözebilecek bütün duygulara kar ı sava acak bir hayat hamlesinin yerle meye yüz tuttu unu görmü tüm. Bir an için oyunun fantezisine uyararak ölünün döndü ün dü ünelim gene. O gece, hem o gece nerede yatacakti.*

*Karısı, gençlik ça larından kalma iki ki ilik kocaman, karyolalarını, her an kocasını hatırlattı ı için söküp a a ıya, bodruma attı ını söylemiyor muydu? Nerede yatacağı o halde? Tabii odadaki küçük divanda. Sonra kayıptan acı duymu lar, adeta benlik koruma cinsinden bir davranı la acı veren bu bo lu u kapatmaya çalı mı lardı. Yeni alı kanlıklar evin içi nde ekillenmi ti bile.*

*Anneyi meydana getiren her çizgide artık evli bir kadın olması imkansız bir dul belirliyor muydu? O ul bir aile reisinin bütün sorumlulu unu, yetkilerini kabullenmemi miydi? Kapıyı çalıp geriye dönen ölen babaları olsaydı her ey eski haline gelecek miydi? Anne dullu undan sıyrılarak tekrar eski mesut ça ın evli kadını, evin erke i rolünü benimseyen o ul eski küçük çocuk olacak mıydı?*

*Aradan geçen kısa zaman evin içinde hayli i görmü tü. Bir Yunanlı bilge, belki de ya ayıp geride bıraktı ımız anların, hatıraların, ne kadar özlersek özleyelim, yerine konmayaca ını anlatmak için ‘Aynı nehre iki kere girmek imkânsız’ der. te oyununun hareket noktası (Aksal,1952:6-7).*

Bu ifadelerden de anla ılıyor ki; “ akacı” oyunu, yazarın gerçek hayatta ya adı ı bir olayı kendi hayal dünyasını da i in içine katarak olu turdu u bir eserdir.Oyunun hareket noktası; di er bir ifadeyle vermek istedi i ana dü ünçe ise: “Aynı nehre iki kere girmenin imkânsız” oldu udur.

### 2.2.3. Olay Örgüsü

“ akacı” oyununun olay örgüsü, bir babanın aile bireylerine aka yapmak için “öldü” mesajını içeren bir telgraf göndermesiyle ba lar.Olay örgüsünün ekillenmesinde Ragıp Bey’in ölüm haberi ve sonra ya adı ının ö renilmesi önemli bir rol oynar. Âdeta oyun bu aka üzerine kurulur. Ragıp Bey’in gerçek mi yoksa evin bireylerinin bir dü ü mü oldu u bilinmez. Yazar, bunu seyircisinin algılayı tarzına bırakır.

Eserin olay örgüsünün **vak’a halkalarını** u ba lıklar altında inceleyebiliriz :

1. Ragıp Bey’in ölüm haberi üzerine evde tutulan yas,
2. Ragıp Bey’in eve dönmesi,
3. Ragıp Bey’in eve gelmesi sonucu evde huzursuzlukların ba laması ve düzenin bozulması,
4. Kom usu Nazmi Bey’in Ragıp Bey’den i in aslının bir “kadın i i” olmadı ının bir “ aka” oldu unu ö renmesi,
5. Faruk ile Zerrin’in ayrılmaya karar vermeleri ,
6. Sinan’ın evden gitmek istemesi ,

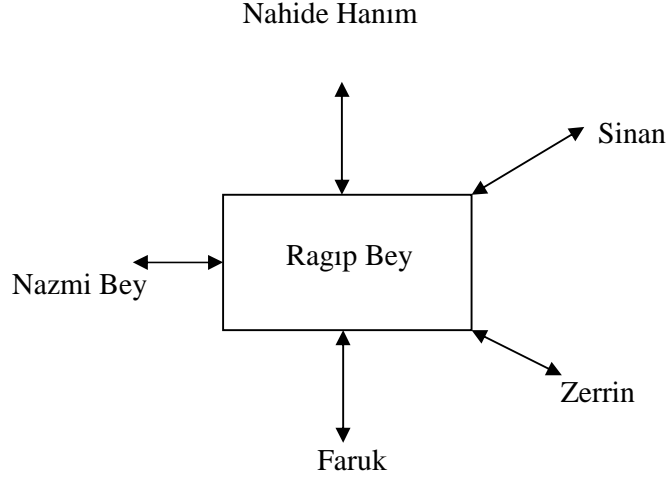
## 7. Ragıp Bey'in evden gitmesi .

Birinci perde, Ragıp Bey'in yasının tutuldu u kısımla ba lar. E i Nahide Hanım, eve gelen misafirlerine dert yazar. Yapmacıklı bir ekil de a lar; özverili, acı çeken bir dul rolünü oynar. E inin yaptı ı akalardan bahseder, onun çok iyi bir aile babası oldu unu anlatır. Ragıp Bey'in karakterinin anlatıldı ı ve Nahide Hanım'ın nasıl biri oldu unun gösterildi i bu kısım, oyunun **serim** kısmı yani giri kısmıdır. Bu giri kısmından sonra olay örgüsü **Ragıp Bey'in eve dönmesi ile doru a** çıkar.Yani, Ragıp Bey'in eve dönmesi oyunun aksiyonunun hızlanmasını sa lar ve **oyunu ba latan, harekete geçiren ate leyci bir sebep olur**. Çünkü; aile bireylerinin hepsi Ragıp Bey'in ölümüyle istedikleri düzene ve özgürlü e kavu mu lardır. Babanın geli i onların kurdukları düzenin yıkılması, mutluluklarının mutsuzlu a dönü mesi demektir.

İkinci perde, aile bireylerinin bozulan bu düzenden rahatsızlıklarını açıkça belli ettirmeleriyle ba lar. Babasının ölümünden sonra onun i lerinin ba na geçen , aile üstünde bir güç sahibi olan evin o lu Sinan ise, Baba'nın geli iyle i yerinde bir kâtip seviyesine dü er ve evde kendini bir sı ıntı gibi hisseder.Evin kızı Zerrin ise, babasının ölüm haberinden sonra Faruk'la ni anlamı tır.Babası, Faruk'tan nefret etti i için, do al olarak bu evlili e engel olacaktır. Dolayısıyla; Zerrin de, bu durumdan pek ho nut olmaz.

İkinci perdeyi geli me bölümü olarak da nitelendirebiliriz. Bu bölümde, Ragıp Bey'in böyle bir ölüm haberini neden ailesine verdi i merak konusudur. Nazmi Bey, bunu öğrenmeye çalı ır. Ona göre, Ragıp Bey, bu i i bir kadına tutuldu u için yapmı tır. Fakat i in aslı çok basit oldu u için, yani “ aka” oldu u için kim se Ragıp Bey'e inanmaz.

Özellikle bu ikinci perde **dı çatı maların** açıkça ya andı ı bölümdür. Ragıp Bey'in ölümü ve dirili i üzerine te ekkül eden bu olay örgüsünde, Ragıp Bey **merkezî ki** idir. “*Kral Ü ümesi*” oyunundaki Kral gibi, etrafındaki insanlarla çatı maya girer. Fakat, Kral gibi bir **iç çatı ma** ya amaz. Ragıp Bey, sadece **dı çatı ma** ya ar.A a ıdaki ekilde Ragıp Bey'in dı çatı ma ya adı ı ki iler verilmi tir:



**- Ragıp Bey'in dı çatı ma ya adı ı ki iler**

Ragıp Bey, aile bireylerinin bir ço uyla farklı sebeplerden çatı ma ya ar. Nahide Hanım, el âleme rezil oldu u için; Sinan evdeki ve i yerindeki otoritesini kaybetti i için; Zerrin, Faruk'la evlenemeyece i için; Nazmi ise; i in aslının “ aka” oldu una inanmadı ı için Ragıp Bey'le çatı ma ya ar.

Üçüncü perde, çatı ma ya ayan bireylerin karar aldıkları ve çatı manın yo unla ıp bunalıma ula tı ı **sonuç** yani **final** kısmıdır. Birinci perdede Ragıp Bey'in **eve dönmesi** ile **açılan çember**, üçüncü perdede Ragıp Bey'in **evden ayrılması ile kapanır**. Çemberin kapanmasıyla, evdeki düzen tekrar sa lanır. Dolayısıyla ; Ragıp Bey'in evden gitmesi ile Sinan, evden ayrılmaktan vazgeçer. Faruk ile Zerrin'in evlenmelerine de bir engel kalmaz.

#### 2.2.4. ahıs Kadrosu

##### 2.2.4.1. Ragıp Bey

Olayı **balatan, sonlandıran ve olaya yön veren güç** konumundaki Ragıp Bey, oyunun **ba kahramanı**dır. Aynı zamanda Ragıp Bey, “*tematik güce ait ahlak anlayı ının somutla masını*” (Korkmaz, 1997: 293) da sa lar. Her ne kadar di er kahramanlar kadar olay örgüsünde konu masa da, adından en çok söz edilen ki idir. Ba ka bir ifadeyle Ragıp Bey, oyunun **merkezî ki** isidir. Onun varlı ı ve yoklu u olay örgüsüne farklı bir yön verir ve oyunda hareketi, geli imi sa lar.

Ragıp Bey, kısa boylu, tıknaz vücutlu, akadan ho lanan bir insandır. Ölüm akasından önce ho sohbet biriyken, akadan sonra çekingen ve a ırba lı biri olur.



Hareketleri ve konuları a ırla ır. Yani ; Ragıp Bey'in hayatı akadan önce ve sonra nasıl de i mi se, karakteri de öyle de i mi tir. Hayatı boyunca iyi bir aile babası olmaya çalı mı ; e ine, çocuklarına iyi bir gelecek sa lamaya çalı mı tır. Kendine ait orta halli bir yazıhanesi vardır. 21 ya ından sonra hayata atılmı tır. Nahide Hanım'la yirmi dokuz yıl aynı yastı a ba koymu tur. E ini iyi anlayan, evden pek dı arı çıkmak istemeyen, eve hiç gecikmeyen, e i gecikti inde de kızmayan iyi bir aile babasıdır. Kızı Zerrin'e göre babası, insanları anlamaktan uzak kalmı ; o lu Sinan için ise, hayatı boyunca pek mesut olamamı biridir.

#### 2.2.4.2. Nahide Hanım

Ragıp Bey'in e i Nahide Hanım, olay örgüsünün izle ini ortaya çıkardı ı; Ragıp Bey'in ve di er kahramanların karakterlerini belirtti i için oyunun **yardımcı kahramanı**dır. Nahide Hanım, bazen Ragıp Bey'in bazen de Ragıp Bey'e kar ı olan di erlerinin tarafını tuttu u için, oyunda **hakem** olarak nitelendirilir. Tıpkı bir **bukalemun** gibi sürekli de i ir. Ragıp Bey Nahide'ye: “*Oynamaktan zevk duydu un u ezeli hakem rolünü hiç olmazsa imdi bırak*” (Aksal, 1952:97) der. Nahide Hanım, kocasının ölüm haberinden sonra e yalarını eskiciye satar. Hatta eskicinin elli lira verdi i paltoyu dü ük verdi i için eskiciyle pazarlı a bile giri ir. Ragıp Bey , eve döndü ünde ise; onun günahkâr ruhunun kabir azabı çekmemesi için e yalarını fakirlere da ıttı mı söyler. Kom uları Nazmi Bey'e de yalan söylemekten çekinmez. Kendini ba kalarına acındırmaya çalı ır:

*“NAH DE H. – Dün Sinan'a da söyledim. Allah onun yerine beni alsaydı ne olurdu sanki.*

*S NAN – Bana mı? Ne zaman?*

*NAH DE H. – Dün konu tuk ya canım (Nazmiye) Karısı nın arkasına kalan bir koca, nihayetinde bir erkek oldu u için, iyi kötü ya ayabilir. Halbuki dul bir kadın bütün itibarını kaybediyor.”* (Aksal, 1952: 19).

Nahide Hanım, kocasının ölümünden sonra çevreye çok üzüldüklerini göstermek için, âdeta evin içinde bir “matem yarı ı”nın olu masını sa lar. Fakat ; bunu içten yapmak yerine, ba kalarına kocasını ne kadar çok seven bir insan görünmek için yapar. Ba kaları ve çevre onun için çok önemlidir. Kocasının eve geli ine bile sevinmez. Çünkü, el âleme rezil olma korkusunu ya ar:

*“NAH DE H. – ...Zaten el alemin diline dü ece iz artık. Ne diyecekler? Duydunuz mu, Nahide 'ye kocası küçük bir aka yapmı gene. Ölmeden öldüm diye telgraf çekmi (Bir an). Allah 'ım rezil oldum. Bittim, bittim.”* (Aksal, 1952: 48).

Sonuç olarak Nahide Hanım, yapmacık hareketli, paraya dü kün, çevrenin ne dedi ine önem veren, gerekti inde yalan söyleyen, sürekli taraf de i tiren bir ki idir.

#### 2.2.4.3. Zerrin

Ragıp Bey'in kızı Zerrin; Nahide Hanım, Sinan ve Faruk gibi oyunda **yardımcı kahramandır**. “*Zerrin, züppece biraz da isterik davranı lı, modern bir genç kızdır .*” (Aksal, 1952: 25). Babasının ölümünden birkaç gün sonra, babasının istemedi i Faruk’la ni anlanır. Faruk da onun gibi hayata dü kün, züppe biridir. Zerrin Faruk’la öpü mekten bile çekinmeyecek kadar ımarıktır. Bununla beraber saygısızdır da. Babası ile konu urken mübala alı ve müstehzi bir ekilde konu ur.

Gezmeyi, e lenmeyi, dansı ve sinemayı seven Zerrin, evlili i daha rahat bir hayat ya amak için ister. Evlenece i insanın zen gin olması önemlidir. Faruk’un Ragıp Bey geldikten sonra i ten ayrılması, Zerrin’in Faruk’la evlenme fikrini de i tirir. Çünkü ; Zerrin: “*Bir elbiseyi bir mevsimden fazla giymektense ömrüm boyunca evlenmemeyi tercih ederim.*” (Aksal, 1952: 80) diyecek kadar paraya dü kün biridir.

#### 2.2.4.4.Sinan

Ragıp Bey’in o lu Sinan, ciddi ve sâkin görünü lüdür. Oyunda **yardımcı kahramandır**. Babasının ölüm akasından sonra evin idaresini üzerine alır. Tıpkı evin babası gibi otorite kurmak için baskıya ba vurur. (Anneyle yüksek sesle konu ma, hizmetçiye ba ırma, üstüne yürüme, emirler verme) Babanın gelmesiyle de alı tı ı düzeni bozmak ona zor gelir. Bu nedenle evden gitme kararı alır. Çünkü ; babası geldi inden beri evde bir sı ıntı gibi ya amaktadır. Sinan: “*Sonra dü ne kadar bir aydan beri tek ba ına kararlar aldı ım yazıthanede boyunduruk altına girmek . Küçücük bir kâtip seviyesine dü mek. Muhasebeci benim aldım paranın üç mislini alıyor. Tam üç mislini. Dayanılır ey de il*” (Aksal, 1952: 87) diyerek kendi hâkim oldu u dü ze nin babasının gelmesiyle yıkılı ndan do an rahatsızlı nı ifade eder.

Sinan, annesinin hareketlerini abartılı bulur. Onu “eski kafalı” olmakla suçlar. Sinan, oldukça acımazsızdır da. Babasının, ölmekle sahip oldu u bütün hakları kaybetti ini söyler.

#### 2.2.4.5.Faruk

Oyunda **yardımcı kahraman** ve Zerrin’in ni anlısı olan Faruk’un özentili bir i adamı görüntüsü vardır. Zerrin gibi ımarık, kendini be enmi , paraya dü kün ve züppedir.

Ragıp Bey tarafından sevilmez. Ev halkını Ragıp Bey'e karşı kırtır. Çıkarlarını korumak için, her şeyi yapar. Evliliği de bir çıkar olarak görür. Gençlerin, kuvvetlilerin, sâlamaların hakkını korumak ve onlardan daha iyi verim almak için; zayıfların sakatların İspartalılar gibi acımadan uçurumdan atılmalarını ister. Ona göre geleceğe güvenli adımlarla yürümek için, eski ticaret usullerinin ve geleneklere dayanan görüşlerin bırakılması; yeni bir bakış açısıyla hareket edilmesi gerekir.

#### 2.2.4.6. Dişerleri

Evin hizmetçisi Zeynep, **fon karakterdir**. Eserde en az derinliğe sahip olan kişidir. Hizmetçi, “*yapının işlenmesine yardımcı olan, bir çark niteliindedir. Forster, bu karakterlerin eserde olayları yorumlayan bir koro görevi yaptıklarını söyler*” (Korkmaz, 1997: 300). Yirmi yaşlarındadır. Temizlik, ütü ve yemek işleriyle ilgilendir. Söylenilen şeyi anlamakta zorluk çeken aptal biridir. Mürüvvet Hanım ve Misafir Hanım ise, Nahide Hanım'ın içinde bulunduğu durumu ve Nahide Hanım'ın karakterinin nasıl olduğunu ortaya çıkaran yardımcı kahramanlardır. Elli beş yaşlarındadırlar, Nahide Hanım'ın yakın dostu ve dert ortağıdır. Mürüvvet Hanım, avukat Nazmi Bey'in eştir. Nahide'nin ise çocukluk arkadaşıdır. Hiç çocukları yoktur. Bu yüzden kendini yalnız hisseder. Misafir Hanım da, otuz iki yıllık eisini yeni kaybetmiştir. Bu yüzden Nahide Hanım'la ortak bir durumu vardır. Mürüvvet Hanım'ın kocası Nazmi Bey ise, elli beş yaşlarında olmasına rağmen yağını pek göstermeyen, konumayı seven, hiç vakti olmayan, karısındaki insanların da kendisi gibi düdüünü görmekten zevk alan bir avukattır. Ragıp Bey'in yakın bir arkadaşı olmasına rağmen onun, ailesine bir aka yaptıına inanmaz. Nazmi Bey, oyunda Nahide Hanım'ın nasıl biri olduğunu konularıyla ortaya çıkarttı ve Ragıp Bey'le konuların aslının ne olduğunu öğrenip üpheleri yok etti için yardımcı bir kahramandır.

#### 2.2.5. Zaman

“*akacı*” oyunundaki **vak'a zamanı** bir aralık akamının altı buçunda balar, toplam sekiz günü kapsar. Sekizinci günün yine akamında son bulur. Birinci ve ikinci perdedeki vak'a zamanı kesintisiz bir şekilde sürer. İkinci perde ile üçüncü perde arasında ise, vak'a zamanında bir atlama söz konusudur. Üçüncü perdede yazar, olay örgüsünde bir haftalık bir zaman diliminin geçtiğini belirtir. Fakat, bu bir haftalık süre içinde nelerin yaşandığı belirtilmez. Ayrıca; vak'a zamanı, Nahide Hanım'ın Ragıp Bey'in eskiden

yaptıklarını hatırladı ı kısımda geçmi e de uzanır. Geçmi zamanın hatırlanması, vak'a zamanının geni lemesini sa lar:

*“NAH DE H. - ...Bu masaya tekrar oturmayaca ina, tekrar bana “Nahide, Nahideci im, bırak u i ini elinden. Gel konu alım biraz demeyece ine... (Sözünü tamamlayamaz. Arka plandaki koltu a do ru gider. Göstererek) Onun koltu u i te. Ak amları yemekten sonra otururdu. Kahvesini içer, gazetesini karı tırır, hem bizim aramızda, bizimle beraber mi , hem de bizden uzaklarda tek ba mayımı gibi (Bir an) Odanın bir kö esinden ba ını uzatıp hiç beklemedi im bir zamanda.... “Merak etmeyin. Merak etmeyin. Size aka yaptım deyi i.”(Aksal,1952:56)*

Bu geriye dönü ler, oyunun **serim** kısmında olay örgüsünün **ba kahramanı** olan Ragıp Bey'i bize tanıtır. Aynı zamanda Ragıp Bey'in akacı olmasının vurgulanması, seyirciye Ragıp Bey'in ölmedi ini, tekrar gelece ini sezdirir.

Zaman kavramı üzerine Sabahattin Kudret Aksal *“Denemeler, Konu malar”* adlı kitabında unları söyler:

*“Zaman kavramı insano lunun ba lamayaca ı kavramlardan biridir. Uzun ko ulu ve varlık bilincinin yoksanamayacak çerçevesidir. Zaman dedi imiz kalıbın içinde dü ünüyor, nesneyi yine o kalıbın çerçevesinde algılıyoruz. Bilincimizde akan, büyük küçük suların yata ıdır. Üstelik ne denli ak ak azdır, yine de kavramın ne oldu unu pek bilmiyoruz.” (Aksal, 1998: 246).*

Yazarın yukarıdaki sözlerinde zamanı sorgulamaya , anlamaya hatta yakalamaya çalı tı ı görülür. Hemen hemen tüm oyunlarında yazar , zaman üzerine yorumlar yapmı , kahramanlarını zamanla yarı tırmı tır. *“ akacı”* oyununda ise, yazar zamanı daha çok eski ve yeniye kar ıla tırma bakımından ele almı tır. Örne in, Nahide Hanım; zamanın insanlar üzerinde yaptı ı de i ikliklere a ırır ve es ki zamana özlem duyar:

*“NAH DE H. – Bir de bunlar eksikti. (Bir an) zamanın insanlar üstünde a ilacak de i iklikler yaptı ını insan ya lanınca anlıyor. Bilmiyorum belki de biz saftık. Ben de il böyle eyler söylemek, babana ömrünce saygı göstermekten ba ka bir ey yapamadım.” (Aksal, 1952: 75).*

Eski düzeni savunan ve özlem duyanların aksine Ragıp Bey'in damadı Faruk ise, eskiyi küçümser; yeni zamana ayak uydurmanın i leri büyütece ine; böylece gelece e daha güvenli adımların atılaca ina inanır :

*“FARUK – Fakat u muhakkak ki, bugün gelece e güvenli adımlarla yürümek isteyen bir yazıtane, eski ticaret usullerine, geleneklere dayanan görü lere göre*

*de il, yeni bir ruhla idare edilmelidir. Tamamen yeni bir görü le, eski gövdeye yeni bir a ı yaparak i ler yürütülmelidir” (Aksal, 1952: 57).*

Kısacası; yazar, zamanın insanlar üzerindeki etkisini genç ve ya lı ku akları konu turarak, onların bakı açılarını vererek göstermi tir. Sürekli ilerleyen zaman içinde insanların de er yargıları, ahlak anlayı ları, ya a ma bakı ları de i mi tir.

### **2.2.6. Mekân**

Oyundaki olaylar, evin oturma odasında geçer. Oyunun üç perdesinde de mekân de i mez. Yazar, mekânın nasıl dö enece ini, oyunun ba nda detaylı bir ekilde belirtir:

*“ stanbul’da geçimi ortanın üstünde bir aileni n oturma odası. Kar ıda, solda, hole açılan kapı. Bir yanda kocaman bir pencere boyunca uzanan dar bir divan. Öbür tarafta bir büfe. Sa da solda evin içine, di er odalara açılan kapılar. Bir yemek masası. Etrafında dört iskemle. Birkaç koltuk. Arka planda di er e yayla ilgisizmi gibi duran bir koltuk daha. Telefon. Radyo. Duvarda Ragıp Bey’in resmi.” (Aksal, 1952: 3).*

Sade bir mekânın ve dekorun kullanıldı ı bu oyunda, sonradan gerekli olacak i levsel e yalar bulunur. Örne in telefon, aileye Ragıp Bey’in gelece ini bildirece i ve oyundaki dengeyi bozaca ı için, mutlaka bulunması gereken bir araçtır. Radyo, hem birinci hem de son perdede de aynı caz parçasını çalaca ndan, oyunun izle ine katkıda bulunur. Ragıp Bey’in resminin duvarda asılı olması ise, onun öldü ünün ama halâ hatırlandı mın ba kalarına da göstermek istenmesindedir.

Sabahattin Kudret Aksal, oyunlarının ço unda mekân olarak dar mekânları özellikle de ev ortamlarını tercih etmi tir. (Bu durum, aynı zamanda tiyatrunun bir gere idir.)Dar mekânlar, bilindi i gibi, oyunda bazen de ortama hâkim olan sıkıntılı havayı vurgulamak için kullanılır. *“Mekânın darla ması, psikolojik açıdan çıkmazda olan karakterin, üzerine dünyanın yürüdü ünü hissetmesidir”*(Korkmaz, 2007: 406). Oyunda dar mekân olarak evin seçilmesi ise, aile bireylerinin birbirlerine sevgi ve saygı ile ba lı olmadıklarının menfaate paraya ve rahata dü kün olduklarının altını çizer. Ev ortamı, yalana ve baskıya dayanan ailenin içinde bulundu u karamsar ve bo ucu havayı daha çok belirginle tirir. Fakat unu da vurgulamak gerekir ki, *“mekân insanı ezmek için, üzerine yürüyen kar ı güçlerin simgesel bir göstergesidir.Mekânın darlı ı, fiziksel anlamda küçüklü ünden de il, karakterin imkânsızlı ndan ve kendini orada sıkı tırıl mı duyumsamasından kaynaklanır”* (Korkmaz, 2007: 403).

Son olarak Aksal, bu oyununda di er oyunlardaki gibi (1960 sonrası oyunları) mekânı soyutlamamı , gerçekçi bir biçimde izleyiciye sunmu tur.

### 2.2.7. Sahneleme Tekni i

Tiyatrocumuz, eserlerini oynanmak için yazar. Nitelik, oyunlarının yapısı, kurgusu ve dili sahnelenmeye uygundur. “ akacı” oyununda özellikle iyi kurulan bir olay örgüsü ve canlı, akıcı bir dil dikkati çeker. Tiyatronun dinamik esteti ini olu turan, geli ime ba lı hareketleri ortaya çıkaran dildir. Yazar , cümlelerini seçerken titizli e, vurguya önem vermi , kısa cümleler kullanmı , bir ailenin evde konu tu u dili kullanarak oyunun izle ine uygun hale getirmi tir. Böylece ; konu ma örgüsünü iyi kurmu , gereksiz ayrıntılardan ve edebiyat yapmaktan uzak durmu tur. Oyuncuların dilini sahneye uygun hale getirmi tir. Bununla birlikte, üç perdede böldü ü oyunun : “*Konusunu, kurulu , diyalog ve ruh bakımından ustaca i lemi tir*” (Ta er, 1952: 21).

Oyunun sahneleni i tek bir mekân üzerinde gerçekleşir. Her üç perdede de mekân evin oturma odasıdır. Bu oturma odası sade dö eli, herhangi bir oturma odasıdır. Giri te hemen kar ıda bir pencere ve bunun önünde pencere boyunca dar bir divan, divanın yanında hole açılan kapı, ortada bir yemek masası etrafında dört iskemle, kö ede bir büfe, belirli yerlere yerle tirilmi koltuklar, koltuklara paralel olarak yerle tirilmi bir sehpa, sehpanın üstünde bir radyo ve telefon vardır. Duvarda asılı duran Ragıp Bey’in resmi ile dekor tamamlanır. Oyunun geçti i bu mekân, gerçekçi bir yapı arz eder ve sahnelenmeye de uygundur. Dekor olarak seçilen e yalar gerekli ve i levseldir. Oyun boyunca sürekli gündeme gelen Ragıp Bey’in terlikleri, pijamaları, manzara resimleri ve paltosu eskiciye verilir. Eskicideki e yalar gibi Ragıp Bey de eskimi tir. Aile bireyleri tarafından evde istenmemektedir. Onu hatırlatan her ey, ortadan kalkmalıdır. Eserde dikkati çeken di er bir e ya ise, radyodur. Radyoda çalan caz parçası, birinci ve üçüncü perdede aynıdır. Müzi in aynı olması, akla u soruyu getirir: “Acaba bütün bu ya ananlar, evdeki bireylerin ortak olarak gördükleri bir dü müydü? Hiçbir ey ya anmadı mı?” Bu sorular, oyunun bir dü lemeden ibaret oldu unu seyirciye çalman müzik yoluyla hissettirilir.

Oyunun sahnelenmesinde **müzi in** yanı sıra **ı ktan** da yararlanılmı tır. Birinci perde de Ragıp Bey’in ölüm yası tutuldu u için , zaman ak am vaktidir ve dı arısı karanlıktır. kinci perde de, Ragıp Bey’in eve tekrar gelmesi ile yeni bir hayat ba lar. Bu yüzden sabah vaktidir ve eve bol ık gelir. Üçüncü perdede ise, Ragıp Bey’in birinci

perdedeki gibi gitmesi için aynı atmosfer yaratılır. Birinci perdedeki gibi akşam vaktidir, akşam yemeği için sofralar kurulur.

Oyuncuların **giyimleri** ve **makyajları** için de onları söyleyebiliriz: Bazı oyuncuların giyimleri onların karakterini yansıtır. Örneğin: Faruk bir adamı olmak istediği için, bir adamı gibi giyinir. Ragıp Bey'in giyimi ise, oyunun yapısına uyar. Birinci perde de, eve gelindiğinde giydiği palto ve taktığı apkasını oyunun son perdesinde de kullanır. Zerrin ise, yaşına uygun olarak modern bir genç kız gibi giyinir. Diğer oyuncuların ne giydiği hakkında herhangi bir bilgi verilmez. Makyaj konusunda ise, yönetmen ayrıca bir bilgi vermez. Sadece Zerrin'in ruj sürdüğü ve Ragıp Bey'in yüzünün ise oyunun sonunda sarıya sonra da yeşille döndüğü söylenir.

Yazar, oyunda taraf tutmamaya, olayları ve karakterlerin bakış açılarını objektif bir şekilde vermeye özen gösterir. Ayrıca; kahramanların yaşadıkları duyguları ve yaptıkları hareketleri **jest ve mimiklerle**, eserinde parantez içinde belirterek oyunun sahnelenmesini kolaylaştırır.

Oyun, üç perdeden oluşur ve bu üç perdedeki sayfa sayıları birbirine yakındır. Birinci perde 39 sayfa, ikinci perde 34 sayfa, üçüncü perde ise 27 sayfadır. Olay örgüsünün iyi kurulumu ve karakterlerin mizahî konuşmaları da eserin çabucak ilerlemesini sağlar.

Sonuç olarak yazar, “*akacı*” oyununda sahnelenmeye uygun bir mekân, dekor ve dil kullanır. Müziği, ıskandırmayı ve oyuncuların giyimini, makyajını oyunun izlenimine bağlar.

### 2.2.8. Sembol Dünyası

Oyunda birkaç eşyanın ve müziğin sembol olarak kullanıldığını söyleyebiliriz. Ragıp Bey'in ölüm haberinden sonra, eşi Nahide Hanım, Ragıp Bey'den kalan ve onu hatırlatan bütün eşyaları ya eskiciye satar ya da ortadan kaldırır. Örneğin; Ragıp Bey'in çok sevdiği manzara resimlerini ve karyolasını bodruma koyar. Onun paltosunu, terliklerini ve pijamalarını ise, para karşılığında eskiciye satar. Bu eşyalar ve oyunda, arada sırada duyulan eskicinin sesi, bize Ragıp Bey'i hatırlatır ve onun evdeki varlığının da bir eşya gibi ortadan kalktığını vurgular. Böylece yazar, eşyayı bir sembol olarak kullanır. Eşyanın yanı sıra, oyunun birinci ve son perdesinde çalan caz parçası da bir semboldür; çünkü oyunun başında ve sonundaki bu müzik sesi, olayların değişimini ve bu eşyanın kahramanların bir düğüne olduğunu belirtir.

## 2.3. B R ODADA ÜÇ AYNA

### 2.3.1. Eserin Tertibi

Üç perdeden ve altı bölümden olu an bu oyunda , her perde kendi arasında iki bölüme ayrılır. Birinci perde, 46 sayfadan; bunun birinci bölümü 22 sayfadan; ikinci bölümü 26 sayfadan meydana gelir. İkinci perde , toplam 48 sayfadan; bunun birinci bölümü 24 sayfadan; ikinci bölümü 21 sayfadan olu ur. Üçüncü perde ise , toplam 31 sayfadan; bunun 13 sayfası birinci bölüme; 18 sayfası ise ikinci bölüme aittir. Dolayısıyla eser, bir bütün olarak dü ünüldü ünde 124 sayfadan meydana geldi i görülür.

Oyun ilk olarak 1956 yılında Yenilik Yayınları tarafından basılır. Daha sonra “*Toplu Oyunlar*” adı altında Yapı Kredi Yayınları, yazarın di er eser leriyle birlikte tekrar yayınlar.

Eserde üç perde boyunca aynı mekân kullanılır. Bir ailenin oturma odasında geçen oyununun mekânında, sadece birkaç küçük de i iklik yapılır.

Oldukça kalabalık bir ahıs kadrosuna sahip olan oyunda , “Kadın” ve “Erkek” ba kahramanlı ı birlikte üstlenir. Yardımcı kahramanlar olarak Kız, O ul, Ni anlı ve Adam’lar vardır. Di erleri ise , fon kahramanlardır. Oyun toplam 18 ki iden olu ur.

### 2.3.2. Özet

Olay, bir yaz sabahı bo bir evin odasında ölmü olan Adam’ların ruhlar ının konu malarıyla ba lar. Bu üç Adam’ın her biri bu bo odada yıllarını geçirmi tir. Kendi aralarında havadan, alı kanlıktan, hatıralarından bahsettikleri sırada, eve bir Tellâl ile evlenecek olan bir çift girer. Kadın’ın duygulu, nazlı, alıngan hali ile Erkek’in mantıklı, güvenli, kararlı haline Adam’lar ahit olurlar ve kendilerinin de öyle yaptıklarını hatırlarlar. Sonra Kadın ve Erkek evi be enerek tutarlar. Bo evi kendi zevklerine göre dö erler. Daha ev tuttıklarını pek kimse bilmedi i halde, Erkek’ in bir arkada ı, yeni evlerine ta ndıkları için bir kutlama telgrafı gönderir. Kadın ve Erkek bu durumdan çok memnun olurlar; çünkü onların da artık kendilerine ait bir evleri vardır.

İkinci perde, evlenme ya ına gelmi olan kızın ni anlısının ak am yem e ine gelece i için annenin sofrayı kurmasıyla ba lar. Aradan yirmi iki-yirmi üç yılın geçti i söylenerek oyun devam eder. Fakat , mekânda çok küçük de i iklikler vardır. Sanki o kadar uzun bir zaman geçmemi tir. Bu süre içinde bir kızları bir de o ulları ol mu tur. Ni anlı ile birlikte yemek yenildi i sırada , Kadın ve Erkek, Erkek’in ev planları çizme alı kanlı ı



yüzünden tartırlar. Belli bir zaman sonra Kız, sevdiği kişi ile evlenir ve evden ayrılır. Kızın evden ayrılmasından dört yıl sonra da baba rahatsızlanır.

Üçüncü perde, Kız'ın ölüm döngüsündeki babasını görmek için eve gelmesiyle başlar. Kız babasını görmek için odasına girdiğinde, onun ölmüştüğü anları ve ailece herkes büyük bir üzüntü yaşar. Babanın ölmesiyle, evi boşaltmaya karar verirler. Anne, Kız'ı ile birlikte gidecek, o zaman ise daha küçük bir eve taşınacaktır. Hatıralarla dolu ev, yavaş yavaş boşaltılır. En son da eve ilk geldiklerinde taktıkları perde, sökülür. Anne, evin birkaç eynesini, eski günleri tekrar yaşamak ve hatırlamak için yanlarında götürür. Ailenin evden ayrılmasından sonra, ölen baba birinci perdedeki ölmüş Adam'lar gibi, kendi boş evine gelir. Önce olanları pek anlayamaz ama daha sonra Adam'lar gibi bir ruh olduğu düşünür. O da diğerleri gibi, bu evde yaşadığı güzel anları hatırlar. Bu sırada, eve ikinci Tellal ile yeni evlenecek olan bir çift gelir. Birinci perdedeki Erkek ile Kadın'ın yaşadığı sahne tekrarlanır. Böylece, hayatın bir yinelemeden bir kısır döngüden oluştuğu gözler önüne serilir.

### 2.3.3. Olay Örgüsü

“*Bir Odada Üç Ayna*” oyununun olay örgüsü, boş bir evde üç Adam'ın ruhlarının konumlarıyla başlar. Bu üç Adam da yıllardır bu evde oturmuşlardır. Eve daha sonra genç bir çift ile bir Tellal gelir. Adam'lar bu yeni çiftin yaşadıkları aca, tartımalara tanık olurlar ve hayatın bir alı kanlıktan, kısır döngüden oluştuğunu söylerler. Çünkü, onlar da bir zamanlar tıpkı bu yeni çift gibi, hayatı aynen yaşamışlardır. Bu tema, oyunun izlenimini oluşturur ve oyun boyunca sürekli vurgulanır.

Oyunun olay örgüsünün **çekirdek** vasfını kazanmış olan **metin halkalarını** aşağıdaki şekilde sıralayabiliriz:

1. Ölmüş Adam'ların konumları,
2. Kadın ve Erkek'in evi beşenerek tutmaları,
3. Yeni evlerini döşemeleri ve yeni bir eve sahip olmalarının heyecanını yaşamaları,
4. Kadın ve Erkek'in yıllar sonra yine aynı evde on dokuz yaşına gelmiş olan Kız'ın Nişanlı'sını yemeğe beklemeleri,
5. Nişanlı'nın yemeğe gelmesi ve Kadın'la Erkek'in ev planları yüzünden tartıması,
6. Kız'ın evlenerek evden ayrılması,

7. Erkek'in rahatsızlanması ve Kız'ın babasını görmek için eve gelmesi ,
8. Erkek'in ölmesi,
9. Erkek'in ölmesiyle ailenin dağılması ve evden taşınmaları ,
10. Ölen Erkek'in ruhunun diğer Adam'lar gibi boş alan evine gelmesi ,
11. Boş alan evi tutmak için tekrar bir çiftin gelmesi .

Olayın **serim** kısmını, Kadın ve Erkek'in evi beşenirken yaptıkları tartışmaları ve Adam'ların ruhlarının konuşmaları olacaktır. Ev üzerine çeşitli fikirler söyleyerek tartışan çift sonunda evi tutarlar ve yeni evlerine yerleşirler.

İkinci perde, yani oyunun gelişme bölümü, aradan yirmi iki yirmi üç yılın geçtiği, Kadın ve Erkek'in bir kız bir de erkek evlat sahibi oldukları, Kız'ın Ni anlısı'nın eve geldiği kısımları içine alır. Kız, on dokuz yaşına gelmiştir ve sevdiği erkekle ni anlanmıştır. Ni anlı'nın akşam yemeğine geldiği sırada, Kadın ve Erkek, Erkek'in ev planları çizme alı kanlı yüzünden tartışır. Bu tartışmadan sonra yemeğe otururlar ve ikinci perde kapanır.

Üçüncü perdede, kız evlenir ve evden ayrılır. Erkek ise, hastalanır ve ölür. Aile de yıllardır kaldıkları bu evden taşınırlar. Boş alan eve ölen Erkek gelir ve Adam'larla konuşunca öldüğünü anlar. Sonra evi tutmak için eve yeni bir çift daha gelir. Dolayısıyla ; olay örgüsü hayatın yinelenmesiyle sona erer.

Oyunun **olay örgüsü “ev” ve “ev planları” yüzünden çıkan tartışmalar etrafında tekkül eder.** Olay örgüsü evi tutmaya gelen çiftin tartışmalarıyla başlar, yeni gelen çiftin boş alan evi tutmaya gelmesiyle sona erer. Dolayısıyla ; **ev, olay örgüsünü başlatan ve sonlandıran tematik bir güçtür.** Öte yandan; Kadın ve Erkek'in sürekli dış çatışma yaamasının temelinde de Erkek'in sigara paketlerinin arkasına ev planları çizme hastalığı olduğu görülür. Kadının bu durumdan rahatsız olması, evde çatışmaların yaşanmasına sebep olur.

Dışarıdan içeriye giren Ni anlı ise, olay örgüsünde **kararlılık halinin** bozulmasına sebep olur. Eski düzenin, alıkanlıkların bozulması demektir, Kız'ın evden ayrılması. Dolayısıyla; Ni anlı'nın eve gelerek Kız ile ni anlanması, Kadın ve Erkek arasındaki çatışmaların yoğunlaşmasına, olay örgüsündeki gelişimin hızlanmasına neden olduğu için Ni anlı'nın eve gelişi, olay örgüsünün **ateleyici sebebinin** olacaktır.

Sonuç olarak, oyunda insanı heyecanlandıracak büyük **düüm noktaları ve gerilim yoktur.** Kadın ve Erkek'in evi tutup tutmayacakları, Kız'ın evden ayrılıp ayrılmayacağı, Erkek'in ölüp ölmeyeceği, seyirciyi pek fazla meraklandırmaz. Dolayısıyla; **olay örgüsü zikzaklar çizmeden, suyun doğal akışı halinde devam eder .** Böylece yazar,

ba ladı ı gibi bitirdi i oyunu aracılı ıyla, hayatın ve evliliklerin hep aynı oldu unun altını çizer.

### 2.3.4. ahıs Kadrosu

#### 2.3.4.1.Erkek

Olay örgüsünde Kadın'la beraber **ba kahraman**lık rolünü üstlenen Erkek, küçük alım – satım i leriyle u ra an, bo buldu u her sigara paketinin arkasına ev plan ları çizme hastalı ı olan, otuz ya larında gösteren biridir. Erkek, Kadın'ın deyi iyle: “*Bütün hayatını bir olabilirdi dü üncesinin pe inde geçirir*” (Aksal, 1956: 70). Erkek'in en büyük zevki, sigara paketlerine ev planları çizmektir. Çünkü ; çocukken de en çok sevdi i oyun oyuncaktan tahta parçalarıyla bir ev gibi kule yapmaktır. Erkek için bu ev planları bir umuttur. Onun için, çizdi i her ev planı Erkek için, sanki her ak am ba ka bir eve çıkmak demektir:

*“ERKEK: Bana bu projeleri çizmek her ak am gönlüm e göre ba ka bir eve çıkmak gibi geliyor (Kadına yakla arak gözlerinin içine bakar) Umut bu kadar fena bir ey mi”* (Aksal, 1956: 66).

Erkek, ev planları ile ilgili hayallerini gerçekle tiremeyince bu sefer evlenecek olan çocuklarının evlerinin planlarını çizer. Öyle ki, bu planlar onun gelece inin, hayallerinin, ya amının bir simgesi olmu tur. Erkek'in hayatı : “*Bir eyi bekleyen, elde edemeyen, gene de bekleyen bütün insanlarınki gibidir.*” (Aksal, 1956:72 ). Öte yandan Erkek, kurdu u düzenin bozulmasını da istemez. Bir tür alı kanlık halini almı olan düzeninin dı ardan gelen bir “yabancı” yani Ni anlı tarafından bozu lması, onu rahatsız eder. Çünkü; Kız'ının evden gitmesiyle her ak am be ki i oturdukları sofraya, dört ki i oturacaklardır. Bundan dolayı e iyle beraber Kız'ın tekrar eve dönmesiyle ilgili hayaller kurarlar. Ayrıca; Erkek gençken airli e merak salmı tır. Ancak, bir iki yerde yayınlanan iirlerinin de erine kendi bile inanmaz.

#### 2.3.4.2.Kadın

Yersiz üzüntülere kapılan, kuruntulu, özgüvenden yoksun, kararsız, duygulu, hayalci ve karpisli olan Kadın, oyunun olay örgüsünde Erkek gibi **ba kahraman**dır. **Kadın ve Erkek, oyunda rolleri e it bir ekilde payla arak dengeyi sa larlar. Buna olay örgüsünde tahterevalli kuralı denir.** Kadın, Erkek'le yeni evlenmi olan yirmi ya larında genç bir kız olarak kar ımıza çıkar birinci perdede. Daha yeni evliyken bile

e inin kendini aldataca mı dü ünür. Onunla ilgili hayaller kurar ve yersiz üzüntülere kapılır. Erkek'e göre Kadın: "*Saadeti bile bir üzüntü, hem kendi hem de kar ısındaki için dayanılmaz bir üzüntü haline getirmesini*" (Aksal, 1956: 37) bilir. Kadın, ne zaman mutfa a girse tadına doyum olmayan yemeklerle beraber, çaresinin bulunması imkânsız dertlerini de getirir. En küçük bir olayı bile bir mesele haline dönü türür. Örne in eve ilk ta ındıkları sırada Hamal'ın ta ıdı ı e yaları nereye yerle tirece ine karar veremez. Yerle tirdi i bir e yanın oraya yakı madı ını, arkadaş larının kahve içmeye geldikleri zaman ona arkadan güleceklerini dü ünerek a lamaya b a lar. Suçu, Erkek'e atar. Çabuk sinirlenen Kadın, ba kalarının ne diyece ine göre hayatını ya ar. Daha kızı yeni do mu bir bebekken bile, onun evde kalaca ı ve kom ularının onunla dalga geçece i hayâlini kurarak endi elenir. Çünkü; evlenmemi ihtiyar bir kızın annesi olma dü üncesi onu huzursuz eder. Kadın'ın rahatını kaçıran di er bir ey ise, Erkek'in her ak am her Allah'ın gecesi sigara paketlerine ev planları çizmesidir:

*"KADIN: ...Her ak am, her Allah'ın gecesi, çöp tenekesine atmak için topladı ım bu sigara paketlerinin arkasındaki o acayip, çarpuk çarpuk çizgiler beni sadece sinirlendiriyor. Rahat mı kaçıyor"* (Aksal, 1956: 65).

Kadın'ın sinirlenmesinin sebebi, yirmi iki yıldır aynı evde kalmalarıdır. Bu gidi le, bu evde ek iyece ini dü ünür. Kadı n, yılda bir iki yılda bir, bir evden ba ka bir eve ta ınanlara çok imrenir. Çünkü; onlar ya adıkları evde yıllardır otururlar ve ne duvarına bir fırça boya sürmü ler ne de bir çivi çakmı lardır.

### 2.3.4.3.Kız

Olay örgüsünde evden ayrılmasıyla kahramanlar ın alı kanlıklarından vazgeçmelerinin ne kadar zor oldu unu gösteren; anne ve babanın dı arıdan aileye giren bir damadın kızlarını elinden aldıklarını dü ünerek, damada bakı açılarını görmemizi sa layan kız, **yardımcı bir kahraman**dır. Kadın ve Erkek'in ikinci çocu udur. Oldukça ık giyimli ve bakımlıdır. On dokuz ya ında sevdi i bir erkekle ni anlanır. Evlenip ba ka bir ehre yerle ir. Kız, annesinin küçük olayları büyütmesini yadırgar ve babanın yanında yer alır. Yazar, Kız'ın babasının yanında yer almasını sa layarak Erkek'in tarafını tutar. Zaten Erkek'in oyunun sonunda ölmesi de bundandır. Erkek'e seyircinin acımasını sa lamak içindir. Bununla beraber, Kız'ın annesine benzeyen yönleri de vardır. O da, annesi gibi ba kalarının ne dedi ine fazlasıyla önem verir. E inin ailesinin kendisini be enmesini ister: "*KIZ: ... Beni be enmelerini istiyorum anne! Karde inin, kız karde inin, annesinin, halalarının, hepsinin. Be enecekler de il mi?*" (Aksal, 1956:

87).Kız, oyunun üçüncü perdesinde evden ayrılırken, yıllardır ya adıkları bu evin ve odanın kendisi için ne anlam ifade etti ini belirterek , geçmi yıllarına döner. Böylece genç Kız'ın hayatında babasının ne kadar önemli bir yere sahip oldu u görülür. Kız, ömrü boyunca babasının kızı oldu u için övünece ini söyley erek; babasına olan dü künlü ü nü vurgular.

#### 2.3.4.4. O ul

Olay örgüsünde çok fazla bir etkinli i yoktur. Ailenin ilk çocu udur. Yirmi bir ya ındadır ve baba mesle ini devam ettirir. Oyunda çok fazla gündeme gelmez, iç özelliklerine de inilmez. Herhangi bir ki iyle de çatı ma ya amaz. Bu nedenle O ul'un **fon bir kahraman** oldu unu söyleyebiliriz.

#### 2.3.4.5.Ni anlı

Ni anlı, varlı ıyla ba kahramanların duygularını açı a çıkarmalarını ve onların bize daha iyi tanıtılmalarını sa layarak **yardımcı kahraman** rolünü üstlenir. Kadın ve Erkek, kızlarını ellerinden alan bu yabancıya kar ı dü man kesilirler. Çünkü ; kızlarının gitmesiyle alı kın oldukları düzen de bozulacaktır.

Ni anlı, okumu ve zengin biridir. Maddî yönden iyi gelir getiren, kazançlı bir i e sahiptir. Sürekli i i oldu unu söyler. Sevdi i kızla bir an önce evlenmek, ba ba a kalmak ister.

#### 2.3.4.6.Di erleri

Oyunda **fon karakter** olarak kar ımıza çıkan I. II. III. IV. Hamal, I. II. Tellâl, Çıracak, Doktor, Genç Adam ve Genç Kız oyunu yönlendirecek ve e tkileyecek hiçbir fonksiyona sahip de illerdir. Birinci perdenin ba ında ve sonunda ortaya çıkan I. ve II. Tellâl i inin gere i olarak evi Kadın ve Erkek'e be endirmeye çalı ır. Tellâl'lar gibi oyunun ba ında ve sonunda ortaya çıkan Hamal'lar da e yaları t a ımak için eve gelen ki illerdir. Kız'ın ni anlısından gelen hediye paketini getiren di er bir fon karakter de Çıracak'tır. Erkek'in hastalanması üzerine eve ça rılan bilgiçlik taslayan Doktor ise , mesle inin gere ini yapar. Hastayı muayene eder ve ona ilaç verir. Tipik bir doktor özelli i gösterir.

Görüldü ü gibi; oyundaki bu fon karakterlerin bir adları yoktur. Yazar, onları mesleklerine göre adlandırır. Zaten oyunda da , bu özelliklerine göre rol alırlar. Psikolojik ve toplumsal özelliklerinden hiç bahsed ilmez.

### 2.3.5. Zaman

Eserin **vak'a zamanı** genellikle kronolojik bir sıra takip eder. Ancak; Erkek'in evlendikten sonra yapacaklarını hayal etmesi, Kadın'ın Erkek'in kendisinden ba ka bir kadını ileride sevece ini dü ünmesi, olay'ın vak'a zamanındaki sırasını bozar ve gelece e do ru bir **zaman sıçraması** ya anır. Öte yandan; sahneye gelen ölmü Adam'ların bu odada ya adıkları uzun yılları hatırlamaları, Kız'ın evden ayrılırken ya adı ı çocuklu unu, gençli ini, hastalı mını anımsaması, vak'a zamanın sadece gelece i kapsamadı mını, kahramanların geçmi zamanlarını da içine aldı mını gözler önüne serer. A a ıda gösterece imiz alıntılardan birincisi Erkek'in gelecek yıllarını hayal etti i, ikincisi ise , Kız'ın geçmi ya amını hatırladı ı repliklerdir:

*“ERKEK: (hayal içinde kendi kendine) i te eve yorgun döndü üm ak amlar kendimi bırakaca ım koltuk. Arttırmalarda, Allah'ın günü didinip tek tek parça bir ey alamadı ım bir günüün ak amında”*

(...)

*KIZ: Sabahın üstünde bir semaver vardı. Semaverin a zından çıkan bu unun odayı a ır a ır doldurmasını bir türlü unutamıyorum. Sonra babam geldi. apkası, paltosu, omuzları kar içindeydi. Sarılıp yüzünü öptüm. Buz gibiydi buz. Getirdi i bir süürü paketi sevinçle açmı tık. Sonra babam sobayı canlandırdıydı hani. Canlandırdı da her yeri tatlı, sıcak bir hava kaplayıvermi ti.” (Aksal, 1956: 44, 113).*

Vak'a zamanında sadece geriye do ru gidi ler ve gelece i hayal etmeler görülmez. Perde aralarında yirmi iki-yirmi üç yıllık ile dört yıllık gibi bir zaman sıçraması da ya anır. Birinci perde arasında yirmi iki yirmi üç yıllık, ikinci ve üçüncü perde arasında ise dört yıllık bir süre farkı vardır. Birinci perde , bir yaz sabahının saat 10.00'unda ba lar. Bölümler arasında da 5-6 günlük bir zaman süresinin geçti i söylenir. kinci perdeye geçildi i zaman ise, 23 yıllık bir zaman geçmi tir aradan. kinci ve üçüncü perde arasında geçen zaman ise, 4 yıldır. Bu perdelerin bölümlendirmelerinde de on be lik bir zamanın geçti i görülür; ancak perde ve bölüm aralarında yapılan bu zaman sıçramaları sırasında o arada neler ya andı ı belirtilmez. Eserin vak'a zamanını bir bütün olarak de erlendirdi imizde, oyunun 27 yıllık bir zaman dilimini kapsadı ı ortaya çıkar.

27 yıllık bir zamanın geçmesine ra men, oyunda mekân de i mez. Mekân de i medi i gibi zamanda da pek bir de i im ya anmaz. İlk perdede saat sabahın 10.00'udur. Son perdede ise, 10.00 ve 11.00'dir. Bu kadar yıllık zamanda sadece tek bir mevsim farkı ya anır. İlk perdede yaz mevsimi görülürken, son perdede güz mevsimidir.

Dolayısıyla; yazar, **zamanın da döngüseli ini vurgulayarak**, onu evlilik ve ya amla özde le tirir. Aksal, **hayatın ve evliliklerin hep aynı oldu unu, zamanı bir araç gibi kullanarak vermeye çalışır**.

Aksal, zamanın insanları bile de i tirmedir ini; aslında bu uzun zamanların hiçbir eyi de i tirmedir ini, oyundaki Adam'lar vasıtasıyla ifade eder:

*“III. ADAM: ... İlk insanın ilk ta ı oldu u günden bu yana kadın de i meyecek mi dersiniz? Havva da Adam'ın buldu u ma araya ilk giri inde böyle davranmı tı geliyor bana.*

*I. ADAM: Adem Havva'yı ma arasına götürdü ü zaman bu genç adamdan ba ka türlü bir yaratık mıydı?*

*III. ADAM: O günden bugüne hiçbir ey de i medi mi diyeceksiniz?”* (Aksal, 1956: 16).

Kadın ve Erkek, birinci perdenin sonunda evini dö edikten sonra, en son i olarak saati kurup, duvara asarlar. Saatin ne güzel i ledi ini söylerler. Oyunun sonunda da duvardaki saat, en son çıkarılan e yalardan biridir. Dolayısıyla; yazar, “saati” genç çiftin evliliklerinin somut olarak ba ladı ının ve bitti inin altını çizmek için bir araç olarak kullanmı tır.

### 2.3.6. Mekân

Üç perdeden olu an oyunun, bütün perdelerinde de aynı mekân kullanılır. Mekân, bir ailenin oturma odasıdır. Bu oda birinci perdede öyle tanıtılır: *“Bir oda. Kar ıda hole açılan kapı. Yanında tek, büyükçe bir pencere. He r iki yanda evin öteki odalarına mutfak açılan kapılar. Oda bomb o tur”* (Aksal, 1956: 7). Daha sonra ucuz e yalarla dö enen bu oda, ikinci perdede aradan yirmi iki-yirmi üç yıllık bir zaman süresi geçmesine ra men pek de i iklik göstermez. Sadece birkaç küçük e yanın yeri de i ir; aradan geçen zaman e yaya eski ve donuk bir hâl verir. Mekândaki bu de i mezli i kadın: *“Sonra gene yirmi iki yıl içinde bir tek çivi çakılmadan, bir fırça sürülmeden içinde ya adı ımız u ev”* (Aksal, 1956: 66) sözleriyle vurgular. Bu ev ortamında yalnızca ki ilerinin de i mesi, evin bir çivi çakılmadan, bir fırça bile sürülmeden hep aynı kalması, ki ilerinin edilgenli ini ve evlili in bir yinelemeden, alı kanlıktan, kısır döngüden olu tu unu gözler önüne serer. Çünkü; oyunun sonunda evi tutmaya gelen Genç Kız ve Genç Erkek de, bu evde eskiden oturan di er ki iler gibi davranırlar.

Oyunun üçüncü perdesinde Erkek ölüm dö e inindedir. Ailenin fertleri de karamsar ve üzüntülüdürler. Kahramanların ruh hallerine ko ut olarak mekân da karanlıktır. Dolayısıyla; “*anlatı ki isinin kendini ku atılmı , sıkı tırılmı buldu u her durumda, mekân darla ır. Böylesi hallerde yer, adeta karakterin ayakları altından kaçıyor gibidir*”(Korkmaz, 2007:406).

Mekânın oyunda tartı ma konusu oldu u da gö rülür. Erkek, bo zamanlarında sürekli sigara paketlerinin altına ev planları çizer. Onun için bu ev projeleri bir “umut”tur. Erkek: “*Bana, bu projeleri çizmek, her ak am gönüme göre bir eve çıkmak gibi geliyor*” (Aksal, 1956: 66) diyerek kendisi için ev projelerinin neyi ifade etti ini belirtir. Kadın ise , artık bu ev projelerinden bıkmı tır. Çünkü , yirmi iki yıla yakın bir süredir aynı evde oturmaktadırlar. Kadın, e inin bu durumunu “hastalık” olarak nitelendirir ve kızının ni anlısının evine geldi i ak am e iyle tartı ır. Kadın, yirmi iki yıldır bu evde ek idi ini söyler. Ayrıca, oyunun ba nda II. Adam, evi bir kozaya benzetir. Adam: “*Bir ev yaptırmak sonra da kozasının içinde ipe ini ören ipek böce i gibi, herkesten, her eyden uzak, tek ba ina*” (Aksal, 1956:14) ya amak ister. Öte yandan; **mekân, kahramanlara geçmi zamanlarını anımsamalarını sa layan bir araç olarak kullanılır**. Babanın ölümünden sonra, Kız’ıyla birlikte gitmeye karar veren Kadın, yanına e ini hatırlatacak e yalardan birkaç tane götürür. Kızıyla ya ayaca ı odayı, eski zamanlardaki gibi dö emek isterler. **Kahramanlar, adetâ mekânla özde le irler**. Kız’ın mekânla var oldu unu; hatıralarının, çocuklu unun, gençli inin hep bu mekânda yani odada saklı oldu unu u cümlelerde görebiliriz:

“*KIZ: ... Çocuklu umun bütün dü lerimi hep bu odada kurdum ben. Genç kızlı umun ilk umutlarını bu odada ya adım... Çocukluk hastalıklarında bu camlara ne ekiller çizdi imi, neler yazdı umı, biraz önce götürülen masada ne okul ödevleri yaptı umı, ba umın masaya dü üp de uyukladı umı, sonra bu odada ni anlandı umı, birlikte bu odada yemek yedi imizi unuttunuz mu?...*” (Aksal, 1956: 112).

Kız’ın yukarıdaki konu maları, **mekân ile insan** arasındaki münasebeti de gözler önüne serer. Çünkü; insan, ancak ya adı ı mekânla var olmaya çalı ır. Ev onlar için **geçmi** tir ve “*geçmi günlerin hazinelerini korur*” (Bachelard, 1996:33). Onların **ayrılmaz bir parçasıdır**. Böylece, “*mekân karakterin üzerinde geli ti i, büyüdü ü, eylemde bulundu u ve kendini gerçeikle tirdi i sorunsal nitelikli bir yer*”(Korkmaz, 2007: 414) olur.



### 2.3.7. Sahneleme Tekni i

Her yazar, eserini görerek yazmalı; eseri zihninde bir resim gibi canlandırmalıdır. Yoksa, eser sahnelenme özelli inden yoksun kalır. Turgut Özakman da, “*Oyun ve Senaryo Yazma Tekni i*” kitabında sahneleme tekni inden bahsederken bu konuya temas eder:

*“Genellikle sahne denilen oyun yeri, bir yanı izleyiciye açık, küçükçe bir alandır. Her ey, izleyicinin yalnız bir yönden görebildi i bu üç boyutlu alanda geçiyor. Oyuncular canlı, zaman gerçek, olanaklar belli. Bir karakteri üzerine benzin döküp yakamazsınız; zamanı hızlandırıp yava latamazsınız, sahneye uçak indiremez, sahneden 7 vagonlu bir tren geçiremezsiniz. Sonradan ünlü olmu ve ustala mı bir yazarımız, ilk oyunlarından birinde öyle bir açıklama yapmı : “Kedi zehirli Sütü çer ve Ölü? Ama tam zamanında sahneye girecek, sütü içecek, zehirlenmeyi oynayacak ve ölü taklidi yapacak bir kedi bulmak kolay olmadı ı için bu çarpıcı sahnenin gerçekle tirilemedi ini tahmin ediyorum” (Özakman, 2004: 245 – 246).*

Sabahattin Kudret Aksal’ın oyunlarından “*Bir Odada Üç Ayna*” oyununu bu anlamda de erlendirdi imizde, oyunun sahnelenmeye uygun oldu u görülür. Çünkü, eserin oynanamayacak tek bir sahnesi bile yoktur.

“*Bir Oda Üç Ayna*” oyunu üç perdeden, altı bölümden oluşur. Bu altı bölüm, her perde için e it olarak ayrılır. Yani, her perde iki bölümden meydana gelir. Yazar, eserinin başında, ııkların sadece perde aralarında verilmesini; bölüm aralarında perdenin kapanıp açılmasıyla yetinilmesi gerekti ini belirtir.

Yazarın eserini sahnelenmeye uygun bir ekilde yazdı ı, onun kahramanlarının nasıl hareket edeceklerini dahi gösterdi i a a ıdaki kısımda açıkça görülür:

*“II. ADAM: Evet (Orta kapıdan önde Tellal olmak üzere Erkek ve Kadın girerler. Erkek genç bir adamdır. Ancak otuzunda gösterir. Kadın da yirmi ikisinde bir genç kız. Onlar girince üç adam kendilerine göre bir kö eye çekilirler. Öyle ki , adeta sahneden silindikleri hiss olunur. Gelenlerle, pek ilgilenmezler. Öbürleri de onları görmez. Üç Adam için de Tellâl, Erkek, Kadın sahnede kimse yokmu gibi hareket edeceklerdir)” (Aksal, 1956: 14).*

Yukarıdaki alıntıda dikkati çeken di er bir özellik ise, yazarın oyunun asal kahramanları olan Kadın ve Erkek’in ya larını da belirtmesidir. Kadın ve Erkek’in di görünüşleri ve giyimleri hakkında çok fazla bir bilgi yoktur. Kadın’ın güzel oldu unu ve aradan geçen uzun zamandan sonra, Erkek’in çöktü ünü, Kadın’ın ise genç göründü ünü ifade eden di tanıtımların di nde kahramanların di görünüşleri di nde bilgi verilmez.

Kapalı biçim bir tiyatro olan “*Bir Odada Üç Ayna*” oyununda, tek bir mekân kullanılır, o da bir evin oturma odasıdır. Oturma odasındaki dekorlar, yazar tarafından ayrıntılı bir ekilde verilmez. Bu olan oda, hamallar tarafından yerleştirildiği sırada, okuyucu mekânı gözlerinin önünde canlandırır. Yazar, böylece oyununun dekorlarını, diğer oyunlarındaki gibi önceden vermeye gerek duymaz. Sade bir ekilde dönen bu oturma odasında, duvarlarda asılı olan tablolar ve saat, ortada duran masa ve onu çevreleyen sandalyeler, yerde bir halı, kapının karşısında büfe, yanlara konulmuş sehpa ve karlılıklı yerleştirilmiş koltuklar vardır. Bu ev yalar, oyunda ilevsel bir özelliğe sahiptirler. Yirmi üç yıl boyunca hep aynı kalan iskemleler, koltuklar, masa gibi ev yalar, Kız’ın evden ayrılmasına engel olurlar. Çünkü, onlar, babasının izlerini üstlerinde taşımakta; geçmiş zamanın o unutulmaz güzel anlarını saklamaktadırlar. Kız, bu düğüncelerini evden ayrılırken ağızındaki cümlelerle dile getirir:

“*KIZ: Oh, ne iyi! Bir dakika önceye kadar gidece imize inanamıyordum. İnanmak içimden gelmiyordu. İskemleler, koltuklar, masa bizi tutacaklar, bırakmayacaklar sanıyordum. Ama şimdi onlar yok. Onlar olmayınca...*” (Aksal, 1952: 116).

Ev yayı ve mekânı ilevsel bir ekilde sahneye taşıyan Aksal, oyunun dilini de tiyatro diline uygun bir ekilde yazar. Onun eserinde **uzun, kitabî cümlelere rastlanılmaz**. Diyalogların uzunluğu sürekli değildir, eserin monoton bir ekilde ilerlemesine engel olur. Bununla beraber yazar; süslü, püslü, ayrıntılı, dolambaçlı cümlelerden kaçınmaz; anlatmak istediğini açık bir ekilde verir:

“*II. ADAM: Ö renciler okullarında*

*I. ADAM: Sahipleri ellerinde*

*III. ADAM: Ev kadınları sebzeleri ayıklama başladı.*

*II. ADAM: Önce le yemeğine gelecek kocası için*

*I. ADAM: Okulundan dönecek çocuğu için*

*III. ADAM: Koltuğunda yün ören annesi için*

*II. ADAM: Gazeteler dağıtılmış olsa gerek*

*III. ADAM: Sokaklar süpürüldü de sulandı bile”* (Aksal, 1956: 9)

Yukarıdaki ifadeler, yazarın dilinin şiirseliğine ve akıcılığına da güzel birer örnektir. Böylece, dil sahnelenme tekniğine uygundur; yani akıcı, kıvrak, dinamik, özgül bir ekildedir.

### 2.3.8. Sembol Dünyası

Oyunun başlındaki “oda”, “üç ayna”, “perde” “saat” ve “bavul” e yaları, oyunda sembol olarak kullanılır. Oyun boyunca mekân bir odada yani evde geçer. Bu ev, aile bireylerinin çocuklu u, gençli i ve mutlulu udur. Hatıraların saklandı ı gizli bir hazine gibidir. Öte yandan, ev Erkek’in ya ama sebebini, umudunu da olu turur; çünkü Erkek’in sigara paketlerine hayal etti i evlerin projelerini çizme gibi bir hastalı ı da vardır. Erkek’e göre ev projelerini çizmek, her ak am ba ka bir eve çıkmak gibidir. Bu nedenle e iyle bile tartı ır. Kadın ise, bu durumdan oldukça rahatsızdır. Onun bu projelerini sevmez ve içinde kaldıkları bu evi de i tirmek öyle dursun, eve bir çivi bile çakılmamı , bir fırça bile vurılmamı tır. Kadın, bu evde ek iyip kalaca ını dü ünür. Bu ev, sadece Kadın ve Erkek’in ya adıkları, hatıralarının oldukları bir yer olarak gösterilmez oyunda. Birinci ve son perdede, sahnede görünen ölmü Adam’ların da evidir. Bu evde, hayatın ve evliliklerin hep aynı geçti i Adam’ların diyaloglarından anla ılır. Dolayısıyla “ev” veya “oda” hayatın döngüsellini vurgulayan bir sembol olarak kar ımıza çıkar:

*“II. ADAM: Her eyleri o kadar çocukça ki. ev hülyaları, kıskançlıkları, her eyleri... Bizim de aynı eyleri yapt ımızı hatırlıyorum da, bu ya amaya de mez bir dünyaymı diye dü ünüyorum”* (Aksal, 1956: 26).

Eserdeki “üç ayna” sembolü ise, oyunun başında ve sonunda ortaya çıkan, hiçbirinin mesle inin ve adının verilmedi i soyutlanmı olan üç Adam’ın hayatının bir ayna gibi bütün insanlara yansıtılması manasına gelir. “Üç ayna”, üç Adam’ın insanlara mal olmu evrensel hayatıdır. Zaten, Adam’ların isimlerinin olmayı ı ve toplumsal özelliklerinin verilmeyi i bundandır.

Bunun yanı sıra, oyunun başında ve sonunda adları geçen “perde” ve “saat” e yaları da birer sembol olarak kullanılır. Birinci perdede, Erkek evi yerle tirirken, önce perdeler takılır. Son perde de ise, tozlanmı olan perdeler çıkarılır. “Perde” sembolü, evi dışı çevreden soyutladı ı gibi, Erkek’in ölmesiyle geleneksel evlili in sona erdini de gösterir seyirciye. Bu geleneksel evlili in ba ladı ını ve bitti ini gösteren di er bir sembol de “saat”tir. “Saat” sembolü, ev kurulduktan sonra duvara asılır, böylece evlilik ba lamı olur:

*“KADIN: Saati kurmayacak mısın?”*

*ERKEK: Sahi, kuralım! (Merdivene çıkararak kurar. Saat bir kere çalar ve i lemeye ba lar. Kol saatine bakarak, “on elli” diye mır ıldanır. Saati ayar eder. Merdivenden iner. Yan yana sırtları salona dönük saatin i lemesine dalmı lardır. Bir sessizlik).*

*KADIN: ne güzel i liyor.*

*ERKEK: Evet. Ne güzel!” (Aksal, 1956: 47).*

Saatin kurulmasıyla ba layan evlilik, bo altılan evden en son ta inan saatin götürülmesiyle sona erer. Dolayısıyla “saat” sembolü, herkesçe aynı ekilde ya anan evlili in ba layı mı ve biti ini somut olarak gözler önüne serer. Ayrıca ; oyunda Kız’ın evden ayrılı ı sırasında götürece i “bavul”un bir türlü kapanmaması, anne ve babanın kızlarının evden ayrılmalarını istemediklerini gösteren önemli bir ba ka semboldür.

## **2.4. TERS NE DÖNEN EMS YE**

### **2.4.1. Eserin Tertibi**

“*Tersine Dönen emsiye*” ilk olarak Oda Tiyatrosu’nda 1958 yılında Mücap Ofluo lu tarafından Aralık ayında sahneye konulmu tur. Rıfki’yı Seden Kızıltunç, aziment’i Ali Sertta , Ay e’yi Suna Ofluo lu; Sevda’yı Çolpan İhan, Cem’i Mücap Ofluo lu, Süheyla’yı Altan Karında oynadı tır.

Eseri ilk olarak Varlık Yayınları 1958 yılında; 1998 yılında ise “*Toplu Oyunlar*” adıyla Yapı Kredi Yayınları kitap olarak bas mı tır.

Üç perde ekinde düzenlenen oyunun birinci perdesi 31 sayfadan, ikinci perdesi 28 sayfadan, üçüncü perdesi ise, 27 sayfadan olu ur. Perde sayfalarının birbirine yakın olması, eserin daha kolay okunmasını sa lar.

İk iki perdede kullanılan mekân aynıdır. Yani, Rıfki Bey’in yazlık evinin oturma odasıdır. Üçüncü perdedeki mekân ise, Süheyla’nın altıncı katta oturdu u eski, da ınık, köhne odasıdır.

Oyun, dört bayan ve iki erkekten toplam altı ki iden olu an bir ahus kadrosuna sahiptir.

### **2.4.2. Özet**

Ell, elli be ya larında kısa boylu, tıknaz, kırmızı yüzlü, çabuk öfkelenmeyi huy edinmi biri olan Rıfki, kendisinden birkaç ya küçük, bir sa duyu örne i olan ve imdiye kadar hiç evlenmemi olan kız karde i aziment ve ba ına buyruk, ımarık kızı Sevda ile birlikte bir yazlık evde otururlar. Evin bir de her eyi hemen kavrayamay an bön hizmetçisi Ay e vardır. Olay, Sevda’nın bir ak am vakti otobüs dura ında tanı tı ı ve rüzgarda tersine dönen emsiyesini düzeltmesine yardım eden Cem’i eve getirmesiyle ba lar. Sevda, babası ile halasının a ır ı tepki vermelerini önlemek için onları övmeye ba lar. Onların ne kadar iyi

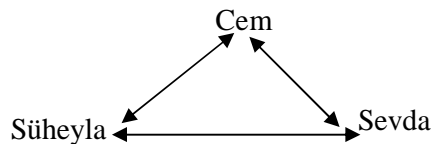
ve misafirperver olduklarını söyler. Rıfki ve aziment Cem'in eve gelmesinden her ne kadar rahatsız olsalar da yapmacık davranmak zorunda kalırlar. Cem'in evden gitmesinden sonra Sevda, birkaç saat önce tanıdığı Cem'le evleneceğini söyler.

İkinci perde, birinci perdenin üzerinden bir haftalık bir zaman süresinin geçtiğini belirterek başlar. Sabahın on birinde eve hiç tanımadıkları biri gelir. Gelen kişi Cem'in on iki yıllık eşi Süheyla'dır. Süheyla, Rıfki ve aziment'e kocasını Sevda'nın elinden almaya geldiğinden ve eisinin hep böyle çapkınlıklar yaptığından, ne istediğini bilmeyen hayalci sözde bir air olduğundan bahseder. Rıfki ve aziment, topluma rezil olduklarını duyurerek telaşlanırlar. Sevda ise, Cem'in evli olduğunu bildiği için, Süheyla'dan daha diğeri çıkararak Cem'i ona bırakmayacağını ve onu çok sevdiğini ifade eder. Sevda ile Süheyla, kavga etmeye başlarlar. Süheyla, baygınlık geçirir ve bu sırada Cem, dışarıdan gelerek eisinin yanında Sevda'yı öper. Ayılan Süheyla, bunu görür ve tekrar bayılır.

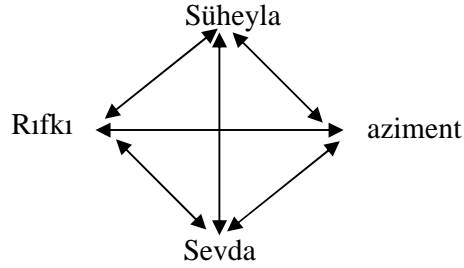
Son perde, Cem ile Süheyla'nın oturma odasında geçer. Vakit, gece yarısıdır. Cem ile Süheyla'nın boşanma davaları ertesi gün sonuçlanacaktır. Cem, o gece sarho bir şekilde Süheyla'nın yanına gelir. Cem, Süheyla'yı sevdiğini söyler ve ya adıkları ilk günlerden bahsederek Süheyla'yı yumuşatır ve Süheyla da, onu evden kovmaktan vazgeçer. Bu sırada, Cem'i almak için Sevda, Rıfki ve aziment, Süheyla'nın evine gelirler. Cem evinden ayrılmak istemediği için, sarho taklidi yapar ve evinde kalır. Süheyla da eisini tekrar kabul eder.

### 2.4.3. Olay Örgüsü

"Tersine Dönen emsiye"nin olay örgüsü, Cem'in merkezde olduğu bir a k üçgeninin çatı malara yol açması üzerine kuruludur. Süheyla, Cem'in on iki yıllık eştir ve Cem'in her türlü çapkınlıklarına imdiye kadar göz yummuştur. Ancak, Sevda'yı anlanmasına ve eisinin ciddiye gitmesine müsaade etmez. Kocasını, Sevda'ya bırakmak istemez. Öte yandan; Sevda ise Cem'e âiktir. Onun Süheylâ ile evli olmasını bilmesine rağmen, ondan ayrılmaz. Süheylâ da, Cem için mücadele eder. Dolayısıyla; **üçlü bir a k üçgeni, olay örgüsünün temelini oluşturur**. Bunu, aşağıda bir ekil üzerinde gösterecek olursak:



Olay örgüsündeki Süheyla ve Sevda'nın çatı maları oyunun **asıl çatı masıdır**. Aynı zamanda, Rıfki ile aziment'in sürekli kavgaları ve onların Sevda ve Süheyla'yla da çekimeleri, oyunun **yan çatı malarını** meydana getirir. Aşağıdaki şekilde, olay örgüsündeki karakterlerin birbirleriyle olan çatı maları gösterilir:



Yukarıdaki şekilde, birbirlerinin karılarına do rudan bir ok ile gelen karakterler, oyunda en çok çatı mayı yaayan karakterlerdir. Bundan dolayı, Süheyla Sevda ile, Rıfki da aziment ile en çok çatı mayı yaar. Yan şekilde uzanan oklar ise, oyundaki arada sırada yaayan yan çatı maları gösterir. Kısacası, oyun çatı malar üzerine kurulmu tur.

Oyunda tespit etti imiz aşağıdaki metin halkaları, oyunun **çekirdek** ihtiva eden **metin halkalarıdır**:

1. Rıfki ve aziment'in Sevda'nın eve gecikmesi üzerine tela lanmaları ,
2. Sevda'nın Cem adındaki üç saat önce bir durakta emsiye vasıtasıyla tanı tı ı gençle eve gelmesi ,
3. Sevda'nın Cem'le evlenme kararını ailesine söylemesi,
4. Süheyla'nın Rıfki Bey'in evine gelerek , Cem'in e i oldu unu söylemesi,
5. Süheyla ile Sevda'nın tartışmaları sonucu Süheyla'nın bayılması ,
6. Ayılan Süheyla'nın Cem ile Sevda'yı öpüürken görmesi ve tekrar bayılması,
7. Cem'in bo anaca ı ak amın gecesinde , Süheyla'nın evine sarho bir şekilde gelmesi,
8. Sevda'nın babası ve halası ile birlikte gece yarısı Süheyla'nın evine gelerek Cem'i götürmek istemesi,
9. Cem'in sızma numarası yaparak Süheyla'nın evinde kalması ve Süheyla ile barıması.

Olay örgüsünün **serim** kısmını Rıfki ve aziment'in Sevda'nın eve gecikmesi üzerine yaptıkları konu malar olu turur. Bu konu malardan Sevda'nın evi terk eden annesi hakkında da bilgi ediniriz. Rıfki'nın tela lanması, daha çok eski e indendir. Sevda'nın da eski e i gibi eve bir daha gelmemesinden korkar. Sevda'nın üç saat önce bir otobüs dura nda “*tersine dönen emsiye*” vasıtasıyla tanı tı ı Cem'i eve getirmesi, çemberin açılmasını, olay örgüsündeki hareketi (geli meyi) ba latan, **kararlılık halini bozan ate leyici bir sebeptir**. Zaten, gece vakti eve bir erke in gelmesi Rıfki ile aziment'i rahatsız etmi tir. Bir de Sevda'nın Cem ile evlenece ini söylemesi, olay örgüsündeki **çatı mayı** daha çok yo unla tırır.

İkinci perde, Süheyla'nın Rıfki Bey'in evine gelerek, Cem'in e i oldu unu söylemesi ile ba lar. Önce Rıfki Bey ile Süheyla, sonra da Süheyla ile Sevda çatı ma ya ar. Rıfki ile Süheyla'nın çatı ması, olay örgüsünün bir **yan çatı masıdır**. Öte yandan; her ikisinin de azim ve kararlılıkla Cem'den ayrılmak istememeleri, olay örgüsündeki **sürdürücü özelli i** gözler önüne serer. E er; Sevda, Cem'in evli oldu unu ö rendi i zaman Cem'den vazgeçseydi, olaylar da ha çok büyümeyecek ikinci perde de bitecekti. Bu konuya örnek olarak: Shakespeare'ın Romeo ve Juliet'ini örnek verebiliriz. Onlar e er aileler arasındaki dü manlı ı ö rendikten sonra, a klarından vazgeçselerdi ; oyun, onların dramatik ölümüyle sonuçlanmaz ve dolayısıyla , böyle klasik bir oyun ortaya çıkmazdı .

İkinci perdenin sonunda a k üçgeninin galibi Sevda olur. Cem, bayılan e inin yanında Sevda'yı öperek, Süheyla'nın bo anma davası açmasına sebep olur.

Üçüncü perdede de, olay örgüsünü tekrar çıkmaza sürükleyen yine Cem olur. Cem, e iyle bo anaca ı ak a mın gecesi sarho bir ekilde Süheyla'nın evine gelir. Cem'in Sevda'nın evine gitmemesi, Sevda'yı harekete geçirir. Gece yarısı babası ve halasıyla birlikte Cem'i, Süheyla'nın evinden almak için Süheyla'nın evine gider. Buradaki Süheyla ile Sevda'nın çatı maları, olay örgüsündeki çatı manın en yo un oldu u kısımdır. Onun için, bu çatı ma olay örgüsünün bunalımını olu turur:“*Bunalım ayrı bir ö e de il, çatı manın ileri bir a amasıdır*” (Özakman, 2004: 191).

Olay örgüsü boyunca bazen de Sevda'nın üstün gelme si oyundaki genel **dengeyi**, do allı ı sa lar. Böylece oyun, gerçekçi ve inandırıcı olur. lgi ve merakı da ayakta tutar.Çünkü; “*Dramaturgide, güçler arasındaki bu denge de i ikli ine 'tahteravalli kuralı' denir.*” (Özakman, 2004: 191).

Oyunun ikinci perdesinde galip gelen Sevda, oyunun sonunda ma lup olur, Süheyla ile Cem barı ırlar. Süheyla'nın oyunun sonunda Cem'e söyledi i: “*Rüzgarlı*

*havalarda bir emsiyenin tersine döndü ünü görürsen bir daha bakmadan geç olmaz mı”* sözleri oyunun birinci perdesinde açılan çemberin kapandığını vurgular.

#### **2.4.4. ahıs Kadrosu**

##### **2.4.4.1.Cem**

Cem, olay örgüsündeki çatı mayıba latan, a k üçgeninin **merkezî ki isi** olan, eski düzenin sarsılmasına, de erlerin bir anda yıkılmasına sebep olan **ba kahramandır**. Cem, en çok otuzunda görünür. Üstünde ıslak bir ya murlu u vardır. Çekingen bir yapısı olmasına rağmen, rahat görünmeye çalışır, gerçek dıı davranımlarıyla öbürlerinden hemen ayrılan, yabancı bir ki izlenimini veren, sözde bir airdir. Süheyla’ya göre ; o, insanların en kötüsü, en zararlısı, en soysuzudur. Hayalcinin biridir. Huzursuz ve sinirlidir. Bazen eve gece yaruları sarho bir ekilde gelen, kadın ve kız pe inde olan bir serseridir. Çok da tembeldir. Ak amları da horlamakta ve ayakları da kokmaktadır. Kendi pijamasını ve çoraplarını bile giymeye ü enen biridir. Cem, duygusal ve romantiktir. Bir kadını â ik edebilecek güzel sözler söylemede ustadır. Kendisini bir air, bir sanatçı olarak gördü ü için herhangi bir i te çalışmaz. Hep, bir gün yazdı ı iirlerinin herkes t arafından bilinece i ünlü bir air olma hayalini kurar. Adının kitaplarda geçmesini ister. Böylece ölümsüzlü e kavu acaktır.

Cem, eserin son perdesinde Süheyla ile olan konuşmasında kendisini seyirciye öyle tanıtır:

*“CEM: - ... Süheyla, ben hiçbir zaman ne istedi ini bilmedim, de il mi? Hiçbir zaman istedi ini bilen bir adamın rahatlı ını duymadım...*

(...)

*CEM: - Her zaman için gerçekten kaçtım. Bir hayal kovaladım boyunca... Her zaman bir i e yaramamanın acısını duydum. Beni bitiren de bu ya i te. Bir i e yaramamanın, bir ey yapamamanın acısını duymak.*

(...)

*CEM: - çiyorsam, bunun kendi kendimden kurtulmak için oldu unu... ”* (Aksal, 1958: 67).

Cem’in kendisini açtı ı bu cümlelerde, onun ne istedi ini bilmeyen , gerçeklerden kaçan, bir hayal âleminde ya ayan, bir i e yaramayan, bir i yapmayan, sürekli içen biri oldu u görülür.



#### 2.4.4.2. Sevda

Sevda, oyunda **yardımcı kahraman**dır. Rıfkı'nın kızı, Cem'in â ı ıdır. Yirmi ya larında, giyimi oldukça göz alıcı ve spor olan Sevda, ımarık bir genç kızdır. Davranı larında çok rahattır. Babasını ve halasını birkaç güzel sözcükle kandırabilen, her istedi ini yaptırmasını bilen kendinden emin olan, duygusal biridir. Dı arıda yemek yemeyi, sinemaya gitmeyi, dans etmeyi ve gezmeyi çok sever.

Sevda, adından da anla ılaca ı gibi oyunda “sevda'ya tutulmu biri olarak kar ımıza çıkar. Geleneksel evlili i, görücü usulünü ele tirerek, yeni düzenin temsilcisi rolünü de üstlenir. Fakat; bu yeni düzen, Sevda'ya mutluluk getirmez. Çünkü ; üç saat önce tanı tı ı ve evlenmek istedi i Cem, evlidir.

#### 2.4.4.3. Süheylâ

Cem'in on iki yıllık e idir. Oyunun ikinci perdesinde sahneye gelerek, olay örgüsünün akı mını de i tiren, oyuna merak unsuru katan, Cem'i bize daha iyi tanıtan, Sevda ile çatı ma ya ayan **yardımcı bir kahraman**dır. 35 ya larında ne güzel ne de çirkin sayılabilecek bir bayandır. Yüzünden, ellerinden, davranı larından hayatta çok acı çekti i anla ılır. En iy,i en temiz elbiseleri giymesine ra men, giyimi ortanın üstündedir. Yıllarca kocasının çapkınlıklarıyla mücadele eden geleneksel bir kadın tipidir. Kocasının her türlü çapkınlıklarına ra men, onu sever ve kocasının duygularını sömürsü kar ısında hemen yelkenleri suya indirir. Cem ile barı ır.

#### 2.4.4.4. Rıfkı

Olay örgüsüne kız karde i aziment'le birlikte **komikli i sa layan, geleneksel düzeni simgeleyen**, di er kahramanlarla çatı ma ya ayan Rıfkı, elli – elli be ya larında, kısa boylu, tıknaz vücutlu, kırmızı yüzlü, çabuk öfkelenmeyi huy edinmi bir **yardımcı kahraman**dır. Ama öfkesi de, heyecanı da ço u kere uzun sürmez, “ *i ne batırılmı bir balon gibi sönuverir hemen*” (Aksal, 1958: 5) Sevda'nın babasıdır ve kızını çok sever. Kızının da, eski e i gibi evi terk edece ini dü ünerek korkar. Onu disiplin altına almak için sert görünmeye çalı sa da bunu yapamaz, hemen yumu ar. Oyunda s ürekli kız karde i aziment ile kavga eder.

#### 2.4.4.5. aziment

Rıfkı'nın kız karde i olan aziment, Rıfkı'dan birkaç ya küçüktür ve imdiye kadar hiç evlenmemi tir. Yazarın deyi iyle: “*Bir sa duyunun örne i oldu u kanısındadır,*

ama bu ya a gelip de evlenemeyen kadınların ço unda oldu u gibi üzerinden bilgiçlik akar” (Aksal, 1958: 5).Her eyin en iyisini en do rusunu bildi ini dü ünür. Sevda'nın â ık bir aptal gibi davranmasını küçümser. Onun bütün davranı larını kendisiyle kar ıla tırır. Ancak, bunları sadece Rıfki'ya söyler. Sevda'ya hiç söylemez. O, imdiye kadar hiçbir erke e â ık olup küçük dü memi tir. Baba sının sert bakı larından korkarak, hayatına gölge dü ürmeden hayatını tertemiz ya amı tır. Ona göre Sevda'nın bu fevri davranı ları, Rıfki'nın babası gibi sert olmamasından kaynaklanır. Hep namusu için ya amı tır. Onun kendisi ve çocuklu unu anlattı ı u cümleler, onu gere ince bize tanıtır:

“ *AZ MENT : Onun iyili i için, gelece inin daha iyi olması için sert olmalısın. Babamız zaman zaman beni kırmı saydı, ben bugünkü ben olur muydum? Kim bilir, rahmetli ka larını çatmayı bilmeyen bir baba olsaydı belki ben de bir sokak sürtü ü olup çıkacaktım. Erkeklere kar ı so uk durmasını, onların iyi olmayan isteklerini kırırvermesini bilmeyecektim. Niye saklama lı, benim de çocukluk, gençlik günlerimde eytanın kula ına bir eyler fısıldamak istedi i anlar olurdu. Ama bütün isteklerimi yendim. Hem öylesine yendim ki bugün birini bile hatırlamıyorum. imdi geriye do ru baktı ım zaman tertemiz, gölge dü memi bir ö mür görüyorum da övünüyorum. Ben tertemiz, gölgesiz diyorum. steyenler bombo desin ” (Aksal,1958: 11).*

Bu sözlerden aziment'in , âdeta bir rahip hayatı ya adı ı görülür.

#### **2.4.4.6. Ay e**

Evin hizmetçisi Ay e, olay örgüsünde çok fazla bir i levi olmayan **fon bir karakterdir**.Yirmi ya larında, oldukça saf biridir. Saflı ı aptallık derecesindedir. Söyleneni hemen kavramaz, evde temizlik yapaca ı yerde moda dergilerini karı tırır.

#### **2.4.5. Zaman**

Birinci perdedeki zaman, bir güz ak amının dokuzunda ba lar ve yakla ık olarak bir kaç saat sürer. Birinci perdede, duvarda asılı duran saat, sürekli zamanın geçti ini kahramanlara hatırlatır. Sevda'nın arkada ı Cem, sürekli saatine bakar ve geç kaldı mını söyleyerek gitmek ister. Oyun, Sevda'nın eve geç gelmesinden do layı Rıfki ile aziment'in konu maları ve ikayetleriyle ba lar. Sevda'nın eve geç gelmesi, Rıfki'nın evi terk eden eski e inin sürekli hatırlanmasına yol açar. Böylece, zamanda **geriye dönü ler** de ya anır.

Ayrıca; aziment'in kendisinin gençlik yıllarını Sevda'yla karıştırdığı ve Sevda'nın Cem'le nasıl tanıştığını anlattığı yerlerde geriye dönüşler yapılır:

*“ AZ MENT – Ah zaman de i ti, diyorum da kimseyi inandıramıyorum. Benim Sevda'nın bu yaptığı için binde birine cesaret edemeyeceğimi düşünüyorum da rahmetli babamızın bir kaç çatı gözümün önüne geliyor, tır tır titriyorum. Zamanla beraber erkeklerde babalar da de i ti.*

(...)

*SEVDA - ... Sinemadan çıkmıştım. Vapura gelmek için otobüs bekliyordum. Müthiş bir rüzgar vardı. Ya mur da çiseliyordu biraz. em siyem tersine dönmüştü. Yardım etti. Düzelttik. Böylece tanışmış olduk”* (Aksal, 1958: 26, 28).

İkinci perdede zaman, sabahın on birinde başlar ve yaklaşık olarak birkaç saat sürer. Ancak, birinci perde ile ikinci perde arasında bir haftalık gibi bir zaman süresi geçmiştir. Yani, ikinci perdede bir **zaman atlama**sı söz konusudur; ancak bu bir haftalık zaman süresince neler yapıldığı belirtilmez.

Oyunun son perdesinde ise, zaman gece yarısıdır ve oda karanlıktır. Olay örgüsündeki **vak'a zamanı**, yine yaklaşık olarak birkaç saattir. İkinci perde ile üçüncü perde arasında ne kadar süreli bir zaman farkı olduğu tam olarak verilmeyebilir. Ancak, kahramanların konuşmalarından birkaç günlük bir zaman diliminin aradan geçtiği anlaşılır. Bu süre içinde Cem'in, Sevda'nın evinde kaldığını Süheyla'nın sözlerinden öğreniriz. Ayrıca; diğer perdelerde olduğu gibi, bu perdede de, Cem ve Süheyla eski günlerini yâd ederek geçmişe doğru bir yolculuk yaparlar. Dolayısıyla ; **olay örgüsündeki vak'a zamanı doğaldan çıkar ve kahramanların daha iyi tanıtılmasını sağlar.**

#### 2.4.6. Mekân

Birinci ve ikinci perdede mekân, Rıfki Bey'in yazlıktaki evinin oturma odasıdır. Odanın karşısında bahçeye açılan kapı, iki yanında pencereler, sağında ve solunda öbür odalara açılan diğer kapılar, birkaç gerekli eşya ve duvarda bir saat vardır. Bu perdedeki mekân oldukça sadedir ve gerçekçi bir yapıdadır. Mekânın göze çarpan bir eşyası da duvardaki saattir. Bu saat, sürekli sekiz dakika geri kalır ve birinci perde boyunca kahramanlar tarafından oyunun izlenimine dâhil edilir. Oyunun birinci perdesi, Sevda'nın eve geç gelme telaşında başlar ve Cem'in sürekli “geç kaldım” diyerek evden ayrılması ile sona erer.

Birinci ve ikinci perdede kullanılan mekânın bir özelliği ise, ehirde uzak küçük bir kır evi olmasıdır. Sevda, kır evlerini sevmeyi, Cem, bu yerlerin özellikle göçler döndükten sonra çok güzel olduğunu söyler. Rıfki'ye göre ise, güzel aylarında kır evleri biraz kasvetli olmasına rağmen, insanın yalnız kalmasına ve kendi kendine düşünmeye dalmasına imkân sağlamaktadır:

*“CEM: ...Bu küçük kır evlerini o kadar severim ki.*

*SEVDA: ...Kır evleri mi dedin? Senin olsun!*

*RIFKI: ...Öyle deme Sevda. Hiç de ilse yazın, gerçekten güzel olur. Ama bu aylarda ne de olsa biraz kasvetli tabii.*

*AZ MENT – Hele göçler döndükten sonra*

*CEM – Bana öyle geliyor ki asıl bu aylarda, göçler döndükten sonra güzel.*

*RIFKI – Görüyorum ki yalnızlığı seviyorsunuz. Ben de gençliğimde yalnızlığı severdim. Okulda kaç kere arkadaşlarımdan ayrılarak, bir köşeye kendi kendime düşünmeye daldığımı hatırlarım” (Aksal, 1958: 16).*

Dikkat edilirse, çevrenin önemli bir parçası olarak oyunlarda yer alan mekân, içinde yaayan bireyleri etkileyen, koşturulan ya da bireylerin karakter özelliklerini ve bireyler arasındaki ilişkileri aydınlatan bir özelliktedir.

Üçüncü perdede kullanılan mekân ise, bir apartmanın altıncı katındaki Süheyla ile Cem'in odalarıdır; fakat bu mekân diğerlerine göre, daha da kırılgan, eski ve kirlidir. Odanın içi ise, karanlıktır. Odanın bu hali, Cem'in ruh halini ortaya koyduğunu için, “mekân, topografik bir yer olmaktan çıkarak etkin, nite likli olgusal bir deneyim alanıdır” (Korkmaz, 2007: 414).

Akşamünün merkezindeki kışınin yani Cem'in de da kırılgan, derbeder bir hayatın amacı evin yapısıyla benzerlik gösterir: “Duvarlar bir hayli kirlidir, e ya eskidir. Her eyde bir derbederlik, bir da kırılganlık göze çarpar. Gece yarısı. Oda karanlıktır” (Aksal, 1958: 60). Bu yüzden, “ev insan ruhunun çözümleme aracı” (Bachelard, 1996:28)dir. Rıfki, azimant ve Sevda tarafından sürekli evin kötü yanları vurgulansa da, Cem artık bu mekândan ayrılmak istemez. Oyunun sonunda Cem'i karar vermesi için mutfakta koyduklarında; Cem, uyuma numarası yaparak, Sevda'yla birlikte gitmekten kurtulur ve eski düzeninde Süheyla'yla birlikte bu kendisi gibi eskimiş, da kırılgan, kirlili ve derbeder yerde kalır. Bu durum evlerin “ruhumuzun oturma yeri” (Bachelard, 1996:28) olduğunu gözler önüne serer.

### 2.4.7. Sahneleme Tekni i

Oyunun kahramanlarından aziment ile Rıfkı'nın kavgaları ve yanlış anlamaları, bize Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki Karagöz ile Hacivat'ı hatırlatır. Konu malardaki yanlış anlamalar ve yanlış mazlıklar, oyuna bir canlılık ve hareket kattı ı gibi, oyunun komik olmasını da sağlar. Oyundaki diyaloglar, kısa cümlelerden oluşur. Akıcı bir konuşma dili, oyuna hâkimdir. Yazar, hem oyunun başında mekânın ve dekorun nasıl olacağını; hem de konuşmaların arasına ya da başına parantezler açarak oyuncuların jest ve mimiklerini nasıl yapacaklarını yönetmene bildirerek eserin sahnelenmesini kolaylaştırır:

*“CEM – ( lerler. Gece lambasını yakar. Odada hafif bir aydınlık) Süheyla! Süheyla! Benim! Benim canım, ben:*

*SÜHEYLA – (Cem'e korkuyla büyüme gözlerle bakar) Nasıl? Nasıl? Sen misin?*

*CEM – (Çakırkeyif, yalpalar) Benim ya. Korkma.*

*SÜHEYLA – (Korkuyla) Ne arıyorsun burada” (Aksal, 1958: 60).*

Bu konuşmalardan yanlış anlaşılacağı üzere, yazar eserini sahnelemek için yazmıştır. Oyuncuların nasıl hareket edeceklerini, hangi duyguyu ya ayacaklarını ayrıntısıyla vermiştir.

Oyunda iki mekân kullanılmıştır. Birinci perdedeki mekân, Rıfkı Bey'in yazlıktaki oturma odasıdır. Pek fazla bir özelliği yoktur. Evin içinde diğer odalara açılan kapılar, pencereler vardır. Eşyaların ne olduğu bile belirtilmemiştir. Sadece gerekli eşya denilmiştir. Bir de duvarda asılı olan saatten bahsedilmiştir. İkinci perdede zaten, mekân ve dekor de işlenmiştir. Üçüncü perdede ise, mekân Cem'in ve Süheyla'nın altıncı kattaki odalarıdır. Odanın hemen sağ tarafında yarı mutfak yarı yemek odası olarak kullanılan başka bir odaya açılan kapı vardır. Sol tarafta ise, dışarıya açılan giriş kapısı ve orta yerde sokağa bakan bir pencere bulunur. Odanın sağ tarafına doğru gidildikçe iki kişilik bir karyola, başucunda bir kitaplık ve bunun üzerinde duran bir gece lambası dikkati çeker. Köşede küçük bir dolap duvarda iki yaşlı boya resim, üstünde radyo bulunan küçük bir masa ve iki koltuk vardır. Üçüncü perdedeki bu mekân ve dekorlar, görüldüğü gibi yazar tarafından detaylı bir şekilde verilmiştir. Birinci perdeye göre, daha fazla eşya sayılmıştır. Yazarın ifade ettiği bu mekân tasvirleri, gösterme / sahneleme tekniğine uygun bir şekilde verilmiştir.

Oyunda müzik unsuruna yer verilmemiştir; oyuncuların makyajından bahsedilmemiştir. Sadece birkaç oyuncunun giyiminin nasıl olacağını belirtilmiştir. Sevdâ'nın spor amaçlı giyindiğinden; Süheyla'nın ise, ılık giyinmek için çok uzağa masına

ra men bunu beceremedi inden bahsedilir. Yazarın 1960 sonrası oyunlarındaki çok fazla makyaja ve palyaçoyu andıran giyim tarzına bu oyunda rastlanmaz. Zaten ; “*Tersine Dönen emsiye*”yi yazar, 1953 yılında çok gerçekçi bir ekilde soy utlamaya ba vurmadan yazmı tır.

#### 2.4.8. Sembol Dünyası

“*Tersine Dönen emsiye*”de “ emsiye”, “ arki”, “saat” ve üçüncü perdedeki “mekân” sembol olarak kullanılır. Oyunun adından da anlaşılabılır ki, “*tersine dönen emsiye*” oyunda önemli bir yere sahiptir. “ emsiye”, olay örgüsündeki çemberi açan yani oyunu başlatan güçtür; çünkü olaylar, Sevda’nın bir otobüs durağında rüzgarın etkisiyle ters dönen emsiesini düzeltmesine yardım eden Cem ile tanışmasıyla başlar. İmdiye kadar dışarıya kapalı bir kır evinde huzurlu yaşayan baba ve halanın düzeni bozulur. Bununla beraber “ emsiye”, olay örgüsünde çemberin kapanmasını sağlar. Bu başlamada oyun, Süheyla’nın Cem’e söylediği sözlerle biter:

“*Rüzgarlı havalarda bir emsiyenin tersine döndüünü görürsen, bir daha bakmadan geç*” (Aksal, 1958: 86).

Oyunda Cem, Sevda’ya, imdiye kadar kimsenin söylemediği, ilk defa onların söyleyecekleri, yıllar sonra da herkesin dilinde olacak “ arki”dan bahsederek, onu kendisine âşk ettirir; çünkü Sevda, Cem ile evlendiği takdirde kitaplarda, Cem’in sevdiği kız olarak, herkes Sevda’yı görecektir. Sevda da Cem gibi, ölümsüz olmak ister. Bahsedilen arkının hangi arki olduğu bilinmez ve bu “ arki” sembolü onları birleştirecek; ölümsüzlüğe ulaştıracaktır:

“*CEM – Ben dünyaya arki söylemek için geldim.*

*SEVDA – Bir arki söylemek mi? O da ne demek?*

*CEM – Bilmem ki nasıl anlatsam? Mesela, imdiye kadar kimsenin söylemediği, ilk bizim söyleyeceğimiz, yıllarca sonra da, herkesin dilinde olacak bir arkıyı düşün!*

*SEVDA – Bizlerin artık, çoktan birer ölü oldu umuz günlerde, bir zamanlar senin ya adını bilinecek. Bunu mu söylemek istiyorsun?*

*CEM – Evet. Böyle olacakına güvenim var.*

*SEVDA – Cem o vakit senin için kitaplar yazılırsa, belki benim de adım geçecek”*  
(Aksal, 1958: 24)

Eserin ilk perdesinde kullanılan duvarda asılı olan ve sürekli sekiz dakika geri olan “saat” sembolü ise, ikinci perdenin sonuna kadar kahramanlar tarafından söz konusu

edilir. Sevda'nın eve geç gelmesi, evdekileri rahatsız eder ve telaşlandırır. aziment, Rıfkı'ya eski e inin de böyle sürekli eve geç geldi ini ve bir gece hiç gelmedi ini hatırlatır. Sevda'nın eve gece vakti getirdi i erkek arkada ı Cem ise, sürekli saate bakar ve geç kaldı mı, gitmek zorunda oldu unu söyler. Dolayısıyla, buradaki “saat” sembolü kahramanlarını huzursuz etti i gibi, onların geçmi ya antılarını anımsamalarını sa layarak, ça rı m sistemini harekete geçirir.

Oyunun üçüncü perdesinde kullanılan “*mekânın duvarlarının kirlili i*”, “*e yanın eski, derbeder ve da mıklı ı*”, Cem'in ya antısı ve ruh haliyle benzerlik gösterir. Cem de tıpkı bu ev gibi derbederdir. Sürekli sarho olarak eve gelir, ne istedi ini bilmeyen, hiçbir i yapmayan sözde bir airdir. Dolayısıyla, üçüncü perdedeki “mekân” sembolü, Cem'in ruh halini ve karakterini ortaya koymada bir araç olarak kullanılmı tır.

## **2.5. KAHVEDE ENLİK VAR**

### **2.5.1. Eserin Tertibi**

“*Kahvede enlik Var*” oyunu, ilk kez Devlet Tiyatrosu'nda 1965'te Melek Ökte'nin sahne düzeniyle oynanmı tır. Daha sonra sırasıyla 1965 – 1966, 1968 – 1969, 1973 – 1974, 1980 – 1981, 1981 – 1982 yıllarında sahnelenmi tir. Ayrıca; eser, Yugoslavya'ya turneye götürülmü (16 Eylül 1968 – 1969). 1968'de de radyo oyunu olarak düzenlenmi tir.

Oyun, 1974 yılında Varlık Yayınları; daha sonra Aksal'ın tüm oyunları 1998 yılında Yapı Kredi Yayınları tarafından toplu olarak basılır.

Eser, iki perdeden ve iki bölümden oluşur. Bölümlerin ayrılmı ı perdelere göre yapılmı tır. 104 sayfadan oluşu an eserin birinci perdesi 43 sayfadan, ikinci perdesi ise 61 sayfadan oluşu mu tur.

“*Kahvede enlik Var*” oyunu, 1965 – 1966 yıllarında Ankara Sanat Severler Derne i tarafından sezonun “en başarılı oyun ödülünü” alır. 1980 – 1981 yıllarında ise, tiyatro sezonun da “en iyi yazar” dalında “Avni Dilligil Tiyatro Ödülü”nü almaya hak kazanır.

### **2.5.2. Özet**

Oyun, evlenmek amacıyla bir yaz günü kır kahvesinde buluşan ve evlili i bir çıkarılı kisi gören Kadın ve Erkek'in diyaloglarına dayanır. Olay, bu iki insanı

yönlendiren Garson ile farklı bir boyut kazanır. Garson burada: “ *iirin, komedyanın ve sa duyunun sesi*” (Uyguner, 1993: 50)’dir.

Olayın geçti i mekân olan kır kahvesi denize yakın, yüksek bir tepeye kurulmu tur. Yolu ise hayli bozuktur. Erkek’in bu yolları bozuk kahveye u la mak için terlemesi, evlili in de çok zor ko ullarda gerçekleş e ini seyirciye ve okuyucuya hissettirir. Kadın biraz gecikmi tir. Erkek, Kadın’ı beklerken Garson’la konu maya ba lar. Garson’dan kendisini Kadın’a kar ı övmesini ister. Diplomaya sahip olm amasına ra men, Avrupa’da iyi bir ö renim gördü ünü, çok sayıda kitaba, güzel bir eve ve e yalara sahip oldu unu anlatır. Zengindir, i i ve parası da vardır. Kadın’ı imdiye kadar hiç görmemi tir. Bir dost aracılı ıyla, Kadın’la tanı acaktır. Birbirlerini tanımak için de, Erkek elinde bir çiçek, Kadın da mavi bir emsiye tutacaktır.

Kadın’ın sahneye geldi i sırada, Erkek onlara simetrik bir tarz olu turacak ekilde sahnenin di er kö esinde uyuklamaya ba lar. Kadın da , bu esnada Garson’la konu ur. O da, Erkek gibi övülmeyi, yüceltmeyi ister. Garson aracılı ıyla Erkek’e saçlarını, gözlerini, tenini be endirmeye çalı ır. Eserin birinci perdesinin sonunda Garson, sahnenin bir kö esinde uyuklayan Erkek’i uyandırır.

Görüldü ü gibi, bu ilk perdede de Kadın ve Erkek, do rudan konu mazlar. Garson aracılı ıyla söyleyeceklerini birbirlerine iletirler. Kadın ve Erkek , olmak istedikleri ekilde kendilerini tanıtır. brahim Hoyi, bir yazısında oyun için unları söyler: “*Dil bakımından belki biraz fazla duru, fakat iirli havasıyla dinleyiciyi öylesine saran alı ageldi imiz gerçekçi tiyatro kültüründen uzak, fakat yine de klasik komedyanın gerekli unsurlarını öylesine ustaca kullanarak, anlamsızlı a asla kaçmayan bu yeni eserinde, yeryüzünün ezeli ve ebedi iki kahramanı kadınla erke i almı ve bunları bir kahvede bir araya getiren arabulucu Garson’un dilinden hikayelerini anlatmı bize*” (Hoyi, 1966: 15).

Eserin ikinci perdesinde ise; Garson, sadece ihtiyaç duyuldu unda araya girer ve anla mazlıkları çözer. Bu kısımda Erkek ve Kadın, hayata bakı açılarının ve karakterlerinin hiç uyu madıklarının farkına varırlar. Fakat ; yine de ya adıkları çevrede ve toplumda saygın bir yer edinmek için evlenmek isterler. Erkek, evlili i bir i , bir görev olarak görür. Her ne kadar Kadın, evlilikte a kın olması gerekti ini söylese de, o da artık toplumun bir kuklasıdır ve çıkarı, ailesi ve toplum için bu evlili i yapar. Kadın, duygusallı ı ev ve e yayla özde le mi li i ile ön plana çıkarırken; Erk ek; prestiji, gücü, parası, saygınlı ı ile ön plandadır. Erkek, çocukları, soyunun devamı için bir araç olarak görür. Kadın’ı da ba kalarına göstermek, toplumda saygın bir yer edinmek için kullanacaktır.



Evlilik düzeni bireyleri hakimiyeti altına alır ve onların kendilerini gerçekleştirmelerine izin vermez. Toplum içinde benliklerini kazanabilmeleri için, evlenmek zorundadırlar; yoksa bir ömür boyu adları sadece “Kadın” ve “Erkek” olacaktır.

Oyunun başlı başlı kalabalık bir kadronun olduğu bir evliliği vurgular; ama gerçek hiç de görüldüğü gibi değildir. Kahvede sadece üç kişi vardır ve evliliğin ileride mutsuz edeceği de Kadın’ın diğerlerinden ve yanlışlıkla da olsa düğünün marifetine çalınan cenaze marşından anlaşılır. Kadın, çok geniş ve hastalıklı olan ailesine bakacak, onlara saygı gösterecek bir eştir. Erkek ise, Kadın’ın ya da ne olursa olsun, şimdiye kadar kimseyle çıkmamasını istemez.

Oyunun sonunda, anlamadıklarını fark eden Kadın ve Erkek’in sahneden her ayrılma teebbüslerinde yarı filozof tavrıyla Garson, araya girer ve düğün, kahveye hayali olarak gelen kalabalık kişiler içinde gerçekleşir. Gerçekte kimsenin gelmediği ve kutlama telgrafı göndermediği oyun, Kadın ve Erkek’in kahveden evlenmesi olarak ayrılımlarıyla son bulur.

#### 2.5.4. **ahıs Kadrosu**

##### 2.5.4.1. **Garson**

“*Kahvede enlik Var*”ın ahıs kadrosunu teşkil eden kahramanlar içinde en önde geleni, **yazarın sözcüsü, oyunun yönetmeni** gibi birçok işlevi üstlenmiş olan palyaçokılındaki **arabulucu** Garson’dur. Bir başka deyişle; o, **seyirciyi yönlendiren**, oyuna **yön** ve **hız** veren, **çatı maları** çözen, yazarın sözcüsü olan basmakalıp özellikler gösteren bir **tiptir**. Dolayısıyla; oyunun hem **merkezî kişisi** hem de **tematik gücüdür**.

Oyunda tematik gücün karşısındaki **hasım güç**, somut rolüyle öne çıkan bir kahraman değildir. Buradaki hasım güç ya da başka bir ifadeyle **karşı güç**, toplumun dayattığı görücü usulüne ve menfaat ilgisine dayanan evlilik düzenidir.

Perde açılır açılmaz sahneye Garson gelir. Yazar, Garson’un nasıl olması gerektiğini oyunun başında şöyle açıklar:

“... *Garson palyaçokılıyla da oynayabilir. Kara bir pantolon beyaz gömlekle de. Yönetmenin dileğine bırakılmıştır.*

*Palyaçokılıyla oynamıyorsa da, davranışları bir palyaçonun davranışlarını andırır az çok. Özellikle uyumludur. Giyini inde de gerçekdışı bir ayrıntı bulunmalıdır”* (Aksal, 1974: 7).

Çift arasında ba lantıyı kuran, ortamı düzenleyen, ki ileri konu turan Garson, yukarıdaki alıntıdan da anlaşılabildiği üzere, gerçek dünyadaki davranışları ve giyimini ile kendisine hem de dünyaya yabancılaştırmıştır. Bu yönüyle Garson, soyutlamanın da en güzel örneklerinden biridir. Tiyatro, bir anlamda soyutlama ve genellemedir. Çünkü; en gerçekçi oyunlarda bile, ki iler çok belirgin özellikler taşıyabilir. Bu belirgin özelliklerinden dolayı insanlar, bazen Moliere'in "Cimri"si, bazen de Shakespeare'in "Kral Lear"ı olur.

Aksal'a göre Garson: "*Komik etkiyle dramatik etkiyi oyunun başından sonuna kadar, bir arada götürebilen*" (Aksal, 1957: 8) ki idir. Garson, "*yarı palyaço yarı filozof*" (Sanlı, 1981: 57) özellikleri gösterir. Aynı zamanda Garson, Geleneksel Türk Tiyatrosundaki Ortaoyunu'nda seyircileri oyuna hazırlayan göstermelik gibidir. Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda dans, müzik, arkı, aklabanlık ve soytarılı'nı birbirine karıştırdığını ifade eder (And, 1983: 17).

Soytarı ya da palyaçolar, Shakespeare'in tiyatrolarında da görülür. Shakespeare'in tiyatrolarında hem palyaçolar hem de saray soytarıları vardır. Bunların oyunda birden çok ilevi vardır. Örneğin Kral Lear'ın soytarısı, Kral Lear'ın ya adını çökmüş ve yalnızlığı acımasız bir şekilde gözler önüne serer. Aynı ilevi, "*Kahvede enlik Var*"ın soytarısı Garson da yapar. Garson, evliliği bir pazarlık, bir tüketim nesnesi haline getiren ve aynı zamanda birbirlerini de tüketerek nesnelleyen, hiçle, öz güvenden yoksun ki ileri ele tiren bir gözle görmemizi sağlar. Her iki taraf için de evlilik, toplumsal düzene uymak, toplumda saygın bir yer edinmek, başkalarının yanında kurumla yürümek, kendilerini, eylemlerini ve soyunu güvence altına almaktır. Bu yüzey sel ilikileri, olayın hem içinde hem de dışında olan Garson daha çok belirgin hale getirir. Garson, seyirciyi ikilemede bırakarak onların gerçekleri görmesini sağlar. Zaman zaman seyirci ile doğrudan konuşur. Oyunun oyun olduğunu vurgular. Böylece oyuncu, oyunla özdeşleşmeyecek ve bu kurmaca dünyadan kendini çekerek, oyuna dışarıdan ele tiren bir gözle bakmasını öğrenecektir. Garson'un seyirciyle konuşmasına örnek olarak şu konuşmalar verilebilir:

"GARSON: ... (Seyirciye yönelerek) *Ne güzel bir gün! (Uzun uzun gerinir. Esner, sonra de i ik bir sesle daha yüksek) Ne güzel, bir gün sayın... Sevgili seyirciler! (Belirli bir kişiye bakarak) Öyle de il mi bayan? (Bir başka kişiye bakarak) Öyle de il mi bayım?"* (Aksal, 1974: 5-6).

Oyunu başlatan, bitiren ve seyirciyle her zaman diyalog içinde olan Garson, seyircinin oyuna konsantre olmasını engeller. Çünkü Batı Tiyatrosu'nun ünlü oyun yazarı Brecht: "*Didaktik sosyalist bir tiyatrosunun görüşü açısından oyuncu ile izleyici arasındaki bu*

*uzun zamandır süregelen psikolojik ba ın koparılması*” (Esslin, 1999: 319) gerekti ini savunur. “*Kahvede enlik Var*” oyununda da bu ba ın Garson aracılı ıyla koparıldı ı açıkça görülür.

Garson, konu ma sanatını çok iyi bilen, problemleri filozof tavrıyla çözebilen, hareketleriyle oradan oraya uyumlu bir ekilde lastik bir top gibi ko u turan, i inin bütün inceliklerini çok iyi bilen ve bunları iyi bir ekilde yerine getiren biridir. Garson’un adı ve ya ı verilmemi tir. Yazar, oyun ki ilerine özel bir kimlik vermekten kaçınmı tır. Onları genelle tirmi ve durumun her an her yerde ya anabilece ini ve bu ki ilerinin her zaman çevremizde olabileceklerini göstermek istemi tir. Saba hattin Kudret Aksal, bir konu masında konuyla ilgili olarak unları söyler:

*“Bir genellemeyi, nesnelle meyi, uygulamak istiyorum. Oyunların yapısıyla da, ki ilerinin çizili iyle de kullandı ım iirsel dille de ula mak istedi im sonuç bu. Bunu tiyatronun klasik de erlerinin yeniden denenmesi olarak görüyorum”* (Ünlü, 1993: 53).

Uyumsuz (absürd) tiyatroda da genelleme ve nesnelle tirme söz konusudur. Karakterler, ayrıntılı bir ekilde verilmez. Uyumsuz tiyatro, seyircinin kar ısına a ırıya kaçmı bir dünyanın gülünç biçimde büyütülmü ve çarpık resmini birdenbire çıkarır. Böylece, seyircinin sahnedeki karakterlerle özde le me sini engeller. Tıpkı Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun yaptı ı gibi. Özde le menin yerini, kayıtsız, ele tirel bir tutum alır. Karakterler; insanlık vasfından ne kadar uzak olurlarsa, seyircinin dünyayı onların gözleriyle görmesi de o kadar zor olacaktır. Saba hattin Kudret Aksal da, “*Kahvede enlik Var*” oyununda daha çok bu özelli i her yönüyle gerçek dı ı bir hava yansıtan Garson yoluyla vermeye çalı mı tır.

#### **2.5.4.2. Erkek**

Erkek, 35- 40 ya larındadır.Çizgili paltolunu, uzun tören ceketi, silindirik apkasıyla bir kır kahvesine hiç uyu mayan giyim tarzıyla sahneye gelir. Erkek , oyunda Kadın gibi konu malarıyla oyunu sürdüren bir ba kahramandır. Yazar, kahramanlarına isim vermeyerek onları karakter olmaktan çıkarmı , **düz/yalınkat** di er bir ifadeyle **kart karakter** olarak nitelendirmi tir. “*Bu kahramanlar (ba karakterler) son derece belirgin nitelikleri ile okuyucu kar ısına çıkar ve olay örgüsü boyunca herhangi bir de i me u ramazlar*” (Çeti li, 2004: 68) Kart karakterler ise, tip’in farklı bir ekilde söylemid ir. Tip, kendine özgü niteliklerden yoksun, belli bir sınıfın ya da grubun sözcüsüdür. Yazara

göre; tiyatro ki ileri, roman ki ilerine oranla daha çok tip özelli i gösterirler ve daha kapsamlıdır:

*“Hangi oyun ki isini hangi roman ki isiyle kar ıla tır rsanız kar ıla tırın, oyun ki isinin roman ki isinden çok daha kesin çizgilerle çizildi ini, çok daha büyük ölçüde kuruldu unu göreceksiniz. Daha kapsamlı, daha yo undur. Böyle oldu u için de en çok karakter gibi i lenen oyun ki ilerinin, gene de daha veri lmek istenen roman ki ilerinin yanında, gene de daha çok tip niteli inde oldukları söylenebilir. Kapsamlıdır oyun ki ileri, tiyatroya sanatıysa tüm ölçüleriyle büyüktür, böyle olması niteli inde vardır onun”* (Aksal, 1990: 14).

Oyundaki Erkek, evlilikte mantı a önem veren, evlili i görücü usulü olarak algılayan, Kadın’ı bir süs e yası , bir övünme aracı olarak gören bir tiptir.

Erkek, kurallara göre hayatına yön veren, i indeki prensiplere ba lı kalan, ince eleyip sık dokuyan, çabuk terleyen ve çabuk heyecanlı anan, dü kurmayı sevmeyen, herkes tarafından be enilmek isteyen biridir. Kahramanımız, evlili i bir görev olarak görür. Bu görev duygusunu, ona toplum kazandırmı tır. O, Kadın’la sevdi i için de il, i inde ve toplumda saygın bir yer edinmek, e inin güzelli ini ba kalarına da göstererek hava atmak, soyunu devam ettirecek, çocuklarına sahip çıkacak, e yalarına ruhunu da katarak bakacak ve koruyacak birinin olması için evlenmek ister. O; anla tı ı için de il, anla mak için evlenecektir. Erkek, karısının saçıyla, ba ıyla giyimiyle, ku amıyla toplum da yüceldi ine inanır. Ona göre: *“Bir erke in i alanında ne kadar güvenilir oldu unun a maz aynası karısının kılı ı”* (Aksal, 1974: 92)’dır. Erkek, dı görünü e önem veren yüzeysel bir ki idir. En büyük korkusu, çocuklarının yazar ya da sanatçı olmasıdır. Kendisinin yazılıp çizilmesinden ve canlandırılmasından hiç ho lanmaz. Hayatında hiç sanatçı görmemi tir; ama yine de sanatçıların güvenilir insanlar olmadıkları nı dü ünür. O, Kadın gibi hiçbir zaman kendi olamamı tır. Kendi ki isel özellikleriyle var olmaktan çok, toplumda be enilen istenilen ideal bir ki i olmak istemi tir. Bu nedenle ; sürekli kendisinde var olmayan özelliklerin Garson aracılı ıyla Kadın’a söylenmesini ; zengin, yakı klı, eve ve lüks e yalara sahip, Avrupa’da ö renim görmü , çok okuyan biri olarak kendisini göstermesini ve yüceltmesini ister. Bu durum, onun Kadın gibi özgüven den yoksun oldu unu gösterir. Erkek, oyunun ikinci perdesine kadar Kadın’la Garson aracılı ıyla konu ur; ikinci perdeden sonra, Erkek ve Kadın edilgen konumdan etkin konuma geçere k aracısız konu maya ba larlar.

### 2.5.4.3.Kadın

Sabahattin Kudret Aksal, kahramanlara özel bir isim vermeyerek, tek bir kiinin hayatının, bütün bir insanlığın hayatı olduğunu göstermek istemiştir. Kısacası, yazar kahramanlarını genelleştirir, onların başına gelen olayların bizim başımıza da gelebileceğini bu yolla ifade etmiştir. Bu nedenle; eserde Kadın ve Erkek'in isimleri yoktur. Kadın, 20 – 25 yaşlarındadır. Kocaman çiçekli bir apkası, elinde mavi emsiyesi üstündeki abartılı tuvaleti vardır. Kadın da Erkek gibi mekânla tezat tekil edecek tarzda giyinmiştir. Bu yönüyle o da gerçek dünyayı yansıtır.

Oyunda, Kadın da Erkek gibi konularıyla oyunun atmosferini yükselten ya da alçaltan bir konumdur. Oyunun **ba kahramanıdır**. Kadın, Erkek'in aksine ailesine önem verir, düğün kurmayı sever ve duygusaldır. Evin sarsılmaz, temel direğidir. Eşlerinin ve çocuklarının efkati koruyucu meleğidir. Hayatı boyunca, düğün hayalleri kurmuştur. Kadın, doğası gereği Erkek'in hakimiyeti altına girmeğe hazır ve isteklidir. Hep: *“Bir çatı altında boyunduruğa vurulacağı”* anı beklemiştir.

Kadın, tartışmayı seven, ailesine sonsuz saygı gösterilmesini isteyen, güzel bir eş, çocuklara ve eşlerine sahip olmak isteyen biridir. O da Erkek gibi, başkalarının ne diyeceğine çok önem verir. Yüzeysel, özgüvensiz ve yalnızdır. Evlenmenin özgürlüğünü elinden alacağını ilk önce *“bekleyen”* kadınsa, evlendikten sonra *“bekletilen”* kadın olacağını bilir.

Kadın, Erkek'le uyumadığını, ondan çok farklı olduğunu bildiği halde çıkarlarına uygun bulduğu için, onunla evlenecek ve o da Erkek gibi, evliliği pazarlık konusu haline getirmeye olacaktır.

Oyundaki Kadın ve Erkek, birbirleriyle uyumayan ve **zıt karakterlere** sahip olsalar da aslında onlar, birbirlerini tamamlayan hareketleriyle olduğu gibi ilişkileriyle de **simetrik** özellikler gösteren kahramanlardır. Yazarın oyunun başında Garson'a söylediği sözler **zıtlıkların bir denge** üzerine kurulduğunu ve bunların da tiyatro eserini oluşturduğunu gözler önüne serer:

*“Uyu manın da uyu mazlığın da en büyük örneği kadınsa erkek. Akla kara, yalanla gerçek, a ustos böceyle karınca... Erkek aksa, kadın karadır; kadınsa gerçekse erkek yalan, erkek a ustos böceyse kadın karınca. Bu bir dengeğidir. O kadar! Bütün bu ikilikler olmadan dengeli kadınlarla erkekler de vardır. Ama, bizim işimize yaramaz onlar, tiyatroya çıkarmayız biz onları”* (Aksal, 1974: 8-9).

Hayatın zıtlıklar üzerine kurulduğunu ve ancak bu şekilde var olduğunu biliniştir. Kadın olmasaydı Erkek'in, Erkek olmasaydı da Kadının da erisi bilinmezdi. Bir uyumazlık

gibi görünen Kadın ve Erkek, aslında birbirlerini tamamlayan Hz. Adem ve Hz. Havva'dır. Yıllar boyu, Kadın, kaybetti i Erkek'ini, Erkek de Kadın'ını aramaktadır.

### 2.5.5. Zaman

Tiyatroda zaman, di er anlatı türlerinde oldu u gibi, olay örgüsünün içinde ya anıldı ı zamandır. Bu zamana, **vaka zamanı** da denir. “*Kahvede enlik Var*” oyununda vak'a zamanı, “parlak bir yaz sabahı” ba lar. Garson, Kadın ve Erkek olmak üzere üç kahraman tarafından sergilenen oyunda kesin bir zaman belirtilmemi tir. Oyuncuların konumaları göz önünde tutuldu unda oyunun yaklaşık bir veya birkaç saatten fazla bir zaman dilimini kapsadı ı görülür.

Oyunda zaman **kronolojik** bir geli im göstermez. Bunun nedeni de, Kadın'ın gençlik a kını hatırlayarak geriye dönmesi ve yapacağı evlilik sonunda mutsuz olacağını hayal ederek, ileriye do ru sıçramalar yapmasıdır. Bu durumda, oyunda üç zaman sözü konusu olur: **imdiki zaman, geçmiş zaman ve gelecek zaman**. Diyaloglar, oyunun imdiki zamanda gerçekleşti ini gösterir. İkinci perde de Garson, (Geleneksel romanlarda oldu u gibi) seyirciye yönelerek, Kadın'ın geçmişteki ilk a kını seyredece imizi ve bunun da “oyun içinde bir oyun” oldu unu belirtir. 25 yaşındaki Kadın'ın çocukluk yıllarındaki kaçamak a k macerası, Ortaoyunu'ndaki göstermelik özelli i gösteren merdiven aracılığıyla yapılır. Merdiven, burada geriye do ru dönü ü sa layan, ça rı m özelli i gösteren i levsel bir araçtır. Böylece **geçmiş zamana do ru bir yolculu a** çıkılır. Yazarın geriye dönerek Kadın'ın ilk a kını bize göstermesinin bir sebebi vardır. erif Akta 'a göre, eserlerdeki kronolojik sıra bozulmu sa bunun mutlaka bir sebebi vardır: “*Bu sebebin aratılması, üç yüzünü tanımak istedi imiz iti bari dünya hakkında yeni kanaatler edinmemize, onun bazı kö elerini daha iyi görmemize ve kavramamıza zemin hazırlar*” (Akta , 2000: 118) Aksal da, oyununda geriye dönerek Kadın'ın görücü usulüne dayanan, toplumun baskıları ve görü leri için yapılan bu evlilikten sonra, ilk a kının heyecanını, okulunu, evini, ilk yazda beyaz çiçekler açmı güze do ruysa kavun turuncusu sokaklarını büyük bir özlemle anacağını vurgulamak istemi tir.

Eserde üçüncü zaman ise, Kadın'ın dü ler kurarak yapacağı evlilikte mutsuz olacağını hayal etmesinde görülür. Kadın, kalıpla mı evlilik hayatını , kendisinin de ya ayacağını dü ünür ve **gelece ini hayal eder**:

*“KADIN: Daha ilk gününden böyle bekleten, sonraları ne yapmaz! Pis ya murlu kı geceleri yemek mutfakta so uyup ısınırken bekletilen kadını imdi. Gece yaraları*

*kocasını konu masasına gitmi, yata ında uyuyup uyuyup uzanarak bekletilen kadını  
imdi. Terzide birlikte model seçmeyi kararla tırıp da elin günün gözü önünde  
saatler saati bekletilen kadını imdi. Görüyorum gelece imi,”* (Aksal, 1974: 38).

Oyundaki Erkek oyuncu, sürekli zamanla yarışır ve bir an önce evliliğin gerçeğe mesisi için çaba harcar. Çünkü, yeti mesisi gereken bir yemek toplantısı vardır. Bu yüzden sık sık saatine bakar ve zamanı sorar. Zamanla yarışan Erkek ’i, gerçekte zaman sürekli sıkı tırmaktadır. Erkek, zamanla bir yarış içindedir adeta. Oyunda arabulucu i levini yerine getiren Garson, **zamanın hızlı akışını yavaşlatabilmek** için, kendince bir çözüm bulmu tur. Mü terilerinin istedi i bir saat yapmı tur. Bu saat, kahvenin özel saatidir, her zaman yirmi dakikayı gösteren bir saattir. Kadın, Garson’a saati sordu unda Garson, saatine bakmadan on der. Kadın ise, saatin on buçuk oldu unu dü ünmektedir ve bu duruma a ırır. Çünkü; Garson’un saat anlayışı öznel ve hayalidir:

*“Buranın saati, kahvenin saati demek istiyorum. Mü terilerimin istedi i saat. Her zaman, güzel bir gündün çalınmış yirmi dakikayı gösteren saat. Bizim i imizdir bu. Saatlerimizi öyle ayarlarız ki sizin için çok de erli olan yirmi dakikayı ka la göz arasında sizden çalar, sonra gene size arma an ederiz* (Aksal, 1974:11).

Geleneksel anlatı türlerinde olayın **gerçekliğini** vurgulamak için kullanılan zaman, “*Kahvede enlik Var*” oyununda gerçekliğini ortadan kaldırmak, oyunun fiktif (kurmaca) bir yapı oldu unu belirtmek için kullanılmı tur. Gerçekte Garson, kendine özgü bir zaman yaratmak için, herkes tarafından ortak kabul edilen zamanı ortadan kaldırmı tur. Zamanı bu ekilde ortadan kaldırmayı ve öznel bir zaman yaratmayı “yeni roman” anlayışını benimseyen Alain Robbe Grillet’in romanlarında da görürüz.\*

Kısacası, “*Kahvede enlik Var*” oyunu, bir oyundan beklenmeyecek bir çok özelliğini bünyesinde barındırır. Bunlardan belki de en önemlisi, zamanın kullanılış tarzıdır. Yazar, vak’a halkalarını zamandaki sıçrayışlarla mantıklı bir ekilde birleştirerek, metnin olay örgüsünü başarılı bir ekilde kurar. Eserinde zamanla yeti menin mümkün olmadığını ve bu nedenle insanların **öznel bir zaman** yarattıklarını belirtir.

---

\* Daha geniş bilgi için bkz: Grillet, Alain Robbe (1989), **Yeni Roman**, (Çev.: Asım Bezirci), Ara Yayıncılık, 143s.

### 2.5.6. Mekân

Oyununun ba lı ında da vurgulanan “kahve” kelimesi mekânın nerede gerekle ece ini aıka belirtir. Yazarın bu oyunu, di er oyunlarının aksine, aık yazlık bir mekânda gerekle ir. Mekân, yazlık bir kahvedir. Oyunun her iki perdesinde de , tek bir mekân kullanılmı tır.

Bilindi i gibi, tiyatrodan anlatıcı olmadı ı için mekân tasviri yapılmaz. Yazar, yönetmene yardımcı olmak için, sahne ba larında ya da parantez içinde oyunun nasıl bir mekânda gerekle ece ini aıklar. Bunlar da sadece birer “tanıtma” ve “tarif” olarak nitelendirilir. Konuyla ilgili olarak, smail eti li, “*Metin Tahlillerine Giri 2*” kitabında unları söyler:

*Tiyatroda mekân tahkiyeli eserlerden ok farklı de ildir. Fark, di er unsurlarda oldu u gibi, sahne sanatı olması ve anlatıcının bulunmamasından kaynaklanır. Anlatıcı olmadı ı için, tiyatrodan mekân tasvirlerinden bahsedilemez. Edebi metin seviyesindeki tiyatro eserinde mekân, sadece rejisöre yardımcı olmak dü üncesiyle, sahne ba larında en kaba izgileriyle parantez içinde verilir. Tıpkı ki ilerin di görünü leri, hareket, tavır, jest ve mimiklerde oldu u gibi. “Tarif” ve “tanıtma” sınırları içinde kalan bu cümleler, hiçbir zaman “tasvir” olarak de erlendirilemez. ünkü; mekân, eser sahnelendi inde “dekor” vasıtasıyla bütün somutlu u ile gözler önüne serilecektir.” (eti li, 2004: 78).*

Sanatçımız da, oyunun ba ında yönetmene, sahnelenme esnasında yardımcı olmak için (Aksal oyunlarını Abdülhak Hamit Tarhan gibi okunmak için de il, sahnelemek için yazmı tır) kahvenin nasıl bir yer oldu unu ayrıntılı bir ekilde sahnenin ba ında belirtir:

*“Yazlık bir kahve, arkada ve iki yanda yüksekli i yarım metreyi a mayan bahe duvarları. Kapı yerini tutacak bir aralık, geit yeri. I kla renklerin karı umı, daha arkada, güne te parlayan ama görünmeyen denizin varlı unı duyurur. ki yanda iki iskemle. Geride iskemlelerden ayrı, ba ına buyruk bir küçük masa. skemleler de masa da bir yazlık kahvede görülmeyecek türdendir.”(Aksal,1974:5)*

Yukarıdaki cümlelerde dikkatimizi eken en önemli husus, mekânın gereklikten uzak ve kahvenin yapısına uyu mayacak tarzda e yaların yerle tirilmi olmasıdır. Yazar, dekoru olu turan unsurları sıralarken bunları bir yazlık kahvede görülmeyecek ekilde oldu unu söyler. skemlelerden ayrı, ba ına buyruk küçük bir masa vardır ve iskemleler ile masalar da yazlık bir kahvede görülmeyecek türdendir. Böylece, seyirci perde aılır aılmaz kendini gerek di ı bir dünyanın kuca ında bulur. Tiyatrocumuz, bir yazısında



sahnenin ola anüstü niteliklere sahip olması gerektiğini söyler; ancak bu ekilde seyircinin dikkati, daha çok tiyatroya yönelir. Bu durum ise, tiyatroyu romandan ayıran ana niteliktir:

*“Tiyatroyu romandan ayıran ana nitelik, seyircinin dikkatini yoğunlukla üstünde tutabilmek amacıyla büyük boyutlarda gerçek dünyayı görünümüdür. Ola anüstü ünlük, onun do asındadır. Bir kez sahne, ola anüstü boyutların gerçeğe taşıdığı yerdir.”* (Aksal, 1998: 120).

Mekânın gerçeklikten uzak olması, yazarın sanat görüşüne uyar. Gerçeğin etkisinin ancak, gerçeğin de iştirilerek verilebileceğine inanan Aksal, *“Kahvede enlik Var”* oyununda çevreyi soyutlaştırmıştır. Ona göre, soyutlama çağımızın önde gelen sanat ilkelerindedir. Soyutlama, bir anlamda doğayı düzenini de iştirilerek yerine soyut bir sanat düzenini koymaya dayanır. 19. yüzyılın sonlarına doğru bir çok sanat bu akımdan etkilenmiştir. Tiyatro da, bu etkilenmelerden uzak kalmamıştır; o da soyutlama, denemelerine girişmiştir:

*“Biliyoruz ki, geçen yüz yılın sonlarından bu yana türlü sanat akımları, gittikçe artan bir ölçüyle, doğayı düzenini de iştirilerek yerine soyut bir sanat düzeni koymak ilkesine, az ya da çok değinmişlerdir. Soyutlamak... Bu çağımızın önde gelen ilkelerinden biridir. Bir toplumda bir kurumun öbürünü etkilemesi o kadar doğaldır, bir sanat türünün de öbürlerini etkilemesi o kadar doğaldır. Böyle oldu u için de , elbette tiyatro da bir soyutlama denemesine girişecekti.”* (Aksal, 1998: 185).

Oyunun ilerleyen kısımlarında, mekâna ilave edilen ve dekoru oluşturan elementler da bu **soyutlamayı** daha belirgin bir ekilde ortaya koyar. Oyunun gerçek bir oyun olmadığını, evliliğin de yanlı bir ekilde yapıldığını vurgulamak isteyen yazar, elementleri da stilize bir hale sokar. Garson, onlara çay ve kahve yerine enlik kâğıtları, fişekler, Japon fenerleri, Çin kullarını getirir.

*“Soyut bir çevrede pazarlık konusuna dönüştürülen evliliği anlatan”* (Çotuksöken, 1993:9) *“Kahvede enlik Var”*da mekân **statik** (tek düz ve tek boyutlu) olmaktan çıkmış **dinamik** (içsel) bir unsur olarak yer alır. Çünkü; oyunda kahve, dik bir yokuş üzerinde kurulmuştur. Evlenmek için buraya gelecek olan kişiler bu yokuşu çıkmak zorundadırlar. Oyunda, Erkek’in evlenmek amacıyla dik bir yokuşu terli bir ekilde kat ederek gelmesi, evliliğin çok zor koşullarda gerçekleşeceğini seyirciye sezdirir. Dolayısıyla; *“temayla yakın bir paylaşıma sahip olan mekân, aynı zamanda tematik bağların kurulmasında da etkin”*(Arslan, 2007: 152) bir rol oynar.

Oyunda Kadın, kahveyi sıcak ve güzel bulurken; Erkek, buranın o kadar da güzel olmadığını seyirciye hal ve hareketleriyle hissettirir. Dolayısıyla yazar, yine mekânı bir araç olarak kullanır ve evlenecek olan çiftin düğünde ve zevkte uyu madıklarını ifade etmiştir.

Oyunun gerçekleştireti yere yani kahveye sadece evlenmek isteyen gençler gelmez. Örenciler ders çalışmak için, genç hanımlar çocuklarına hava aldirmek için, ya lılar da yün örmek için kahveye gelirler. Böylece, mekânın oyunda birden çok işleve de sahip olduğunu Garson'un sözlerinden çıkarırız:

*“GARSON: Örenciler ders çalışmak için gelirler. Genç hanımlar çocuklarına hava aldirmek, ya lılar yün örmek için gelirler, sevi enlerse saatler saati el ele tutu up birbirlerinin gözlerine bakmak için”* (Aksal, 1974: 28).

Oyunda birden çok işlevine getiren “kahve” mekânı, yazar için ayrı bir yere ve öneme sahiptir. Onu tanıyan dostu Karaören, “kahve” mekânının onun hayatındaki yeri hakkında onları söyler:

*“Kahveyi gitmeyi severdi (Yapıtlarından ikisinin adı: Arkılı Kahve ve Kahvede enlik Var bo una de ildir) Oturur, dü ünür, çayını, sigarasını içer, kahve dostlarıyla olmaktan hoşlanırdı. Son yıllarda Kadıköy ve Bostancıdaki kahvede, çevresinde genç airler, yazarlar, sanatçı ve sanatseverler halkalanmaya başlamıştı. Zamanla günlendirip, “Per embe toplantıları” adıyla ünlenmiştir, bu toplantılar. Genç, ya lı, yeti kinler...”* (Karaören, 1993:47).

Anlatıya üzere, sanatçımızın eserlerinde kahve önemli bir yer tutar. Kahve insanların buluşmaları, karışık karışık geldikleri, oyun oynadıkları, sohbet ettikleri bir mekândır.

Kısacası; Aksal, bu oyununda **kurmaca bir dünya yaratmak, seyirciye de bunu yansıtabilmek için mekânı ve dekoru soyutlaştırmıştır**. Oyunun adının bir mekân belirtmesi ise, yazarın dikkatleri mekân üzerine çekmek istemesinin bir sonucudur. Düğünlerin genelde düğün salonlarında ya da evlerde gerçekleştirildiğini hepimiz biliriz. Görücü usulüne dayanan ve hiçbir şekilde birbirleriyle uyu mayan ve yazarın tasvip etmediği bir evlilik olduğu için, yazar evliliğin kahvede gerçekleştirilmesini uygun bulmuştur. Tabii ki, bunda yazarın kahveye olan ilgisi ve sevgisi de göz önünde tutulabilir. Ayrıca; mekân, oyunda sadece dışarıdan bakıldığında bir fon olarak kalmamış, çiftin duygu ve düşüncelerinin uyu mazlılığını vurgulayan; evliliğin zor koşullarda emek verilerek gerçekleştirilebileceğini belirten bir araç olmuştur.

### 2.5.7. Sahneleme Tekni i

Tiyatronun yapısında var olan gösterme ve sahneleme özelli i, onu di er anlatım türlerinden ayırır. Gösterme ve sahneleme , tiyatro ve sinema sanatlarına öz gü bir anlatım biçimidir. tibarî dünyanın ki ileri, sahnede belli bir seyirci kitlesine dramatize edilerek sunulur. Bu yönüyle tiyatro, insanın daha çok görme duyusuna hitap eder:

*“Gösterme / sahneleme anlatıcının olayı, anlatması de il adı üstünde olayın hareketin tavrın durumun dil vasıtasıyla gösterilmesi okuyucunun gözü önünde tecessüm ettirilmesidir”* (Çeti li, 2004: 98).

Tiyatrocumuz, oyununda gösterme tekni ini iki ekilde uygular: Bunlardan birincisi diyalog, ikincisi monologdur. Bilindi i gibi diyalog kar ılıklı konu malara, monolog ise içten konu malara denir.

Diyaloga bir örnek verecek olursak:

*“GARSON: Buyurun bayan.*

*KADIN: Nasıl söylesem...*

*GARSON: Nasıl isterseniz... sıkmayın kendinizi...*

*KADIN: Beni yüceltin Bay Garson!...”* (Aksal, 1974: 35).

Monologa bir örnek verecek olursak:

*“GARSON: ...Bayan A bula ıklarını kuruladı, kahvesinin son yudumunu içti, soka a çıkmak üzere, Bay B sinir krizi içinde kızının okul ödevini bitirmesini, daha da beteri karısının hazırlanmasını bekliyor. Ama evet, bo unayımı umutsuzlu u hazırlandı i te...”* (Aksal, 1974:6)

Yazar, eserini bu iki anlatım tarzı üzerine kurmak zorundadır. Çünkü , tiyatrodan anlatıcı yoktur. Dolayısıyla, tiyatrodan anlatma/tahkiye, tasvir, tahlil, açıklama/yorumlama, uur akımı gibi anlatım tarzlarına rastlanmaz.

Sabahattin Kudret, di er tiyatro eserlerinde oldu u gibi, *“Kahvede enlik Var”* oyununda da, eserini okunmak için de il, sahnelemek için yazmı tır. Yazar, sahnede kullanaca ı mekânın özelliklerini, dekor olarak kullanılacak e yaları, ki ilerin giyim tarzlarını, bazen sahnenin giri kısmında belirtir:

*“Yazlık bir kahve. Arkada ve iki yanda yüksekli i yarım metreyi a mayan bahçe duvarları. Kapı yerini tutacak bir aralık geçit yeri. I kıla renklerin kar ımı, daha arkada güne te parlayan ama görünmeyen denizin varlı ını duyurur. ki yanda iki iskemle. Geride iskemlelerden ayrı ba ina buyruk bir küçük masa. ske mleler de masa da bir yazlık kahvede görülmeyecek türdendir...”*

*Perde açılır açılmaz ortadaki aralıktan Garson girer. Garson, palyaço kıtı ıyla da oynayabilir...*

*Palyaço kıtı ıyla oynamıyorsa da, davranı ları bir palyaçonun davranı larını andırır az çok özellikle uyumludur. Giyini inde de gerçek dı ı bir ayrıntı bulunmalıdır.”* (Aksal, 1974: 5).

Bu da gösteriyor ki; Aksal, sahne düzeninde soyutlamaya ba vurarak, gerçekte olmayan hayali bir atmosfer ve ki iler yaratmaya çalı mı tır. Ki ilerın abartılı giyim tarzları, baleyi andıran yürüyü leri, e yaların mekânla uyu mayan özellikleri bunlardan sadece birkaçıdır. Sahnede dekorun eseri arka plana itti ine inanan Y. Kemal, “Sahne” adlı yazısında: “*Türkçe iirde tema a nevini daha tatmadan mahza bu telakki sâikasıyla sanattan ziyade suniyete tapıyoruz. Gene tekrar ederim ki, dekor, tarihi esvap gözleri aldatıyor. Sa lam bir tema a – nüvisin de konusu eserindedir*” (Beyatlı, 1971: 223) der. Aksal da, eserinde sahneyi göze çok batmayacak ekilde dizayn etmi , sahneyi a rka plana iterek, konunun önemini vurgulamaya çalı mı tır. Bunu yaparken dekoru ve sahneyi, konudan ayrı bir unsur olarak görmemi ; oyunu olu turan bütün unsurları mu htevanın ve ana fikrin daha iyi verilmesinde ve vurgulanmasında bir araç olarak kullanmı t ır.

Oyunda dikkati çeken di er bir sahneleme özelli i ise, oyun ki ilerinden Kadın ve Erkek’in simetrik bir tarzda oturmaları ve Garson da dahil hepsinin bale adımlarıyla uyumlu bir ekilde yürümeleridir. Simetrik tarzda Kadın ve Erkek’in oturmaları, onl arın oyunda ve gerçek hayatta birbirlerini tamamlayan ki iler oldu unu gösterir. Bale adımları ile yürümeleri ise, oyuna oyunsuluk havası katmı tır. Bu durum daha çok yazarın tiyatroya bakı açısı ile ilgilidir. Yazar, tiyatroyu daha çok bir devinim, bir ritim olarak görmektedir:

*“Nedir tiyatro? Kesinlikle bir söz, bir devinim diyebiliriz... Tiyatronun ba lıca ö elerinden biri söz oldu una göre, neden söz onun en yo un biçimi iire, devinim de az ya da çok, baleye dönü mesin?”* (Aksal, 1973: 28).

Eserinde sahne müzi inden de yararlanır. Sahnede kullanılan müzik, oyunun ana fikrini vurgular ve seyirciye oyunun sonunu da sezdirir. Kadın ve Erkek’in yönlendirici bir tip olan Garson aracılı ıyla evlenmeye karar verdikleri zaman, Garson bir dü ün mar ının çalınmasını ister. Fakat yanlı lıkla (!) Chopin’in cenaze mar ı çalar.

Son olarak; Aksal, oyunlarını yazarken nelere dikkat etti ini ve nasıl yazdı nı bir röportajında öyle açıklar:

*“Oyunlarımı kaba taslak kurduktan sonra yazdım. Vak ’asını, perde bölümlerini, ba langıç ve finalleri, a a ı yukarı sahneleri. Ama gen e de oyun, konu maların*

*geli mesinde, düzeninde, ölçüsünde de il midir? Bütün bunlar da, yazarken ekillendi.”* (Tu cu, 1951: 6).

Dolayısıyla yazar, oyununu yazarken vak’aya, perde bölümlerine, ba langıç ve finallere, sahnelere önem gösterir. Ancak, oyunun diyalog sahnelerini yazarken ekillendi inin de altını çizer.

### **2.5.8. Sembol Dünyası**

Oyundaki arabulan Garson, soyut bir duygu olan kadının ilk a kını somutla tırarak bize göstermek için “merdiven” sembolünü kullanır. “Merdiven”, burada, Kadın’ın “*geçmi e ait bir duygu ve dü ünçe(si)nin izi*” (Wellek- Warren, 2001: 248)dir. Aynı zamanda, “merdiven” oyuna duygusal bir hava katar, muhtevaya derinlik kazandırır. Aksal, “merdiven” sembolüyle oyunun “oyun” formatı içinde verilmesini de sa lar; çünkü Kadın, ilk a kını anımsayarak geçmi e yolculuk yapar ve bu durum sahnede Garson (Kadının ilk a kını rolünde) ve Kadın aracılı ıyla yeniden gösterime sunulur. Dekorun bir parçası olan merdiven, Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda sıklıkla kullanıldı ı için, geleneksel bir semboldür de.

Kadın ve Erkek’in bir dü ün mekânı olmayan kahvede evlenmelerinden sonra, Kadın’a cansız varlıklardan evlili ini kutlayan “telgraflar” gelir. Aynasından, sabah serinliklerinden, kendisinin odasının penceresindeki pembe sardunyasından çiçekler ve kartlar gelir. Bu yüzeysel durumun altında gerçekte metnin derin anlamı gizlidir. “*Bu yönüyle semboller, e yanın/nesnelli in gizli kalmı yönleri ni açıklama i levini üstlenirler*” (Korkmaz, 2002: 263). Dolayısıyla Kadın, burada yalnızdır ve yazar insanlar arasındaki tek ili kinin de nesnelere düzeyinde gerçekte ti ini “telgraf” sembolüyle verir.

“*Kahvede enlik Var*” oyununun sonunda çalınan “müzik” de bir semboldür. Müzi in ifade etti i derindeki anlam ise, evlenen kahramanların ileride mutsuz bir evlilik geçirecekleridir. (Oyunda, dü ün müzi i çalınaca ı yerde, Chopin’in cenaze mar ı çalmı tır).

Diyaloglarda kullanılan “ceviz sıkma, su sıkma, kestane sıkma, kum sıkma ve çakıl sıkma makineleri” sembol niteli i ta ır. Bunlar, dünyanın ve oyunun absürdü ünü vurgularken nesnelere durmadan ço aldı nı ve ki ilerinin de nesnelere ve e yalar arasında önemini yitirdi ini ve yok oldu unu ifade eder. Oyundaki Erkek, sürekli Garson’un Kadın’a e yalarından bahsetmesini ister. Çünkü; Yeni Roman’ın savunucularından Robbe Grillet’e göre: “*Eskiden insan, dünyanın anahtarı idi. Artık insan böyle olmaktan çıkmı tır.*

*Güven vaat eden dünya imdi endi enin ve kararsızlıkların dünyası olmu tur. E yalar, hayatımızı i gal etmi ve insandan daha önemli olmu lardır.”* (Baldıran, 2002: 98).

Böylece, geleneksel (merdiven) ve özgün sembolleri belirli bir amaç içinde kullanan yazar; oyunun oyun oldu unu ve ya amin absürdlü ünü vurgular.

## **2.6. KRAL Ü ÜMES**

### **2.6.1. Eserin Tertibi**

“*Kral Ü ümesi*” oyunu, ilk olarak 4 Ekim 1969’da Ankara’da Devlet Tiyatrosu’nda, Yeni Sahne’de Raik Alınacak’ın sahne düzeniyle oynanmıştır. Dekor Refik Eren’in, kostüm Hale Eren’indir. Eser, 1970 yılında Varlık Yayınevi tarafından tekrar basılmıştır. Kral’ı stemi Betül, Kolcu’yu Suha Tuna, Kraliçe’yi Tomris O uzalp, Saray Bakanı’nı Nihat Akçan, Genç Kız’ı Ümit Kiprer, Güvenlik Yönetmeni’ni Ümran Uzman, Çocuk Kral’ı Selçuk Özda canlandırmıştır. Eser, 1998 yılında Yapı Kredi Yayınları tarafından diğer oyunlarla beraber topluca tekrar basılmıştır. Fakat; kısa bir sürede eserin baskısı tükenmiştir.

Oyun iki bölümden diğer bir ifadeyle iki perdeden meydana gelmiştir. Birinci bölüm 47 sayfadan; ikinci bölüm ise 43 sayfadan oluşur. Görüldüğü gibi, eserin perde bölünmelerinde estetik sağlanmaya çalışılmıştır.

Her iki perdede de olay, sarayın odasında geçer. Her iki sahnenin mekânı ve dekoru sade ve soyut niteliktedir. Birinci sahnede karamsar bir hava, mekân ve dekorlarla verilirken, ikinci sahnede iyimser bir hava yine mekân ve dekor aracılığıyla verilir. Böylece, mekân i levsel bir özellik gösterir.

Oyunda toplam 13 kişiden oluşan aktör kadrosu vardır ve oyunun kahramanı Kral’dır. Olaylar onun çevresinde vuku bulur. Birinci perdede yedi kişi sahnededir, ikinci perdede ise bu kadroya altı kişi daha katılır.

### **2.6.2. Özet**

“*Kral Ü ümesi*” oyunu, ülkesini baskı yoluyla yirmi dokuz yıl susturmuş olan bir Kral’ın sabah uyanırken ü ümesiyle başlar. Bu ü üme Kral’ın hem dü üncede hem de eylemdeki yalnızlığını simgeler. Kendisini korumakla yükümlü olan Kolcu’ya sarayı daha çok ısıtması ve aydınlatması için emir verir. Kolcu, odanın otuz iki derece ısındığını ve içerisinin yeterince sıcak olduğunu söylemesi bir eylem de i tirmez. Kral, çocukluğundan

beri ü ümektedir. Tıpkı yüce kral babası, dedesi ve tüm krallar gibi. Tan yeri a armak üzereyken Kral, Kolcu'ya Kraliçe'yi Saray Bakanı'nı ça ırmasını acilen bir toplantı yapaca mını söyler. Kolcu'nun onları ça ırmasına gerek kalmadan, Kraliçe, Saray Bakanı Kraliçe'nin kız karde i Genç Kız olacakları önceden hissederek Kral'ın yanına gelirler. Hepsi tedirgindir. Sabahın 4.00'ünde Kral'ın böyle bir toplantı yapması imdiye kadar görülmemi tir. Genç kız, bir kâhin gibi olacakları önceden biliyormu gibi konu ur ve olayın aksiyonunu yükseltir. Sürekli “korkuyorum” ifadesini kullanır ve Kral'ın söz söylemesini istemez. Çünkü; söz bir kere a ızdan çıktıysa, geri dönü ü yoktur, eyleme dönü mü demektir.

Tek gücün ve tek seslili in hakim oldu u bu düzende Kral, kendi olmak, var olmak için dü ünme istemi tir. Dü ünme ise ; krallı ı sarsacak, düzeni darmada ın edecek ve ya amı ters yüz edecek bir eylemdir. Dü üncenin de geli mesi için kar ıtlıklara ihtiyaç vardır:

*“Bir süredir, benim dü üncemin var olabilmesi için, yazın kı ı, gündüziün geceyi bekledi i gibi bir ba ka dü ünceyi bir kar ıt dü ünceyi bekledi imi anladım. Benim var olabilmem için, bir tepki bekledi imi anladım. Bu benim olmak ya da olmamak bunalımındı. Kar ıtlık yok, tepki yok, olmayacak da... kar ıtlık ve tepki benim”* (Aksal, 1970: 31).

Kral var olabilmek için, kar ıtlık ve tepki olmayı seçmi tir. Bunu ba arabilmek için de yirmi dokuz yıldır oturdu u koltu u bırakmak ister. Yarın tan yeriyle birlikte ilk çocuk, ilk ya lı kadın daha uyanmadan, tahtını bırakmaya karar verir. Kral, koltu u bırakmak istese de, koltuk yani saray (düzenin simgesi) onu bırakmaz. Geçmi ten beri süregelen bu düzenin bozulmasının ve bu çemberin dı na çıkma giri iminin bedeli ölüm olacaktır. Kral için ise ölüm, olmak ya da olmamaktır. Ölüm, onun bedensel varlı mını tüketse de insan olarak yeniden do u unu sa layacaktır: *“Sosyal ortamın sürekli baskısı kar ısında yenilece ini anlayınca ebediyen sahneden çekilir. Böylece o, insani özünü kaybetmektense bedensel varlı mını tüketmeyi tercih eder.”* (Özcan, 2000: 101).

Kral'ın tahtını bırakma sözü herkesi a ırtır. Zira, Kral'ın o lunun akli dengesi yerinde de ildir. Fakat; Kral, bunu pek umursamaz, çünkü zaten devleti yönetecek olan yine saraydaki ki ilerdir. Kral'ı ve ülkeyi korumakla sorumlu Güvenlik Yönetmeni, Kral adına Kral'ı tutuklamaya gelir. Kral'ın kurdu u düzen, Kral'a kar ı olur. Suçu ise, krallı mını bırakmak istemesidir. Bu sırada tahta oturan o lu : *“Oyunumuz... bir gül... bir gül... bir güldürü de ildi... ama ben gülüyorum yine de”* diyerek tahta oturur. Böylece birinci perde sonra erer.

kinici perde, Kral'ın bir saray odasının mahkeme salonuna benzetilen yerinde Kraliçe, Saray Bakanı ve Güvenlik Yönetmeni tarafından yargılanmasıyla başlar. Her şeyi düzenleyen ve savcılık görevini yüklenen Güvenlik Yönetmeni, sanık olarak kamuoyunu temsil eden ülkenin oğulları olan Bastonlu Bay'ları ve ülkenin kızları olan emsiyeli Bayan'ları mahkemeye çağırır. Nesnelere göre adlandırılan bu kişiler, geneli temsil ederler. Bu sanıkların hepsi, Kral'ın suçlu olduğunu ve cezalandırılması gerektiğini söylerler. Mahkemede fazla zaman geçirmek istemezler, bankalarda, borsalarda, noterlerde, giyim evlerinde, berberlerde, kuyumcularda işleri vardır. Birinci Bastonlu Bay, Kral'ın tahtı bırakma kararından sonra dışarıdaki hayatın alt üst olduğunu, sokakta, çarşıda korkunç bir karışıklık yaşandığını, yağmurun bir yağış bir yağmadığını, güneşin bir açığı bir kapandığını, altının durmadan yükseldiğini, bankaların kapandığını, borsaların düştüğünü alıverişi durduğunu söyler. Birinci emsiyeli Kadın'a göre ise, bir Kral'ın tahtını bırakması, bir erkeğin evini bırakmasıyla aynıdır. Kral, burada, erkeğin evdeki işlevini, evde sarayı ve ülkeyi temsil eder. Oyunun sonunda, Kral sanıkların da dinlenmesiyle kendi kurduğunu düzene karşı gelerek suçlu bulunur ve ölüme mahkûm edilir. Her şeyden önce, Kral umutludur, insana olan inancını yitirmemiştir. Herkes susmuşsa bir ortamda yine de konu olacak birileri vardır:

*“KRAL: ...Karıtı olmayan bir ses... yoktur! Sesi olmayan bir insan hiç yoktur! Ama insana inancımı yitirmedim! İnsan tekine inancını yitirmedim! Herkes susmuşsa bir ortamda... gene de konu olacak biri vardır;! O, bütün sesleri solukları kesen kralı da... bakarsınız vardır! Kimse konu müyorsa, ben konu uyorum imdi! O benim imdi!(Aksal, 1970:56)*

Katı toplum düzenini kendi elleriyle kuran Kral, düzenleme eylemini yok ettiğini anlar ve kendi kendine karşı çıkar. Aslında bu durum, onun kişisel de işimin özgürlüğüne susamışlığının bir göstergesidir.

Tiyatrocumuz, neden bir kral oyunu yazdığını aşağıdaki cümleleriyle ifade eder:

*“Neden bir kral oyunu yazdım? Seçtiği her kalıp yazarına bir takım olanaklar sağladı mına göre bu kalıbın bana getireceği olanaklar neydi? Bu soruya yeterince karışık verebilmem için, bugün sürdürdüğü mü tiyatro anlayışı ma de inmem, biraz açıklamam gerekiyor. Ne anlıyorum tiyatrodan? Nasıl görüyorum tiyatroyu? Daha doğrusu ne yapmak istiyorum? Birkaç sözcükle kısaca çizivereyim onu: Tiyatro benim için gerçeğin bir büyüteç altına konmuş, en azından bu nedenle de işitilmiş bir görüntüsüdür. Tüm ölçüleri gerçeğin ölçülerinden de, gerçeğin tiyatroya göre, daha yakın bir aynası olan romanın ölçülerinden de büyüktür. Hangi oyun kişisini*



hangi roman ki isiyle kar ıla tırır sanız kar ıla tırın, oyun ki isinin roman ki isinden çok daha kesin çizgilerle çizildi ini, çok daha büyük ölçüde kuruldu unu göreceksiniz. Daha kapsamlı, daha yo undur. Böyle oldu u için de en çok karakter gibi i lenen oyun ki ilerin tip diye verilmek istenen roman ki ilerinin yanında, gene de daha çok tip niteli inde oldukları söylenebilir. Kapsamlıdır oyun ki ileri, tiyatro sanatıysa tüm ölçüleriyle büyüktür, böyle olması niteli inde vardır onun.

Ben de oyunumda, bu oyunumun yapısıyla ki ilerin de, tiyatro sanatının bu temel ilkesine uyararak, gerçe in büyütülmü görüntüsünü, soyut biçimler içinde vererek bir genellemeye ve nesneli e ulaşmak istedim. Sözde de öyle... Kayna a inmek ona tiyatrodan en önemli yeri, eski yerini geri vermek en büyük amacımdı. Dah a hiçbir ey yokken tiyatrodan ne ık, ne resim, ne jest, ne mimik, ne pandomim bütün bu ö elerden önce söz yok muydu?

Tiyatronun sonradan kazandı ı pek çok eyi atsak üzerinden, cayama yaca ımız ne kadar geriye diye dü ünelim: Sözle devinimdir, bence, ger iye kalacak olan. Sözün bulundu u yerde söz sanatı olan iirin, devinimin bulundu u yerde devinim sanatı olan balenin bulunmamasını anlamıyorum. Oyu nlarımda söz iire dönü süen iste dim, olabildi ince devinim de baleye. Nedir tiyatrodan iir ve bale? Bu iki k avrama biraz ık tutmak istersem, diyebilirim ki, sözcü ün gerçe i a an konumudur iir, baleye gelince, biçeme dönü mü devinimdir o da.

te bugün artık eski bir kalıp sayılabilecek bir kral oyunu yazmak istememin nedenleri a a ı yukarı bunlardır. Diyebilirsiniz ki, sadece bir kral oyununda mı gerçe kebilir bu türden bir anlatım? Ku kusuz, hayır. Salt o kalıbın bir kolaylık sa layabilece ini ummamdan, onun böyle bir kapıyı aralamasındandır (Aksal, 1990: 14).

Aksal neden bir Kral oyunu yazmı tır? Yazarın yukarıdaki sözlerinden de anlaşıldı ı gibi; o, tiyatronun özü kabul etti i sözle iir yazmak; baleden hareketle de devinim olu turmak; aynı zamanda gerçe i büyüteç altına alarak soyutlamalara ve genellemelere ulaşarak gerçe i daha gerçekçi hale getirmek istemi tir. Dolayısıyla yazar, bu eser yoluyla tiyatroya bakı açısını da yansıtmı tır.

### 2.6.3. Olay Örgüsü

“Kral Ü ümesi” oyununda olay örgüsü, Kral’ın sabahın saat 04.00’ünde uyanarak koruyucusu olan Kolcu’ya ü üdü ünü söylemesi ile ba lar. Kral’ın “ü üyorum” ve “daha

çok aydınlık istiyorum” sözleri oyunun olay örgüsündeki **dü üm** noktalarını olu turur. Di er ifadeyle bu sözler, hem olayın dü ümleri hem de olayı ba latan **güç** unsurlarıdır.

Eser, iki bölümden yani, iki perdeden olu ur. Oyunun birinci pe rdesinde olay örgüsünü olu turan **merkezî fonksiyon** görevini üstlenmi olan dört **çekirdek** metin halkası vardır:

1. Kral’ın çok fazla ü üdü ünü ve daha fazla aydınlık istedi ini söylemesi,
2. Kral’ın sabahın erken saatinde saraydakileri toplantıya ça ırarak krallı ını bırakaca ını açıklaması,
3. Güvenlik Yönetmeni’nin Kral’ı, Kral adına tutuklaması,
4. Çocuk Kral’ın tahta çıkararak gülmesi.

Olay örgüsünün birinci metin halkası, aynı zamanda olayın **serim** kısmını olu turur. Serim kısmında Kral, odasının çok so uk oldu unu Kolcu’ya söyler ve kaloriferlerin daha hızlı çalı tırılmasını ister; fakat oda, zaten otuz iki derecelik bir ısıya sahiptir. Kral’ın ü ümesi, psikolojiktir. Bütün krallarda olan bir ü ümedir. Yalnızlı ın dayanılmaz ü ümesidir. Bir tür “*Kral Ü ümesi*”dir. “Aydınlık” sözü de “ü üme” gibi mecaz anlamda kullanılmı tır. Gerçekte Kral: “Daha çok aydınlık istiyorum” sözü ile çok seslili e dayanan farklı dü ünceleri bünyesinde ta ıyan demokrasinin hayata geçmesini istemektedir.

İkinci metin halkası, oyunun birinci perdesindeki birinci **dü üm** noktasının çözümlü sahnesidir. “Ü ümek” ve “aydınlık” sözlerinin olu turdu u dü üm noktaları, Kral’ın krallı ını bırakaca ını söylemesi ile çözülür; çünkü Kral, krallı ını bırakmadıkça ne “ü ümesi” yani “yalnızlı ı” sona erecek ne de dü ünerek kendi varlı ının “var olu unu” duyumsayabilecektir.

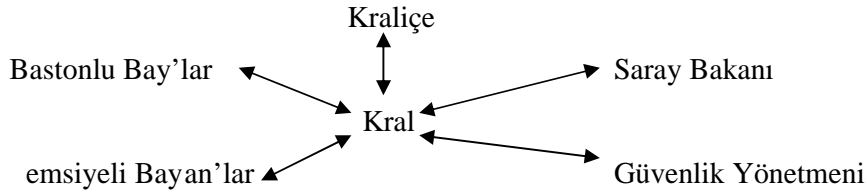
Üçüncü metin halkası, ikinci metin halkasının sonucunda gerçekleşle ir. İkinci metin halkasında, Kral’ın krallı ını bırakması, üçüncü metin halkasını zorunlu kılar . Kral’ın yıllardan beri süregelen ve kendisinin de içinde bulundu u krallık düzenini yıkmaya çalı ması üzerine, Güvenlik Yönetmeni yine düzeni sa lamak görevini kendisine veren Kral adına, Kral’ı tutuklar.

Kral’ın tutuklanması ikinci bir dü ümün ba langıcı olur. Kral, tahttan çekilince yirmi ya ındaki akli dengesi yerinde olmayan ve sürekli gülen o lu, kral olur. Böylece, eserin birinci perdesi ve bu perdeyi olu turan olay örgüsü , son derece etkili bir metin halkası ile tamamlanmı olur.

Saray odasının mahkeme salonuna benzetilmi yerinde ya anan ikinci perdenin olay örgüsü, Kral'ı adım adım ölüme götüren metin halkalarından olu mu tur. kinci perdenin **çekirdek** özelli i gösteren **metin halkalarını** öyle sıralayabiliriz:

1. Kraliçe ve Saray Bakanı'nın yargıç, Güvenlik Yönetmeni'nin savcı görevini üstlendi i; gerçeklikten uzak bir mahkeme salonunda, Kral'ı yargılamaları,
2. Kral'ın sanık olarak, halkı temsil eden emsiyeli Bayan'lar ile Bastonlu Bay'ların tanık olarak katıldı ı mahkeme salonunda, Kral'ın suçlu bulunarak ölüme mahkûm edilmesi,
3. Kral'ın kur una dizilerek öldürülmesi.

kinci perdenin aksiyonu, birinci perdeye göre yava yava dümeye balar. Çünkü; yargıçlar ve savcılar, Kral'ın **dı çatı ma** ya adlı ı ki ilerden olu mu tur. Kral, bir çemberin içine sıkı tırlıdır. Kaçı yeri yoktur. Çatı ma ya adlı ı ki iler Saray Bakanı'na göre, Kral'ın birer yankısıdır. Kral, kendi kurdu u düzenin kurbanı olmu tur. Kral'ın çatı ma ya amadı ı iki ki i vardır: Bunlardan biri, babasına da hizmet etmi olan Kolcu; di eri ise, dü üncesinin özü ve yüre inin sesi olan sevdi i Genç Kız'dır.



### ***Kral'ın Dı Çatı ma Ya adlı ı Ki iler***

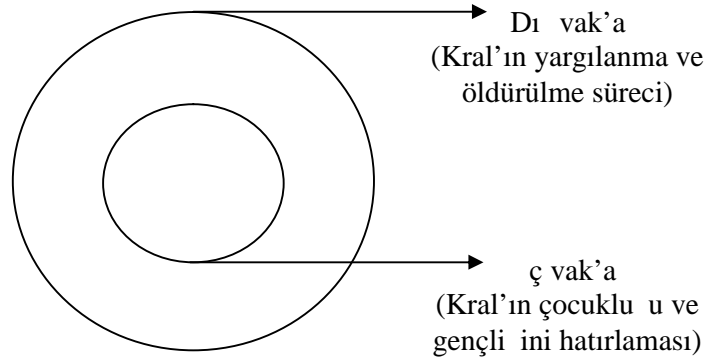
Görüldü ü gibi, Kral çemberin **merkezî ki isidir**. Çatı mayı balar ve öldürüldü ünde de çatı mayı sona erdirenindir. Kral, bu ki ilerle **basamaklı bir çatı ma** ya ar. Basamaklı çatı mada oyundaki ki iler tutarlıdır, duygu ve dü üncelerinde isteklidirler. Nutku'ya göre: *“Bu çatı ma en çok kullanılan çatı ma tarzıdır ve en ba arılı olanıdır. Ki ile tirme düzeni ve estetik dengesi (tema, karakter, durum) iyi oturtulmu oyunlarda basamaklı çatı ma uygulanmaktadır; çünkü, basamaklı çatı mada ba arılı olmanın yolu tek tek durumların ele alınarak ayrıntıların titizlikle i lenmesiyle gerçekleşir. Ayrıca, ki ilerinin davranı nedenleri ve biçimleri üzerinde de ayrıntılı olarak durulması artı vardır”* (Nutku, 1999: 83) Oyunda Kral, dı çatı ma ya adlı ı ki ilerle aksiyonu yava

yava yükselten basamaklı bir çatı ma ya ar; çünkü önce kendi içindeki çatı manın nedenlerini belirtir; ama çevresindekiler onu anlayamazlar , böylece â ık oldu u Genç Kız hariç herkesle çatı ma ya ar.

Kral, sadece dı çatı ma ya amaz, kendi içinde de bir iç çatı ma ya ar. Zaten; Kral'ın krallı ı bırakma iste i, bu çatı manın son basama nı olu turur. nsanların kendisini anlamadı mı, sürekli yalnız oldu unu, kar it dü üncelerin olması gerekti ini belirtir: “*Ben de biliyorum, bir tek! Ama o bir tek gerçe i bulabilmek için söylevle rimizde geçen gerçe in kar ıtı gerek! Yı unla gerçe i eskiterek eskimeyecek olanı bulmak gerek! Budur dü ünnek...*” (Aksal, 1970: 82).

Oyunun ikinci perdesinde Kral'ın çok fazla konu maması , çatı manın heyecanını dü ürür. Sessizli e gömülen Kral'a bir yı n suçlamalar yapılır ve son metin halkası Kral'ın öldürülmesiyle tamamlanır.

Oyunun birinci perdesinde vak'a zamanında geriye dönü lerin olması, olay örgüsünün **helezonik** bir yapıya sahip oldu unu gösterir. Bu olay örgüsünde, birden çok vak'a zincirinin iç içe geçmesi söz konusudur. Oyunun çerçeve yani dı vak'asını, Kral'ın yargılanarak ölümle cezalandırılması olu tururken; iç vak'asını, Kral'ın yalnızlı mını ve gerçek sevgiye susamı lı mını daha çok vurgulayan çocuklu unu ve gençli ini anımsadı ı hatıraları olu turur:



### ***Helezonik Vak'a Örgüsü***

Kısacası, oyunda **sebep – sonuç** ili kisi gözetilerek, bir Kral'ın “aydınlık” bir ülkede “insan” olarak ya amak isteyi inin hazin sonu anlatılır . Sevgi Sanlı, Aksal' ın “*Kral Ü ümesi*” oyunundan sonra Cumhuriyet'in artık ilan edilmesi gerekti ini söyler ( Sanlı, 1981: 58).

## 2.6.4. ahıs Kadrosu

### 2.6.4.1.Kral

“Kral Ü ümesi” oyunu, adından da anlaşılacağı gibi, Kral’ın **merkezî kahramanlığı** etrafında şekillenir. Kral, oyunda yazarın **sözünü emanet ettiği asıl kahramandır**. Başka bir ifadeyle o, tema ve konunun gerçekleştirilmesi ve vurgulanmasında birinci derecede sorumlu kişidir. Oyunun mesajını okuyucuya veya seyirciye doğrudan ileteneği olduğu için de, oyunun aynı zamanda **tematik gücü**dür.

Olay örgüsünde çatı mayıba latacak sözleri söyleyen, yazarın vermek istediği dü ünceleri “ü ümek” ve “aydınlık” sözleriyle dile getiren Kral, elli yaşlarının biraz üstündedir. Sevgiye ve dostluğa hasret çeken yalnız biridir. Yirmi dokuz yıllık krallığı boyunca sürekli halkını zorla susturmuş, onların yerine dü ünmüş, onların yerine kararlar almıştır. Kısacası; yirmi dokuz yıl boyunca ülkeyi tek adam olarak yönetmiş, söylediği her söz yasa olmuştur.

Tanrıyı aramak üzereyken sabahın 04.00’ünde kalkan Kral, ü üdü ünü ve sarayın daha çok aydınlatılmasını söyler. Kral’ın ü ümesi, tüm krallarda var olan bir ü ümedir. Babası Yüce Kral da ve babasının babasında da bu ü üme vardır. Kral, surların bittiği yerde küçük gölün kenarında kendisi gibi tek başına kalmış olan a acı sever. Çünkü, Kral da yalnızdır, gerçek sevgiye ve dostluğa muhtaçtır. Odanın daha çok aydınlatılmasını “*Geceyi geçmi e do ru uzanan nerde bitti i bilinmeyen bütün geceleri ı tacak kadar aydınlık*” (Aksal, 1970: 6) ister. Aydınlık, dü ünmektir. Dü ünmek ise, kendin olmaktır. Ama; Kral bilmektedir ki bir Kral, kendi olamaz. Yani, insan olarak var olamaz. O, özgür bir kişidir. Krallar, ancak kral olarak var olabilirler. Kral ise, insan olarak var olmak için kendi kurduğunu düzene yine kendisi karşı çıkacaktır. Kral, ülkenin sesinin karısında bir başka sesin, dü üncenin karısında bir başka dü üncenin olmasını ister. Böylece, kendisi olacak i te o zaman sevdiği kıza kendisini adayabilecektir. Sevdiği kıza; yani Kraliçe’nin kız kardeşi Genç Kız’a kendisini adayabilmesi için de savaşı, kral elbiselerini çıkarıp, insan elbiselerini giymesi gerekir. Ancak bu şekilde, kimseye ait olmayan sadece kendisine ait olan, bir başkasına adayabileceği bir bedene sahip olacaktır.

Onun yıllarca özlemini çektiği şey, bu dar kalıplardan kurtulmak ve bir oyunda kral gibi oturmak, kalkmak ve konuşmak. Fakat; bunu yapabilmek için de, kral olmamak lazım. Çünkü kral olmak, kralı oynamaya engeldir.

O, gençliğinin o arı giysilerinin altında geçtiğini ve kendini tüyden hafif duyduğunu günlerin sayılarının çok az olduğunu, yalanlamayı çevresinin ona çok erken

örettiğini, ilk gençlik yıllarında ya adını taşıdığı kilerinde bile içini kendisine açan kızlara hiç inanmadığını ve hiçbirinin de kendisinin içtenliğine inanmadığını anlatır.

Kral'ın tahtını bırakması, bu düzenin bozulması demektir. Ama Kral'a göre, düzen her zaman var olacaktır. Ona göre; gerçek düzen, bizi yaşam boyu üstüne doanın düzenidir:

*“Düzenin dışına çıkınca yaşamaya sanıyoruz. Asıl büyük düzenin süsü doanın düzeni oldu onu bizi içimizden ve dışımızdan kısıvrak baskıyı unutturuyor. Onun bizi varlığını duymadığımız bir de irdemde durmadan üstüne unutturuyor.”* (Aksal, 1970: 22).

Kral'ın adının verilmemesi, yazarın böyle bir olayın bütün kralların başına gelebileceğini göstermek istemesindedir. Bu, Saray Bakanı'nın genelleme içeren sözlerinden de anlaşılır: *“Yeryüzünün gelmiş gelecek bütün krallarının yüzü. Romanlardaki oyunlardaki, sinemalardaki, kralların tek yüzü”* (Aksal, 1970: 15).

“Kral Üzümesi” oyununun kili için Özdemir Nutku, *“Cumhuriyet Gazetesi”* nin 1969 yılında çıkan yazısında eleştirileri yapar:

*“Hüneri var bu oyunun, söyleyeceği bir şey var. Ama, süslü ve abartılmış söz çurcunası içinde bozulup gidiyor bütün bunlar sözler, tiyatroyunun kan dolaşımını sağlayacak kiliilerden de ağır basıyor. Onun için kiliiler, bütün boyutlarını elde edememiştir. Bunlar bir dünyasında hayal meyal görünen gölgelere benziyor ve onun için de yazarın düncelerini seyircide yaşamı bir duruma getirmiyor. Eğer, önemli sözse, neden bir kili çıkıp okumuyor bütün oyunu? O kadar oyuncuya, yönetmene, dekorcuya, ışıkçıya ne diye ihtiyaç duyuldu?”*

*Kral Üzümesi’ndeki oyun kiliiler de her simgesel oyunda olduğu gibi birer tutumun ve görüşün temsilcisidirler. Ancak, bu kiliilerin temsil ettikleri şeyler iyice belirlenmemiştir. Çünkü; dediğim gibi, bu kiliiler de sel gibi akan, çalayan gibi dökülen sözler ezmiçlerdir.”* (Nutku, 1969: 6).

Nutku'nun yukarıdaki görüşlerini kendimize göre derlendirecek olursak, bilindiği gibi Aksal, tiyatroyu hünerle özde sayar ve oyunlarında kullandığı dile ayrıca önem gösterir. Hünerel bir havaya taşıyan tiyatroları bu yönüyle dünyaca ünlü yazarların eserlerine benzer. Zaten; bir yazarı yücelten konuyu nasıl hünerlediği, dili nasıl kullandığıdır. Bu anlamda dil, diğer eserlerde olduğu gibi tiyatrodada da vazgeçilmez bir öğedir. Kiliilerine gelecek olursak, yazar Kral'a insani özellikler vermek istemiştir; hatta oyuna Kral ile Genç Kız'ın başkını da koymuştur; fakat bütün bunlara rağmen yazar, oyunda gerektince duygusal bir atmosfer oluşturamamıştır. Oyunun sonunda Kral'ın ölümü bile seyirciyi veya

okuyucuyu etkilemekten uzak kalmı tır. Bu açıdan de erlendirdi imizde Nutku'nun sözlerine katılmamak mümkün de il.

Özdemir Nutku'nun oyun ki ilerine yönelik bu ele tirilerine benzer bir ele tiriyi Ömer Atilla da yapmı tır. Atilla, oyunda eksik kalan unsurun insanî özellikler oldu unu söyler:

*“Söz ve devinim kadar temel unsurdur insan, dramın. Dram, insanla var olabilir ancak. Oyun ki ileriyle kurulur ... te Aksal'ın son oyunundaki (Kral Ü ümesi) büyük eksik burada sanıyorum. nsanı savsamı Aksal.*

*Aksal'ın oyununda “söz” ile “devinim”in özellikle ikinci bölümde yapmacık bir oyun kurmaktan öteye geçmedi ini görünce bu ba arısızlı ın sebebini aramak gerekiyor. Aksal'ın oyunun eksi i “insancıl soluk”tur. Söz, aklın ı ı nda donuk, ısıtıcı olmayan bir unsurdan öteye geçmiyor... Aslında oyun ilk bölümde bitiyor. kinci bölüm bütünüyle, kuru donuk bir söz yı nı olarak kaıyor... kinci bölümde kar ılılık ve çatı ma da kalmıyor. Çünkü, artık Kral susmu tur. Yargılamada salt suçlama vardır. diyalog yok” (Atilla, 1969: 19).*

Daha önce de ifade etti imiz gibi yazar, özellikle ba kahramanı olan Kral'a insan vasfını vermek istemi se de, bunu tam olarak ba aramamı tır. Aksal'ın Kral'ı hiçbir zaman bir insan gibi boyun e mez, o tragedyaların soylu kralıdır. Sevgisini bile kralca ya ar. Her ne kadar Kral, insan olarak var olmak istese de bunu ba aramaz.

#### **2.6.4.2.Kraliçe**

Olay örgüsü boyunca de i mez nitelikleriyle sahne de kuralları ve düzeni temsil eden Kraliçe **düz/yalınkat (kart kahraman)** bir kahraman olmasının yanı sıra, **hasım/kar ı gücü** temsil eden bir yardımcı kahramandır.

Kraliçe, Kral'ın içinde bulundu u kötü durumu belirtmesi , onun yalnızlı ını vurgulaması, oyundaki çatı mayı sa laması, aksiyona hız kazandırması gibi i levleri bakımından önemli bir yardımcı kahramandır. Kraliçe, Genç Kız'a göre : *“Kıvılcıma küll atmak yerine yel estiren”* (Aksal,1970: 19) ki idir.

Gösteri li bir giyimi vardır. çtenlikten, sevgiden yoksundur. Gelenekten, görevden ve yönetimden ba ka bir söz bilmez. Kurallara sıkı sıkıya ba lıdır. Kral'ı sevdi i için de il, kurallar gere i saygı gösterir. Kral, görevinden ayrılaca ını söyledi i zaman, Kraliçe'nin gerçek yüzü ortaya çıkar. Onu yargıla yan mahkemede yargıç görevini üstlenir ve onu ölüme mahkum eder. Çünkü; Kraliçe, krallı ı, Kral'a kar ı korumayı kadınlı ının birinci vazifesi sayacak kadar kurallara ba lıdır.

### 2.6.4.3.Saray Bakanı

Kraliçe gibi **hasım/kar ı gücü** temsil eden, **yardımcı bir kahramandır**. Aynı zamanda, kurallara olan ba lılı mını oyunun ba ından sonuna kadar sürdürdü ü için de düz/yalıncat bir kahramandır.

Ya lı ama dinç bir insandır. Tamamen ilkelere ve kurallara ba lıdır. Kral'ın babasının ya adı ı zamandan beri kendisini Kral'a be endirmeyi, kuralları harfiyen yerine getirmeyi kendine vazife bilir. Kral'ı gerçe inde ve dü ünde bile izlemeyi bir ödev say ar. Saray Bakanı, aslında kendisini Kral'ın bir yankısı olarak görür. Çünkü ; Saray Bakanı'na göre, Kral'ın arada bir duydu u ses, kendi sesinin bir yankısı olan saraydaki adamlarının sesidir.

Saray Bakanı, di er yardımcı kahramanlar gibi, **Kral'ın yalnızlı mını daha çok aç ı a çıkaran, Kral'ı bize daha iyi tanıtan ve çatı mayı sa layan i levsel özellikleri olan biridir**.

### 2.6.4.4.Güvenlik Yönetmeni

Kral'ı ve ülkeyi korumak ve asayı i sa lamak gibi görevlerle sorumlu olan Güvenlik Yönetmeni, oyunun di er bir yalıncat **yardımcı kahramanıdır**.

Kendini bütün özellikleriyle tanıtmamayı, Kral'ın kuruntularını ya amayı bile kendisine görev – ödev saymı olan biridir. Onun a a ıdaki sözleri, görevine nasıl ba lı biri oldu unu gösterir:

*“ İlk görevim, sizin dü üncenizi izlemektir. Kafanızı n içinde adım adım dola maktır”* (Aksal, 1970: 45).

Babasını küçük ya ta kaybetmi , yoksulluklar içinde çok çalı arak yükselme ve ba arıya ula mı tır. İlk ba larda Kral'ı büyük bir güç, ula ılmaz bir insan olarak görmü tür. Güvenlik Yönetmeni'nin Kral'ı bize daha iyi bir ekilde tanıtan bir i levi vardır. Tıpkı di er yardımcı kahramanlar gibi. Oyunda yine kar ı gücü temsil etmektedir. Buradaki gerçek kar ı güç aslında krallık düzenidir ve kahramanlar sadece bunun görünür ekilleridir.

Güvenlik Yönetmeni, Kral'ı yargılayan mahkemeyi hazırlar ve onu di er kar ı güçlerle beraber kur una dizer. Görevine ba lı, insanî özelliklerini kaybetmi biridir. Kral'ı cezalandırmayı da bu görevlerinden biri sayar.



#### 2.6.4.5.Kolcu

ahıs kadrosu içinde, olay örgüsünün olu umunda do rudan do ruya her hangi bir i levi olmadı ı için dekoratif unsur durumundaki bir kahramandır di er bir ifadeyle **fon karakterdir**.Kral'ın koruyucusudur; ancak Kral, ça ırdı nda Kral'ı korumaya gelmez. Kral'ın babasının ça ını ve onun da babasının son günlerine yeti mi oldu u için ya lı biridir. Aynı zamanda Kral'ın cüssesine göre küçük bir adamdır. Sürekli olarak Kral'ı gözlemler. Kendini Kral'la özde sayar. Kral ü üdü ü için o da ü ür.

#### 2.6.4.6.Genç Kız

Oyunda aksiyona heyecan katan, Kral'a gerçekten temiz, büyük bir sevgiyle ba lı olan, Kral gibi o da yalnız olan, oyunun korosunu temsil eden ve olacakları bir kâhin gibi önceden hisseden **yardımcı bir kahraman**dır. Duygusal, nazik ve narindir. Sahneye gecelikle ve yalın ayakla gelir. Kraliçe'nin kız karde idir. Onunla tamamen zıt özelliktedir. Kurallara göre ya amaz. Duygularına göre hareket eder.

Yazar, Genç Kız'ın sahneye geli inin nasıl olması gerekti ini öyle belirtir:

*“Genç Kız, Kral, Saray Bakanı ve Kraliçe'yle birlikte oynayacak bu sahne boyunca yalnızlı ını koruyacak seslenmeleri ba ına buyruk olacaktır, bir çı lık gibi. Oyunun bu sahnede korusudur sanki...”* (Aksal, 1970: 16).

Genç Kız, oyunun birinci perdesinde Kral'ın daha krallı ını bırakaca ını söylemedi i zamanda, olacakları önceden hisseder ve “korkuyorum” diyerek, tıp kı bir kâhin, tragedyalardaki koro gibi unları söyleyerek, oyuna heyecan katar:

*“Gün a armasına yakın yapılan bütün toplantılardan, iki duda ının arasında söyleyecek sözü olup da daha söylememi bütün insanlardan... Sözüünü söyletmeyin ona, ne olursun! Yalvarırım engelleyin konu masını! Söz söylendi mi bir kez olaydır artık! Geri dönülmemesine birtakım eyler olmu bitmi tir artık! Konu masın, ne olur konu masın! Korkuyorum!”* (Aksal, 1970: 16).

Yukarıdaki sözlerden de hareketle Genç Kız, Kral'ın **dü üncesinin özü, yüre inin çarpıntısıdır**.

#### 2.6.4.7.Çocuk Kral

Yirmi ya larındadır ve akli dengesi yerinde de ildir. Aptal bir görünü içinde sahneye gelir ve birinci perdenin kapanmasından önce kralın tahtına oturarak gülmeye ba lar. Babasının yargılanmaya götürüldü ü anda gülmesi , onun zaten krallı a uygun

olmadı mı, dü ünçe bakımından yetersiz oldu unu gösterir. Kısacası, oyunda **fon bir karakterdir**.

#### **2.6.4.8. emsiyeli Bayan'lar – Bastonlu Bay'lar**

Oyunun ikinci perdesinde sahneye gelen emsiyeli Bayan'lar ve Bastonlu Bay'lar, Kral'ı yargılamak için olu turulan mahkeme salonunda tanık olarak ça rılırlar. Ülkenin o ullarını ve kızlarını temsil ederler. Bir anlamda kamuoyunu simgelerler. Oyunda Kral'ı suçlayarak onun ölümünü hızlandırırılar. Düzeni simgeleyen Kral'ın krallı mı bırakmasından sonra ülkede olu an karga ayı ve huzursuzlu u dile getirirler. Alı veri in durdu unu, borsanın dü tü ünü, altının yükseldi ini, bankaların kapandı mı, herkesin çil yavrusu gibi da ıldı mı söyleyerek, düzenin bozuldu unu vurgularlar. Bastonlu Bay'lara göre, Kral'ın egeme nli ine gölge dü erse, Kral'ın dü ünceleri de tartı ma konusu olursa, Kral bir ülke de tek güçlü de ilse, arada kocalar karlılarına; babalar da çocuklarına söz geçiremez. emsiyeli Bayan'lara göre ise; Kral'ın sarayı terk etmesi, bir erke in evini terk etmesine benzer. Bu nedenle, Kral suçludur ve cezasını çekmelidir.

emsiyeli Bayan'lar ve Bastonlu Bay'lar, adlarından da anla ılaca ı üzere, ellerindeki nesnelere nitelendirilmi lerdir. Kendilerine özgü bir adları yoktur ve giyimleri de bir örnektir. Ya lısından orta ya lısına gencine kadar, herkesten bir örnek vardır. Böylece; yazar, genellemeyi hem giyimle hem de isimle sa lamı tır. Güvenlik Yönetmeni'ne göre, adına özgürlük denen bir yı n çeli kili ses dinlemektense, tek sesteki konu acak olma ülkenin öz sesini duyuracak küçük bir topluluk seçmek daha uygun olacaktır. Bu küçük topluluk ise, emsiyeli Bayan'lar ve Bastonlu Bay'lardır.

emsiyeli Bayan'lar ve Bastonlu Bay'lar yukarıda da belirtti imiz gibi, Kral'ın görevini bıraktı ı için, ülkede karı ıklıkların oldu unu söyledikleri ve Kral'ın ölümünde dolaylı olarak rol aldıkları için oyunda **yardımcı kahraman** görevini üstlenirler.

#### **2.6.5. Zaman**

Soyut bir tragedya oyunu olan “*Kral Ü ümesi*” oyununda olay örgüsünün içinde ya andı ı **vaka zamanı**, büyük ölçüde **kronolojiktir**. “*Kral Ü ümesi*”nde zaman, sabahın 04:00'ünde ba lar; ertesi günün tahminen ö le vaktine kadar devam eder. Yakla ık olarak, 7-8 saatlik bir vaka zamanı sürecinde, ü üyerek yata ndan kalkan ve herkesi toplantıya ça ıran, tahtını bırakmak isteyen bir kralın yargılanma süreci anlatılır.

Birinci perdede zaman saat 4.00'te ba lar ve birkaç saat sürer. Fakat ; ne kadar sürdü ü kesin olarak belli de ildir. Güvenlik Yönetmeni'nin ve Çocuk Kral'ın sahneye gelmeleriyle birinci perde kapanır. İkinci perde ise, sabahın saat 10.00'unda ba lar ve tahminen ö leye kadar sürer.

Eserdeki kronolojik ya da **çizgisel vaka zamanı**, birinci perdede Kral'ın konu malarıyla geriye dönü ler yapılarak kırılır. Söz konusu geriye dönü ler, Kral'ın çocuklu unu, gençlik yıllarındaki a k duygulanımlarını, ba ka bir ifadeyle Kral'ın geçmi ini aydınlatmaya yöneliktir. Düz çizgide giden bu geli im çizgisi, geriye dönü ler ve geçmi e yönelik anımsatmalar yoluyla verilerek , Kral'ın vaka zamanındaki durumu daha gerçekçi bir zemine oturtulmak istenir:

*“KRAL: ...Sonra gençlik delikanlılık yıllarım... O a ır giysilerin altında, kendimi tüyden hafif duydu um yıllar... Sayıları o kadar çok de ildir... Kral çocuklarının da ilk yazları vardır. Gözümün takıldı ı, içimin yattı ı kızlar gördüm. O ya larda insanlık yolunun a ktan geçti ini benim de bildi imi söylersem ...”* (Aksal, 1970: 27).

“Kral Ü ümesi”nin oyuncularından Bastonlu Bay'lar ve emsiyeli Bayan'ların i leri çoktur, sürekli acele ederler. Zamana yeti mek için ko tururlar, adeta **zamanla yarı ırlar**. Güvenlik Yönetmeni'ne göre ise: “*Dakikanın saat de erinde oldu u bir günde ya ıyoruz*” (Aksal, 1970: 49). Onlara göre, dakikaların de erini bilmek, geç kalmamak gerekir. Kral ise, ya amı ve ölümü zamana ve onun görecelik kavramına göre sorgular. nsanın ya adı ı yirmi yıl, ya andı ı için çok kısa, ya amayanlar için ise çok uzundur. Yirmi yılın sonunda bir de ölümün varlı ı kendini gösterecekse, o zaman yirmi yıl insanın gözüne daha kısa bir süre olarak gözükür.

**Görecelik vafını kazanan zaman**, hızla geçer bu geçi te kendini tüketti i gibi, insanları da tüketir. Onları **zamansız bir zamanda** ya amaya mecbur eder. “Kral Ü ümesi” oyununda, olayın belli olmayan bir yerde ve belli olmayan bir ça da geçti i söylenir. Eski bir ça ın havasını ta ırlar ama zaman ve mekân kesin belli de ildir. Hülya Nutku, “*Oyun Yazarlı ı*” adı eserinde konuyla ilgili olarak u açıklamayı yapar:

*“Yazarların kimi zaman konularını ba ka bir ülkede ya da mekânda geçirmelerinin dı nda adı konulmamı , adresi bel li olmayan, zamanı saptanmamı herhangi bir ülkede, herhangi bir zamanda, adı bilinmeyen bir yerden gibi ön açıklamalarla oyunlarını soyut bir sürece ve yere ta ıdıkları da bir gerçektir. Bu gerçe in altında daha çok yazarın i ledi i konuya belli sınırlamalar getirmek yerin e, konunun kendisine, özellikle de içerikteki evrenselli e dikkat çekmek için yaptı nı söyleyebiliriz* (Nutku, 1999: 92 – 93).

Demek ki, yazarın oyunda zaman ve mekân belirtmemesinin nedeni, eserin konusunu evrensel kılmak istemesinin bir sonucudur.

### 2.6.6. Mekân

“Kral Ü ümesi”nde mekân do al olarak kralların ya adı ı mekân olan saraydır. Yazar, eserin ilk kısmında olayın belli olmayan bir yerde ve belli olmayan bir ça da geçti ini belirtir. Bununla birlikte yazar, mekânın biraz eski bir ça ı andırması gerekti ini söyler.

Birinci perdede olay, mekân olarak sarayda bir odada geçer. Birinci perdenin mekânın dar bir yer olması, Kral’ın içindeki sıkıntıyı ve karamsarlı ı gözler önüne serer . Buradaki: “*Mekân duygu ve heyecanların yansıtılması için bir araçtır.*” (Tekin, 2003: 134). Birinci perdede, içinde çok az e ya olan bir dekor vardır. En arkada , perdeleri kapalı büyük bir pencere, bu pencerenin hemen önünde ise, yüzü seyirciye dönük, yerden bir iki basamak yükseklikte bir koltuk yani kral koltu u var dır. Bunun yanı sıra, koltu un etrafına yerle tirilmi , bir iki iskemle ve tabure, bir sigara sehпасı ve sahnenin ön tarafında ise bir telefon vardır. Duvarlar, koyu renge boyanmı tır. Oyuncuların giysileri de, koyu renktedir. Dekora ve içinde bulunulan karamsar havaya uygundur:

*“Sarayda bir oda. Çok az, soyut nitelikte e ya. Giysiler de öyle. En arkada dipte, perdeleri kapalı büyük bir pencere. Gene dipte, yüzü seyirciye dönük, yerden bir iki basamak yükseklikte bir koltuk. Kral koltu u. Bir ya da iki iskemle. Bir iki tabure. Bir sigara sehпасı. Öne do ru bir yerde bir telefon. Koyu renk duvarlar.”* (Aksal, 1970: 5).

Bu ifadelerden de anla ılıyor ki yazar, oyunda ya anan her eyin bütün kralların ba ma gelebilece ini göstermek için mekânı soyutla tırmı tır. Bilinmektedir ki , insan ne kadar gerçekten uzakla ırsa, gerçe e o kadar yakla mı olur. Ayrıca, mekânda dikkatimizi çeken di er bir özellik ise , perdelerin çekili olması, ortamın karanlık bir yapıda olmasıdır. Bu durum Kral’ın içindeki huzursuzlu u, karamsarlı ı ifade eder. Dolayısıyla; “*kahraman, mekânla ve mekânın bütün mesafeleriyle çatı an bir varlıktır. Mekân, onun kar ısında hayatın olumsuz yönlerini temsil eder.Âdeta, kahramanı tahakküme a lmu durumdadır, onu ezmektedir*”(Korkmaz, 1997:170).

Oyunun ikinci perdesinde ise, mekân, sarayın geni bir odasıdır. Bu odaya, sarayın ta lı ı da diyebiliriz. Birinci perdenin koyu renk dekorunun aksine, açık renk bir dekor kullanılır. Mekân, aydınlıktır. Oyunun bu mekânı, mahkeme salonunu andıracak

ekildedir. Fakat, bildi imiz mahkeme salonu gerçe inden uzaktır. Yargıçlar için koltuk, koltukların önünde bir masa, bir savcı yeri, bir de sanık için bir yer vardır. Kapılar, insanın ancak girebilece i yüksekliktedir. En arkada ise, büyükçe, perdesiz bir pencere vardır:

*“Sarayda dö emesi duvarı ta tan geni bir oda. Saray’ın ta lı ı da denebilir buna. Birinci perdenin koyu renk dekorunun kar ıtı açık renk bir dekor. Aydınlık. Ertesi gününün saat on’u....Yargıçlar için iki koltuk. Koltukların önünde bir masa. Bir savcı yeri. Bir de sanık için yer, bir iki tabure. Bütün bunlar bildi imiz mahkeme salonu gerçe inden uzaktır. Kapılar, her iki dekorda da bir insanın girebilece i yükseklikte olmalı. En arkada gene büyükçe, p erdesiz bir pencere”* (Aksal, 1970: 48).

kinici perdede, yani yargılama sürecinde ve ölümün gerçekleş ece i bu kısımda aydınlık, geni bir mekânın kullanılması; ölümün bir yenilgi ya da yok olu olmayaca ını, aksine Kral’ın insanla arak yeniden var olaca ı anlatılmak istenmi tir.

### **2.6.7. Sahneleme Tekni i**

Kahramanların, gösterme/sahneleme tekni iyle sunulması, onların psikolojik durumlarını daha canlı bir ekilde gözler önüne serer. Böylece, bellekte daha çok yer ederler. Kahramanın jestleri, mimikleri, tutum ve davranı ları sahnede daha iyi gösterilir ve bunlar analiz edilerek kahraman hakkında daha kapsamlı ve do ru bilgiler edinilebilir. Ayrıca, konular ve tartışmalar, insanın ki ili i, kültürü ve sosyal durumu hakkında bilgiler verir. Dolayısıyla, tiyatrodaki: *“Canlandırmanın anlatılamayanı anlatmadaki e siz ba arısı”* (Yalçın, 2003: 43) ortaya çıkar.

*“Kral Ü ümesi”* oyununda yazar, yönetmene ve oyunculara yol göstermek amacıyla sahnenin nasıl düzenlenece ini, dekor olarak nelerin bulunaca ını, oyuncuların hangi giysileri giyeceklerini ve nasıl hareket edeceklerini, ses tonunu nasıl ayarlayacaklarını, sahnenin ba langıç kısmında ya da parantez içinde belirtmi tir.

Oyunda mekân, iki yerde gerçekleş ir: Birinci perdedeki mekân, perdeleri örtülü, karanlık bir saray odasında geçer. Mekândaki e yalar çok azdır ve soyut niteliktedir. Bir kral koltu u, bir iki iskemle ve tabure vardır. Bir de sigara sehpası ve telefon. kinici perde de ise, içerikle uyu acak tarzda düzenlenen bir mekân söz konusudur. Ölümle, Kral’ın sıkıntıları sona erece i için, mekân geni ve aydınlıktır ve yine soyut niteliktedir. Sarayın odası, her ne kadar mahkeme salonu görevini üstlense de , mahkeme salonu gerçe inden uzaktır. Bir iki koltuk, bir masa vardır. Açık renk bir dekor mekân a hâkimdir.

Mekân, oyunda i levsel bir rol oynar. Mekânın aydınlık ya da karanlık olması, olayın durumunu belirtmesinin yanı sıra oyunun ba kahramanı olan Kral'ın da ruh halini de ifade eder. Dekorda kullanılan e yaların soyut özellik göstermeleri, ya a nan olayın gerçekli ini daha çok vurguladı ı gibi, böyle trajik bir olayı mekân gözetmeksizin bütün kralların ya ayabilece ini belirtir.

Oyunda sahneleme diyaloglar yoluyla gerçekle tirilir. Bu diyaloglar verilirken de, kahramanların ses tonları, davranı ları, duyguları parantez içinde verilir:

“GÜVENL K YÖNETMEN – (Kopya yönelir, ba ırarak) Koku! Koku (Koku girer).

SARAY BAKANI – (Birden de i ik bir sesle) Evet dedi mi?

GÜVENL K YÖNETMEN – Kraliçe mi? (Gülümseyerek) çok yürekten.

SARAY BAKANI – Bu davranı ı sizi a ırtmadı mı?” (Aksal, 1970: 52).

Tiyatro oyunlarında görülen parantez içi konu malar, jest ve mimikler asıl metinden sayılmazlar. Tiyatrodaki kahramanlar , daha çok seyirci kar ısında konu an bir ki i olarak çıkarlar. Bu nedenle tiyatroda, konu malar önemli bir yer tutar.

Oyundaki ki iler, mekândaki havaya uygun tarzda giyinmi lerdir. Birinci perdede duvarlar, koyu renktir. Kral'ın da, giysisi koyu renktedir. Genç Kız; bir kâhin, Kral'ın içindeki ses oldu u için, hayalet eklinde beyaz ge celi i ile sahneye çıkar, yalın ayaktır. Kraliçe'nin ise, mala ve paraya dü künlü ü, a ' alı giysisinden belli olur. Oyunun ikinci perdesinde, sahneye gelen, ellerindeki ve giyimlerindeki nesnelere adlandırılan emsiyeli Bayan'ların ve Bastonlu Bay'ların isimleri yoktur. Tıpkı di erleri gibi, kapsamlı ve evrensel ki ilerdir. Belli bir zümreyi temsil ederler.

Yazar, **sahnelemede özellikle, mekâna, dekora, ı ıklandırmaya, oyuncuları giyimlerine, hareketlerine ve ses tonlarına dikkat etmi** ; bunların gerçekli ini arttırmak ve oyunun izle ini evrenselle tirmek için Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki gibi somuttan soyut varsayımlara giderek, soyutluk özelli ini daha çok belirginle tirmi tir. Ayrıca ; yazar, sahnede kullandı ı her eye i levsellik özelli i kazandırmı tır.

### 2.6.8. Sembol Dünyası

Yazar, “Kral Ü ümesi” oyununda “ü ümek”, “aydınlık” “a aç” ve “koku” sembollerini sıklıkla kullanır.

Oyunun daha ilk sahnesinde Kral, ü üdü ünü söyler ve hemen kaloriferlerin da ha çok çalı tırılmasını ister; fakat bu ü üme, psikolojik oldu u için Kral'ın ü ümesi hiç

geçmez; çünkü bütün krallar hayatları boyunca ü ümü lerdir. Kral, ü üdü ü için krallı nı bile bırakmaya karar verir. Dolayısıyla “ü üme k” sembolü, aynı zamanda oyundaki trajediyi ba latan unsurdur. “Ü üme k” sembolü, Kral’ın eylemde ve dü üncedeki yalnızlı nı ve tekli ini imler.

Oyundaki “ü ümek” sembolü, sürekli tekrarlanan anahtar bir sözcüktür. Oyun, Kral’ın Saray Bakan’ına çok fazla ü üdü ünü söyleyerek ba lar ve oyun boyunca vurgulanır. Oysa; saray kazanı, yüz derecenin üzerinde bir ısıyla çalı maktadır. Bu durumda “ü üme”, bildi imiz gerçek anlamda bir “ü üme” de ildir. Yazar, oyununun bir bölümünde neden ü üdü ünü öyle açıklar:

*“KRAL: ... Neden ü üyorum? Bilmek ister misiniz? (...)*

*KRAL:Yalnızlı ndan! Ama bu ne çiçek kokularının ortalı a sindi i ilk yaz ak amlarında bir delikanlının yalnızlı ı, ne de kı gecelerinde oca ın küllenmeye yüz tutmu kıvılcımlarını sayan bir ihtiyar adamın! Birini çoktan geçirdik, öbürüne daha ula madım.*

*KRAL ÇE: Sorun söylesin... Kimin yalnızlı ıymı bu?*

*KRAL: Dü üncesinde de, eylemin de tekli ini ya ayan kralın! ” (Aksal, 1970 :83)*

Bu ifadelerden de anla ılaca ı gibi, “Kral Ü ümesi’nde tek seslili e ko ullanmı bir yönetim biçiminde halkıyla bir türlü ili ki kuramayan bir Kral’ ın geçirdi i ruhsal bunalımlar ‘ü üme’ simgesiyle” (Çotuksöken, 1983 :9) verilmi tir.

Kral’ın “ü ümek” sembolünün yanı sıra “aydınlık” sembolünü de, sürekli tekrarladı ı görülür. Kral, oyun boyunca sürekli “daha çok aydınlık istiyorum” cümlesini kullanır. “Aydınlık” sembolü burada çok seslili i, kar ıt dü ünceleri di er bir ifadeyle demokrasiyi ve özgürlü ü ifade eder.

Kral’ın yalnızlı nı vurgulayan di er bir sembol ise, surların bitti i yerde ba layan küçük gölün hemen yanında tek ba ına duran “a aç”sembolüdür. Oyunda Kral, Kolcu’ya bu a acı çok sevdi ini söyler. Kral’ın bu a acı çok sevmesinin nedeni, a acın da Kral gibi tek ve yalnız olmasıdır.

Oyunda, saray düzeninin çürümü lü ünü ise, “koku” sembolü imler. Kral’ın tahtını bırakma kararını duyan Güvenlik Yönetmeni, onu tutuklamaya geldi inde Kral, sarayda dayanılmaz bir çürümü lük kokusu duyar ve hemen sarayın temizlenmesini emreder. Gerçekte bu koku sembolü, saray düzeninin çürümü lü ünü, baskı rejimini, karanlık dü ünceleri temsil eder.

## 2.7. SONSUZLUK K TABEV

### 2.7.1. Eserin Tertibi

Eser 42 sayfadan ve tek bir perdeden oluşur. Perdelerin sahne bölünmeleri yoktur. Oyun boyunca tek bir mekân kullanılmıştır.

Bir erkek, iki bayan olmak üzere üç kişilik bir ahiş kadrosuna sahiptir.

Oyun ilk olarak 1 Nisan 1980 yılında Dinçer Sümer'in yönetiminde İstanbul Devlet Tiyatrosu oyuncularından tarafından oynanmıştır; daha sonra, Barış Sabuncu'nun yönetiminde (1990) tekrar sahnelenmiştir.

“*Sonsuzluk Kitabevi*” ya da “*Kuyruklu Yıldız*” adıyla ilk olarak 1969 yılında “*Türk Dili Dergisi Türk Kısa Oyunları Özel Sayısı*”nda yayımlanmıştır; daha sonra “*Bay Hiç*” ile birlikte 1981 yılında Devlet Tiyatrosu Yayınları, 1991 yılında Cem Yayınevi, son olarak da 1998 yılında “*Toplu Oyunlar*” adıyla Yapı Kredi Yayınları tarafından basılmıştır.

### 2.7.2. Özet

Hayatın günlük çarkında bir un gibi ufalanarak, parçalara bölünen ve mutsuz bir evlilik geçirmiş olan oyunun baş kahramanı Adam, bir gün Soy Yapıtlar Kitabevi'ni ararken “*Sonsuzluk Kitabevi*”ne gelir. Buradaki iki satıcı kızdan “zamanı tuza getirmiş” olan ölümsüz yazarların bütün baş yapıtlarını satın alacağını ve bunları kendi yazmış gibi imzalayarak tanıdıkları ve tanımadıkları herkese göndereceğini söyler. Böylece, geçmişten günümüze gelen o eski mirasa katkıda bulunamamış olsa da, bu mirası korumak istediğini belirtir. Nitekim; Adam, hayatı boyunca bu amaç için çalışmış, yüklü bir para biriktirmiştir. Ki genç kız, her ne kadar Adam'ı anlamakta zorluk çekse ve bu duruma aırsalar da, onunla birlikte kitapları paketleyip istenilen yerlere göndermede ona yardımcı olurlar. Adam, bu işlemlerin çok hızlı olmasını ister; çünkü vaktinin az olduğunu bahseder. Adam, bu faaliyet içinde öldükten sonra, bazı kişiler tarafından büyük yazar olarak kabul edilir. Kendisinin olmayan kitapları çok satılmaya ve okunmaya başlarlar, büstü bile dikilir. Gazeteler, hakkında yazılar yazar; filozoflar ve bilginler onda söz eder. Herkes onun için: “Dünyamızdan çok parlak bir kuyruklu yıldız geçti” yorumunu yapar. Ölürken, Goethe'nin sözlerini söylediği için “Goethe Armağanı” ödülünü almaya bile hak kazanır. Bütün bunlar, yazarın bakış açısını gözler önüne serer. Sabahattin Kudret Aksal, halkın yazar olmaya hak kazanmaması için, sanatçı yerine koymalarını ve onları yüceltmelerini eleştirel bir söylemle hicv eder.



### 2.7.3. Olay Örgüsü

Bir perdelik “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin kısa ve basit bir olay örgüsü vardır. Oyunda olay örgüsünü ba latan, Adam’ın sonsuzlu a ula mak arzusuyla bütün soy yapıtları, satın alma iste i sonucu “*Sonsuzluk Kitabevi*”ne gelmesiyle ba lar. Oyun boyunca ba kahraman Adam, bu arzusundan vazgeçmeyerek, **sürdürücü özelli ini** korur. Ölümsüzlük kervanına katılmak, sonsuzluk kapısından geçmek için ölümsüzlü e eri mi usta sanatçıların kitaplarını alarak imzalar ve canlı cansız herkese gönderir. Bu ekilde süre giden olay örgüsünü be bölüme ayırarak inceleyebiliriz:

1. Adam’ın tüm soy yapıtları almak istemesi (*Kararlılık halinin bozulması/ate leyici sebep*)

2. Birinci ve kinci Kız’ın Adam’ın bu iste ini ö renmeye çalı maları (*Bilinmemelik/Çatı ma/1. Dü üm*)

3. Adam’ın ölümsüzlük iste ini açıklaması (*1. Dü ümün çözülü ü*)

4. Klasik olan kitapları kendisininmi gibi imzalayarak tanıdı ı tanımadı ı herkese gönderdi i sırada Adam’ın ölmesi (*2. Dü üm*)

5. “Goethe Ödülü”ne layık görülmesi, çok satan ve çok okunan yazar olması, bütünün dikilmesi ve ölümsüzlü e haksız bir ekilde eri mesi (*2. Dü ümün Çözülü ü/Final*)

Görüldü ü gibi, oyunun izle i olan sonsuzluk iste i, aynı zamanda oyunda **kararlılık halini bozan ate leyici bir sebep** tir. Bu istek sonucunda olay örgüsü ba lar. Adam’ın “*Sonsuzluk Kitabevi*”ne gelerek, iste ini açıkladı ı ve iki genç kıza derdini anlatmaya çalı tı ı kısım yani birinci bölüm **serim** bölümüdür. Olay örgüsünün ikinci bölümünde Adam, Birinci ve kinci Kız’la **basamaklı bir çatı ma** ya ar. Bu çatı manın sebebi, iki genç kızın Adam’ın iste ini anlayamamalarıdır. Bu durum, olay örgüsünün birinci dü ümünü de atar. Fakat kısa sürede atılan bu **dü üm** çözülür. Hızla geli en konu malar neticesinde, Adam’ın ölümsüz olmak için , böyle bir çabaya girdi i anla ılır. Adam, tüm hayatı boyunca amacını gerçekle tirmek için , ihtiyaçlarından fedakârlık yaparak para biriktirmi tir.

Dördüncü bölümde ise, **ikinci dü üm** atılır. Adam’ın ölmesi, olayları bitirece i halde, ikinci bir merak ö esini olu turur. İmdi ne olacak? Sorusunun cevabını ise, be inci bölümde yani **final** kısmında, Adam’ın kültürsüz bir çevrede hak etmedi i ödüle ve ilgiye layık görülmesiyle buluruz. Dolayısıyla yazar, Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndaki oyunlarımızın sonu gibi mesajı do rudan kahramanına söyletmez, do ru olanı göstermek için, yanlı olanı tercih eder. Yazar, “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin sonuna benzer bir sonu, di er

bir oyunu olan “*Kahvede enlik Var*” oyununda da gösterir. “*Kahvede enlik Var*” oyununda da yazar, do ru evlili i göstermek için, oyuncularına yanlı ve gelece i mutsuz olan bir evlilik yaptırır.

Sabahattin Kudret Aksal’ın, özellikle 1960 sonrası yazmı oldu u oyunlarında, **entrika** pek görülmez. Olay örgüsü **sebep – sonuç** ili kisine göre birbirine ba lıdır, fakat gerilim ço unlukla oyuncuların kullandı ı kısa sözcüklerdedir. **Dramatik çizgi**, bazen yükselip bazen alçalsa da, genellikle hemen sönen ve ba langıca geri dönen bir yapı arz eder. “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin dramatik çizgisinde de, çok az zikzaklar vardır ve bu zikzaklar, izleyiciyi çok fazla heyecana sürüklemez, merakını da kamçılar.

#### 2.7.4. ahıs Kadrosu

##### 2.7.4.1. Adam

Yazarın sözünü emanet etti i oyunun **ba kahramanı** olan Adam: “*Yazarların ülkesinde dola an ve oradan adımını dı arıya atmak istemeyen*” (Aksal, 1998: 639), hiçbir zaman kendi olamamı biridir. Sahneye biraz buru uk, ekli bozulmu kara bir ceket, beyaz bir gömlek, kara bir pantolon ve çok koyu renk bir boyunba ı ile gelir. Ya ı bilinmemekle beraber, kırkın üstünde göstermez. Ayrıca, giyimiyle uyum içi nde olan koyu renk apkasını hep elinde tutar.

Oyunun kahramanının bir tek dile i vardır, o da: ölümsüzlü e kavu abilmektir. Yeryüzünde söylenmi birçok sözü de, kendisinden önceki büyük insanlar söyledi i için ona sadece bu mirası korumak ve gelecek nes illere ula tırmak kalır. Bu amacını gerçekle tirebilmek için de, ömrü boyunca para biriktirir ve kendini büyük yazarların yerine koyarak, klasik olan bütün ba yapıtları kendisininmi gibi imzalayarak tanıdı ı ve tanımadı ı bütün herkese postalar. Böylece A dam, gerçek ölümsüzlerin yerine kendini koyarak, ölümsüzlü e kavu mak ister. Onların sadece eserlerine de il, sözlerine de sahip çıkar. Öürken bile, Goethe’nin sözlerini söyler. Dolayısıyla, onlar aracılı ıyla kendini var etmeye çalı ır. Kendini var etme, sonsuzlu a eri me iste i ona “olmak ya da olmamak” bunalımını bile ya atr.

Adam, soy yapıtlarının usta yazarlarıyla o denli kendini özde le tirir ki, sonunda onlar kadar gizli ve yalnız hisseder kendini: “*Bütün bir ömür yalnızlı ın o buruk yemi ini kemirip*” (Aksal, 1998: 697) durur.

ki genç kızın neden kendisinin yazar olmadı ı soruldu unda ise: “*Sanatçının yalnızlı ını buyuran yasaya kar ı gelerek*” (Aksal, 1998: 654) genç ya ta evlendi ini ve

karısının durmadan etrafında fırır fırır dönerek, mır mır mır konu tu unu ve gizlice yazdı ı satırları ise; güvelerin kuma ları, farelerin peynirleri yedi i gibi yedi ini söyler. Kısacası, evlili in sanatçı olmasına engel oldu unu ifade eder.

Adam'ın sanatçı olmasına engel olan di er bir etken ise, günlük ya am ın insanı ö üten, una çeviren, unu da havalara üfüren tekdüze çarkıdır. Sürekli aynı ekilde tekrar eden sıkıcı düzen, Adam'ın parçalanı mı hızlandırmı ve onun yaratıcı olmasına izin vermeme tir:

*“ADAM: ...Günlük ya antının çarkı! nsanın eviyle i i arası nda gecesiyle gündüzü arasında, do umuyla ölümü arasında dönen çark! Her gün gitti im i , döndü üm ev, bindi im otobüs, indi im vapur, terledi im yaz... Bunları sürdürmekten, yürütmekten bunları... halim mi kaldı, vaktim mi kaldı, yaratmaya yaratıcı olmaya?”* (Aksal, 1998: 652 – 653).

Adam, “*sonsuzlu un kapısını açmak, ölümsüzler kervanının ardından girivermek*” (Aksal, 1998: 650) için, acele eder. Çünkü; sonsuz olmak için de ko mak, zamana yeti mek gerekir. Gasset'in ifade etti i gibi: “*Ko manın temel ritmi zamandır*” (Gasset, 1995: 10) Adam'ın kaybedecek hiç vakti yoktur, ölümsüz oldu unda zaman, sonsuz bir nehir gibi üstünden akacak; le ini, tozunu süpürecek; onu daima ısıtacak ; herkes sapır sapır dökülürken; o, bir kaya gibi dimdik duracaktır.

Kısacası, “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin ba kahramanı, yazar olma vasfını ta ımayan, usta yazarların eserlerini kullanarak ölümsüzlü e eri mek isteyen kendi benli ini bulamamı , kimliksiz bir “*Bay Hiç*”tir.

#### **2.7.4.2. Birinci ve kinci Kız**

Olay örgüsünde **yardımcı kahraman** rolünde olan Birinci ve kinci Kız'ın ne ya ndan ne de fiziki görünümlelerinden bahsedil ir. “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin kitap satıcısıdırlar. Sahnede dans ediyormu gibi yürürler, konu urken yuvarlak çizerek konu urlar. Birbirlerinin birer yansıması gibidirler. Ha reketleri, söylemleri ve gülmelerinde simetrik bir hava görülür. Telefonda konu urlarken aynı hizada bulunurlar, konu urken birbirlerinin sözlerini tekrar ederler ve hareketlerini yaparlar. Dolayısıyla; yazar, bu yöntemlere ba vurarak oyunu soyutla tırarak , absürdle tirir, oyuna oyunsu bir hava katarak otomatikte tirir, böylece basmakalıp tipler ortaya çıkar .

Birinci Kız'ı, kinci Kız'dan ayıran özellik, Birinci Kız'ın olay örgüsünde kinci Kız'a göre daha ön planda olması ve “*Sonsuzluk Kitabevi*”ne gelen mü terilerinin

yüzlerine bakarak onların ne isteyeceklerini önceden bilecek kadar çok tecrübe sahibi olması. kinci kız hakkında ise, pek fazla bir bilgi verilmez.

### 2.7.5. Zaman

Oyunda, kesin bir zaman verilmez. Yazar, sadece oyunun giri kısmında mekânın nasıl olacağını belirtirken: “*Camlı kapıdan ve seyircinin görmediği pencerelerden içeriye çok aydınlık bir gündüz ışığı yansır*” (Aksal, 1998: 633) tümcelerini kullanarak, oyunun gündüz vakti gerçekleştiğini ifade eder.

Oyunun tek perde olması ve oyuncuların konularının çok uzun olmaması, oyunun üç – dört saatlik bir zaman dilimini kapsadığını söylenebilir.

Sonsuzluğa erişmek isteyen Adam’ı, zaman sürekli sıkı tırır; soy yapıtları yazarlar gibi sonsuzluk kervanına katılmak için, **zamana hâkim olmaya çalışır**. Zamansa, o kadar hızlı akmaktadır ki, ona yetişmek, korkunç bir şekilde ilerleyen teknolojiye yetişmek gibidir:

“*ADAM: Rica ederim bayan, anlamıyorsunuz beni, depo için değil, adam için değil, sadece vaktim yok o kadar! Görmüyor musunuz, zaman nasıl akıp gidiyor? Gökyüzünde bulutlarla, toprağın üstünde ırmaklarla, içimizde kanımızla akıp gidiyor zaman! Eskiden insan adıydı, sonra karnı, daha sonra atlı araba oldu, daha sonra vapur, lokomotif, otomobil, uçak! İmdi de füze! Korkunç bir hız, korkunç! Baktım dönüyor! Yeti emeyeceğim diye korkuyorum, aralıksız ama aralıksız hep bir tahtı aracını kaçıracak mıyım gibi duyuyorum kendimi*” (Aksal, 1998: 644).

Zamanın bu hızlı akışını kendi lehine çevirenler, sonsuzluğa ulaşırlar. Bunun tersini yapanlar ise, zamanın baş döndüren ritmine ayak uyduramayıp, bu yolculukla zamanın acımasızlığı ve büyüklüğü karşısında yok olup giderler. Eliade’nin deyişiyle: “*Büyük zaman akışı içerisinde her varoluş geçici, uçucu ve yanılısamadır. İnsanlar, sürekli olarak Vi nu’nun gövdesinden doğmakta ve suların yüzeyinde patlayan bir kabarcık kadar çabucak yok olmaktadır*” (Eliade, 1992: 57).

Sonsuzluğa erişmenin tek yolunun **zamana tuza getirmek** yani zamanla yarışmak olduğu bilincinde olan “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin Adam’ı, zamanın hızlı akışını kendi lehine çevirenlerdendir. Çünkü; bilmektedir ki, zamanı dize getirenler, ölümsüzlüğe ve sonsuzluğa erişenlerdir. Herkes, geniş zamanın içinde sapır sapır dökülürken, O, bir kayalık gibi dimdik ayakta kalacaktır: “*Zaman, sonsuz bir nehir gibi akacak üstümden. Durmadan yıkayacak tozumu, toprağımı, leğeni gibi çamurumu, ıltıracak beni! Dünyünün! Herkes geniş*

*zamanın içinde sapır sapır dökülürken ben bir kaya gibi dimdik... her eyin ölçüsü ayarı olaca m, yoklukta sonsuzluk...*” (Aksal, 1998: 651).

Kısacası, oyunun ana izle i sonsuzluk ile zaman ar asında büyük bir ba kurulmu ; olay örgüsünün anlatıldı ı vak’a zamanından çok, zaman kavramı üzerinde durulmu tur (Zamanın hızla akı ı, yok edicili i, zaman – sonsuzluk, zaman – ölümsüzlük vb).

Oyunun vak’a zamanı, büyük ölçüde kronolojiktir, ileriye do ru akar. Ancak, bazı kısımlarda, özellikle oyunun ba kahramanı Adam’ın kendini açtı ı ve tanıttı ı yerlerde, küçük geri dönü ler görülür. Bu geri dönü ler, eserin ba kahramanını, daha iyi tanıtmalarının yanı sıra, esere ve kahramana **derinlik** de kazandırır. Kahramanın mutsuz evlili i hakkında bize bilgi verir ve onun sonsuzlu a eri mek için durmadan çalı ıp para biriktirmek zorunda olu u ve yalnızlık çekti i anlatılır:

*“ADAM: ... Üstelik para biriktirmem ge rekiyordu, durmadan para biriktiriyordum. Demirden bir çekmeceye kilitler gibi gömmü tüm yüre ime sırrımı! Dü üncelerim, yüzümden anla ılsın diye geceleri hep karanlıkta dü ünüyordum. Ne her gün kar ı kar ıya çalı tı m arkadaş larım, ne de karım hiçbir ey anlamadılar hiçbir eyi örne imi gene onlardan aldım. Onlar benim ustalarım, ölümsüzler de öyle çalı mı lardır benim kadar gizli ve yalnız! Bütün bir ömür yalnızlı m o buruk yemi ini kemirdim durdum ben, bayan”* (Aksal, 1998: 657).

Yukarıdaki tümcelerde yazar, tiyatro türünün yapısının verdi i imkânlar dahilinde, **vak’a zamanında kırılmalar** yapmı ; bunu yaparken de, eserin bütünlü ünü ve ahengini bozmamı ; aksine onu zenginle tirmi ; ona derinlikler katmı tır.

### 2.7.6. Mekân

Oyunun adından da anla ılaca ı gibi “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin ya andı ı itibari mekân, bir kitabevidir. Bu kitabevinin arkasında ve yanlarında bulunan raflarda tıklım tıklım kitaplar, ortada bir tezgah, tezgahın yanında soka a açılan kapı vardır. Dükkânın üst katına çıkılmak için yapılmı dar ve incecik bir merdiven, sahnenin önünde iki yanda çok dar, göze hiç çarpmayacak bir biçimde kar ılıklı iki posta kutusu, gene göze hiç çarpmayacak ekilde sahnenin arkasına koyulmu iki yanda iki telefon, alçak bir tabure vardır. Ayrıca; seyircinin görmedi i pencereden içeriye çok aydınlık bir ık gelir. Aksal, olayın geçti i mekânı, oyunun giri kısmında u tümcelerle ifade eder:

*“Bir kitabevi. Arkada ve yanlarında raflar tıklım tıklım kitap doludur. Ortada bir tezgah, tezgahın yanında soka a açılan kapı. Bir yanda dükkânın üs t katındaki odaya*

*çıkılan demirden, incecik, dar bir merdiven. Sahnenin önünde, iki yanda çok dar, göze hiç çarpmayacak bir biçimde, kar ılıklı iki posta kutusu sahnenin arkasına do ru, gene göze hiç çarpmayacak biçimde ko nmü , iki yanda iki telefon. Alçak bir tabure.” (Aksal, 1998: 633).*

Mekânın belirtildi i tümcelerden hareketle unu söyleyebiliriz ki; yazar, sade bir mekânda oyunun sahnelenmesini istemi ; böylece oyunun izle ini ön planda tutmu ; gereksiz, gösteri li bir mekân yerine i levsel bir mekân seçmi ; ayrıca bu mekân anlayı ı, oyunun sahnelenmesini de kolayla tırmı tır.

Oyundaki mekânın sadeli i, dekora da yansıma tır. Yazar, çok fazla aksesuar kullanmamı , oyunda gerekli olan e yaları kullanmı tır: ki te lefon, iki posta kutusu, tabure, merdiven, küçük süpürge, raflar, kitaplar vb.

Oyunda dikkatimizi çeken en önemli özelliklerden biri si ise, yazarın yine giri kısında belirtti i: *“Oyunun anlamına uyabilmesi için dekorun da, tüm ki ilerini giyini lerinin de davranı larının da gerçek dı ı bir havayı estirmesi gerekir. Özellikle ; yürüyü ler çok uyumlu olmalı, neredeyse bir bale düzenini anımsatmalıdır.”* (Aksal, 1998: 633) tümcelerinde geçen **soyutluk** özelli didir. Mekânda, simetrik tarzda yerle tirilmi olan iki telefon, oyunun sonuna do ru kullanılır. Fakat ; kulaklık, genç kızların elindeyken bile çalmaya devam eder. Birinci kız, oyunun ba ında müzik e li inde dans ediyormu gibi uyumlu adımlarla elinde yere de meyecek tarzda küçücük bir süpürge ile kitapların t ozunu alır.

Mekânın ve mekânda kullanılan e yaların gerçek dı ı bir yapıda olması, ya amin katılı mını ve acımasızlı mını açı a çıkarır. Ayrıca ; oyuna grotesk bir hava verir. Oyunda verilmek istenilen gerçeklik daha çok vurgulanır.

Son olarak unu söyleyebiliriz ki; mekânın bir kitabevi olması, oyunun dar mekânda geçti ini gösterir. Metin And, dar mekânların dramatik gerilimi arttırdı mını; ça da tiyatrodaki bunun compressionism adıyla ayrı bir tür olarak incelendi ini; dar mekânların ço unlukla bunaltıyı ya da ki inin yalnızlı mını vurguladı mını dile getirir ( And, 1983: 483). *“Sonsuzluk Kitabevi”*nin sonsuzlu u arayan Adam’ı da, yalnızdır ve hiç kimse tarafından anla ılmamaktadır. Dolayısıyla mekân, burada ba kahramanın yalnızlı mını ve terk edilmeli ini daha çok belirginle tirmi tir. Korkmaz, bu tür mekânları, olgusal mekân olarak nitelendirir ve ona göre bu yerler ki i- yer ili kisini sorunsal açıdan yansıtan, dönü türülmü , anla tırlmı yerlerdir; yalnızca topografik bir yer de il, anlam üreten, anıları barındıran, ki inin iç dünyasını yansıtan bir de erdir. Ayrıca ; “kapalı, dar”

sözcükleri olgusal mekân anlayışında fiziksel boyutları değil, karakterin o andaki ruhsal durumunu ifade eder (Korkmaz, 2007:403).

### 2.7.7. Sahneleme Tekniği

Oyun tek bir perdeden meydana gelir ve sahne bölümlenmeleri yoktur. Oyun, bir bütün olarak değerlendirildiğinde oyuncusu, mekânı, dekoru, kostümü vb. teknik unsurlarıyla, oyunun sahnede kolayca sergilenebilir bir yapıda olduğu görülür.

Özdemir Nutku, “*Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*” adlı kitabında, “*Sahne*”yi şöyle tanımlar: “*Her sahne, bir ya da birkaç oyun ki isinin yönelttiği gösteren bir aksiyon (gelişim) birimidir. Herhangi bir oyun ki isisi, mutlaka bir noktaya (amaca/ara amaca) yönelir. Her bu yönelttiği belli bir kesimini gösteren ve o yönelttiği çoğu kez tamamlayan aksiyon birimi, “sahne” denilen biçimsel bölümü ortaya çıkarır.*” (Nutku, 1975: 49). “*Sonsuzluk Kitabevi*” oyununun tek bir perdeden yani sahneden meydana gelmesi, başkahramanın tek bir amaca yani sonsuz olmak, ölümsüzlük üzerine mekân fikrine yönelmesinin bir sonucu olmasının yanında, yazarın vermek istediği düüncüyü yoğun bir şekilde işlemek istemesinden de kaynaklanır.

Olay örgüsünün içinde geçtiği ve oyuncuların devindiği mekân, çok sade bir ekildedir. Oyunun izlenimiyle örtülen mekân, iki kattan oluşan bir kitabevidir. Mekânda çoğu kitabevinde var olan eşyalar kullanılmaktadır: ki telefon, posta kutusu, raflar, kitaplar, alçak bir tabure, tezgah. Bu eşyalar da oyunda işlevsel özellik gösterir. Örneğin iki telefon Adam öldükten sonra, gazeteciler, bilginler, okuyucular tarafından aranılacak ve kızların kulaklarında tuttıkları telefonlar açık oldukları halde çalmaya devam edecekler. Böylece; oyunun oyunsuluğunu ve absürdlüğünü ortaya çıkaracaklardır.

Oyuncuların kıyafetleri hakkında sadece Adam’ın ne giydiği açıklanır. Adam, biraz buruk, biçimi bozulmuş kara bir ceket, kara bir pantolon, beyaz gömlek giymiş ve çok koyu renk bir boyunbağı takmıştır. Diğer kızların ne giydiklerinden bahsedilmez. Dolayısıyla yazar, sahnelemede kostüme çok fazla yer vermez. Adam’ın giyim tarzı da, orta halli herhangi bir insanın giyim tarzını andırır.

Oyun başlamadan önce, yazar yönetmene dekorun, kışkırtıcıların giyimlerinin ve davranışlarının gerçek dışı bir havayı estirmesini belirtir. Özellikle oyuncular, yürüyüşlerinde çok uyumlu yürümelidirler, tıpkı bir bale sanatçısı gibi. Aşağıdaki alıntılardan yazarın sahnelemede yönetmeni yönlendirdiği açıkça görülür:

“Oyunun anlamına uyabilmesi için dekorun da, tüm kilerin giyini l erinin de davranı larının da gerçek dı ı bir havayı estirmesi gerekir. Özellikle yürüyü ler, çok uyumlu olmalı, neredeyse bir bale düzeni anımsatmalıdır.” (Aksal, 1998: 633).

Mekânda oyunun ne vakit geçti ini hissettiren, camlı kapıdan ve seyircinin görmedi i pencerelerden içeriye çok aydınlık bir gündüz ı ı ı kullanılır. Perde açıldı nda ise, Birinci Kız, müzik e li inde küçükçük süpürgesiyle dans ediyormu bir ekilde kitapların tozunu alır. Sahnede kullanılan bu müzi in ne oldu u söylenilmez. Oyunun ilerleyen kısımlarında, bir daha müzik sesi duyulmaz. Müzi in i levsel bir özelli i yoktur. “Kahvede enlik Var” oyununda ise, müzik oyunun izle ine ko ut olarak kullanılır. Belli bir görevi olan bu müzik, izleyici ya da okuyucuya yanlı yapılan bu evlili i vurgular.

Tiyatronun yapısı gere i, sahneleme daha çok oyuncuların diyalogları yoluyla gerçekleşir. Bu diyalogların yanı sıra, Adam’ın geçmi te yaptı ı mutsuz evlili ini anlattı ı kısımda ise, özet tekni i kullanılır. Adam, ba ndan geçenleri, e inin yaza r olmasına nasıl engel oldu unu kısaca anlatır.

## **2.7.8. Sembol Dünyası**

“Kitaplar/eserler”, sonsuzlu a kapı açan, ölümsüzlü ü ifade eden birer semboldür.Oyunun kahramanı Adam, ünlü yazarlar gibi zamanın silici etkisinden kendisini kurtarmak için, tarihe damgasını vurmu eserleri, kendisininmi gibi herkese gönderir.E yalara, aylara, mevsimlere, günlere, gelecekteki ve geçmi teki insanlara...Adam’ın kendisinin olmayan bu kitapları, saçma varlıklara göndermesi onun aynı zamanda yalnızlı mın, toplumdaki soy utlandı ının ve yabancıla tı mın da bir göstergesidir.

## **2.8. BAY H Ç**

### **2.8.1. Eserin Tertibi**

“Bay Hiç” oyunu ilk olarak Dinçer Sümer’in yönetiminde 1 Nisan 1980 tarihinde stanbul Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenmi ; 1981 yılında ise, “Sonsuzluk Kitabevi” ile birlikte Devlet Tiyatrosu Yayınları tarafından; 1991 yılında eser yine “ Sonsuzluk Kitabevi” oyunu ile birlikte Cem Yayınevi tarafından basılmı ; o yunun ikinci kez sahneleni i ise, 1990 yılında Ba ar Sabuncu yönetiminde gerçekleşti mi ; eserin son baskısını ise, 1998



yılında “*Toplu Oyunlar*” adıyla Yapı Kredi Yayınları basımı ve eser kısa sürede tükenmiştir.

62 sayfadan ve tek bir perdeden oluşan oyunda tek bir mekân kullanılır. Eserde kullanılan mekân ve dekoru oluşturan eserler, yazarın diğer eserlerindeki gibi (*Kahvede enlik Var*, *Kral Üzümesi*, *Sonsuzluk Kitabevi*) soyutluk özelliği göstermez. Mekân dar bir özellik gösterir. Kahramanların ruh hallerine uygun bir yapıdadır. Onların yalnızlığı ve karamsarlığı belirginleştirir.

Oyun bir kadını erkek olmak üzere iki kişiden oluşan bir ahlıs kadrosuna sahiptir. Yani; oyun, iki kişinin çatışmaları, hayalleri ve istekleri üzerine kuruludur. Eserdeki oyuncuların isimleri yoktur. Yazar, 1960’tan sonraki diğer oyunlarındaki gibi, bu oyunda da ahlıslarının ya adıkları durumu evrensellemeye, böyle bir genellemeye başvurarak onlara bir isim vermemiştir.

### 2.8.2. Özet

Kadın kahraman, erkeğinden ayrıldıktan sonra bir apartman katında yalnız yaşamaktadır. Bir gün evine gece vakti tanımadığı bir adam gelir. Adam, zorla Kadını evine girer. Kadın, kaygı ve korku içerisinde. Onun kim olduğunu ve neden evine geldiğini sorar. Erkek, kimseyi aramadığını ve bu evi iki yıl boyunca gözetlediğini, bu evde yaşamayan Kadını ile ilgili hayaller kurduğunu söyler. Kadının “bozkırın ortasında sabaha karşı akıp giden trenler gibi yalnız”; bir “saf su gibi hiçbir kişiye karşı, etkilenmemi ve etkilenmemi”; “deneyci filozofların insanı için kullandıkları bomba levha” olduğunu düşünür. Erkek, o bomba levhaya, bütün bir uygarlık tarihini, oyunları, öyküleri, şiirleri... yıllarla betikler yazma düğünçesindedir. Fakat; Kadının evlenip boşandığını duyunca büyük bir hayal kırıklığı yaşar.

Daha sonra, Kadın, Erkek’in kim olduğunu, neden kendi evine geldiğini öğrenmek için sorular sormaya başlar. Kadın, Erkek’in kendisini iki yıldır gözetlediğini ve sadece görmek amacıyla evine geldiğini gerçeğini kabullenmek istemez. Onu önce mutsuz, yaralı bir ozan, suçlu âdi bir hırsız, bir kan emici vampir, eski kocasının gönderdiği bir aracı olarak nitelendirir; ancak Erkek’in bunlardan hiçbirini olmadığını sadece bir “hiç” olduğunu yani isminin bile bir “Hiç” olduğunu öğrenir. Hem Kadının hem de Erkek’in bulunduğu durum, onları ayrık bir durumun içine sürükler. Kadın, olayın başında her ne kadar tedirgin ve korkmuşsa da, olayın sonuna doğru bu durumdan memnun kalır. Çünkü; Kadın, yıllardır bu ânı beklemiştir. O, bu yönüyle diğer hem cinslerinden

ayrık bir yere gelmi tir. Kadın, geçmi evlili iyle vardır. Gelecekte de var olabilmesi için evlenmesi gerekir. Bu nedenle, ayrık bir ki i olan “*Bay Hiç*” ile evlenmek ister. Erkek, evlendi i takdirde hiçli inden kurtulacağını, umutlarının tükenene ini dü ünerek, bu evlili i reddeder. “*Bay Hiç*”, odasına dönerek, ı ı ını söndürerek karanlıkta Kadın’ın ı ı na bakmayı sürdürür. Kadın da, kendisini sürekli gözetleyen birinin varlı ını bilerek yetinmesini bilir. Erkek: “Babasından kalan ona da kendi babasından kalan kol tu a” oturur. Erkek; Kadın’a da: “Annesinden kalan, ona da kendi annesinden kal an pırlanta bilezi i” takmasını tavsiye eder. Böylece, her ikisi de oyunun sonunda eski ya amın tek düzeli ine ve kısır döngüsüne geri döner. Oyun, ba ladı ı gibi hiçbir de i ime u ramadan son bulur.

### 2.8.3. Olay Örgüsü

Oyunun ba lamasını **kararlılık halinin** bozulmasını sa layan **ate leyici sebep**, Erkek’in bir gece vakti tanımadı ı ve sadece uzaktan iki yıl boyunca ı ı na baktı ı Kadın’ın evine zorla girmesiyle ba lar. Oyunda, kararlılık halini bozan ve hareketi (geli meyi) ba latan etkiye ate leyici sebep denir. Sevda ener: “*Kararlılık hali’nin bozuldu u noktaya ‘ya amın kırılma noktası’ adını verir*” (Özakman, 2004: 156).

Erkek’in Kadın’ın evinden ayrılmak istemeyi i, b unda azim ve sebat göstermesi, **sürdürücü bir özellik** tir. Bilindi i gibi, sürdürücü özellik, dramanın geli mesini, çe itli a amalardan geçerek sona ula masını sa lar. Bu özellik; ısrar, azim, inat, direnme, sabır, kararlı olma, caymama, çok isteme, gibi davranımlardan olu ur ( Özakman, 2004: 137). Kadın da, Erkek’in kim oldu u üzerine sürekl i tahminlerde bulunarak, sürdürücü özellik gösterir. Bu da, oyunun geli mesini ve ilerlemesini sa lar.

Yazar, olay örgüsünü iyi kurmu ; oyun boyunca olaya **dü ümler** atarak heyecanı doruk noktada tutmu tur. Oyunun olay örgüsünü, **çekirdek** fonksiyonu yüklenmi olan **metin halkalarına** parçalayarak, inceleyecek olursak:

1. Erkek’in iki yıldır uzaktan ı ı na baktı ı Kadın’ın evine bir gece vakti gelmesi ve gelme sebebini açıklamaya çalı ması,
2. Kadın’ın Erkek’i yaralı bir ozan zannetmesi ,
3. Kadın’ın Erkek’i sokaklardan bezmi mutsuz bir ki i zannetmesi,
4. Kadın’ın Erkek’i etrafı korkuya bo mu bir kan emici (vampir) zannetmesi ,
5. Kadın’ın Erkek’i eski kocasının gönderdi i bir aracı zannetmesi,
6. Kadın’ın Erkek’i annesinden kalmı pırlanta bilezi ini ça lmaya çalı an âdi bir hırsız zannetmesi,

7. Kadın'ın Erkek'in bir hiç oldu unu öğrenmesi,
8. Kadın, Erkek'in kocası olmasını istemesi (Ona evlenme teklif etmesi) ,
9. Erkek'in evlenme önerisini kabul etmeyerek, geldi i evine geri dönmesi .

İlk metin halkası, daha önce de bahsetti imiz gibi, aksiyonun ba lamasını sa layan **ate leyici sebeptir**. Di er bir ifadeyle: **ya amın kırılma noktası**dır. Bu metin halkası aynı zamanda oyunun **serim** kısmını da olu turur. Erkek, bu bölümde Kadın'ın evine geli sebebini açıklamaya ve Kadın'ın hayatı üzerine bilgiler edinmeye çalı ır.

İkinci, üçüncü, dördüncü, be inci ve altıncı metin halkaları oyunun **dü üm** noktalarıdır. Dü üm, seyirciyi veya okuyucuyu meraklandıran unsurlardır. Dü üm ve dü ümlerin oldu u kısımlar aynı zamanda oyunun geli me bölümüdür. Seyirci ve okuyucu geli me bölümünde “Erkek gerçekten bir kan emici mi? Kadın'a saldıracak mı? Bir katil mi? Bir hırsız mı? İmdi ne olacak? Kadın ne yapacak?” gibi sorularını sorar. Bu bölümde kahramanlar arasındaki çatı ma daha çok yo unla ır ve merak üst seviyeye çıkar. Özdemir Nutku, “*Gösterim Terimleri Sözlü ü*”nde dü ümü öyle tanımlar:

Dü üm: “*Bir oyunda gerilimin ve ilginin arttı ı i lerin karı tı ı, çapra tı ı yer.*

*Dü üm ö esi çatı malarından, çevrilen dolaplardan, birt akım gizlerden elde edildi i gibi, ki ilerın karakter özellikleriyle de yaratılabilir.” (Nutku, 1998: 61).*

Oyun içinde atılan dü ümlerin çözüldü ü kısım, yedinci metin halkasıdır. Bu kısımda Kadın, Erkek'in hiçli ini benimser ve onu kabullenir. Güvensiz bir durumdan güvenli bir duruma geçer. Bu geçi a amasından sonra; yazar, oyuna **son asal dü üm noktasını** atar. Yani Kadın, Erkek'in kocası olmasını ister. Böylece ; son asal dü üm noktası da atılmı olur. Erkek, Kadın'ın evlenme önerisini, umutlarını koruma k ve hiçli ini devam ettirmek için reddeder. Ne kahramanlarda ne de olayda bir de i im ya anır. Böylece; son metin halkası da çözüme kavu ur ve **final** gerçekleşir.

“*Bay Hiç*” oyunu genel itibariyle **tek zincirli bir olay örgüsüne** sahiptir. Oyunun ilerleyen kısımlarında vak'a zamanında, bazen Kadın'ın geçmi evlili ine bazen de “*Bay Hiç*” ile yapaca ı evlilik üzerine kurdu u dü lere yer verildi i için, vak'a zamanı sekteye u rar ve **helezonik bir olay örgüsü** özelli i gösterir; ancak bu durum olay örgüsünün bütünlü ünü bozamaz. Kahramanlar hakkında daha fazla bilgi edinmemizi sa lar.

## 2.8.4. ahıs Kadrosu

### 2.8.4.1. Erkek (*Bay Hiç*)

Oyuna da ismini veren “*Bay Hiç*”, kendi benli ini olu turamamı , ne isteyip ne istemedi ini bilmeyen, eyleme geçmekten korkan, “hiç lik” durumunu tutku haline getirmi karamsar, yalnız bir **ba kahramandır**.

Yazar, kahramanının fiziksel özelliklerini oyunun ilerleyen kısımlarında diyaloglarda a ama a ama verir. Erkek , kırk ya larındadır. Uzun boylu, hafif e ik yürüyen üzerinde siyah bir takım, beyaz bir gömlek, koyu ye il bir boyun ba ı bulunan biridir. Elinde de siyah bir apkası vardır.

Kahramanın daha çok psikolojik özellikleri üzerinde durulur. Yalnızdır ve karamsar bir ki ili i vardır. Aynı zamanda , dü lerle ya amayı seven bir hayalperesttir. çine kapanıktır. Mesle inin ne oldu u belirtilmemi tir. Kadın , mesle i ve kim oldu u üzerine çıkarımlarda bulunsa da bunlar gerçe i yansıtmaz. Erkek, iskambillerden kurdu u kulelerinin yıkılmalarına engel olmak ve onları korumak için hiçbir ey yapmak istemez. Umut etmek ve umutlarla ya ayıp hayaller kurmak ona daha cazip gelir. O, Antik tiyatroların her eyi ba aran, hiçbir eyden çekinmeyen sava çı cesaretli kurtarıcısı efsane kahramanı de ildir. Ça da tiyatro, geçmi ten günümüze gelene de k birçok ilerleme kaydetmi tir. Bu durumu Hülya Nutku, “*Oyun Yazarlı ı*” adlı eserinde öyle dile getirir:

“*Ça da tiyatro giderek kahramanını yitirmi bir tiyatrodur. Bu tiyatroda ne antik Yunan tragediyalarının soylu kralları, ne Rönesans’ın kendi ba ina güçlü ama zaman zaman do a kar ısında aciz kahramanları, ne de romantizmin ideal leri olan kahramanları vardır. Gerçeklikle, Natüralizmle gerçek boyutlarına kavu an karakter, ilkin XIX. Yüzyılın ba ında Georg Büchner’le anti kahramana dönü ür... Bu anti kahraman, aciz yanları ve zaaflarıyla kar ımıza çıkıyor... te bu anti – kahraman sanayile me ve endüstrile me sürecinin getirdi i aile yapısı zedelenmi , i gücü, eme i hor görülmü birey olarak yerini makinelere terk etmi , geçi dönemi ya ıyor olmanın sancılı karakteridir.*” (Nutku, 1999: 149).

“*Bay Hiç*” de bir **anti – kahramandır**. ki yıl boyunca koskocaman bir karanlı k içinde tek bir ı ı a bakar; kar ıdaki ı ıkla kar ıla ınca da (Kadın’la ya da içinde büyüttü ü umutları) onun uzaktan daha güzel göründü ünü dü ünerek eyleme geçmekten vazgeçer ve yine kendi karanlı na döner. Erkek, o kadar acizdir ki, güvende olmak için “kabu unda sümüklü böcek” olmayı tercih eder. Kadın bu durumu kabullense, Erkek yine de Kadın’la evlenmeyi reddederek geldi i yere geri döner. Turgut Özakman’a göre: “*Bir karakterin ne*

*olursa olsun hiç de i meden finale ula tı t eserler, genellikle karakterin de il eylemin önde oldu u eserler”* (Özakman, 2004: 151)’dir. Dolayısıyla, “*Bay Hiç*” kahramanımızda da, oyunun ba ndan sonuna kadar hiçbir de i iklik görülmez. Her ne kadar oyunun adı, kahramanın adıyla da aynı olmu olsa da, yazar eserine art arda küçük dü ümler atarak heyecanı ve gerilimi üst seviyede tutmu ve oyunun bir eylem oyunu olmasını sa lamı tır. Oyunun sonunda bir eylemsizlik görül se de, bu durum oyunun eylem oyunu olmasını de i tirmez; çünkü asıl kahraman herhangi bir de i im ya amaz.

“*Bay Hiç*”, çocuklu undan itibaren, hep hiçli i istemi tir, hem de büyük bir tutkuyla. Tıpkı: “o en sert, en kuru güz yelinin önüne takılmı yaprak gibi”, “kılıçlardan kaçan istavritler gibi” Her ey onu, hiç fabrikasına bir hammadde olarak getirtmi , ö ütmü , parçalamı , e itmi , bükümü ve “hiç” olarak çıkartmı tır fabrikadan. Sonuçta kendi olamamı , özünü ortaya koyamamı edilgen, anonim bir anti – kahraman olmu tur. Yani biz onun geçmi ini, mesle ini, malını, mülkünü, çevresini, akrabalarını, tüm evreleriyle bilmeyiz. nsanın önemini kaybetmesi bir hiç olu u yeni romancıların da ifade etti i bir durumdur. Çünkü, “*Modern edebiyatta insan bir kenara atılmı tır. Ona ruhsuz bir vücut monte edilmi ve bir oyuncak haline dönü türülmü tür. Onunla biraz oynandıktan sonra çöp tenekesine atılmı tır.*” (Baldıran, 2002: 27).

“*Bay Hiç*”, günümüz insanının her geçen gün yok olan benli ini ve sanayile en düzenin içinde tükeni ini gözler önüne seren evrensel bir kahramandır.

#### **2.8.4.2. Kadın**

Oyunun ikinci **ba kahramanı** olan Kadın, oyunda kendisi gibi karamsar ve yalnız olan Erkek’le **basamaklı bir çatı ma** ya ar. Erkek, gece vakti Kadın’ın evine girer ve Kadın, Erkek’in kim oldu unu bilmemektedir. Erkek’in kimli i üzerine çeli kili yorumlar yapan Kadın, aynı zamanda kendi özlemlerini ve geçmi ini de dile getirir. Kadın, Erkek’in mutsuz bir ozan, adı bir hırsız, eski kocasının gönderdi i bir aracı, kam emici bir vampir, saklanmak isteyen bir suçlu oldu unu dü leyerek çe itli varsayımlarda bulunur. Bütün bunlar gerçekte, Kadın’ın bilinçaltındaki korku ve isteklerini açığa çıkarır. Onun eski kocasının gönderdi i bir aracı olmasını çok istedi i geçen diyaloglarda görülür.

Kadın da Erkek gibi dü ler kurmayı seven yalnız biridir. “*Bay Hiç*” oyununda Kadın’ın dü dünyasına daha çok yer verilir. Ba ka bir ifadeyle: “*Bay Hiç’te a ırlıklı ö e kadının dü dünyasıdır*” (Özçelik, 1993: 36). Erkek’e göre, Kadın’ı “*dü ler, alevleri bacayı sardı tı gibi sarmı tır. Kurdu u dü makinesinin çarkları arasında kendini de bir et gibi kıymı tır. Her tarafı kan kokutmu tur*” (Aksal, 1998: 605, 609). Oyunu bir bütün

olarak de erlendirdi imizde eserin tamamen bir dü oyunu , bir umut dü lemesi üzerine kuruldu unu ve hatta “*Bay Hiç*” adı verilen Erkek’in Kadın’ın gelmesini çok istedi i ve kafasında yarattı ı hayalî bir ki i oldu unu söyleyebiliriz. Erkek’in geli i nasıl anî olmu sa, gidi i de öyle olmu tur. Erkek; kendisinin gerçek oldu unu söylese de, Kadın onun gerçekli ini test etmek için ona dokunmak bile istemez; çünkü Erkek’in: “*Gerçek olmadı ını ö renmekten korkmaktadır*” (Aksal, 1998: 615).

Kadın’ın dü alemine sı nınması onun karakter yapısını da ortaya çıkarır. Çünkü ; Baldıran’a göre: “*Gerçeklerden kaçmak, sıkıntılardan uzakla mak için hayal ve fantazma sı ınan ki ilerin, bir dü alemine daldıkları ve bu hayal aleminde ya ayanların aslında edilgen ve korkak tipler oldu unu, teknolojinin ve sanayinin kendini zorla kabul ettirdi i bir toplumda git gide silikle tiklerini söyleyebiliriz*” (Baldıran, 2002: 17). Oyunda Kadın’ın büyük bir korku içinde oldu unu yazar parantez kısımlarda belirtir. Hem korku hem de kaygı içindedir. Kadın, Erkek’in kim oldu unu bilmedi i için de güvensizdir. 34 – 35 ya larında olan Kadın, bir kez evlenmi ve e i tarafından terk edilmi tir. Bunun üzerine aradan geçen zamana ra men, e inin gelece i ânı beklemektedir. E inin gelmeyece ini bildi i halde bekler. Fakat, ansızın bir gece vakti evine gelen “*Bay Hiç*”in bekledi i adam oldu unu anlar. Kadın’ın umutlarını ve beklentilerini açıkladı ı kısımda n kısa bir örnek verebiliriz: “*KADIN: ... Ben de hiçbir ı ı a bakmadan hiçbir pencereden sizi beklemi tim. Sabahlar da geceler de sizdiniz. Bay Hiç! stasyonlardan trenleri, rıhtımlardan vapu rları, alanlardan uçakları beklemi tim, çıkarsınız diye içlerinden siz! Bir ömür boyu süren, ne bir ömrü, yüz ömür boyu süren, insanlık kadar eski bin ömür boyu süren çok kıvançlı, çok da üzgün bir beklemeydi bu*” (Aksal, 1998: 622). Bu durum da gösteriyor ki, Kadın umutlarını dile getirirken bütün kadınların umutlarını dile getirir. Muzaffer Uyguner oyundaki Kadın kahraman için unları söyler: “*Erkek’in güvenli durumuna kar ın o güvensizdir. Evcilik, evlilik, ev ve toplum konularını tartı rken hep kadınlı ı nu, ezikli ini, ikirciklerini koyar ortaya. Ama gene de umutlarını yıllarca süren beklentilerini açıklar. Kadının belirtti i umutlar, bir bakıma ‘kadınlı ın umutlarıdır*” (Uyguner, 2000: 134).

Kadın oyunun sonuna do ru, Erkek’e evlenme teklif eder. Çünkü, Kadın’ın var olabilmesi ve hiçlikten kurtulabilmesi için, evlenmesi lazımdır. Bundan dolayı Kadın, geçmi teki evlili iyle bir kimlik bulmu tur. Onun geçmi i , evlili idir. Kadın, gelece inin olu ması için de, evlenmek ister ve gelecekte “*Bay Hiç*” ile yapaca ı evlilik üzerine hayaller kurar: “*KADIN: Giderdik, giderdik, giderdik! Ku lar gibi güney ülkelerine! Bayram tatillerinde baharda. Çok özel arabamızla! Viskilerimiz ve çocuklarımız arkamızda... (... )KADIN: ... Uzun çok uzun geceler boyunca siz okursunuz gereksiz eyleri,*

*ben de gereksiz yünler örerim. Siz uyuklarken ben uyanık dururum, benim gözlerim kapanmaya ba layınca da sizinkiler açılır. Hiç konu mayız isterseniz ya da çok konu uruz, ama pek çok birbirimize bir ey söylemeden”* (Aksal, 1998: 624).Evlili i kayıtsız artsız her ko ulda kabullenece ini söyleyen Kadın’ın teklifini Erkek, umudunu yitirmemek için reddeder. Yani Erkek, hiçbir geli im ve de i im göstermez. Kadın’ın da , bu de i imi ya amasına engel olur. Kadın, oyunun sonunda umutlarını gerçeikle tir mez ve Erkek gibi hiçli e mahkûm olur.

### 2.8.5. Zaman

“*Bay Hiç*” oyunu, gece vakti yani ak am yeme inden hemen sonra ba lar. Oyunda kesin bir zaman verilmez. Oyunun gerçeikle ti i **vak’a zamanı**, yakla ık olarak bir iki saatlik zaman dilimini kapsar. Oyundaki vak’a zamanı, kahramanların ileriye dönük dü leri ve geçmi yıllara dönük anımsamaları sonucu dü z bir çizgi olmaktan çıkar, engelibeli bir yol izler. Hülya Nutku’nun da belirtti i gibi:

*“... Modern tiyatroda zamanın kullanımını iç içe geçmi , gerilimlerden olu mu , seyirciyi sorsan, geçmi özellikle u an ve gelecek çizgisinde derinlemesine yolculuklar yaratan bir engelibeli yol izler”* (Nutku, 1999: 99).

“*Bay Hiç*” oyununda geriye dönü tekni i (flash back) sık sık uygulanır. Bunun nedeni ahıs kadrosundaki kahramanları geçmi iyle birlikte göstermek, onlara derinlik kazandırmak, hâldeki davranı ve ruh hallerini daha iyi anlayabilmektir. Oyunda, özellikle Kadın, geçmi te yaptı ı evlilik ve gelecekte “*Bay Hiç*”le yapmak istedi i evlilikle art zamanlı bir olay örgüsünün olu umunu sa lar. Kadın, geçmi evlili ini hatırlayarak kronolojik seyreden vak’a zamanını u sözleriyle kırar:

*“KADIN:... Biliyor musunuz, ben evliydim, bo andım sonra! Biliyor musunuz, çok sevmi ti bir adam beni, ben de onu çok! Evlenmi ti benim le, Sonra, geçinememi tik hiç! Paramız yoktu. Ama paramız olmamasından de ildi geçinmememiz ya da biz öyle santıyorduk. O beni çok kıskanıyordu. Günü zindan ediyordu bana. Geceler oldum bittim zindandı. Ayrıldık, daha do rusu o ayrıldı, isteyen oydu. Ama ge ne beni seviyor, beni dü ünüyor gene! Hep ardımda! Duyuyorum ardımda oldu unu! zlendi imi her eyden anlıyorum. Belki o da anlamamı istiyor. Bir elinin gene üstemde oldu unu bilmemi istiyor.”* (Aksal, 1998: 611).

“*Bay Hiç*” oyununda sadece **geriye dönü tekni i** ile vaka zamanı kırılmamı , kahramanların gelece e dönük hayalleri yoluyla da zaman da **ileriye do ru sıçramalar**

yapılmı tır: “... Tiyatroda da, iir ve romanda oldu u gibi, zamanı ileriye do ru kullanmanın getirdi i düz çizginin baskısından kurtulmak isteyen ve ‘ imdinin sayılamayacak kadar çok boyutlu olabilece ini yakalatmaya çalı an e ilimlerle kar ıla maktayız...” (Nutku, 1999: 96). Bu e ilim, “Bay Hiç” oyununda da görülür. Oyundaki ikinci kahraman olan Kadın, gece vakti evine gelen “Bay Hiç”e evlenme teklif eder. Hatta, evliliklerinde neler yapacakların hayalini bile kurar. Böylece; vaka zamanı, gelecek zamanı da içine alarak, iç içe girmi bir durumda, kompleks bir yapı arz eder:

“KADIN: (Büyük bir co kuyla) Çok temiz çama ırlarınız olur, gün gibi kokan? Yatak, yastık örtüleriniz... So uk suyunuz, sıcak yeme iniz. stemez misiniz yoksa? Sonra eviniz, nasıl istiyorsanız öyle, dar ya da geni ? Çok ya da az e yalı aydınlık ya da lo ... Sarı, kırmızı, mavi, turuncu, ye il, yemye il, kahverengi badanalı odal arınız, odalarımız olur, kitaplarımız... Sonra sonra... ben olurum yanınızda artık bütün bütün ayrılmamacasına, konu mamla yok ederim o suskun sessizli inizi! Ne dersiniz, Bay Hiç?(...) KADIN:...Uzun, çok uzun geceler boyunca siz okursunuz gereksiz eyleri, ben de gereksiz yünler örerim. Siz, uyuklarken ben uyanık dururum, benim gözlerim kapanmaya ba layınca da sizinkiler açılıverir...” KADIN:...Giderdik, giderdik, giderdik! Ku lar gibi güney ülkelerine! Bayram tatillerinde ve baharda! Çok özel arabamızla! Viskilerimiz ve çocuklarımız arkamızda” (Aksal, 1998: 623 – 624).

Oyunda dü ler, hayaller kuran sadece Kadın de ildir. Oyunun aynı zamanda ba lı lı “Bay Hiç” de, gelecek üzerine hayaller kurar. Onun hayalleri, Kadın’ın kimli i üzerinedir. Erkek; Kadın’ın evine gelmeden önce, onu bo luktaki gezegenler gibi yalnız, bir saf su gibi etkilememi , etkilenmemi , deneyci filozofların insan usu için kullandıkları bombo bir levha gibi dü lemi ; ancak Kadın, evlenmi mutsuz bir evlilik geçirdikten sonra bo anmı ; bu durumu ö renen Erkek, iki yıl durmadan içine üfledi i o çok renkli çok güzel, kocaman balonu birden bir i ne ile patlayıvermi tir. Büyük bir dü kırıklı ı ya ayan Erkek de, en az Kadın kadar dı hayattan kopuktur. Her iki kahraman da , kendi hayatının dü lerini kendi içlerinde ya arlar. Dolayısıyla; gelecek üzerine kurulan dü ler yoluyla vak’a zamanı, kronolojik bir vak’a zamanı olmaktan çıkar.

Oyunda ayrıca zaman üzerine yorumlar da yapılır. Zaman, hızla akıp gitmektedir, onun de erini bilmek gerekir. Önümüze çıkan fırsatları hemen de erlendirmeli, zamanı iyi kullanmalıyız:



*“KADIN: ... Ama inanın, önlerinde, çok bir süre olan insanların hangileri hemen kullanmamı larsa onu, sonuca ula mamı larsa hemen, zararlı çıkmı lardır. Biliyor muydunuz, bunu?”* (Aksal, 1998: 623).

Zaman, göreceli bir kavramdır. Yani, ki iye ve ya anılan âna göre de i ir. Ölüm hükmü giymi lere zaman, ne kadar kısaysa; sevdi inden ayrılmak istemeyene de o kadar uzundur. Oyunda zamanın göreceli i u sözlerle dile geti rilir:

*“ERKEK: Sabah istemezsen hemen yanı ba ınzdadır, a ariverir tanyeri! Ölüm yargısı giymi lere, istemedikleri yolculuklara çıkacak olanlara, ameliyat olacıklara böyledir bu! Ama bir an önce gün a arsin istiyorsanız, karanlık yo unla ır gittikçe, bir türlü sabah olmaz!”* (Aksal, 1998: 604).

Kısacası; zaman üzerine ki isel dü üncelerin de yer aldı ı oyunda çizgisel zaman, kahramanların geçmi teki hatıralarını anımsamaları ve birbirleri üzerine kurdukları gelece e yönelik dü ler yoluyla ini ve çıkı lar gösterir.

### **2.8.6. Mekân**

Oyunda olay, bir apartman dairesinin oturma odasında geçer. Tek bir perdeden olu an oyunda, mekân de i ikli i olmaz. Orta halli bir oturma odasında oldukça az e ya bulunur. Bir masa, sandalye, masanın üstünde içinde çiçekler bulunan bir vazı, hemen yanında bir gazete, oldukça sade bir yapısı olan odanın tam kar ısında ise , büyükçe bir pencere ve oturmak için de bir iki koltuk vardır. Yazar, mekânın ana çizgilerini oyunun ba ında belirtir:

*“Bir apartman katında orta halli bir oturma odası. Bir yanda evin giri kapısı. Tam kar ıda da büyükçe bir pencere. Az e ya. Vakit gece, ak am yeme inden hemen sonra.”* (Aksal, 1998: 585).

Yazarın yukarıdaki açıklamalarından ba ka, mekânda yer alan gazete, vazı içindeki çiçekler, sandalye ve masa gibi dekor unsurları oyun boyu nca kendilerini yava yava gösterirler. Böylece; yazar, mekânı oyunun ba ında az bir ey belirttikten sonra, mekânı olu turan dekorları olay örgüsü içinde a ama a ama verir.

levsel dekor anlayı ı, az dekor elemanı ile atmosfer yaratma, epik tiyatrodaki kar ımıza çıkmakla birlikte, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun Ortaoyunu esteti inde bu anlayı *“Yeni Dünya”* diye anılan yüksek ve ondan daha alçak olan *“Dükkân”* denilen iki parçalı i levsel dekor anlayı ı yer alıyordu. Epik tiyatrodaki levsellik, dekorun veri lme istenene en yalın anlamıyla hizmet etmekteydi. Üstelik; bu anlayı ın kökeninde

yanılsamadan uzak, izleyiciye her an tiyatrodaki oldu unu anımsatan göstermecî bir tutum hâkim olmaktadır. Bu dekor anlayışı, tiyatrodaki izleyenin dekorun yalnızlığı içinde son uca giden yargısını, objektif de erlendirmesini mekânın görkemi de il, i levseli i ile yakalaması istendi. Bunda yabancıla tırmanın da etkisi büyüktü ( Nutku, 1999: 90).

“*Bay Hiç*” oyunu, kapalı biçim bir tiyatrodur; fakat mekânda az da olsa kullanılan bütün dekor unsurları i levsel bir ekilde kullanılmaz. Odada yer alan gazete, oyunun ilerleyen safhasında, Kadın’ın takıntılarını gösterir. Olayın aksiyonunun hızını yükseltir. Gazetede yer alan bir kan emici diye nitelenen ki inin foto rafını Kadın, Erkek’e benzetir. Böylece; oyunda gerilimi sa layan küçük dü ümler atılır. Aynı ekilde pencere, her ne kadar dı arıyla ba lantıyı sa layan bir araç olsa da, oyunda dünya nın çürümü lü ünü, kentle me olgusunu daha çok vurgular. Kadın’ın annesinden kalma bilezi i d e, Kadın’ın gelir düzeyinin dü üklü ünü (Kadın, bilezi i zor günlerinde bir destek olarak görmektedir), geçmi günlerinin içinde olmak istedi ini gözler önüne serer. Dolayısıyla yazar, kullandı ı her dekora bir görev yükler.

Karanlık bir zamanda ve dar bir mekânda oyunun geçmesi, oyundaki korkuyu, kaygıyı ve merakı üst seviyede tutmasının yanı sıra, kahramanların yalnızlığını, karamsarlığını da vurgular. “*Zaten, kapalı ve dar mekânlar(labirent izlekli mekânlar), genellikle mutsuz bilincin trajik bir süreçte geli en tükeni öyküsünü yansıtır*”(Korkmaz, 2007:410).Oyunda da Bay Hiç’in hiçlik içindeki yok olu u trajik bir ekilde sunulur.

### 2.8.7. Sahneleme Tekni i

“*Bay Hiç*” oyununda yazar tek bir sahne kullanmıştır. Oyunun tek bir mekânda geçmesi ve kısa yapıda olması bunu gerekli kılmıştır. Yazar, di er oyunlarında oldu u gibi bu oyunda âdeta yönetmeni zapt u rapt altına almış ve onu parantez içinde verdi i duyguya, davranışa yönelik yönlendirmelerle oyunun nasıl sahnelenece ini ayrıca belirtmiştir:

*KADIN: (Gözlerini masanın üstündeki gazeteye dikmiş ayırmamacasına bakmaktadır. Dü te gibi) Ne var?*

*ERKEK: Gözlerinizi dikmiş nereye bakıyorsunuz öyle?*

*KADIN: (Duru unu bozmadan) Hiç. Hiçbir yere.*

*ERKEK: (Sesini yükselterek) Hayır bakıyorsunuz!...*

*KADIN: (Anlamamı gibi) Gazeteye?” (Aksal, 1998: 600 – 601).*

Yazar, diyalogların kısa, heyecan verici ve sürükleyici olmasına önem göstermiş ; böylece tiyatrunun asal ögesi olan diyalogları iyi kurarak oyunun sahnelenebilir bir hâle getirmesini sağlamıştır.

Mekân, diğer oyunlarında olduğu gibi i levsel bir yapıdadır. Oyunda mekân, bir apartman katının orta halli bir oturma odasında geçer. Az ev yadan olur ve evin giriş kapısının tam karşısında ise, büyükçe bir pencere vardır. Masanın üstünde vazodaki çiçekler bulunur, bir de vazonun yanında günlük bir gazete. Gazetenin masada olduğu sonradan verilir. Mekânın dar olması, oyunun izlenimine uygundur. Oyundaki kahramanlar, yalnız ve karamsardırlar. Kaygı ve korku içindedirler. Mekânın darlığı, kahramanların ruh halleriyle özdeşleşmiştir:

*“Bir apartman katında orta halli bir oturma odası. Bir yanda evin giriş kapısı. Tam karşıda da büyükçe bir pencere. Az ev yada. Vakit gece, akşam yemeğinden sonra.”*  
(Aksal, 1998: 585).

Oyunun tek bir mekânda geçmesi, sahnenin tek olması sağlamıştır. Çünkü: *“Her yeni mekân, ilke olarak yeni bir amaçta içerdiği için yeni bir sahnedir .”* (Özakman, 2004: 201). Oyunda sahnenin sade bir yapıda olması, yazarın sahneyi bir amaç olarak değil, bir araç olarak görmesinin bir sonucudur; çünkü Dürrenmatt’a göre: *“Sahne, ... kuramların, dünya görüşlerinin ve belirli söylemlerin bir alanı değil, ancak olanaklarını bunlarla oynayarak tanımaya çalıştığı, bir araç anlamını taşır.”* (Dürrenmatt, 1971: 368).

Mekânda kullanılan eşyaların sadeliği, oyunun kahramanlarının giysilerine de yansımıştır. Kadın, oyunda günlük kıyıldır. Erkek ise; kara bir giysi, beyaz gömlek, koyu jaket ve koyu boyunbağı ile sahnededir. Erkek’in kıyafetinin koyu, siyaha yakın olması, oyunun dramatikliğini, bilinmezliğini, korku ve kaygısını arttırmıştır.

Mekânda kullanılan ve dekor oluşturulan eşyalar da, tıpkı mekânın dar olması gibi i levsel bir özelliğe sahiptirler. Gazetede vampir ilanını gösteren yazı ve erkek fotoğrafı, oyundaki kaygıyı ve korkuyu artırır. Kadın, evine gece vakti ansızın gelen bu yabancıyı gazetedeki adama benzetir. Sonra, Kadın’ın annesinden kalan tek bileziği, Kadın’ın malî durumunun düğümlüünü ve geçmişi olan babilini gözler önüne serer. Giriş kapısının önündeki büyükçe pencere ise; her ne kadar dışarıya açılan bir araç olsa da, düzenin çürümülüünün kokusunu evlere getiren yapı kan karanlığının kokusunu; yani dış dünyanın güvensizliğini, çürümülüünü ve bozulmuşluğunu simgeler.

Oyunun sahnelenmiş olduğu diğer oyunlardaki gibi (*Kahvede Enlik Var, Sonsuzluk Kitabevi, Kral Üçümesi, Önemli Adam*) bale adımlarıyla yürümelere, simetrik tarzda oturma ve durma yer verilmez. Bu tarz yürümelere, daha çok açık biçim tiyatrosu

eserlerinde görülür. “*Bay Hiç*” oyunu da, kapalı biçim bir tiyatro eseridir. Aynı zamanda, bale tarzı yürümelere ve simetrik durumlar oyununa soyutluk, oyunsuluk ve absürdlük havası katarlar. Dolayısıyla yazar, oyununun gerçek bir atmosfer ortamında geçmesini daha uygun bulmuştur.

### 2.8.9. Sembol Dünyası

“*Kral Ü ümesi*” oyununda da geçen, düzenin çürümülü ünü belirten kötü “koku” sembolü, bu oyunda da kullanılır. Buradaki “koku” sembolü, endüstriyle meyle beraber gelen sanayileme ve betonarmenin hayatımızı etkisi altına aldığını gözler önüne serer. Eskiden sebzelerin meyvelerin, ağaçların olduğu yerde şimdi apartmanlar vardır. Doğal olarak; bu da, ekolojik dengeyi bozmakta; her yerden, yemilerden, otlardan, balık ve salyangoz gibi hayvanlardan çürümülü kokusu gelmektedir: “*ERKEK: Çürümü sebzelerin, yemilerin otların... Ne bileyim? Çürümü balıkların, salyangozların, kertenkelelerin, pirelerin, tahtakuruların, bitkilerin! Haziranların, temmuzların, a ustosların kokusu! (Bir susu ) Genzim yanıyor! Sizin yanmıyor mu?*” (Aksal, 1998: 600) diyerek bu çürük kokunun doğadaki her şeyi kapladığının altını çizer.

“Karanlık” bilindiği gibi karamsarlığın, korkunun ve kötülüğün sembolüdür. Karanlığın yapışkan olması ise; onun kötülüğünü, çürümülü kokusunu herkese yaymasındandır. Bu yüzden, oyunda “*karanlık yapışkan*” (s.604) bir sembol olarak karşımıza çıkar.

Oyunda kullanılan diğer semboller ise: “Hiç Fabrikası” ile “Hammadde” sembolleridir. “Hiç fabrikası” sembolü ile yazar, “bozulan dünya düzenini”; “hammadde” sembolü ile de “*Bay Hiç*” gibi bu düzende hiçle en, tükenen insanlar kast eder.

## 2.9. ÖNEMLİ ADAM

### 2.9.1. Eserin Tertibi

120 sayfadan oluşan oyun iki perde ekinde düzenlenmiştir, kendi içinde sahne bölümlenmesine gitmemiştir. Birinci perde 56; ikinci perde 64 sayfadan meydana gelir.

Her iki perdede de tek bir mekân kullanılır, ikinci perdede sadece bazı küçük dekor detaylıkları yapılır.

Oyun ilk olarak 22 Ocak 1983 tarihinde Devlet Tiyatroları oyuncularından tarafından Yeni Sahne’de, Y. Kenan Işık yönetiminde sahneye koyulur. Kadın’ı Meral Gözendor, Erkek’i Işık Toprak oynar. Oyunun sahnelenmesinden dört-beş yıl sonra yani 1987 – 1988

yıllarında tiyatro sezonu en başarılı “yerli yazar” dalında “*Önemli Adam*”, oyununu “1988 Avni Dilligil Tiyatro Ödülü’ne layık görür.

Oyunda iki asıl kahraman vardır: Evli olan ve adları olmayan Kadın ve Erkek. İkinci perdede de oyuna yardımcı karakterler (1. Teyze, 2. Teyze, 1. Amca, 2. Amca, 1. Adam, 2. Adam, 1. Kız, 2. Kız) eklenerek oyun, on kişiden oluşan bir ahlıs kadrosuna sahip olur.

### 2.9.2. Özet

“*Önemli Adam*” oyunu, birbirine bağımlı ya da karı – kocanın düsel bir âlem içinde önemli bir yerden gelecek haberi beklemesini anlatır. Olay, karı – kocanın ya da evin oturma odasında geçer. Kadın, “upuzun bağırgan renkli kuma parçalarından oluşan dökümlü bir sabahlık” giymiştir. Çok fazla makyaj yapmıştır, çok ya da olmasına rağmen davranışları genç bir insanın davranışları gibidir. “*Önemli Adam*”ın Erkek’i de, aynı Kadın gibi giyimiyle makyajıyla olsun bir palyaçoğu andırır. Kisi de aceleci, küçük, uyumlu, adımlarla yürürler. Konuşurken birbirlerini pek dinlemezler, her biri kendi kafasında kurduğu olayları ve ya da adıkları duyguları anlatır. Bir “uzay boşluğunda yapayalnız”dırlar. Ne bir çocukları ne de bir yakınları vardır. Sonradan sahneye gelen teyze ve amca dedikleri kişilerle iletişime geçemezler. Onları anlayamaz, mantıksız bir şekilde onlarla konuşurlar.

Erkek, hayatı boyunca önemli bir yerden bir telefon beklemektedir. O gün telefon kesik kesik hızlı hızlı elli yıldan sonra ilk defa çalmaya başlar. Telefonun çalması, afacan bir çocuk, bir müzik, bazen yavaşlayan bazen hızlanan bir telefon gibidir. Evde iki telefon olduğu için, her ikisi de karı ve kocanın olarak aynı anda telefonla konuşurlar. Konuşmanın ihtiyaç olduğu görülür. Aslında tüm bunlar bir dündür, gerçekleştirmesi istenen bir dündür. Kadın ve Erkek telefonun fiilen çıkardıkları halde yine de telefondaki kişiyle konuşurlar. Telefondaki kişi, Erkek’i üç bin kişiye hatta beş bin kişiye söylev vermesini ister. Evine bir taksi göndereceğini, uçakla getirteceğini, lüks bir otel tutacağını söyler. Fakat ; Erkek, imdiye kadar ne taksiye ne uçağa binmiş ne de tek başına sokağa çıkmıştır. Erkek, evinin de kendisiyle gelmesini ister, ancak telefondaki ses bunu kabul etmez .

İkinci perde, Erkek’in gitme hazırlıklarının yapıldığı bölümdür. Bu bölümde Erkek’in, önüne bir yılın saçma engeller çıkar. Bunlardan bazıları şöyle özetleyebiliriz: Eski bavulu kapatamazlar; Erkek’in ceketinin düğmeleri teker teker kopmaya başlar; belediye ekibi, kanalizasyon çalışmaları yaparak yolu kapatır; Kadın, Erkek’in gitmesine engel olmak için tango müziğiyle geçmişini ya da amak ister ve onunla dans etmeye çalışır;

yakından amcalar, uzaktan teyzeler misafirli e geleceklerini söyleyerek onları konu turmaya ba larlar. Sonunda Erkek ; kapıdan dı arı çıkar; fakat bir müddet sonra eve tekrar gelerek geç kaldı nını ve artık gitmeyece ini, çok yorgun oldu unu söyler. Bundan sonra, “oyun içinde oyun” diyebilece imiz bir sahne ya anır. kisi de koltu a uzanır ve Erkek’in simgesel ekinde tabutunu bisikletle takip ettikleri bir dü görürler. Tabut , gözden kaybolduktan sonra dü ten uyanırlar, ikisi de sanki büyük bir yükten kurtulmu çasına hafiflerler. Sonsuza dek konu ma isteklerini söyledikten sonra, oyun biter.

“Önemli Adam”ın konusuyla ilgili olarak Yüksel, u açıklamayı yapar:

“Önemli Adam, tıpkı Beckett’in ‘Godot’yu Beklerken’ oyunundak i zaman ötesine geçmi , Vladimir ve Estragon ile Ionesco’nun ‘ skemleler’indeki çok ya lı karı koca gibi ‘susuz’ bir ‘hiçli i’, sonsuz yinelemelerle ya ayan Erkek ile Kadın’ın ‘birey’ olarak ‘varolma’ özleminin anlatımıdır” (Yüksel, 1997: 92).

Gerçekte “Önemli Adam”, önemsizli inin ezici a ırlı ndan kurtulmak için kendi kendine dü ler görür, bu durum onun bir anlamda var olma sava ıdır.

### 2.9.3. Olay Örgüsü

“Önemli Adam” oyununda olay örgüsünü olu turan, **çekirdek** görevini üstlenmi olan **metin halkalarını** a a ıdaki ekinde sıralayabiliriz:

- 1- Kadın’ın kahvaltıyı hazırlaması, Adam’ın Kadın’a yıllardır bekledi i önemli bir telefonun gelece ini söylemesi ,
2. Adam’a önemli bir yerden telefon gelmesi ve Adam’ın her kon uda be bin ki iye söylev vermesi için konferansa davet edilmesi ,
3. imdiye kadar hiçbir yere yalnız gitmeyen Adam’ın e ini konferansa götürmemesi ve yalnız gitmek zorunda kalması,
4. Adam’ın konferansa gitme hazırlıklarını yaparken önüne dı sal ve içs el bir çok “saçma” engelin çıkması,
5. Adam’ın engelleri a arak, kapıdan dı arıya çıktıktan bir süre sonra “geç kaldım” diyerek tekrar evine dönmesi,
6. Bütün telefonların sökülerek çatıya atılması,
7. Adam ve Kadın’ın dü lerinde Adam’ın cena zesinin götürüldü ünü görmeleri,
8. Adam’ın dü sel ölümüyle Kadın ve Adam’ın büyük bir yükten kurtularak, sonsuza dek konu acıklarını söylemeleri.

Olay örgüsünün birinci perdesinin ba langıç kısmı, oyunun **serim** bölümüdür. Bu bölümde Kadın, e inin yıllarca bir telef onu bekledi ini ama elli yıldır kimsenin yanlı lıkla bile olsa aramadı nı, Adam'ın telefon üzerine dü ler gördü ünü söyler. Olay örgüsünde henüz bir de i iklik ya anmamı tır; yani oyuna **kararlılık hali** hâkimdir. Adam'ın önemli bir yerden telefon gelece ini söylemesi, ama kimden gelece ini ve niçin gelece ini söylememesi oyunda bir merak olu turur. Bu merak da , oyunun **dü üm noktası**dır. Oyunda dü üm noktası, - ikinci madde - önemli bir telefonun Adam'a gelmesi ve onun birçok ki inin önünde konferansa ça rılm aşısı ile çözülür. Adam, imdiye kadar hiçbir yere tek ba ma gitmemi , taksiye ve uça a hiç binmemi , hiç söylev vermemi , otelde hiç yalnız yatmamı tır. Bu telefon ça rısından sonra Adam'ın düzeni alt üst olur, e ini de konferansa götüremedi i için e iyle dı sal bir çatı ma ya ar. Dolayısıyla; oyunda aksiyon, hareket ve geli im ba layarak kararlılık hali bozulu r. Telefonun çalması ve davet i i, oyundaki olay örgüsünün **ate leyici sebebini** de olu turur.

kinici perdede Adam birçok fiziksel ve psikolojik çatı ma ya ar. Bu çatı maların ço u gerçeklerden uzak, dü sel ve psikolojiktir. Adam'ın bavulunu kapatamaması, emsiesini bulamaması, belediyelerin yol çalı maları yaparak kaldırımları sökmesi, misafirlerin gelerek onları konu turması, Kadın'ın sırtını Adam' a ka ndırması gibi engeller fizikseldir. Kadın'ın tango ve fokstrot çalarak ilk tanı ma günlerini ve çocukluk yıllarını anımsaması; geçmi ini tekrar ya aması, Adam'la dans etmesi **psikolojik bir çatı madır**. Adam, karısıyla olan ya adıklarını hatırlayarak, kapıdan dı arı çıktıktan bir müddet sonra evine geri gelir. Adam'ın evine geri gelmesi, dü ünsel boyutta kendisini a amamasının, yetersiz olu unun bir göstergesidir. Dı dünyaya açılmaktan korkan Adam, evine geldikten sonra, dı dünya ile irtibatı sa layan iki telefonun çatı katına atılmasını söyler. Böylece, Ionesco'nun ifadesiyle: “*Kutuya kapatılmı böcekler gibi*” ( p iro lu, 1996: 42) kendini evine, kutusuna hapseder. ç dünyasına çekilir.

kinici perdenin sonunda perde kapanır ve tekrar açılır. Bu açılma perdede, kahramanlar aynı dü ü görürler. Adam, ölmü tür ve cenazesi ta nmaktadır. Kadın ve Adam da cenazeye bisikletle yeti meye çalı ırlar. Adam; cenazenin kime ait oldu unu, bildi i halde, ö renmek ister. Cenazeyi ta ıyan ki ilere, cenazeyi götürmemeleri için ka ıt, bozuk, gümü ve altın para teklif eder; lâkin kimse parayı kabul etmez. Sonra ikisi de cenazeyi gözden kaybederler ve gözlerini açtıklarında birinci perdenin mekânı iç inde kendilerini bulurlar; sanki hiçbir ey ya amamı gibi, ba langıç noktasına geri dönerler. Belki de bu, ya anaların hepsi gerçeikle mesi istenen bir dü ten ba ka bir ey de ildir.

Onların oyunun sonunda söyledikleri: “Artık sonsuza dek konu abiliriz” sözleri ise, konu ma ihtiyaçlarının bir ifadesidir.

Oyunun **final** sahnesi olan bu üçüncü perde, “oyun içinde oyun”un sahnelendi i kısmıdır. Olay örgüsündeki bu **iç vak’a**, olay örgüsünün **helezonik bir yapıya** dönü mesini sa lar. Zaten, Kadın’ın ve Adam’ın geçmi ini hatırladı ı kısımlarda vak’a zamanının kronolojik sırasının bozulur. Do al olarak, vak’a zamanındaki bu geri dönü ler olay örgüsünün yapısını da etkiler. Oyunun son sahnesi olan dü sel ölüm töreni, aynı zaman da gelece in de bir görüntüsüdür. Dolayısıyla, sadece geri dönü ler yoluyla vak’a zamanı bozulmaz; bu son sahne yoluyla da kahramanlar, geleceklerini görerak, zaman sıçramasının olu masını sa lar. Kısacası olay örgüsü, genel itibariyle kronolojik bir sıra seyretse de, zamanda meydana gelen sıçramalar ve geriye dönü ler yoluyla helezonik bir yapıya da bürünür.

#### **2.9.4. ahıs Kadrosu**

##### **2.9.4.1. Erkek**

Olay örgüsünde yazarın sözünü emanet etti i ve oyunda **asıl kahramanlık** görevini üstlenen Erkek, aynı zamanda oyuna ba lı ını veren önemli bir ki idir. Çok ya lıdır ama yürüyü ü, oturu u, kalkı ı neredeyse bir delikanlının yürüyü ü, oturu u ve kalkı ı gibidir. Sesi de öyledir. Beyaz, pos bıyıklıdır. Siyah pantolon, siyah ceket vardır üstünde, gömle i beyazdır, boyunba ı ise ba lamamı tur. Silindir ekinde kısacık bir apkası, arkaya do ru kaymı , pantolonu gibi bo um bo um bu ru mu tur. Ceketinin yakasında kocaman beyaz bir çiçek vardır. Yazarın ifadesiyle : “*O da Kadın gibi bir palyaço yu andırır.*” (Aksal, 1983: 11).

Erkek’in ne i te u ra tı ı kesin belli de ildir. Karısına göre; o, emeklilikten emekli olmu , çok küçük i lerle yardımcılıkların yardımcılı ını yapmı tur. Sabah yedide gitmi , ak am yedide eve dönmü tür. Kollarına siyah kolluklar takar, yemek tasını çantasında götürürmü . imdiye kadar hiç yolculu a çıkmamı , kentinden hiç dı arıya çıkmamı , uça a hiç binmemi tir. E inden de hiç ayrılmamı tur. Uyandı nda hiç kendini yalnız bulmamı , çok uzun bir süreden beri ne soka a ne de bakkala yalnız gitmi tir.

“*Önemli Adam*”ın kahramanı Erkek, hiç kendisi olamaz. Sürekli, kendine büyük yazarları, sanatçıları örnek alır. Kendi ni ispatlamak için, kendi kafasında kurdu u hayallerin içinde mücadele eder. Önemli bir yerden ça rılmakta ve be bin ki iye konferans vermesi için davet edilmektedir. Karısı tarafından hazırlanan içsel ve dı sal



engelleri (bavulları kapatma, dü meleri dik me, yol çalı ması, misafirler, tango müzi iyle karısının geçmi ini hatırlaması vb.) atlatır. Fakat ; yine de zamana ve kendisine yenik dü er. “Geç kaldım” diyerek, tekrar evine, eski hayatına geri döner. Oysa, “tarihin sarnıcına bir kova da su o dökecektir.” Ancak; bu iste ini ve kendini gerçekle tiremez, “Önemli Adam” olamaz.

“Önemli Adam”ın Erkek’i “bir uzay bo lu unda yapayalnız” dır, e iyle birlikte kabu una çekilmi tir. E iyle bile konu urken, var olu çatı ması ya ar. Kimse, kimseyi dinlemez. Her biri kendisini ve yapaca ı i leri anlatır. Büyük bir ileti imsizlik ya arlar. Erkek’in ne çocu u ne de akrabası vardır. E i olmasına ra men, çok yalnız oldu unu itiraf eder.

Erkek’in bir palyaçoğu andırması, hareketlerinin kendisine ait olmaması, kendisine Goethe, Cervantes, Descartes gibi sanatçıları örnek alması, onları taklit etmesi, onun ne denli kendisine yabancıla tı mın n, kuklala tı mın n bir göstergesidir. Bunun yanı sıra Sabahattin Kudret Aksal, izleyicinin kar ısına a rıya kaçmı , bir dünyanın gülünç biçimde büyütülmü ve çarpık resmini birden bire çıkarır, **izleyicinin sahnedeki kahramanla özde le mesini engeller. Tıpkı Geleneksel Tiyatro’nun yaptı ı gibi.** Özde le menin yerine kayıtsız, ele tirel bir tutumun geçmesini sa lar . Dolayısıyla, kahramanların geçmi lerinin ve geleceklerinin silik olması, ekilerinin de palyaçoğa benzemesi bundandır.

#### 2.9.4.2.Kadın

Erkek gibi oyundaki ikinci **ba kahraman**dır. Sahneye: “Üstünde ba ırgan renkli kuma parçalarından olu an döküm döküm bir sabahlık” (Aksal, 1983: 9)la gelir. Saçları boyalı ve salkım saçaktır. Yüzü göz ü de dikkati çekecek kadar boyalıdır. “Giyimiyle olsun, makyajıyla olsun, süsüne dü kün bir kadından çok bir palyaçoğu andırır” (Aksal, 1983: 9) Pek ya lıdır ama yürüyü ü oturu u kalkı ı yirmilik bi r genç kızınki gibidir. Sesi de öyledir. Aceleci, küçük, uyumlu adımlarla yürür. Erkek’in bir tamamlayıcısı gibidir.

Gösteri e özellikle önem gösterir. Ba kalarının ne diyece i onun için çok önemlidir. Bu nedenle soylulu unu çöp torbalarıyla konu kom uya göstermek ister; çünkü ona göre: “Çöp torbalarımızla konu uluyoruz, çöp torbalarımızla dü ünülüyoruz, çöp torbalarımızla biliniyoruz” (Aksal, 1983: 14) Hatta, gelecek hafta bir gün önceden çöp torbalarını kapıya koyacaktır ki, herkes görüp a ırsın. Onlar dan bahsetsin.

Kadın, oyun boyunca sürekli e yalardan, ev i lerinden, yemek i lerinden bahseder. Ba ta ev e yaları olmak üzere kar ımıza çıkarılan bu nesnelere ço unun bir

anlamı yoktur. Tekerleme gibi art arda sıralanırlar: “*Aksırık hapın, öksürük urubun! yodun, tendirdiyotun! Damlaların! Göz damlan, burun damlan, kulak damlan!... Gecelik takken, tükürük hokkan! Havlular! Ayak havlun, yüz havlun! Fırçalar! Di fırçası, ba fırçası, üst ba fırçası*” (Aksal, 1983: 62- 63). Bu ekilde sıralanan nesnelere kahramanlar özellikle Kadın, kendi var olu un kanıtlamaya çalışır. Hiçle memek için nesnelere arkasına sı mır.

#### **2.9.4.3.Teyze’ler ve Amca’lar**

Oyunda ki iler arasındaki ileti imsizli i vurguladıkları için **yardımcı kahraman** rolünü üstlenirler. Teyze’ler ve Amca’lar da tıpkı ba kahraman Erkek ve Kadın gibi süslüdürler. Teyze’lerin üstünde yerden bir karı kadar kısalıkta tuvaleti andıran giysiler vardır. Giysileri birbirine benzerdir. Sadece renkleri ba kadır. Ba larında çiçekli, yemi li apkalar vardır. Ya ları belli de ildir.

Amca’ların üstlerinde ise gri, desensiz kuma tan giysiler , ellerinde gri melon apkalar vardır. Ceketlerinin yaka uçları sivridir. Yeleklidirler. Kravatları, ayrı renklerde ve gösteri lidir. Ya ları belli de ildir. Onların da yü rüyü leri Kadın ve Erkek’inki gibi genç bir insanın davranı ları gibidir.

Teyze’ler ve Amca’lar oyunun olay örgüsünde çok fazla bir görevleri yoktur. Birbirlerini bile dinlemezler. Saçma ve mantıksız bir ekilde konu arak, toplumdaki ileti imsizli i, gözler önüne sererler.

#### **2.9.4.4.Adam’lar ve Kız’lar**

**Fon karakterdirler**, yani oyunun izle ine herhangi bir katkıda bulunmazlar. Herhangi bir fonksiyonları yoktur. Sadece oyunun sonunda Erkek’in dü gördü ü sahnede, Erkek’in simgesel tabutunu ta ırlar. Dört ki idirler: ki adam, iki kız. Dördünün de ortak özelli i yüzlerinin belirgin bir ekilde boyalı olmasıdır.

Adam’ların üzerinde siyah bir triko ve beyaz yakalık , Kız’ların üstlerinde ise dar, siyah triko bir pantolon ve beyaz bir bluz vardır. Ya ları ve ruhsal özelliklerinden bahsedilmemi tir.

### 2.9.5. Zaman

Oyunda zaman kesin olarak belirtilmemiş olmasına rağmen, oyun, kahramanların konularından yaz aylarının başlarında bir sabah vakti, kahvaltıdan önce başlar. Üç dört saatlik bir zaman dilimini kapsayacak şekilde ölene kadar devam eder. Oyundaki vak'a zamanının kronolojik sırası, kahramanların geçmiş günlerini anımsamalarıyla bozulur ve zamanda genellemler yaşanır. Elli yıllık evli olan çiftin, çocukluk günlerine kadar uzanarak, kısa olan **vak'a zamanı geriye dönüşlerle kırılır**. Bununla birlikte oyunda sadece geriye dönüşler yoktur, "*Önemli Adam*"ın kahramanı, çarşı toplantısında neler yapacağını kafasında tasarladı ve oyunun sonunda eylemlerle birlikte ölümünü dülediği sahnede ise, **ileriye doğru sıçramalar** yapar. Fatih Arslan, zamandaki bu kırılmaların sebebini şu cümleleriyle ifade eder: "*Bütün anlatıların ortak noktası; bizcil, insancıl ifadeleri geçmişe ait göndergelerle zamanın sınırlandırıcılığından kurtularak boyutsuzla kırmak ve bir üst zamanda mitik bir duyumla hemhâl edebilmektir*" (Arslan, 1998: 49). Dolayısıyla anlatılardaki vak'a zamanındaki kırılmalar yoluyla yazar, zamanın sınırlandırıcı etkisinden kurtularak, kendine ait kurmaca bir üst zaman meydana getirir.

Kadın'ın "geçmişini kusması" ve "geçmişine uyanması"ni sağlayan tango müziğiyle Kadın, Erkek'le olan ilk tanışmasını hatırlar:

*"KADIN – Seninle inmi tik daracık yoldan sala gazinoya. Tangomuz...(Bir susu ) Anlıyor musun? Tangomuz...*

(...)

*KADIN – Oturuyoruz. Yuvarlak bir masa önümüzde. Gazozumuzun barda umızda kalanını içiyoruz."* (Aksal, 1983: 86).

İkinci perdenin sonlarında Kadın ve Erkek'in birlikte Erkek'in ölümünü düledikleri sahne, aynı zamanda, oyundaki vak'a zamanındaki ileriye doğru yapılan sıçramaları gösterir:

*"KADIN – (Koltu undan yava yava do rulur, bir süre Erkek'e baktıktan sonra) Eh, cenazen de kalktı. Gördün.*

*ERKEK – (O da koltu unda do rulmu tur) Gördüm.*

*KADIN – (Bir susu tan sonra) Nasıl oldu? Kalabalık mıydı?*

*ERKEK – Fena sayılmaz.*

*KADIN – A layanlar var mıydı?*

*ERKEK – Vardı.*

*KADIN – Gülenler?*

*ERKEK – Gülenler de vardı” (Aksal, 1983: 119 – 120).*

Bu sözlerle, “*Önemli Adam*”ın kahramanları, ya geçmi in muslu undan yıkanır lar ya da dü dünyasının zamansız yolculu una çıkar lar. Sonu çta, bazen geçmi e saplanıp kalırlar bazen de ütopyalarının içinden gerçek dünyaya çıkamazlar. Sürekli gelecek anların hayalini kurup, zamansız bir zamanda ya amaya devam ederler. Zehra p iro lu, *Uyumsuz Tiyatro*’nun yazarlarının kahramanlarının ya adıklar ı zaman sorununu u cümlelerle ifade eder:

*“Uyumsuz tiyatro yazarlarının sosyal ili kilerden kopmu olarak tasarladıkları insanın ya amı, hep bu döner – dolap emasının içinde kalır. Bu yüzden gerçekte bir türlü ili ki kuramaz, dü ve hayal dünyasında ya ar. Bu dü dünyasında zaman durur. Belki de bu insanın en karakteristik yanı, zaman bilincinden yoksun olmasıdır. imdiyi ya amaz o, ya geçmi e saplanır ya da ütopyalar kurar ve onların pe inden ko ar, böylece zamanın dı nda kalır” ( p iro lu, 1996: 60).*

Oyun kahramanlarının zamanla ilgili di er bir sorunu da , **zamana yeti ememeleridir**: “*Saat ok gibi ilerlemektedir / Dakikalar, saniyeler, saliseler... birdirbir oynayan çocuklar gibi üst üste geçip gitmektedir / Zaman, bir çuval, nohut gibidir / saatten çok ne var? Saatleri peynir ekmek gibi yenilmekte, so uk su gibi içilmektedir”* (Aksal, 1983: 55, 85, 88) sözleriyle zamanın hızla akıp gitti i, ona yeti menin mümkün olmadığı vurgulanır. “*Önemli Adam*”ın kahramanı Erkek, önemli ki i tarafından ça rıldı ı yere, “geç kaldı ı” için gidemez. Oyun boyunca, Erkek’e geçmi ini ya ayarak gitmesine engel olmaya çalı an Kadın, sonunda amacına ula ır. Dolayısıyla ; zaman, yine üstünlü ünü gösterir.

Oyunun **zamansız bir zamanda** gerçekleşti i oyunun sonundaki Kadın ve Erkek’in sözlerinden açıkça anla ılır. Onlar, artık ölümün yükünden kurtulmu lar, “sonsuz dek konu ma” hakkını kazanmı lardır. Kısacası ; oyun, Kadın ve Erkek’in “sonsuz dek konu abiliriz” sözleriyle son bulur.

### **2.9.6. Mekân**

Oyunun her iki perdesi de oturma odasında geçer. Yazar, oturma odasında bulunması gereken e yaları ve mekânın nasıl olması gerekti ini perdenin giri kısmında a a ıdaki ifadelerle belirtir:

*“Bir oturma odası. Kar ıda ortada büyük bir pencere. ki yanda kapılar. Yine iki yanda, duvara yakın tek ki ilik küçük bir yazıhane izlenimi veren iki masanın*

üstünde, iki telefon. Arkalarında birer tabure. Sahnenin, salondan bakılınca, sa ma do ru, öne yakın bir yerde, yuvarlak bir masa. Biri odanın bir ucuna, biri de öbür ucuna geli igüzel bırakılmı , arkaları uzun iki iskemle. Çıt gibi incecik tahtalardan yapılmı , oturulacak yerleri yerden iki karı kadar yükseklikte, alçacık iki koltuk, biri bir kö ede, biri de öbür kö ede. Bir kö ede de , sahnenin en az görünen yerinde, küçük bir masa daha. Oyunda kullanılacak aksesuarın masası. Bu masanın alt bölmesinde bir pikap. Önünde bir tabure. Bol ı ik” (Aksal, 1983: 9).

Yazarın mekânı belirten ifadelerinde, karı – kocanın ya adı ı oturma odası, bildik oturma odalarına benzemez. Çünkü, e yalar geli igüzel yer le tirilmı tir. Ayrıca, aksesuar masası genellikle kulislerde bulunur, sahnede de il. Dolayısıyla yaz ar, mekânı soyutlamaya çalı mı ; ka ttan yapılmı çiçe in solaca ını, birkaç kez oyun boyunca vurgulamı tır.

kinici perdede oyunun mekânı de i mez. Sade ce masadan çaydanlıkla, vazo kaldırılır. Bunların yerini, oyunun ilerleyen kısımlarında bavul, emsiye, ceket, dü meler, mendiller, donlar, havlular (ayak havlusu, yüz havlusu), fırçalar (dı fırçası, ba fırçası, üst ba fırçası) gibi nesnelere alır. Bu du rum, Aksal’ın ki ilerinin gereksiz bir çok nesnenin arasında kayboldu unu gösterir. Oyun kahramanları özellikle Kadın kahraman, nesnenin bir parçası ve esiri olur. Onlarla adeta özde le tirilerek hiçle tirilir ve nesneye indirgenir. Kadın, Erkek’in bavulunu hazırlarken her e yadan on be er tane koyar ve bunları geleneksel bir ekilde koymaya özen gösterir. Kadın, neyi var neyi yoksa hazine olarak gördü ü e yalarını, tavan arasına koymu tur; fakat bütün bunlar, sonunda kokmaya, çürümeye ba lamı tır. Bu çöplükler de, Kadın ve Erkek’i gün geçtikçe bo acaktır:

“KADIN: ... Tavan arasından! Tavan arası bir hazine! Neyimiz var, neyimiz yok orda! Sa ma bakıyorsun, bir süpürge. Soluna bakıyorsun bir le en... Arkanı dönüyorsun bir ta ... Kokuyorlar! Çürümü ler, kokuyorla r. Çocuklu undan kalma bir tutam saç annemin... Takma di leri babanın... Ne çok!”

(...)

ERKEK: ...(Keserek) Ama bayan, imdi burada ba ka i lerle u ra ırken çöp i leriyle de...

KADIN: (Keserek) Kalırlar ortada yı nıyla! Bo uluruz. Kokarlar... Kokuya dayanamayız. Bo uluruz...” (Aksal, 1983: 38, 65).

Nesnelerin, insanı denetime aldı ı, durmadı n büyüyerek insanları ezdi i görülür. Bu da gösteriyor ki; Kral Midas gibi günümüz insanı da nesnenin hâkimiyeti altına girme ve yok olma tehdidi altındadır.

Oyunun ikinci perdesinin sonuna do ru Erkek'in kendi cenaze alayını gördü ü sahnede perde kapanır ve tekrar açılır. Üçüncü perde diye de adlandırabilece imiz bu sahnenin mekânında ise, önceki e yalardan hiçbirisi yoktur. Bir buçuk metre uzunlu unda, elli santimetre geni li inde, kırk santimetre kadar yüksekli inde dikdörtgen biçiminde, içi bo bir çerçeve vardır. Bu çerçeve simgesel bir tabuttur. Tabutun boyutları mavi, ye il, sarı, turuncu, kırmızı, mor incecik çubuklardan olu ur. Tabutun önünde ve arkasında ise , simgesel çelenkler bulunur. ki de bisiklet vardır. Bir müzik sesi duyulur. Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki “simgesel bir oyun”a benzeyen ve “oyun içinde oyun” olarak nitelendirilebilece imiz bu sahne, ı ıkların sönmesiyle kapanır. Sahne üstünde vazo, vazoda ka ıttan yapılmı bir gül bulunan mekâna geçilerek oyun sona erer.

Sonuç olarak; yazar her ne kadar iki perdede de aynı mekânı kullanmı sa da, dekorda bazı de i iklikler yaparak, oyunu canlı ve i levsel kılmı tır. Özellikle, ikinci perdenin içinde oyun içinde oyun un yer aldı ı Erkek'in ölümünü dü ledi i kısımda mekân iki kere de i ir. Birinci de i im tamamen mekânın de i imidir. Simgesel bir cenaze alayının geçti i bir mekân gösterilir. kinci de i im ise, oyunun ba taki yani birinci perdedeki mekâna döndü ü de i imdir. Dekorda ise, sadece ka ıttan yapılmı çiçe in yerini, yine ka ıttan yapılmı gül alır. Mekândaki bu son de i imi almazsak, yazarın üç de i ik mekân kullandı ını söyleyebiliriz.

### 2.9.7. Sahneleme Tekni i

Tiyatro, gösterme sanatı oldu u gibi bir konu ma sanatıdır da. Tiyatro dili, bir konu ma dilidir. Oyuncuların rahat bir ekilde oyunu sergileyebilmeleri için, eserin dili oyuncunun rahatlıkla telaffuz edebilece i bir yapıya sahip olmalıdır. “Önemli Adam” oyununda, Erkek'in birinci perdenin sonundaki konu maları hem çok uzun hem de telaffuzu zor sözcüklerden olu ur. Bu durum, diyaloglara dayanan oyunun sahnelenmesini de zorla tırır:

“ERKEK - ... *Ontolojide, paleontolojide, hidrolojide, histolojide, historyada phreshistoryada (Bir susu ) Antinomide, anotomide... kaotikte, kozmikte... Fonoda fonografta, fotoda fotografta... Ba ka bayım, ba ka? Sinemada, sinematografta...*” (Aksal, 1983: 53).

Sahneleme/gösterme de bir di er anlatım tekni i de müziktir. Müzik, kimi kez hareketlere fon olu tururken, kimi kez de sözü n destekleyicisi, söze egemen olan duygunun bir ifadesidir. “Önemli Adam”ın Erkek kahramanının cenazesinde çalınan

müzik, tamamen fon niteli indeyken, Kadın'ın Erkek'in yolculu a çıkmasına engel olmak için çaldı ı müzik (tango, fokstrot) ise, Kadın'ın geçmi ine uyanmasını ve bilinçaltı kuyusuna inmesini sa layan ça rı ım amacını gerçekte tiren i levsel bir araç olur.

“Önemli Adam”, oyununun sahneleni i de “Kahvede enlik Var” oyunu gibi, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun tekni ine dayanır. Çünkü; her ikisinde de dekor olarak kullanılan bazı aksesuarlar, gerçe i yansıtmaz. “Önemli Adam”da ka ıttan yapılmı çiçekler, aksesuar masasının duvarının ayna gibi kullanılması, tabutun “simgesel” olması buna birer örnektir. “Kahvede enlik Var” oyununda ise, “merdiven”, simgesel bir ekilde kullanılarak Kadın'ın genç kızlık a kı seyirciye sunulur.

Sahnedeki oyuncuların yuvarlak çizgiler olu turarak konuları, uyumlu küçük adımlarla yürümeleri, oyuna canlılık ve hareketlilik katar. Ayrıca, sahnede Kadın ve Erkek'in kar ılıklı bir ekilde aynı anda telefonla konuları ve kar ı kar ıya oturmaları oyuna simetrik bir düzen de sa lar.

Yazar, oyunun sahnelenmesinde en küçük bir ayrıntıyı bile gözden kaçırmamı , e yaların nerede ve nasıl bir ekilde olaca ını özenle belirtm i , mekânı yönetmenin gözündeki bir resim gibi canlandırmasını bilmi tir. Mekânın geçti i oturma odasında büyük bir pencere, duvara yakın tek ki ilik küçük bir yazıhane izlenimi veren iki masanın üstünde iki telefon, arkalarında birer tabure, sahnenin sa ına do ru, öne yakın bir yerde yuvarlak bir masa, odanın kö elerine geli iğüzel bırakılması , arkaları uzun iki iskemle, çita gibi incecik tahtalardan yapılmı , oturulacak yerleri yerden iki karı kadar yükseklikte, alçacık iki koltuk, sahnenin en az görünen yerinde küçük bir masa, bir aksesuar masası, aksesuar masasının alt bölmesinde bir pikap, pikabın önünde bir tabure vardır.

Oyunun sahneleni inde en az mekân ve dekor kadar önemli olan di er bir unsur da oyuncuların makyajı ve giyimidir. Oyunda yer alan tü m ki ilerin ortak ve belirgin yanları giyimlerinin gösteri li ve süslü olması, yüzlerinin ve saçlarının da dikkati çekecek kadar boyalı olmasıdır. Hatta; bu yönüyle Kadın ve Erkek, yazarın deyi iyle: “Palyaçoyu andırırlar” (Aksal, 1983: 9, 11). Kadın üstünde upuzun, çok renkli kuma tan olu mu bir sabahlıkla sahneye gelir. Erkek siyah pantolon, siyah ce ket, beyaz gömlek giymi tir. Melon apka takımı , ceketinin yakasına da kocaman beyaz bir çiçek ili tirmi tir. Aynı ekilde Teyze'ler de çok süslüdürler, yerden bir karı kısıklıkta tuvaleti andıran giysiler giymi ler, çiçekli yemi li apkalar takımı lardır. Amca'lar da Teyze'ler gibidirler. Gösteri li, melon apkalı ve yelekli dirler.

### 2.9.8. Sembol Dünyası

“Önemli Adam” oyununda, sahnede dekor olarak kullanılan bazı e yalar (telefon, çöp torbaları, simgesel tabut) ve müzikler (tango ve fokstrot) sembol özelli i gösterirler.

Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda da dekor u olu turan e yalar, gerçek dı ıydı ve oyuncuları bazen ellerinde hiçbir ey olmadan; o e yalar ell erinde varmı gibi hareket ederlerdi. “Önemli Adam”daki “tabut” da gerçek de ildir ve simgeseldir. Sanki “tabut” varmı gibi yapılır. Bunlar, aynı zamanda oyunun oyun oldu unu vurgular ve izleyicinin kendisini oyuna kaptırmasına engel olur. Çöp torbalarını n renkli kocaman ve gösteri li olması, Kadın kahramanın gösteri e ve ba kalarının ne diyece ine çok önem verdi ini gösterir. Ayrıca; evin çöplerle dolu olması, çöplerin kokmaya ba laması ve kahramanları yava yava bo ması ilgi çekicidir:

*“Çöp torbalarımızla konu uluyoruz, çöp torbalarımızla dü ünüliyoruz, çöp torbalarımızla biliniyoruz... Biliyor musun çöplerimiz artıyor, yı uluyor, büyüyor da gibi! Neyimiz varsa çöp! ...Sanki günden güne çöpe dönü üyoruz.”*

(...)

*Bo uluruz. Kokarlar... Kokuya dayanamayız. Bo u luruz.”* (Aksal, 1983: 15, 38).

Bu da gösteriyor ki; Kadın ve Erkek, tüketilip atılan de ersiz bir e yaya dönü erek yok olmaktadır. “Çöp” sembolü, insanların tüketildi ini, nesnelerin hayatımızı i gal ederek insandan daha önemli oldu unu gözler önüne sere r.

Sahnedeki iki “telefon” ise, bilindi i gibi, dı arıyla irtibatımızı sa layan bir semboldür.Fakat, oyunun kahramanlarının elli yıldır telefonu hiç çalmamı tır. Onlar korkunç bir yalnızlı a terk edilmi lerdir. Oyunun birinci perdesinde sürekli tel efonun çalmasını beklerler. Bu bekleme, aslında hayatın bir amacıdır. nsanlar, sürekli bir eyleri beklerler. Nitekim: “*Bekleme eyleminde, zamanın akı unı en katıksız ve açık bir biçimde ya arız*” (Esslin, 1999: 45). Kadın ve Erkek’in bekleyi leri, onların sa l am inanç ve umutlarının da bir göstergesidir. Martin Esslin, “*Godot’yu Beklerken*” tiyatrosundaki “bekleme” eylemini incelerken, “bekleme” ile ilgili olarak u yargılara varır:

*“Beklemek, sürekli de i im olan zaman eylemini ya amaktır. Ve öyleyken gerçek bir ey hiç meydana gelmedi i için, bu de i im kendi içinde bir yanulsamadır. Bitmeyen zaman eylemi kendini savunur, amaçsızdır ve bu nedenle sanki hiç olmamı gibidir. Her ey de i tikçe aynıla r. Bu dünyanın müthi bir dengesidir.”* (Esslin, 1999: 47).



“*Önemli Adam*” oyununda da bekleme eylemi ile zamanın tüketildiğine şahit oluruz. Telefonun çalması da, gerçekte Erkek’in kendi dünyasında kurduğu “*Önemli Adam*” olma girişiminin bir yanılmasıdır. Dolayısıyla buradaki telefon, umutların beklemeleridir, kendini gerçekleştirmenin, var etmenin bir sembolüdür.

Oyunda müzik unsuru da bir semboldür. Tango ve fokstrot çalarak, “geçmişine uyanan” ve “geçmişini kismaya başlayan” Kadın, bu sembol yoluyla bilinçaltına inerek çocukluğundan, sevdiği kişilerden, özellikle ilk tanışmasından bahseder. Böylece, biz Kadın hakkında daha çok bilgiye sahip oluruz. Bu müzikler, aynı zamanda Erkek’in Kadın’la dans ederek, Erkek’in konferansa gitmesine engel teşkil etmektedir. Sonuç olarak “müzik” sembolü, oyunda işlevsel bir şekilde kullanılarak oyunun izlenimine katkıda bulunur. Kadının geçmişinin kuyusuna yani bilinçaltına inmesini sağlar.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### 3.1.FERDÎ DUYGUYA BAĞLI TEMALAR

#### 3.1.1 Sonsuzluk Yahut Ölümsüzlük

Ölümün tartışılmaz bir gerçek, ölümsüzlük ise de vazgeçilmez bir özlem olduğu dünyamızda; insanlar, çabalar boyu “sonsuzluk” iklimine ulaşabilmek, ölümsüzlük iksirini içebilmek için bıkmadan usanmadan çareler aramıştır. Bazen insanın kendi varlığından olan çoluk çocuklarıyla soyunu bir şekilde devam ettirmek istemi; bazen kendisi ölse de, ırkının, toplumunun yaşayacağı hayaliyle teselli olması; bazen de herkes tarafından bilinen ünlü bir yazar olmayı hayal ederek, eserleriyle yaşamak istemiştir.

Ölümsüzlük, insan yaratılışının vazgeçilmez bir özlemi olmuştur. İnsan, Hz. Adem'den bugüne de sürekli ölümsüzlük özlemiyle yani “sonsuzluk” arzusuyla yanıp tutulmuştur. İnsanın ölümsüz olma isteği o derece fazladır ki, Hz. Adem'in yeryüzüne “dünya”nın sebebi bile onun ölümsüz olma arzusuna dayanır. Hz. Adem, her ne amaç olursa olsun, onun yemi için ölümsüz olmak için yemiştir. Belki, ona bu amaçla “ölümsüzlük ağacı” olduğu unu söylemiş ve ancak bu şekilde onu kandırabilmeyi başaramamıştır.

Günümüzde de ölümsüzlüğe kavuşmak, sonsuzluğa erişmek için, değişik teknikler uygulanmaktadır. Özellikle magazin dergileri gazeteler ve televizyonlar; insanlara uyuşturucu yemek, sabahları bu sporu yapmak, uyuşturucu şekilde oturmak ve yürümekle insan ömrünün uzatılabileceklerini söylüyor. Bir kısım bilim adamları ise, insanları dondurtma yoluyla bin yıl yaşatacaklarını ve hatta onlardan alacakları bazı parçaları yoluyla onların benzerlerini kopyalayacaklarını ifade ediyor. İnsanlar, daha çok yaşamak için, sağlıklarını bile hiçe sayarak estetik ameliyatlara yaptırıyorlar. Aslında bunların hepsi insanın ölümsüzlük bilmeyen “sonsuzluk” arzusundan kaynaklanmaktadır. Sabahattin Kudret Aksal'ın “*Kahvede enlik Var*”dan sonraki oyunlarında da “sonsuz” ve “ölümsüz” olma isteği belirgin bir şekilde göze çarpar. Yazarın “*Sonsuzluk Kitabevi*” oyunu, tamamen bu tema üzerine kuruludur. Bu oyun, iki kitap satıcısı kızla, sonsuzluk ve ölümsüzlük ardından konuşan bir erkeğin aralarındaki konuşmalarından oluşur. Adam, kendine ait olmayan ancak ölümsüzlüğe erişmiş, adını tarihin altın yaprağına yazdırmış, yaşamın gizlerini yaprak yaprak çözmüş; en yüce ateşleri yüreklerde yakmış soy yapıtlarını tıpkı bir yazar gibi imzalayarak tanıdığını ve tanımadığını herkese gönderir. Hatta, bunları kayın ağaçlarına yaz bahçelerine de gönderir. Düsel bir alem içinde kendi öz benliğini

gerçekle tirmek, yokluktan varlı a geçebilmek, hızla geçen zamana yeti ebilmek için bu amacını gerçekle tirir. Tıpkı ünlü yazar Goethe gibi son nefesini verir ve Goethe arma anını alır, ölümden sonra en çok okunan yazar olur. Aksal, bize bu oyunuyla hayatta olan ama de eri yeterince bilinmeyen yazarların oldu unu ve sanatla ilgisiz ki ilerin ise, en büyük ödülleri aldı nı ele tirel bir ifadeyle dile getirir.

Oyunda sonsuzluk ve ölümsüzlük fikirleri iç içedir. “*Sonsuzluk Kitabevi*”ndeki Adam için **ölümsüzlük sava ı, olmak ya da olmamak sorunudur**. Hiçbir sanatçı, ona göre tam olarak ölmemi tir. Bir gün mutlaka herkes, kı uykusundan uyandırılacaktır:

“ADAM: *Para... para dedi iniz ey neye yazar?*

B R NC KIZ: *Ya amaya .*

ADAM: *Tamam! Ya amaya ve ba ka hiçbir eye! Benim de imdi burada verdi im, daha do rusu... Daha do rusu verece im sava ya ama sava nda ba ka bir ey de il ki! Olmak ya da olmamak (Bir susu ) te bütün sorun! (Göz kırparak) Anlıyorsunuz ya bayan?*

(...)

ADAM: *Tarihten! Tarihsel örneklerden! Hiçbir sanatçı tam olarak ölmemi tir. Uzun kı uykusuna yatanlar bile bir gün uyandırılmı lar, ortaya keskin ı ıkların altına, tarihin arenasına çıkarılmı lardır. Yüz yıl sonra, iki yüz yıl sonra, üç yüz yıl sonra ama mutlaka bir gün!*” (Aksal, 1998 :642).

Adam, olmak ya da olmamak sorununu ancak sanatçı olmakla a ılaca nına inanır. Para sadece ya amak için gereklidir, ba ka hiçbir eye de il.Sanatçı, ya adı ı dönemde anla ılmamı olsa bile, bir gün mutlaka kı uykusundan uyanacak ve i te o zaman de eri yeni nesil tarafından anla ılacaktır.Bu nedenle “*Sonsuzluk Kitabevi*”nin Adam’ı, ölümsüz olmak için yazar olmak ister.

Dünyanın insanı ö üten günlük çarkında sürekli ko u turmaktan yazmaya vakit bulamayan ve e inin de durmadan konu arak var olan zamanını da “tıpkı bir fare” gibi yemesi sonucu Adam, yazar olamamı tır. Bu iste i, hiç olmazsa soy yapıtları koruyarak ve gelecek nesillere ula tırarak gerçekle tirmek ister. Sonsuzluk kapısını açmak, ölümsüzler kavramına katılmak, zamanın insanı yok eden acımasız yıkımından kurtulmak için büyük bir co ku ve istekle sonsuz olmak istemektedir. Adam’ın sonsuzluk a kı söyleve benzeyen u konu masında belirgin bir ekilde görülür: “ADAM: ... *Bayanlar,*

*sonsuz olmak istiyorum ben, anlamıyor musunuz, sonsuz olmak istiyorum. Çok susuzum, sonsuzlu a susuzum, Hep bu i e hazırladım kendimi bugüne de in paramla canımla, kanımla... Siz de yardım edin bana, sonsuz olaca um. Upuzun bitmez tükenmez... yıldızların ısıttı ı, gece kervanları, aydınlık mı aydınlık gündüz kervanları geçecek üstümden! Milyonla gecenin milyonla gündüzün birbirini izledi i uzaktan bakınca çölde inci dizisine benzeyen bir deve kervanı gibi görünen, bir geceler, gündüzler kervanı! Zaman, sonsuz bir nehir gibi akacak üstümden. Durmadan yıkayacak tozumu top ra um, le gibi çamurumu, ı utacak beni! Dü ünün, herkes geni zamanın içinde sapır, sapır dökülürken ben bir kaya gibi dimdik... Her eyin ölçüsünü ayarı olaca um, yoklukta sonsuzluk...” (Aksal, 1998: 651) Adam, zamanın yıkıcı etkisinden kurtulmak; herkes zaman kar ısında yenilgiye u rarken, o dimdik ayakta kalmak; sonsuz olmak arzusundadır. Bunun da ancak, ünlü bir yazar olmakla gerçekte ece ine inanır.*

Sınırsız bir özgürlük özlemiyle güdülenen ve ölümsüzlü e kavu mak isteyen sadece “*Sonsuzluk Kitabevi*”ndeki Adam de ildir. “*Önemli Adam*” oyunundaki hiçlik içinde bocalayan, varlı mını gerçekte tirmek için kendi kendisiyle sava an önemsiz kahramanı Adam da, bu istek için mücadele eder. Bu dünyada bir ayak izi bırakmak, tarihin sırnacına bir kova su dökülebilmek iç in, imdiye kadar yapmadı ı i leri yapacaktır. E inden ayrı taksiye, uça a binecek, iki üç gün tek ba ma bir otelde kalacak be bin ki iye konusu ne olursa olsun bir söylev verecektir. Bu dü sel dünyasında konu malarının provalarını bile yapar. Herkes onu konu acak, zamanın kar ısında hiç eskimeden duracak önemsiz ki ili inden kurtulacak hayallerindeki önemli adam olacaktır.

“*Kral Ü ümesi*” oyununda ise, Kral, yalnızlı ın vermi oldu u bir ü üme ile, kendisinin de kurmu oldu u düzenden çıkmak, krallıktan insanlı a geçmek ister. Gerçek benli ine ula abilmek, yani insan olarak varolabilmek için, Kral, yokluk gibi görünen ama aslında bir “aydınlık” olan ölümü tercih eder. Aksal’ın Kral’ı ile Eugene Ionesco’nun Kral’ı arasında çok büyük farklılıklar vardır. Ionesco’nun Kral’ı, insanlı ın kaderi olan ölümden kaçmak ister. O; bir kral dır, krallar ise, insanlar gibi ölmemelidir. Ölüm, onun için bir yokluk bir hiçliktir. Ionesco’nun Kral’ı, ölüm kar ısında küçülürken Aksal’ın Kral’ı insan olarak var olabilece i için ölüm kar ısında yücelir. Ionesco’nun Kral’ı, ölümsüzlü e eri erek yani hiç ölmeden ya aarak varolab ilece ini dü ünür ve ölümünden sonra adını ya atacak izler bırakmak için ölümsüz eserler yapar. Dolayısıyla, Ionesco’nun Kral’ı, geride bırakaca ı eserlerle anılmak; Aksal’ın Kral’ı ise, insan

olmasına engel te kil eden krallıktan ölüm pahasına da olsa kurtul arak ölümsüz olmak sevdasındadır.

“Önemli Adam” ve “Sonsuzluk Kitabevi” oyunlarındaki ki iler, sonsuzlu a ve ölümsüzlü e ermenin yolunun çok ünlü bir ki i olmaktan geçece ine inandıkları için mücadele ederlerken; “Kral Ü ümesi” oyunundaki Kral; ölümsüzlü e kendi sıfatından kurtularak ula mak ister. Onun için varolabilmek ve sonsuzluk merdiveninin basamaklarına çıkabilmek için bu gereklidir. “Kahvede enlik Var” oyunundaki Erkek ise, öldükten sonra adını ya atacak bir çocu a sahip olarak bu iste ini gerçekle tirme dü üncesindedir. Böylece, oyun ki ilerinin hepsi, insano lunun en büyük arzusunun pe indendirler.

### 3.1.2. Bireyin Kendini spat Duygusu

Sabahattin Kudret Aksal, özellikle son dönem oyunlarında hiçlik ve ölüm kar ısındaki insanın var olma çabalarını, toplumun insanı ö üten çarkının kar ısında çaresiz insanın haykırı larını, “dü ünüyorum öyle ise varım” dü üncesinden hareketle insanın “ var olma” bilincine kendini tüketerek de olsa ula ma iste ini ve kendini gerçekle tirerek varlı ının bilincini duyumsama gere ini felsefî ve iirsel bir söylemle dile getirir. Dolayısıyla, onun “Bay Hiç”, “Sonsuzluk Kitabevi”, “Önemli Adam” ve “Kral Ü ümesi” oyunlarını varolu felsefesinden hareketle incelemek daha do ru olacaktır.

Yirminci yüzyılın ilk yarısının sonlarına yakla ırken Fransa’da yaygınlık kazanan Varolu çuluk her eyden önce bir felsefe akımıdır (Aksoy, 1981: 314 ). Weil’e göre Varolu çuluk bir bunalım, Mounier’ye göre umutsuzluk, Hamelin’e göre bunalıtı, Banfi’ye göre kötümserlik; Wahl’e göre ba kaldırı ; Marcel’e göre özgürlük, Lukacs’a göre idealizm, Benda’ya göre usdı ılık, Foulgue’ye göre saçmalık felsefesidir... Bir dönem slogancı gençli in peygamberi ve Varolu çu papası sayılan J.P. Sartre’a göre ise, varolu insanda -ama yalnız insanda- özden önce gelir. Bu demektir ki insan , önce vardır; sonra öyle ya da böyle olur Çünkü; o, özünü kendi yaratır. Nasıl mı? öyle: Dünyaya atılarak, orada acı çekerek sava arak yava yava kendini belirler. Bu belirleme yolu hiç kapanmaz.(Sartre, 2005 :6-8)

Ki inin kendi kimli iyle var olma çabası, Varolu çuluk felsefesinin özüdür.Ancak, yazarın son dönem oyunlarındaki ki ilerinin bir adları bile yoktur. Yani onlar genel ki ileridir: “Kadın, Kız, O lan, emsiyeli Bayanlar, Bastonlu Bay”lardır. Bu

durum, onların **birey olarak var olma bilincine ulaamadıklarını gösterir**. Zaten, “*Bay Hiç*”in karakterinin “hiçli i” oyunun adı olmuştur. “*Sonsuzluk Kitabevi*” ve “*Önemli Adam*”ın karakterlerinin (Erkek, Kadın, Teyze, Kız) de belirgin özellikleri yoktur. Bu yüzden onlar, **var olma mücadelesi sonucunda hiçli e yenilmişlerdir**.

“*Kral Ü ümesi*” oyununda ise, daha çok aydınlık isteyen, kurallara karşı çıkan, yalnızlık duvarını yıkmaya ve tek sesliliği çok sesliliğe dönüştürmeye çalışarak; krallığın kurallarıyla çevrili kulesinden kurtularak insanî özelliklere sahip olmak isteyen Kral’ın var olma mücadelesi anlatılır. “*Fert olu un (ontogenez) Türk anlatı geleneğindeki ilk örneklerinden birisi*”(Arslan, 2007: 501) olan Dirse Han oğlu Bu aç Han gibi, “*Kral Ü ümesi*”ndeki Kral da, ‘biz’ olmanın çoğu zaman hükmedici balamından ‘ben’ olmanın tarafsız ve tarafsız/bağımsız açılımlarına yönelen bir bilinçlenme sürecini” (Arslan, 2007: 505)ya ar. Bu yüzden de Kral, kendi kurduğunu düzende kendisini ni yargılayacaktır. Aytegin Yüksel’in deyişiyle : “*Kral Ü ümesi*’ (1970) kendi kurduğunu katı toplum ve ya ama düzeniyle ‘düünme’ eylemini yok eden bir kralın, insan olarak ya adını ‘tutsaklama’ sürecinin ve ‘düünce’yi yeniden var ederek özgürlüğe açılma yolunda, kendi kurduğunu düzene karşı çıkışının öyküsüdür” (Yüksel, 1993 :15)Kral, halkı için en iyisini bilen, ülkenin en doğrusu ve tek düünürü olarak kabul edilir. Kral’ın korku ve baskı yoluyla düzeni koruması ve sürdürmesi gerekir. Bu anlayış, bütün krallık sisteminin yapısında da vardır. Krallığın varlığını sürdürebilmesi buna bağlıdır. Fakat daha çok “aydınlık” isteyen ve “ü üme” simgesiyle “var olma” isteğini vurgulayan “*Kral Ü ümesi*” oyunundaki Kral, bir filozof gibi düünmeye başlar ve “var olmak” için krallığını bırakmaya karar verir: “*KRAL: Benim de sana kendimi adamam için önce var olmam gerekirdi. Var oldu umu bilmem, var oldu uma inanmam gerekirdir. Bunun için de bugün artık krallığına inanmam gerekirdi. Bunun için de bugün artık krallığına bırakmaktan başka bir çözüm yolu yok!...*” (Aksal, 1970 :36) te bu karar, Kral’ın düzene karşı çıkmasına ve ölümüne neden olur. O, ki ilini kazanmak, tekrar insan olarak hayata dönmek için ölümü seçer. Fakat, bu ölüm onun diriliği ve var oluğu olacaktır. Sabahattin Kudret, bir yazısında “*Kral Ü ümesi*” oyunundaki Kral’ın var olma mücadelesini düünme eylemine başlar: “*Ku kusuz insana inanmaktır. İnsan tekinin var olmak çabasını var olmayı düünmek eylemine balamasıdır. Kral ülkesinde, çok uzun bir süreden beri kendi adına olsun, toplumun adına olsun, gereksinimi her türlü dengeyi matematiksel bir biçimde kurmuş, düünmeyi durdurmuştur, ama sonra gene uzun bir süre artık kimsede ye ermediğini görünce onu birdenbire ken disinde ye ertecektir*”(Atilla, 1969 :18) Kral,

görüldü ü gibi dü ünme eylemini yasaklar . Kral, do ruların tek mihenk ta ı ve ülkenin tek dü ünürüdür. Kral, gerçe i bulmak için sorgulamalara ba layınca yani dü ünme eylemine kendisi geçince, kar ısında yine kendisini bulur. Kar ıtlık ve tepki kendisi olur: “KRAL: (Dönerek) Bir süredir benim dü ünçemin var olabilmesi için, yazın kı ı gündüzün geceyi bekledi i gibi bir ba ka dü ünçeyi... bir kar ıt dü ünçeyi bekledi imi anladım. Benim var olabilmem için bir tepki bekledi imi anladım.Bu benim olmak yada olmamak bunalımumdı. (Bir susu ) Kar ıtlık yok, tepki yok, olmayacak da...KRAL: Kar ıtlık benim! (Bir susu ) Tepki benim! “(Aksal, 1970 : 31).**Dü ünçenin var olabilmesi için nasıl kar ıt dü ünçelere ihtiyaç varsa, insa nın varlı mını duyumsadı ı dü ünçeler de olmayınca insan yoktur.** Tıpkı Descartes’in “Dü ünüyorum, öyle ise varım” görü ü (cogito’su) gibi insanın bir aracıya ba vurmaksızın kendini anlaması özünü bilmesi ve varlı mını hissetmesi gerekir. Bunun için de “dü ün mek” kar ıt fikirlerin varlı ı yani “demokrasi” vazgeçilmez iki unsurdur.

Krallık o kadar kolay de ildir:“Krallar, ancak, kral olarak var olabilirler. Bir Kral’ın eski Kral olmaya hakkı yoktur. Ancak ölü kral olabilir. Kral, kurdu u düzen in tutsa ıdır”(Atilla, 1969 : 18).Kral özgür de ildir, tıpkı bir kukla gibidir. Kuklalar iplerini kesen ve onları ortada bırakan kuklacıyı ba ı lamazlar.Bu nedenle Saray Bakanı, Kraliçe ve halk, onun öldürülmesine karar verirler. Kral, insanların iki yüzlülü ünden, yapmac ık davranı larından, yalnızlık, korku ve baskıdan olu an ve insanı bir de irmen gibi ö üten bu düzenden kurtulmak için bedenini tıpkı Cervantes’in kahramanı “Don Ki ot” gibi feda edecektir. Ancak, bu ekilde “var olabilecek” ve “ü üme”si so na erecektir. Kral, Elif afak’ın “ ehrin Aynaları ” romanındaki kahraman sak gibi: “Bireyle im sürecinde, içindeki evrensel özünü ke fedecek ve bir anlamda evrendeki yerinin bilincine varacaktır. Artık o reel zamanı a arak ve hayatın içindeki geli imini algılayarak bütün cül, evrensel bir varlık olarak kendini gerçeikle tirecektir” ( Arslan, 2007: ).

Kral, “kendi ki ili ini olu turmak için mücadele eder ve bu düzene kar ı çıkar. Varolu çuluk felsefesinde de: “Özgür insan, kendi varlı ma, kendisini belirleyen kendisini ya atan eylemiyle bir anlam kazandırmak zorundadır “(Aksoy, 1981: 319)dü ünçesi hakimdir. Yani insan, kendi özünü kendi yaratmak zorundadır. Nasıl mı? öyle: Dünyada acı çekerek, mücadele ederek, birtakım zorlu sava ların üstesinden gelerek varlı mını yava yava olu turur. Bu dü ünçe Varolu çulu un özüdür. Varolu çulu un babası Sartre’a göre:“ lkin insan vardır; yani insan önce dünyaya gelir, var olur, ondan sonra tanımlanıp belirlenir, özünü ortaya çıkarır... Varolu çuya göre

*insan daha önce tanımlanamaz, belirlenemez; hiçbir şey de ildir. Ancak sonradan bir şey olacaktır ve kendini nasıl yaparsa öyle olacaktır.*“(Sartre, 2005 : 39)Bu dü ünceden hareketle denilebilir ki, Kral’ın düzene karşı çıkışı, mücadelesi ve sonunda ölümü, yoklukta (ölüme) yok olmak gibi görünse de, aslında bu durum **okyanustan ayrı olan bir damlanın tekrar okyanusa karşı arak okyanusun kalıcılığını kazanması , gerçek varlığına kavuşması**, kendini var etme çabasıdır. Diğer bir ifadeyle o: “*Dünyadaki varlığını sabitleme, kendini diğerinden farklı kılma adına yo un bir çabaya giren insanın ilk tapu senedi birey/fert olabilme iç tepisi*”( Arslan, 2007: 2)nin evrensel bir sembolüdür.

Varolu çuluk felsefesinin ikinci önemli özelliği ise, insanın kendini a ması, a kın amaçlara ulaşmaya çalışmasıdır. “*Sonsuzluk Kitabevi*” ve “*Önemli Adam*” oyunlarındaki karakterler, toplumda herkes tarafından bilinen biri olmak, sonsuzluğa erişip ölümsüz olmak isterler: “*Aksal, dü ünce ve duygu evreninde, insano lunun niteli ini, belirleme yolunda yo un bir arayışı içindedir. Bu çok barutlu iki tek kişilik oyundaki arayışlar birbirine karşıt gibi görünse de, her ikisi de sınırsız bir özgürlüğün özlemiyle güdülenmiştir. Belki de ölümsüzlük özleminin...*”(Yüksel, 1997: 92) Sonsuz olma, ölümsüzlüğe erişme isteği, a kın isteklerdir. “*Sonsuzluk Kitabevi*”ndeki Adam, bu isteğine ulaşmak için, “*Sonsuzluk Kitabevi*”ne giderek, imdiye kadar biriktirmiş olduğu parasıyla kitabevindeki soy yapıtları yani, ya amın gizlerini yaprak yaprak çözümleri, sözünü başka insanlara ulaştırması , insanların yüreklerinde en yüce ateşleri yakması kitapları satın alır ve kitapların gerçek yazarını gibi imzalayıp üzerlerine güzel sözler de yazarak tanıdıklarına ve tanımadıklarına postayla gönderir. Ve öldükten sonra, çok tanınan bir yazar olur, büstü bile dikilir. Adam’ın sonsuzluk isteğini cümlelerde açıkça görülür: “*ADAM: ... Bayanlar, sonsuz olmak istiyorum ben, anlamıyor musunuz, sonsuz olmak istiyorum. Çok sonsuzum, sonsuzluğa susadım, eskiden beri, do du umdan bu yana çok susuzum. Hep bu isteğe hazırladım kendimi bugüne de in, paramla canımla kanımla... Siz de yardım edin bana, sonsuz olacağımı upuzun bitmez, tükenmez... yıldızların ıttığı gece kervanları, aydınlık mı aydınlık gündüz kervanları geçecek üstümden... zaman sonsuz bir nehir gibi olacak üstümden. Durmadan yıkayacak tozumu toprağımla gibi çamurumu, ıttacak beni! Dü ünüün herkesi zamanın içinde sapır sapır dökülürken ben bir kaya gibi dimdik...*”(Aksal, 1998 : 651) Varolu çuluna göre, insan ilk önce “hiçbir şey”dir.Daha sonradan bir şey olacaktır. Kendisi, kendi varlığını unu tamamlayıp “bir şey” olacaktır. Bu da ancak **a kın amaçlar** gözetilerek olur. Çünkü: “*nsan kendi dı nda vardır, kendi dı na çıkararak var olur. Yani ancak dı a atılarak dı ta kendini yitirerek varla ır, a kın*



(trascendant) amaçları kovalayarak var olabilir. Bu yönden alınır, insan ilerleyi tir, a ı tir, olu tur; ilerlemenin, a manın göbe inedir... Bu a kınlık ili kisine ‘varolu çu insancılık’ adını veriyoruz... ‘ nsancılık’ diyoruz, çünkü ki io luna bununla, kendinden ba ka yasa koyucu bulunmadı ını hatırlatmı oluyoruz... nsancılık diyoruz; çünkü ki io luna bununla kendi içine kapanarak ve ba kalarından koparak de il, ancak dı ında bir amaca yönelerek varlı ını gerçekle tirdi ini göstermi oluyoruz.” (Sartre, 2005 : 75)”Sonsuzluk Kitabevi”nin Adam’ı da, insancılık kavramından hareketle, a kın amaçlarını yani ölümsüzlü ü kendine hedef edinerek toplumla mücadeleye giri ir, imdiye kadar biriktirdi i paraları bu amacı için harcar.

“ Önemli Adam” oyununda ise, kendi kabu una çekilmi , dünyadan yalıtılmı bir evde yapayalnız ya ayan ya lı karı kocanın telefonu çalmalarını bekleyi leri anlatılır. Birbirine ba ımlı bu evli çiftin hayatı telefonlarının çalaca ı hayatlarının de i ece i o önemli günü “beklemek”le geçer. Bu “bekleme” sırasında zamanın akı ı da en katıksız ve açık bir biçimde duyumsanır. Kadın ve Erkek’in bekleyi leri, onların umutlarının sarsılmaz inançlarının bir göstergesidir. Tıpkı Samuel Beckett’in “Godot’yu Beklerken” tiyatrosundaki Viladimir ile Estragon’un Godot’yu bekleyi leri gib i. Önemli bir yerden Adam’ı arayan kimli i belirsiz bir ki i, Adam’ın herhangi bir konuda be bin ki iye söylev vermesini ister. Onun gelmesi için uçak tutulaca ını, taksi gönderilece ini, kendisine üç gün kalaca ı yerde kat tutulaca ını söyler. Adam; düny ada iz bırakmak ve ya adı ını gelecek nesillere göstermek, önemli bir ki i olmak, hiçli inden kurtulmak için yola çıkmaya hazırlanır; fakat önüne birtakım saçma engeller çıkar. Dü meleri yava yava dökülür, birdenbire evinin kaldırılmaları belediye ekipleri tarafından sökülür, her yer karmakarık olur. Kadın, Adam’ın gitmesine engel olmak için geçmi e dönerek tango ve fokstrot çalıp Adam’la oynamaya ba lar. Bütün bu engelleri a an Adam, sonunda kapıdan dı arıya çıkar. **Kapı, hiçlikten varlı a ula mada bir e iktir.** Fakat, bu e i i zamanında atlamak da önemlidir. Adam, tekrar geri gelir ve Kadın’a geç kaldı ını; Kadın’dan bütün telefonların fi lerini çekmesini, yeryüzüyle ili kisini kesmek istedi ini ifade eder. Telefon, aynı zamanda dı arıya açılan bir penceredir. Adam, bu e i i zamanında atlayamadı ı ve kendinde dı arıda ya ayacak özgüveni bulamadı ı için, tekrar bir sümükloböcek gibi kabu una çekilir. Kabu unda, kendini güvende hisseder. Fakat, herhangi bir insan olmaktan kurtulamaz. **Hiçlikten varlı a** geçemez. Çünkü, a kın (Trascendant) amaçlarını gerçekle tiremez. Var olabilmesi için, kendini gerçekle tirmesi, var olu unu tamamlaması gerekir. Varolu çulu un özünde de bu vardır zaten. Aksoy’un

ifadesi ile: “ insanın kendini gerçeikle tirmesi, insan varoluunun rastlantılar içinde olu u, güvensizli i, söz konusudur; güçsüzlü ü ve hiçli i içinde insan, zaman içinde ve tarihselli i içinde insan, hiçli i içinde insan, ölüme mahkum bir varlık olarak insanın varolu u, hiçlik karısında insanın varolu u... topluluk için de kaybolmu tek insanın kendini bulması... bütün bu sorunlar söz konusudur varolu çuluk felsefesinde“( Aksoy, 1981 :315)Yazarın eserine “Önemli Adam” ismini koyması da kahramanın önemsizli ini vurgulamasının yanında, kahramanın kendine olan güvensizli inin , hiçli e mahkum olu unun bir ba ka ifade biçimidir.

Sabahattin Kudret Aksal’ın di er oyunlarından farklı bir “var olma” sorununu i ledi i oyunu “*Bay Hiç*”te, “hiç”likten çıkmakla bu “hiç”li i korumak ikircikli ini ya ayan ve eylemsiz olmayı tercih eden bir Erkek’in trajik durumu anlatılır. “*Bay Hiç*”in Erkek’i de var olmanın hiçli ine ula mak için kendini algılamaktan kaçır. O, neyi isteyip neyi istemedi ini bilmez. Bir ey istedi ini ya da istemedi ini, istiyorsa da ne istedi ini, istiyorsa da ne istemedi ini bilmez. Erkek, Kadın’ın deyimiyle: “ayrık bir ki idir.” ki yıla yakın bir süredir, binlerce ık arasında koskocaman karanlıklar içinde sadece kadının ı ına bakar ve onun üzerine hayaller kurar. Bir hayaller ülkesinde ya ar. Aynı durum kadın için de geçerlidir. Kadın da, Erkek’in durumu ile ilgili dü ler kurmaya ba lar. Ona ozan, sokaklardan bezmi bir mutsuz, kan emici bir katil, hırsız, eski kocasının kendisini yoklamak için gönderdi i bir aracı gibi sıfatlar yakı tırır. Fakat, Erkek bunların hi çbirisi de ildir. O, bir “hiç”tir ve bu durumundan da memnundur.

Erkek, hiç olma a amasına nasıl gelmi tir?Kendisi mi istemi tir yoksa onu bu duruma “hiç fabrikası” adını verdi i acımasız dünya mı getirmi tir? Erkek, her ne kadar “hiç” olmayı çok istedi ini söylese de, onu bu duruma getiren dünyadaki her eydir:

*“KADIN: Aman çok ho ! Hiçli e do ru mu ko tunuz hep?Ne gibi? Ne gibi?”*

*ERKEK: O en sert en kuru yelinin önüne takılmı yaprak gibi! (...)*

*ERKEK: Her ey... Evim, sokaklarım, kentim beni hiçli e do ru i tiyordu. Sonra ben de biraz törpüleyebilmek, daha da kama trabilmek için o maden (...)*

*ERKEK:Hiç fabrikasına girdim.*

*ERKEK: ... Hammadde olarak girdim. Döküldüm, büküldüm, ö ütüldüm e itildim ve çıktım, gördü ünüz gibi hiç olarak! (...)*

*KADIN: Fabrikanız nerede ?*

*ERKEK: Her yerde bayan, her yerde! Nerede isterseniz orada! Önünüzde arkanızda, sa nızda, solunuzda, dı nızda! Çalı ıyor,çalı ıyor çalı ıyor, büyük bir gürültüye, büyük bir sessizlikle! Hammadde bekliyor, ö ütmek için o kocaman dev a zı!”(Aksal, 1998: 622)*

Bay Hiç, hammadde olarak girdi i hiç fabrikasında (dünyanın insanı ö üten düzeni) **yalnızla maya, yabancıla maya** ba lar; Cengiz Aytmatov’un “*Gün Uzar Yüzyıl Olur*” romanındaki “mankurt” gibi: “*Siyasal, sosyal anlamda kimliksiz/ki iliksiz insan topluluklarının genel adı olur*(Arslan, 1998: 49).O; özünü, benli ini, bilincini, ki ili ini, yitirmemek için mücadele bile etmez.Asım Bezirci, bu durumu makinenin üretimde kullanılmasına ba lar. nsanın git gide üretti i makinenin egemenli i altına girdi ini; özünü, benli ini, bilincini, ki ili ini, yitirmeye ba ladı ını; böylece, dönen çarkın bir vidası haline geldi ini; makinenin getirdi i toplumsal mülkiyet düzeni ile bireysel mülkiyet düzeni arasında bir uyum sa lanamayınca da, insan ın tedirgin oldu unu; kendine yabancı, saçma, ezici güvensiz bir ortamda h içlikle ya amak zorunda kaldı ını; insanın, do asına aykırı bu durum içinde toplumdan yabancıla maya, yalnızla maya, kendi kabu una çekilmek zorunda kalmaya bırakıldı ını ve en sonunda da nedensiz, sorunsuz, anlamsız bir varlık haline geldi ini söyler(Sartre, 2005 : 10)

Varolu çuluk felsefesinde insan hiçbir eydir. “*Bay Hiç*” oyunundaki Erkek de bir “**hiç**”tir. O, kendi olamamı , sistem tarafından hiçli e mahkum edilmi tir. Kadın, ona evlenme teklif etti inde, Erkek umudunu yitirmemek ve korumak için eyleme geçmek istemez ve hiçbir ey yapmamayı Kadın’a önerir: “*ERKEK: (Bir çıkı la) Çiçekler gibi, hayvanlar gibi, umutlar da korumakla ya ar. Çiçekleri korumanın yolu nasıl güne ve su sa lamaksa onlara hayvanları korumanın yolu nasıl yuva ve besin sa lamaksa onlara, umutları korumanın yolu da(...)*ERKEK: *O alanda, o umudun olanında neyse o, hiçbir ey yapmamaktadır, anlıyor musunuz, hiçbir ey yapmamak! Bayan çok rica ederim sizden, koruyalım umutlarımızı*” (Aksal, 1998 : 593) diyen Erkek, yine kendi karanlı ına gömülmeyi, “*kabu unda sümüklüböcek olmayı*” (Aksal, 1998 : 624) ve bir ömür boyu hiçbir ey yapmadan Kadın’ın ı ına bakarak dü ler kurmayı tercih eder. Böylece, “*Bay Hiç*”, hiçli inden kurtulamaz ve varolu unu tam amlayamaz.

### 3.1.3 Hayal ve Gerçeklik

Son dönem oyunlarda, “dü”ler gerçeğe ulaşmanın bir başka yoludur. Oyundaki karakterlerin yalnızlığı, çevresiyle olan iletişimsizliği, dış dünyadan yalıtılmışlığı hep “dü”ler aracılığıyla ortaya çıkar: “*nsan içinde ya adını olaylara gerçekliği indan bakar, gerçeği böylece sergilemeyi uygun bulur... Ki ileri dü kurarak ya da gerçekliği inat an varsayımıyla gerçekleri yansıtır*” (Uyguner, 2000 : 136)Bu yüzden oyunlardaki düler, su yüzeyine çıkmamış gerçekleri ortaya çıkarmada en önemli araçtır.

“*Kahvede enlik Var*”da Garson, Kadın ve Erkek’e çay kahve yerine enlik kartları, fişekler Japon fenerleri, Çin kumaları sunar. Kutlama kartları ise, Kadın’ın kedisinden, penceresindeki pembe sardunyasından, aynasından, sabah serinliklerinden, geçmişteki ve gelecekteki belediye başkanından gelir. Böyle hiç olmayacak yerlerden kartların gelmesi, Kadın’ın “yalnızlığını” “terk edilmişliğini” vurgular. Çünkü ; Jung’a göre : “*Düler, bilinçdışı açığa vurduğu tepkilerdir*” (Jung, 1992 :146) **Dü , gerçeklerin su üstüne çıkmasını sağlayan bir araçtır** . Freud dü ü gerçeğin bulunmasını yardımcı bir kaynak olarak görür ve bu konudaki dü üncelerini şöyle açıklar: “*Dü sürekli olup, gerçeğin bulunmasını yardımcıdır.Uyanıklık durumunda, bellek dü ü parçalara ayırır. Dü , uyanıklığı denetim altında tutar. Dü kuran kişi, tam bir doygunluğa erişir, özgürlüğe ulaşır.Dü , gerçeğin ve bilinçaltında yatan istekler ve duyguların toplandığı verimli bir kaynaktır*”(Freud, 1981: 270- 271)

Oyunların bazılarında karakterler, dülerinin içinde kalmaktan memnundurlar. Onlar, fildişi kulelerden yapılmış umutlarını korumak için, eylemsizliği seçerler. Böylece, kendi öz benliklerini gerçekleştirmekten yoksun kalarak, “hiç”liliğin acımasız yokluğunda yalnızlaşma mahkûm olurlar. “*Kral Üzümesi*” oyununda Kral, dülerini gerçekleştirmeye pahasına da olsa, ölümü göze alır. Aslında o, ölümü seçerek, yok olmaktan kurtulur.

**Gerçek ve dü ün iç içe geçtiği** oyunlarında Aksal, dilde abartmalar yaparak bize bunun bir dü olduğunu da gösterir. Onun mekânı, dekoru, karakterlerinin kıyafeti ve davranışları gerçek dünyanın hiçbir ögesi ile uyumlu değildir. Her şeyi gerçeğinden daha büyük boyutlarda gösterir. Tıpkı bir “dü oyunu” olan Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndaki Karagöz gibi. Karagöz oyunu da, Türk tiyatro araştırmacısı Metin And’ın dediği gibi: “*Gerçekçi değildir. Göstermecidir, soyutla tırma gibi belirli yöntemlere dayanır*” (And, 1983: 13) Sabahattin Kudret Aksal da tiyatro anlayışında, **gerçeğin gerçekliği bir yöntemle** verilebileceğine inanır.Onun dekoru, dili soyutlaması ve karakterleri abartı

düzeğinde i lemesi, oyunlarında dü ü nsuruna çok fazla yer vermesi Karagöz'ü örnek almasından anlaşılr:“Karagöz'ün en gerçek tanımı onun bir ba ka adındadır:Dü oyunu. Seyircisine gerçekdı ı bir acun sunar o, bir öyküyü düpedüz anlatmaz da öykünün keskin çizgilerini belirler. Yapısıyla olsun, konu malarıyla olsun us kurallarının dı ndadır. Ki iler de gerçek ki iler de ildir, soyutlanmı ki ilerdir, bir ba ka deyimle tiplerdir. Toplumumuzun yaratısı olan bu halk sanatı daha sonraları Batı'nın dü ünürlerince ça da tiyatro diye adlandırılan türlerin kayna ı da sayılacaktır... Dü oyununda da amaç gerçe i yakalamaktır, de i en gerçe e ula manın yöntemidir sadece. O, gerçe i gerçekdı ı bir yöntemle saptanaca ma ina nır...Seyircinin dikkatini yo unlukla üstünde tutabilmek amacıyla büyük boyutlara gerçekdı ı görünümüdür. Ola anüstülük, onun do asındadır.”(Aksal, 1977 : 212,300) Yazarın bu sözleri, onun Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun ö elerinden yararlandı ının ve gelene imizi çok iyi özümsemi nin bir göstergesidir.

“Umut dü lemesinin çe itli görüntülerinden olu an” (Uyguner, 1982 :132) “Bay Hiç” oyunu, daha çok Kadın ve Erkek'in kim oldu u üzerine kurulu “dü dünyası”nı anlatır. Kadın, bir gece vakti evine gelen ve kendisini bir “hiç” olarak tanıtan bu yabancı Erkek üzerine hayaller kurmaya ba lar. Onu bazen evi barkı olmayan mutsuz bir adama, bazen saklanmak isteyen bir suçluya, kan emici bir vampire, bazen bo andı ı e inin kendisini gözett i adama bazen de hırsıza benze tir. Kadın: “Kurdu u dü makinesinin çarkları arasında kendine kıymaktadır.”(Aksal, 1998 : 605)Dü , kadını alevlerin bacayı sardı ı gibi sarmı tır. Kadın'ın Erkek'i bir kan emici olarak gördü ü, ona kendi kafasından bir hayat biçti i u diyaloglarda açıkça görülür: ‘KADIN: Ama ben anlıyorum, sizi! Hastalı ınızı anlıyorum. Çekinmeyin benden, sı ının bana! Hele hiçbir eyi saklamayın, yalan söylemeyin! Sonra bu bir hastalık olmalı, de i l mi? Ah, kim bilir nasıl mutsuz bir çocukluk ya antısı, nasıl bir yalnızlık! Anneniz mi bırakıp kaçmı tı evinizi, babanız mı? Çocuk ya ınızda daha, bir kadın mı tekmelemi ti gönlünüzü? Yokluklar mı çürütmü tü içinizi? Öyle ya? Öyle ya? Olur mu insan bo yere kan emici? (...)ERKEK: Nerden söyleyin nerden çıkardınız benim kan emici oldu umu? (Ba ırarak) Hasta dü gücünüzden! Bana yakı tırdı ınız ey de çok parlak do rusu, övünec ek gibi do rusu! Kan emicilik...”(Aksal, 1998 :605-606)Dü lerin içinde kaybolan, hasta bir dü gücüne sahip olan Kadın gibi Erkek de, bo bir levhaya Kadın'ı i stedi i gibi çizmi tir. Onu, bo luktaki gezegenler gibi yalnız dü lemi tir. Kadın'a o bombo levhaya bir uygarlık tarihini, oyunları, öyküleri... yı mla betikleri yine kendisi yazmı tır: “ERKEK: Ben de neler

ummu , neler kurmu tum bayan! Bo luktaki gezegenl erin yalnızlı ma denk bir yalnızlık biçmi tim size kafamda! Bir saf su gibi dü ünümü tüm sizi, hani u eczacılıkta, kimyagerlikte kullanılan!Hiçbir ey karı mamı ona, o hiçbir eye karı mamı ! Etkimemi ve etkilenmemi ! Deneyci filozofların insan usu için kullandıkları deyimle, bombo levha gibi! Ben o bombo levhaya neler, neler, neler... bütün bir uygarlık tarihini geçmi ten çözümlmeler, gerçekten bildiriler... Oyunlar, öyküler, iirler... yı nla bitkiler yazacaktım.” (Aksal, 1998 :611)Kadın ve Erkek’in bu sözleri, onların dü sel bir alemde ya adıklarının bir ifadesidir.

Kadın ve Erkek, kar ılıklı bir dü kurma yarı ma girerler.Bu dü ler, bize Kadın ve Erkek hakkında gizli bilgiler de verir. Çünkü: “Nesnelerin gerçek do ası gerçe in kendisi bizlere yalnızca bütün gerçekçilerden daha gerçekçi olan dü lem yoluyla görülebilir”(Esslin, 1999 : 152) Dolayısıyla, Kadın’ın hiç durmayan bir makine gibi Erkek hakkında dü ler kurması; onun **yalnızlı mı**; dü leriyle ya amayı huy edinmi olan Erkek’in bu dü sel dünyadan çıkmak istememesi ise, **onun pasif ve ki iliksiz biri** oldu unu gösterir.

Dü oyunlarıyla kurulu olan “*Bay Hiç*” oyunu Kadın’ın gözlerini kapatıp “*Bay Hiç*”i bir dü olarak dü lemek istemesi ile sona erer. Yazarın bir “Kral Oyunu” olarak gördü ü “*Kral Ü ümesi*” oyununda ise, ba kahraman Kral, “*Bay Hiç*” gibi dü lerini, umutlarını korumak için eylemsizli i seçmez. O; dü lerini gerçekle tirmek, insan gibi ya amak, baskı ve korkularla kurmu oldu u dü zenden çıkmak, kabu undan sıyrılmak, özgürlü e ko mak ister. Fakat, bunun bedeli a ır olacaktır. Çünkü, bir gerçekle tirebilen dü ler vardır bir de gerçekle tirilemeyen dü ler. Kral, ikinci dü ü seçecek ve yıllardır süregelen bir düzeni de i tirmeye kalkacaktır. Krallı ı bı rakma, ba ka insanlar gibi alelâde bir ya am sürme dü ünün bedelini kendi kendini tüketerek yani ölümle verecektir.

Kral, dar kalıplardan sıyrılmak için, dü ünme eylemini seçmek yerine, “kırk derece ate ler içinde yanıyorm u ” gibi dü ler kurar:“*KRAL: Biliyorum (Bir Sava ) önemli olan yeni bir düzen kurmak de il benim içinde bulundu um bu dar kalıptan sıyrılmak!GENÇ KIZ: Hiçbir ey dü ünmiüyor musunuz?KRAL: Dü ünmiyorum. Kırk derecede titriyormu um gibi, kırk derecede ate ler içinde yanıyormu um gibi dü kuruyorum. Bulanık suların üstünde yüziyorum*” (Aksal, 1970: 39)Çünkü; Kral bilmektedir ki, dü ledi i eylere ancak ölümle kavu acaktır.Krallar, insan gibi davranamazlar, onlar baskı düzeninin tek kurucusu ve sorumlusudurlar.

Yazarın dekorunun, ki ilerinin giyini lerinin ve davranı larının da gerçek dı ı bir yapıya sahip olmasını istedi i “*Sonsuzluk Kitabevi*” oyununda ise, sonsuz olmak ve ölümsüzlü e kavu mak isteyen bir Adam’ın öyküsü anlatılır. Oyunun ba nda yazar, bize bu oyunun gerçek olmadı nın seyirciye sezdirilmesi için, yürüyü lerin çok uyumlu olmasını, ki ilerin davranı larının da gerçe i yansıtma masını ister: “*Oyunun anlamına uyabilmesi için dekorun da, tüm ki ilerin giyini lerinin de, davranı larının da gerçekdı ı bir havayı estirmesi gerekir. Özellikle yürüyü ler çok uyumlu olmalı, nerdeyse ba le düzenini anımsatmalıdır.....Perde açıldı nda, birinci kız, müzik e lerinde elinde küçücük bir süpürge dans ediyormu izlenimini uyandırırçasına uyumlu adımlarla dükkânın içinde dola maktâ, kitapların tozunu almaktadır*” (Aksal, 1998 :633).Oyunun **gerçek dı ı** bir yapıya sahip oldu u sadece **dekor, ki iler ve davranı lar** yoluyla verilmez. Yazar bu gerçek dı ı ya amı, bize özellikle **dilde abartmaya** ba vurarak da gösterir. Adam; Hugo, Vingy, Musset, Mallarme, Rimbaud, Sokrates, Goethe gibi ünlü yazarların kitaplarını imzalayarak tanıdı ı tanımadı ı herkese hatta bitkilere, ku lara, yaz günlerine, kı günlerine, haziranlara, temmuzlara, ya murlara da gönderir: “*ADAM: ... Bütün bitkilere! Yaz günlerine, Kı gecelerine, yaz gecelerine! Haziranlara, temmuzlara, a ustoslara! Ekinlere, yemye il! Bulutlara, duman gibi!Ya murlara ya mu rlara! (Bir susu ) Çabuk bayanlar, rica ederim, çabuk çabuk çabuk!*” (Aksal, 1998: 664) Böylece; kitapların haziranlara, temmuzlara, a ustoslara, bitkilere, yaz günlerine, yaz ve kı gecelerine gönderilmesi oyunun gerçek olmadı nı gözler önüne serer.

Kitap satıcısı iki kız, telefonla konu urken yani ahizeler kulaklarındayken bile telefonlar çalmaya devam eder: “*K NC KIZ: Gelmiyor gelmiyor daha ba ırın! (Telefon sesi) Hayır gelmiyor Ku lar? ! (Telefon sesi) Gelmiyor sesiniz! Daha yava konu un!(...)* K NC KIZ: *Evet Evet, belki de daha yava ! Hayır gelmiyor!* B R NC KIZ: *(Telefon sesi) Yava ! Yava ! Rica ederim çok yava !*” (Aksal, 1998: 668)Bu diyaloglar da, eserin gerçek dı ılı nın ve dü selli inin altını çizer.

Yazarın imgelem gücünü kullandı ı, “*tiyatro yazarlı nı iki döneme ayıran*”, (Yüksel, 1997: 90) dekoru, ki ileri ve çe vresiyle soyut, gerçek dı ı bir hayatı anlatan di er bir oyunu da “*Kahvede enlik Var*”dır. “*Sonsuzluk Kitabevi*”nde oldu u gibi, bu oyunda da mekânın, ki ilerin giyimleri ve davranı ları gerçek dı ıdır: “*... ki yanda iki iskemle geride iskemlelerden ayrı, ba ma buyruk bir küçük masa, iskemleler de masa da bir yazlık kahvede görülmeyecek tüdendir. Parlak bir yaz sabahı .....Perde açılır açılmaz ortadaki aralıktan Garson girer. Garson, palyaço kılı ıyla oynamıyorsa da davranı ları*

*bir palyaçonun davranı larını andırır az çok. Özellikle uyumludur. Giyini inde de gerçek dı ı bir ayrıntı bulunmalıdır”* (Aksal, 1974 :5). “*Kahvede enlik Var*” oyunundaki “ *iirin, komedyanın, sa duyunun sesi*” (Uyguner, 1993: 50) olan palyaço kılı indaki Garson yoluyla yazar, **soyutlamannın** en güzel örne ini vererek; Garson ’a tamamen gerçek üstü bir kimlik biçer. Böylece, **Garson oyunun gerçekli ini alt üst ed er.** Çünkü: ne onun yüzü bir insan yüzü, ne de yürüyü ü bir insan yürüyü ü gibidir. “*Palyaço, benim için tiyatronun temel kavramlarından biridir. leri sadece güldürmek de ildir. O, simgesel bir varlıktır. Soyutlamanın en güzel örneklerinden biridir. Traged yayla komedyayı, sarma dola , bir arada sürdürür. Konu maz, iir söyler. Yürümez bale adımları atar. Ne giysisi gerçe in giysisi ne de yüzü gerçe in yüzüdür. Ola anüstü bir bile imdir* (Karaca, 1980: 100) diyen tiyatrocumuz, Garson’u bir palyaço ya benzeter ek, oyuna gerçek dı ı bir hava verir ve metnin gerçekli ini daha çok belirginle tirir. Aynı zamanda, oyunun Kadın ve Erkek kahramanları da palyaço yu andırırlar. Zaten yazar, onları tanıtırken onların birer palyaço ekinde giyinmelerini ve hareketlerini o nun gibi yapmaları gerekti ini belirtir. Kadın ve Erkek çok ya lı olmalarına ra men, yürüyü ü, oturu u, konu ması, kalkı ı neredeyse yirmilik bir kızın ve erke in hareketleri gibidir. Uyumlu adımlar atarlar, sanki yürümezler, bale yaparlar. Telefonun çalı ı bile bir konser havasını yansıtır. Ritimli bir ekilde çalar. Odada kâ ittan yapılmı çiçekler ve ki iler in ayna gibi kullandıkları aksesuar masasının arkasında duvar vardır. Her ey stilize edilmi ve soyutlanmı tır.

Yazar, seyircinin ki ilerle özde le mesini önlemek ve bunun bir oyun oldu unu göstermek için sürekli Garson’u seyircilerle konu turur. Garson, bazen oyunda I ıkçı’ya, perdeciyeye ve hatta oyun yazarına bile seslenir. Oyunun “oyun” oldu u “oyun içinde oyun” sergilenerek de verilmeye çalı ılır: “*Bir Ortaoyunu tekni i ile ortaya getirilen merdivenle genç kızın geçmi teki a kı*” (Uyguner ,1966: 13) seyirciyeye dü yoluyla gösterilir.

Dil yoluyla da, eserin dü ten ibaret oldu u anla ılır; çünkü Kadın, kahveye yalnız geldi ini söyler; ama gitti i gitmedi i duydu u duymadı ı bütün dü ünleri, sevdi i sevmedi i bütün arkada larını, mahallenin kasabını, evinin sütçüsünü birlikte getirir: “*GARSON: Yalnızım diyor ama çok kalabalık gelmi !ERKEK: Ne diyorsunuz Bay Garson? GARSON: Ne diyorsunuz bayım? Gitti i gitmedi i, ça rıldı ı ça rılmadı ı, duydu u duymadı ı bütün dü ünleri ... Sevdi i bütün arkada larını, sevmedi i bütün arkada larını, evlenenleri evlenmeyenleri birlikte getirmi* ” ( Aksal, 1974 : 34) Bu kar ılıklı konu malardan da anla ılaca ı üzere; dil, mantık dı ina kaymakta; soyutlanan dil yoluyla



metin gerçekli ini yitirmektedir. Yazarın son dönem oyunlarında hemen hemen hepsinde görülen **dilde abartmaya ve saçmalıklara** ba vurma yöntemi özellikle “*Önemli Adam*” oyununda doru a ula ır. Oyun ki ileri konu mak i için konu urlar. Birbirlerini dinlemezler bile. Kendi kendilerine mantuksız bir ekilde konu urlar.

“*Kahvede enlik Var*”, Ionesco’nun “*Sandalyeler*” ve “*Kel arkıcı*” oyununa benzer. “*Kahvede enlik Var*”da “enliksiz” hava ve var olmayan, ama dü lenen kalabalık bir kadro vardır. Ionesco’nun “*Kel arkıcı*”sında da, hiç kel arkıcı yoktur ve “*Sandalyeler*” oyununda da, ne görülen ne de duyulan ki iler vardır, s sadece **dü lenen** kalabalık bir kadro.

Gerçek ve hayalin birbirine karı tı ı, ikisi arasındaki sınırı n tamamen kalktı ı **dü lenen her eyin dü lenmeyenden daha gerçek oldu u** “*Önemli Adam*” oyununun önemsiz Erkek’i de, önemli bir adam olmak için e iyle beraber bir dü sel yolculu a çıkar. Erkek, her zaman kendisinin önemli bir ki i tarafından aranaca ı günü b ekler. Erkek, Kadın’a göre: “*Hep telefon sesinin dü üyle uyanmı tır.*”(Aksal, 1983 : 12)Erkek, gerçe in gerçek olmadan önce bir “dü ” oldu unu söyler. Resimler, kitaplar, ezgiler, bilim ve felsefe, yazılmadan önce bir dü ten ibaretti:“*ERKEK: Hayır, sayılar bayan, sayılar... soyut sayılar!Sayılar da dü tü önce siz ben, o duymadan önce, görmeden önce, (Bir susu ) Bakın, anlayın artık bunu...Gerçek, gerçek olmadan önce dü tü*” (Aksal, 1983: 13-17)

Mallarme’nin söylemiyle: “*Dü lerin iste ine göre özgür bir sahne*”(Aksal, 1977 : 219)de oyununu sergilemek için sanatçımız, gerçe i gerçek dı ı araçlarla anlatmak ister: “*Amacım gerçe i vermek; fakat gerçe i gerçek dı ı araçlarla anlattıysam, soyutlar ve genellersem, bir biçimde döküp stilize edersem, gerçe i en kesin ve be lirgin yüzüyle verebilece ime inanıyorum*” (Erba , 1975 : 74) diyerek, soyutlama ve dü ün gereklili ini ifade eder.

“*Önemli Adam*”ın Adam’ı imdiye kadar hiç yolculuk yapmamı , oturdu u evden dı arı çıkmamı , uça a, taksiye bile binmemi tir. Adam’a, uluslararası bir toplantıda be bin ki iye konu ma yapması için bir telefon gelir ve Adam, bunun hazırlı nı yapmaya ba lar. Fakat, Ada m’ın gitmesine engel olacak birçok saçma olay meydana gelir. Adam’ın gömle inin dü meleri teker teker kopar. Kadın birini diker, biri kopar. Evinin asfaltları belediye ekipleri tarafından sökülme ye ba lanır ve ikisi her ne kadar ba ırsa da, seslerini kimse duymaz ve aradan çok az bir süre geçtikten sonra

çukurlar kendili inden kapanır. Basamak ta ları tekrar eski yerlerini alır. Do layısıyla, oyunun dü leme dayandı ı belirgin bir ekilde görsel imgeler yoluyla verilir. Nietzsche, “*Tragedya’nın Do u u*”nda: “*Söylence hiçbir biçimde söylenen sözde yeterince nesnele emez. Sahnelerin yapısı ve görünür imgelem airin kendisinin sözcüklere ve kavramlara dökebilece inden daha derin bilgeli i ortaya çıkarır*” (Esslin, 1999: 256) sözleriyle sahnelenen, gözle görülen eylerin daha etkili oldu unu belirtir. Ayrıca; oyundaki Adam’ın kar ısına çıkan bu dü sel saçmalıklar, onun dı dünyadan **yalıtılmı lı ını**; ba kalarının onu duymaması dı dünyayla olan **ileti imsizli ini**, içindeki engin **yalnızlı ını**, “*kendini kendine sürgün etme durumunu*” (Çamurdan, 2001: 82) gözler önüne serer.

Yazar, oyunun son kısmının özellikle dü oldu unu belirtir. Bu da gö steriyor ki, oyunun en gerçekçi bölümü burasıdır. Kadın ve Erkek “simgesel bir ekilde” kendi cenaze alaylarının arkasından, kendilerini gömmek için bisikletle giderler. Kimsenin karı mayaca ı; dü lerini, saçma konu malarını sınırsız bir ekilde sürdürülebilecekleri bir mekâna (tabuta) girerler. Bu da gösteriyor ki; önemli olma iste ini, gerçek dünyada gerçekle tirme cesaretini bulamayan “*Önemli Adam*”ın önemsiz Adam’ı kendini “dü ler” dünyasında gerçekle tirmeye çalı ır. Dü ler, gerçeklerden daha da gerçek oldu u ve bilinçaltındaki gerçekleri gün ı ına çıkardı ı için, oyundaki önemsiz adam gerçekte önemli bir adam olmaya adaydır. Çünkü: “*nsan, bilinçaltının, dü ün, hayal gücünün uzun zamandır gerilere itilmi bulunan güçlerini serbest bırakarak var olu u nu de i tirmeyi ba aracaktır.*” (nal, 1981: 274) “*Önemli Adam*”ın önemsiz Adam’ı da var olu unu dü ler yoluyla de i tirme çabasıdadır.

#### 3.1.4. Yalnızlık

Oyun kahramanları, toplumla uyu amadıkları için ya kendi “ben”lerinin çölünde yalnızlıklarını ya arlar ya da sosyal ilikilerden kaçarak, dü ve hayal dünyalarına sınırlar. Bu dü sel yolculuk, bazen o kadar yo undur ki, oyunun neresinin gerçek, neresinin dü oldu u birbirine karı abilir. Örne in: “*Önemli Adam*” oyununun önemsiz adamı Erkek, oyun boyunca telefonla konu ur. Ancak konu tu u ki i de hayalidir. Hiç kimseyle konu mamaktadır. Çünkü, telefon fi e takılı de ildir ve arayan ki inin numarası da onların numaralarının tersidir. Dolayısıyla, oyun boyunca bekledikleri ey, onları yalnızlıklarından kurtaracak bir telefondur. Bu yüzden; oyundaki Erkek kahraman,

telefonun çalı nı korkunç olarak ni telendiren e ine : “ERKEK: *Hayır bayan, hayır! Çalmaları de il korkunç olan! u yeryüzünde bizi, bir uzay bo lu unda yapayalnız bırakmalarıydı korkunç olan!*” (Aksal, 1983: 26)cevabını vererek yeryüzündeki yalnızlıklarının korkunç boyutunu dile getirir. Telefonlarının elli yıldır hiç çalmaması, onların yalnızlıklarını daha çok derinle tirir. Onların telefonları, yanlı lıkla olsa bile, hiç çalmamı tır. Onlar, kabu una çekilmi ler; uzun ve güzel bir sessizlikte ya amlarını sürdürmü lerdir. Aslında bu yalnız ki iler: “*uyumsuz tiyatro akımının ba ki ileridir*” ( p iro lu, 1999: 81)Zaten, “*Önemli Adam*”ın ki ileri, kendi aralarında bile ileti imsizlik sorunu ya arlar. Konu urken birbirlerini dinlemezler ve birbirlerine alâkasız eyler söylerler. Bu da onların var olu çatı ması ya adıklarının ; içe dönük olduklarının bir göstergesidir. Zehra p iro lu, uyumsuz tiyatro (absürd) yazarlarının insanlarını ada insanı Robinson ile kar ıla tırır:“*Uyumsuz tiyatro yazarları bu soruları yanıtlayabilmek için, dü üncelerinde kurmaca bir insan yaratıyorlar. Bu, Münzeviye ya da Robinson’a benzetilebilir. Ama ne kendini Tanrı’ya adayan bir dindarın imanı, ne de di erlerinin yapımcılı ı vardır onda. Robinson bir umudun simgesidir. O, adasında yeni bir dünya kurar.Uyumsuz tiyatronun yalnız insanıysa kendi içine kapalıdır. Robinson’un yapımcılı ndan ve etkinli inden yoksundur. Robinson, çevresinden kopmu tur ama ya amdan kopmamı tır, ya amın in ye erdi i gerçek bir adada ya ar. Buradaysa, insanlar bir tutukludur. Çevrelerinde hiçbir ey ye e rmez. Bu insanların ya amı bir kısır döngü içinde dolanır.*” ( p iro lu, 1999 :60)Sabahattin Kudret’in ki ileri, Robinson’un üreticili inden, yapımcılı ndan yoksundurlar; bu kısır döngüde onlar eyleme geçmekten korkan, ileti im sorunu ya ayan, yalnız ki ilerdir.

“*Önemli Adam*”ın **uzay bo lu undaki yapayalnız ki ileriyle** aynı kaderi ya ayan di er bir kahraman ise: “*Kral Ü ümesi*”ndeki Kral’dır. **Kral’ın ü ümesi, yalnızlıktandır.** Oyun, Kral’ın tanın a armasına iki saat kala uyanıp , herkesi ça ırarak çok fazla ü üdü ünü söylemesiyle ba lar. Zaten, oyunun adının “*Kral Ü ümesi*” olması da, bu ü ümenin önemini vurgular. Kral, ü üme nedenini eyleminde ve dü üncesinde tekli i ya amasına ba lar: “*KRAL: Neden ü üyorum? Bilmek ister misiniz? (...)*KRAL: *Yalnızlı umdan! Ama bu ne çiçek kokularının ortalı a sindi i ilk yaz ak amlarında bir delikanlının yalnızlı nı, ne de kı gecelerinde oca nın küllenmeye yüz tutmu kıvılcımlarını sayan bir ihtiyar adamın! Birini çoktan geçirdim, öbürüne daha ula madım.KRAL ÇE:... Sorun söylesin... Kimin yalnızlı ıymı bu?KRAL: Dü üncesinde de, eyleminde de tekli ini ya ayan kralın!*” (Aksal, 1970: 83)Kral, kendi dü üncesinin

kar ısında ba ka bir dü ünçe, çok seslili e dayanan bir demokrasi yönetiminin olmasını ister. Bunun için; yazın k ı, gündüzün geceyi bekledi i gibi bir ba ka dü ünçeyi bekler. Bu kar ıt dü ünçe, kar ısına baskı ve korkudan dolayı halkında n gelemeyece i için, kar ıt ve tepki kendisi olur. Yani; bir tür kendi kendini yargılar.

Kral'a göre insan: “*Yüzyılların kar ısında ne kadar yalnızsa o kadar güçlüdür*”(Aksal, 1970: 86).Kral'ın var olan düzene yalnız ba ma, ölümüne bile olsa, kar ı çıkması bu sözü do rular. Çünkü; Kral, düze ne ilk defa cesaretle kar ı çıktı ı için, sonsuza dek hatırlanacaktır.Öte yandan; Kral, kendisini bahçesindeki tek ba ma kalmı olan a aca benzetir. O, a açla kendisi arasında bir benzerlik kurar ve onu çok sevdi ini söyler. Aslında, Kral'ın yalnızlı ı çocukluk yıllarına de in uzanır: “*KRAL: ... Ba langıcı çocuklu uma ... hayır, hayır, babamın, belki onun da babasının, soyumun bu tahta ilk oturmu ki inin çocuklu una de in uzanır. Bütün çocukların, birbirlerine e itçe oynayan, küsen, barı an, sonra gene küsen, gene barı an çocuklarım arasında bile giremeyen yapayalnız bir çocuk! Yapayalnız bir çocuk, çocuk da de ildir, bilirsiniz...*”( Aksal, 1970: 26)Kral'ın bu sözleri, yalnızlı ı sadece oyundaki bu Kral'ın ya amadı ını; Kral yazgısını ta ıyan tüm kralların çocukluktan itibaren bu yalnızlı ı ya adıklarını ifade eder.

“*Kahvede enlik Var*” oyunundaki **yalnızlık teması da, dilde abartma yoluyla** verilmeye çalı ılır. Kadın, kahveye yalnız gelir ama Garson onun çok kalabalık geldi ini çünkü; onun “*Gitti i gitmedi i, ça rıldı ı ça rılmadı ı, duydu u duymadı ı bütün dü ünleri ... sevdi i bütün arkadaş larını evlenenleri evlenmeyenleri birlikte getirdi ini*”(Aksal, 1974: 34)söyleyerek, Kadın'ın yalnızlı ını daha çok belirginle tirir. “*Kahvede enlik Var*”ın kahramanları o kadar yalnızdırlar ki, kahvede yaptıkları dü üne Kadın'ın karde lerinden, sardunya çiçe inden, aynasından evliliklerini kutlayan telgraflar gelir. Bu durum, abartma sonucu ortaya çıkan korkunç yalnızlı ı daha derinle tirir.

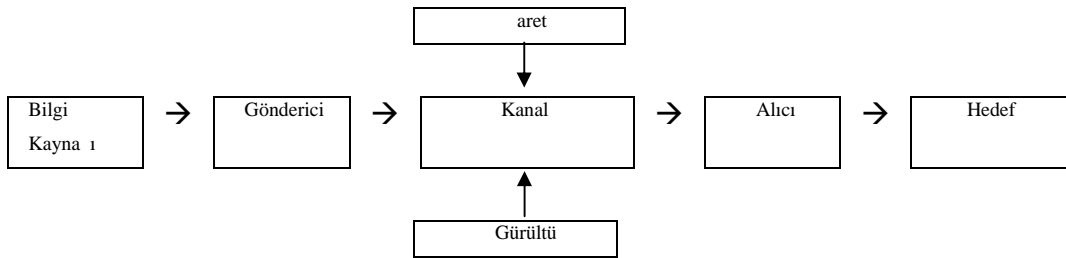
“*Sonsuzluk Kitabevi*” nin sonsuzlu a susamı kahramanı Adam ise, bütün bir ömrü boyunca “*Yalnızlı ının o buruk yemi ini kemirip durmu tur*”(Aksal, 1998: 657).Aynı yalnızlı ı “*Bay Hiç*”in Erkek'i de ya ar. Erkek: “*Bozkırın ortasında sabaha kar ı olup giden trenler gibi yapayalnız* (Aksal, 1998:586) dır. Kendisini :“*En yalnız en uyuz köpekler gibi*” (Aksal, 1998: 603)hissetmektedir. Aynı duyguları Kadın da hisseder. O da, kendisini: “*Yapayalnız olan bir kurt gibi*” (Aksal, 1998: 614)duyumsar, i ine yalnız gider, yalnız gelir, yalnız uyur, yalnız uyanır. O da “*Bay Hiç*” gibi **kalabalıklar içinde yalnızdır**. Bir bakıma ikisi de dı çevresiyle **yabancıla mı tur**. Bu yalnızlık, özellikle Kadın'ın dü ülkesinde yani kendi iç ikliminde yolculu a çıkmasına imkân tanır. Kadın ,

dü lerinin esiri olur ve sürekli Erkek hakkında dü ler kurmaya ba lar. Bu nedenle, Erkek Kadın'a:“Dü , alevleri bacayı sardı ı gibi nasıl sarmı sizi içinizden!” (Aksal, 1998 :609) diyerek onun yalnızlıktan dü lere sı ındı ını belirtir.

Görüldü ü gibi, **yalnızlık insanları kendi dar dü nyalarından kaçmalarına, sanal bir ortam olan dü dünyalarına sı mmalarına ve böylece kendi kendilerini yok etmelerine sebep olmaktadır.** “Bay Hiç” in yalnız kahramanı da, kendi kendini yok edenler arasındadır. “Bay Hiç”, toplumla da uyu amadı ı için hiç o lmayı seçer çünkü; o, bu uzay bo lu unda yalnız gezen yıldızlar gibi, tek ba ına kalmı tır. Bir hiç fabrikası olan dünyanın çarkları arasında ö ütölmü , bir hiç olarak ortaya çıkmı tır. Böylece, öz varlı ından sıyrılarak, ki ili ini de yitirmi tir.

### 3.1.5. İleti İmsizlik

İleti im, katılanların sembol üreterek birbirlerine ilettikleri ve bu iletileri anlamaya, yorumlamaya çalı tıkları bir süreçtir... İleti im be temel ö eden olu ur. Bu ö elerden biri, bilgi kayna ıdır. Bilgi kayna ı mesajın olu tu u yerdir . E er ileti imi ba latan bir insan ise, bu insanın beyni bilgi kayna ıdır. Gönderici, bilgi kayna ında olu an mesajın, alıcıya gönderilmek üzere i aret ekline dönü türüldü ü yerdir. Kanal, göndericiden yola çıkan mesajın hedefe ula masını sa layan iletici dir. Alıcı, kanaldan gelen i aretleri hedefe ula tıran yapıya verilen addır... Hedef ise, alıcıdan iletilen i aretlerin yorumlandı ı, anlamlandırıldı ı yerdir... Bilgi kayna ından yola çıkan mesaj ile hedefe ula an mesaj arasında fark varsa, bu farkı yaratan fa ktöre gürültü adı verilir. (Dökmen, 2000:321)



Yukarıdaki ileti im ö elerinden herhangi birinde ortaya çıkan bir aksaklık, ileti imde çatı maların ya anmasına neden olur. İnsanların gereksinimleri, dü rtüleri, istekleri birbirine ters dü tü ünde ya amın do al bir parçası olan çatı malar ya anır.

Sabahattin Kudret Aksal'ın oyunlarındaki ki iler hem kendi içlerinde hem de çevresindekilerle çatı ma ya arlar. Ama onun oyunlarında en çok dikkati çeken çatı ma türü ise, Graf Analizi'ndeki varolu çatı masıdır. **Varolu çatı ması**, bir insanın kar ısındakinin sözlerini yanlış anlaması veya onun sözleri ile ilgisi olmayan bir mesaj vermesidir. Varolu çatı masının en önemli özelli i ise, ki inin dikkatini kar ısındakine de il, kendisine yöneltmesidir. Onun son dönem oyunlarından olan “*Önemli Adam*”da varolu çatı ması yo un bir ekilde görülür:

*KADIN: Ö le yeme i de yok! Ne çok i im var daha, ne ço k i im, ne çok i im, ne çok i im! Patlıcanın karnını yarıp, karnıyarık yapaca ım. Kıyma kavuraca ım, so an.*

*ERKEK: Geometrik biçimler... Kenarlılar... Dört kenarlılar, on dört kenarlılar, yüz on dört kenarlılar...*

*KADIN: brikleri, testileri gü ümleri dolduraca ım. Sonra dönüp mutfaka yine biber ayıklayaca ım. Semiz otu pi irece im.*

*ERKEK: Daha ne dü ünebilirseniz, tümü de, tümü de, tümü de!*

*KADIN: Silip süpürece im, silip süpürece im.*

*ERKEK: Su, hava, toprak, ate ! Kandiller, kandil çanakları! Mumlar, mum yüzü kandınlar!*

*KADIN: amdanları da ovaca ım. Konuklarımız gelecek.*

*ERKEK: Solgun yüzü Ophelia!*

*KADIN: Tabanlarım yanıyor, ö le olsa da ah bir yatıp uyusam!*

*ERKEK: Lear'ın soytarısı, cadıların Macbeth'in !”(Aksal, 1983: 17)*

Bu diyaloglardan da anlaşılabileceği üzere; Kadın ve Erkek, aynı sözcüklerle konu urlar, ama birbirlerini dinlemezler bile. Bu durum, **dilin insanlar arasında anlaşılabilirliği olmaktan çıktığını, konu maların monologa dönüşümünü gösterir.** Erkek; üç bin ki iye verece i konferansı dü ünürken , Kadın; evin temizliğini, yemeğini ve konukların geleceğini dü ünür. Dolayısıyla, ki iler arasında bir iletişim ya anmaz. Varolu çatı ması, yazarın “*Bay Hiç*” oyununda da görülür. Erkek ve Kadın kendi hayâl âleminde kendi kendilerine konu urlar:

“ERKEK: Resimler çizecektim, daha bulunmamı renklerle hem de. Belki de yontular yapardım büyüklü küçüklü... Bo levha! Bombo levha! Tabula rasa! Tabula rasa! Ne demektir? Bir alan! Bo bir alan, hem de kocaman! Bir dansçı olacak dans edecektim orada... Bir elimi yıl dızlara atacaktım, ayaklarım kimi kez yerde kimi kez havalarda en görülmemi bugüne de in var olmamı biçimlerle dans edecektim.

KADIN: Ne yazık! Sınavdayım ben! Belli olmaz, nasıl deneyecek gene, ne zaman? Neyle? Hiç belli olmaz! Geceleyin mi, gündüzün mü? Yazın mı, kışın mı? Belli olmaz? Nerden bakıyor bana, kimin gözleriyle? Nerden duyuyor beni, kimin kulaklarıyla? Bilmiyorum...

ERKEK: Ne yapmam gerekiyor şimdi benim? Gitmem mi?

KADIN: Dikkatli davranacağım, falso yapmayacağım! Ama bunun bir kurnazlık adına, bir yarar adına böyle oldu unu sanıyorsanız, inanın ki de il! çimde öyle geliyor, öyleyim de ondan. Ona bahlı um böyle davranmaya zorluyor beni! çtenim inanın ki çok içten! (Bir susu ) nandınız mı? (Bir susu ) nandınız mı? “ (Aksal, 1983: 612 ).

Kadın ve Erkek’in her biri kendi iç dünyalarında, kendi varoluşlarını ya amaktadırlar. Sadece kendileriyle ilgilenirler, birbirlerinin söylediklerini ya dinlemezler ya da dinleseler bile i ittikleri mesaja uygun bir cevap vermek yerine, kendi iç dünyalarına uygun bir cevap verirler. Bu ileti imsizlik ve çatı ma, ki ilerin günlük yaşamındaki sıkıntılarından, dikkatlerini ba kalarına yönltemeleri yerine kendi ihtiyaçlarına yönltemelerinden kaynaklanır. Yani; sorunlarından dolayı, ben merkezci davranmakta; kar ılarından ileri anlamaya çalı mak yerine, ki isel duygu ve dü üncelerini ifade etmektedirler. Bununla beraber, ya anan bu ileti imsizlik aynı zamanda ki inin **hem kendisiyle hem de çevresiyle yabancıla tı mın da bir göstergesidir**. Her eyden soyutlanan ve yabancıla an bu oyun ki ileri , en sonunda insanî özlerini yani **ki iliklerini de yitirmeye ba larlar**. Zaten, oyun ki ilerinin ço unun özel bir adımın olmaması (Erkek, Kadın, Adam, Kız, Amca, Teyze, Bay Hiç ) bunun bir delilidir.

### 3.1.6. Yabancılaşma

Oyunlardaki kişiler, toplumla uyum adadıkları için, ya buldukları gürültülü kent ortamından kaçır ya da, düller ülkesine sınıarak bir nebze olsun rahatlarlar. Dolayısıyla, onları bu tür davranımlara iten asıl neden ise, onların toplumdan soyutlanmaları, topluma yabancılaşmalarıdır. Zehra Piro lu, yandan bu yabancılaşmanın sebebini öyle açıklar:

*“XX. Yüzyılda yeni bir çağa bılıyor: Endüstri Çağı. Bu döneme de in, köye, kasabaya, kente de ilmi olan küçük büyük topluluklar, dinsel inançların, geleneğe ve törelerin, alıkanlıkların sınırladığı bir dünyada yaıyorlardı. Çe itli çevrelerden gelen bu insanlar, imdi endüstri merkezlerinde toplanıyor, korkunç bir gücün taıyıcısı olan kitlenin içinde yeni bir yaşam düzeni kurmak ve ona ayak uydurmak zorunda kalıyorlar. Eskiden bu insanlar arasındaki uyumsuzluklar, tutarsızlıklar, çelişkiler ortak dinsel inançlara bir dereceye kadar örtülebiliyordu. imdi yüzyıllar süresince geçerli olan de er yargılarının kırıldı, inançların içeriğini yitirdi i materyalist bir dünyada buluyorlar kendilerini. Dinsel ve metafizik balarının kökünden koptu u bu dünyada, insanlar birbirine büsbütün yabancılaşmaya bılıyor, anlaşılma araçları gittikçe kısıtlanıyor, birbirinin dilini bile anlayamaz oluyorlar. Yeni bir insan türü çıkıyor ortaya: Toprağından ya adığı çevreden, do al bantlarından koparılarak yapay bir ortam içine itilmi olan ve kitle içinde tek başına kalan insan, kile – insanı...”( Piro lu, 1996: 15 )*

Piro lu'nun da ifade etti i gibi, inançların yıkıldı, insanla r arasında uyumsuzlukların, tutarsızlıkların arttığı materyalist bir dünyada, insanlar birbirini anlayamamakta, **kendi “ben” ‘inin yalnızlığını ya amaktadırlar**. Bu yalnızlık da, insanın **do aya sınımmasını**, rahatlığı ve dinleni i orada bulmasını salık vermek tedir. “Evin Üstündeki Bulut” oyununda kişiler; تنها, gürültüden uzak bir kır evinde ya arlar. Anne ve evin o lu Metin, her ne kadar burayı sevmeseler de; Baba, Nilüfer ve Misafir burayı dinlenmek ve kendi kendilerini tanımak için ideal bir yer oldu unu dü ünürler.

“Tersine Dönen emsiye” oyununda da mekân bir kır evinde geçer. Gürültüden uzak bu تنها yeri, evin reisi Rıfki Bey’le kızının sevgilisi Cem de çok severler. Çünkü; onlar yalnız kalmak, do ayla baş başa kalmak isterler. Çünkü : “ *Yabancılık ö esi hem ya amsal hem de sanatsal açıdan bir açılma, bir soluklanma etkeni, ki inin kendi ortamında bulamadığını başa ortamlarda bulma umududur*” (Yücel, 1981: 63 )Tahsin Yücel’e göre insan, do ayı bir sınınak olarak görür; orada dinlenir; rahatlar; gürültüden



karga adan kurtularak, yalnızlı ın acısını çıkarır. Çünkü; do a, insanı insan gibi yargılamaz, oldu u gibi kabul eder ve ona kucak açar. Bu yüzden topluma yabancıla an insan do aya sı ınır.

“*Bir Odada Üç Ayna*” oyunundaki II. Adam da : “*Bir ev yaptırmayı o kadar istemi tim ki. Bir ev yaptırmak sonrada kozanın içinde ipe ini ören ipek böce i gibi herkesten, her eyden uzak, tek ba ina...*”(Aksal, 1956: 14)diyerek insanlardan kaçarak kendi içine döner , hem kendine hem de topluma yabancıla ır.

“*Bay Hiç*”in kahramanı Erkek de Kadın gibi yalnızdır. Yalnızlı ının buruk yemi ini yıllarca kemirip durmu tur. Kendisini en yalnız, en uyuz köpekler gibi duyumsamı tır. O kadar yalnızdır ki, bozkırın ortasında sabaha kar ı akıp giden trenler gibidir. Tıpkı “*Önemli Adam*” oyunundaki Kadın ve Erkek’in uzay bo lu unda yapayalnız bırakılmaları gibi. Bu yalnızlık “*Kral Ü ümesi*”ndeki Kral’ın ü ümesiyle de iyice somutla mı ve oyunun izle ini olu turmu tur . Kral, dü üncesinde de eyleminde de tektir. E i Kraliçe bile onun yalnızlı ını arttırmak için yaratılmı tır. O, kendisinin yarattı ı korku ve baskı düzeninin kurbanıdır. Bu düzenin içinde ise yapayalnızdır.

Oyunlarındaki ki ilerin bu **acımasız yalnızlıkları**, onlara aynı zamanda **dü sel bir dünyanın kapılarını da açar**. Oyun ki ileri, do al zamanın ve uzamın dı ına çıkmak, dü ler kurarak özgüle mek, az bir süre de olsa gündelik ya amın sıkıntısından uzakla mak istemektedirler. Bu nedenle, duyarlı ve aynı zamanda farkındalık düzeyi yüksek olan bu aydın oyun ki ileri, ‘an’dan kaçmak için dü lere sı ınırlar. Örne in; “*Önemli Adam*” ve “*Bay Hiç*” oyunlarının tamamına yakını neredeyse dü lerden olu mu tur. Dü ile gerçe in sınırlarının kesin çizgilerle ayrılmaması, oyun ki ilerinin ne sistemin dı ına çıkabildiklerini n ne de sistemin bir parçası olabildiklerinin bir göstergesidir. Dü ve hayâl dünyasında ya ayan, topluma yabanla mı ki ilerin en belirgin özellikleri zaman bilincinden yoksun olmalarıdır. Onlar, imdiyi ya amaz ya geçmi e saplanır ya da ütopyalar kurarak, sürekli onların pe inden ko arlar, böylece hep zamanın dı ında kalırlar.

Topluma yabancıla ma, insanları yalnızlı a ve dü lere sı ınmaya itti i gibi ölüme yahut hiçli e de sürükler. “*Kral Ü ümesi*”ndeki Kral, baskı ve korku üzerine yarattı ı düzenin dı ına çıkmaya çalı tı ı için, halkı tarafından idam edilir. Bu düzen, toplumun yıllarca yerle mi düzenidir. Onun dı ına çıkmak, topluma ters dü mek demektir. Bu nedenle Kral da, topluma yabancıdır. **Yabancıla an birey de yapayalnızdır** . Kral’la

hemen hemen aynı yazgıyı paylaşan Bay Hiç ise, toplumla uyumadığı için hiçli e sürüklenir ve kili ini yitirir.

nsano lu bir dev gibi canavarla an dünyada, kili ini yitirmeye, hem topluma hem de kendisine yabancıla maya; kendi “ben”inin çölünde daha çok ya lınlı a itilmeye mecbur kalır. Dolayısıyla **yeni insan tipi; dü sel, yalnız, ki iliksiz ve kendisine ya bancı bir varlık haline gelir.**

### 3.1.7.Ölüm

nsanın var olu undan beri çe itli ekillerde i lenen ölüm teması, oyunlarda da sıkça i lenen bir temadır.Aksal, eserlerinde ölümü do rudan sorgulamaz ve onu kabullenir. Ölümün insanı yok edicili inden kurtarmak için de, kahramanların sonsuzlu a ve ölümsüzlü e kavu ma çabalarını anlatır.

“*Evin Üstündeki Bulut*” oyununda evin o lu 26 ya ındaki Metin, air yaratılı lı biridir ve oyunda airâne kelimelerle konu ur.Annesi, onu serserilikle ve bo vakit geçirmekle suçlar. Ancak; Metin’e göre: ” *nsanlar ölüir, geriye sadece güzel ve do ru eyler kalır.*”(Aksal, 1948: 61)Bu dü ünçeye sahip olan Metin, airlikte tutunamayınca, ölümsüz olmak için, bir ehriin kurulu unda görev alır.Böylece, airlikte beceremedi i kalıcılı ı mimar olarak gerçekle tirmek ister. Aynı durum “*Tersine Dönen emsiye*” ve “*Bir Odada Üç Ayna*” oyunlarında da görülür. “*Tersine Dönen emsiye*” deki Cem, air oldu undan ve de erinin bilinmedi inden bahseder. Sevgilisi için imdiye kadar kimsenin söylemedi i, ilk onların söyleyece i yıllar sonra da herkesin dilinde olacak bir arkı yazdı ını ve böylece ölümün üstesinden geleceklerini ifade ed er. Sevgilisi Sevda da, Cem’den biraz da bunun için ayrılmaz.“*Bir Odada Üç Ayna*” oyununun ilk perdesinde ise, ölü oldukları anla ılan üç adam ölüm hakkında konu urlar:“*II. ADAM: Gene yoklu umuzun içinden yapayalnız kalaca ız.I.ADAM Yok olmak neyse, ama hatırlanmamak!Hiç hatırlanmamak!III. ADAM: nsanı n adının bile anılmaması!(...) I.ADAM: Do ru Ölünce yok olmu sayılmayız bir bakıma.III. ADAM: Bir kitapta okumu tum. Asıl ölüm, bizi bilenlerin, tanıyanların ölmesidir diye*” (Aksal, 1956: 17)repliklerinden de anla ılaca ı üzere, ölüm bir yok olu de ildir. Önemli olan geriye kalan insanların bizleri öldükten sonra da hatırlamalarıdır.Bunun için de II. Adam, ömrü boyunca yazar olmak istemi tir.

“ akacı” oyununda ise, aile reisi olan akacı bir babanın ölü numarası yapması ve belli bir süre sonra da ölmedi ini söyleyerek eve tekrar geri dönmesi anlatılır. Bu oyunda yazar, daha çok **aile ili kilerindeki samimiyetsizli i vurgulamak için “ölüm” temasını kullanır.**Çünkü; Baba’nın ölü oldu u zannedildi i süreçte , herkes istedi ini yapar; Baba’nın e yaları eskiciye para kar ılı nda verilir.Evin kızı Zerrin babasının onay vermedi i ki iye evlenir Baba, akasını sonlandırıp eve gelince de kimse onun evdeki varlı nı istemez. Aslında bu oyun, bir taraftan yazarın öldükten sonra tekrar dünyaya gelme dü ünçesini ve iste ini de dile getirir. Zaten, Sabahattin Kudret Aksal, öldükten sonra hemen gömülmemesini e ine vasiyet etmi tir. Münire Aksal da , bu vasiyete uyararak onu üç gün evinde bekletmi , e inin tekrar geri gelece ini umut etmi tir .

“Sonsuzluk Kitabevi” oyunundaki Adam’ın sorunu ise: “olmak ya da olmamak” tır. Yani o, ölünce var olmaya devam mı edecek yoksa sanki hiç dünyaya gelmemi gibi yok mu olacaktır? Bunun pe inde olan oyunun kahramanı Adam, ömrü boyunca yazar olmak istemi ama evlenerek büyük bir hata yapmı tır . Çünkü; evlenmek yazar olmaya engeldir. E i her gece “mır mır mır” konu mu , etrafında “fır fır fır” dönmü , “zır, zır, zır” a lamı tır. Bu yüzden Adam, ya amın gizlerini yaprak yaprak çözen, sözünü ba ka insanlara ula tıran, en yüce ate leri yüreklerde y akan bir bildirisi olan ünlü yazarlar tarafından yazılmı soy yapıtları, kendisi yazmı gi bi imzalayarak herkese göndermi tir. Böylece; Adam, ölüme kafa tutarak, seçimini yapmı ; ölümsüzlü e kavu mu tur. Çünkü; öldükten sonra, her yerde adı duyulmu , ünlü bir yazar olmu tur.

Aksal’ın “ölüm” kavramını do rudan ele aldı ı oyunu “Kral Ü ümesi” dir. “Kral Ü ümesi” nde, ölümle ilgili felsefi sözleri yazar, kendi sözcüsü olan Kral’ın a zından bize iletir:

*“KRAL: Ayrılmak, kopmak... ölüm gibi bir eydir. Ölümün avuntusu gene ölümdür. Bir ba ka ölüm*

*(... )*

*KRAL: ... Seni ölümle burun buruna getiren bir hastalık dü ün! Çaresizlik içindeyken, insan üstü bir güç, yarın sabahla birlikte gözünü açaca nı, daha bir yirmi yıl ya ayaca nı, kula na fısıldayıverse?*

*GENÇ KIZ: Evet?*

*KRAL: Çok sevinirsin de il mi? Sonsuz bir ya ama ula mı gibi olursun...*

*GENÇ KIZ: Evet.*

*KRAL: O yirmi yıl çok kısadır, bir süre bile de ildir. Yirmi yıl önce ya da sonra... bir ey de i memi tir, de il mi?*

*GENÇ KIZ: Evet.*

*KRAL: imdi söyle!Acıyla ya amak o kadar önemli mi,çok kısa oldu unu bildi in on yıl, yirmi yıl, otuz yıl?Nasıl olsa sonunda....*

*GENÇ KIZ: Sonunda?*

*KRAL: Göz açıp kapayınca de in ölümd e bulu ulacak!”( Aksal, 1970: 37-38).*

Kral, insano lunun ölümü çok uzak zannetmesi ne ra men; ölümün göz açıp kapayınca de in çok kısa bir sürede insanın kapısını çalabilece i dü üncesidir. Bu nedenle, insano lunun az ya da çok ya aması hiçbir ey ifade etmez. Öte yandan, **insanın sevdiklerinden ayrılması da ölüme e tir. Ölümün avuntusu da yine ba ka bir ölümdür.** Bu durum Shakespeare’ın “Romeo ve Jüliet” oyununun sonunu hatırlatır bizlere, çünkü Jüliet’in öldü ünü zanneden Romeo intihar eder. Ama Jüliet ölüm uykusundan uyandı nda Romeo’nun ölüsüyle kar ıla nca, o da ölümün acısını hafifletmek için kendi canına kıyar. Dolayısıyla Kral’ın dedi i gibi; ölüm, ölümü getirir.

Kısacası, oyunlardaki ki iler, ölümün yoklu uyla mücadeleye giri irler. Sonsuz olmak için ço u, yazar ya da air olmak ister; ama “*Sonsuzluk Kitabevi*”ndeki Adam hariç hiçbiri bu emelini gerçeikle tiremez.Kral için ise ölüm, ayrılmakla e tir. nsanın uzun ya da kısa ya aması fark etmez Çünkü; ölüm, eninde sonunda gelecektir. Bu yüzden Kral, di er kahramanlar gibi ölümsüz olma sevdasında de ildir. O, sadece demokrasinin ve çok seslili in pe indedir. Bunun için de, yüzyılların kar ısında güçlü durmaya, ölümü büyük bir so ukkanlılıkla gö üslemeye çalı ır.

### **3.1.8. Ya ama Sevinci**

Do aya hayranlı nın bir sonucu olarak, ya ama sevinci yazarın ilk dönem oyunlarında daha yo un bir ekilde i lenir. Hayatı sevinçle kar ılayan “*Evin Üstündeki Bulut*” oyununun air ruhlu Metin’i, bu dünyayı çıldırasıya sever: “*MET N: ... Ben dünyayı bütünüyle seviyorum ( skemleyi gösterir) u iskemle yok mu u iskemle? (Ortadaki kapıya do ru yürür) Denizden farksızdır benim içi n. A aç, gece vakti, bir insan yüzü, ehirler, kasabalar, köyler. Sessiz sedasız akan bir su. Bir sinemanın kalabalık*

salonu. Ya mur bardaklardan bo anır gibi. Güne , yakıcı, harap edici, Susuz a açsız bir ovanın ortasında. Sabahleyin yorgun limana giren gemiler... Trenler... Gecenin karanlı ında sanki aydınlık bir iz bırakarak ehirler arasında dola ır, dururlar. Uykusuzluklar. Sabah uykuları... (Bir susu ) Çıldırıyorum ben bu dünya için. (Aksal, 1948: 18)Metin do anın her bir parçasına hayrandır.Sessiz sedasız a kan suyu, kalabalık sinema salonunu, gemileri, trenleri, uykuları ve uykusuzlukları...Kısacası önemli önemsiz her eyi... Metin, do aya da hayrandır. Do a, bütün senfonilerden müthi bir senfoni güzel konser hatta yıldızların, karanlı ın, a ustos böceklerinin sanatıdır:“MET N:... iir, resim, müzik... Yalnız bir tek sanat var u anda. Gecenin sanatı. Bütün senfonilerden müthi bir senfoni. En kenar kö elere, en tenha yerlere, ovada ormanda, ehirde her eve, denizlerin dibine, a açların kovuklarına kadar yayılan bir konser. Yıldızların, karanlı ın, a ustosböceklerinin sanatı.”(Aksal, 1948: 47)Tabiatın yeniden canlandı ı bir mevsim olan baharda her canlı yeniden do acaktır. “Yeniden do u ya da köküne dönü mitlerinin temelinde ‘hal’ ile ‘ilk ba langıç’ arasında geçen süreyi ve sürenin yıpratıcı etkilerini silme ve her eye yeniden ba lama fikri vardır.” (Korkmaz, 2002: 72)

“Bir Odada Üç Ayna Var” oyunundaki Erkek kahraman ise, günlük yaptı ımız rutin i lerin bile, bize **ya amın ne kadar e siz bir ey** oldu unu söyler:“ERKEK: ... Peki ama niçin? ikayetçi de ildim ki ben. Burda karımla, o lumla o kadar rahatım ki. Ak amları eve döndü üm zaman sıcak bir odada onları bulmak bana yetiyordu. Yemek yemek, biraz gazeteyi karı tırmak, sigara içmek, sıcak bir yatakta yatmak... Anlıy orsunuz de il mi? Bu e siz bir eydi. Ya amak e siz bir eydi.” (Aksal, 1956 : 123)Ya amanın e siz bir ey oldu unu dü ünen Erkek, buna ancak öldükten sonra anlar.Ölümlle elindekilerinin kıymetini anlayan kahraman, sigara içmek, yemek yemek, sıcak bir yatakta uyumak gibi ya amak için gerekli alı kanlıklarının bile ne kadar önemli oldu unun farkına varır.

Ya ama sevinci teması yazarın birkaç oyununda i lenir.Bunlar da ilk dönem oyunlarıdır.Son dönem oyunlarda bu temanın yerini sonsuzluk, ölümsüzlük, var ol ma sava ı ,ölüm gibi daha evrensel ve karamsar temalar alır.

## 3.2.SOSYAL HAYATA BA LI TEMALAR

### 3.2.1 Evlilik ve Aile

İlk dönem oyunlarında tiyatrocumuz, genellikle evlilik ve aile kurumunun bireyler üzerindeki baskısını, ataerkil aile yapısını, evliliğin “çıkar” ilikisine ve “para”ya dayandığını, bireylerin özgürlüklerini kısıtladığını, ailede sevgi ve saygının kalmadığını, ailenin kilerini toplumdan soyutladığını, gençlerin geleneksel evliliği artık tercih etmediğini bazen irsel bazen de miza ha kaçan bir ifadeyle dile getirir.

“*Evin Üstündeki Bulut*” (1948) yazarın deydiğiyle: “*E siz hayatı ya ama iste i ve aelâde hayatı ya ama gerçe i*”(Aksal, 1948: 5)ni anlatan bir oyundur. Denize yakın stanbul’un bir ta ra evinde oturan anne, baba ve iki çocukları Aysel, Metin’in hayatları, Baba’nın eski kahve arkada ı, okumayı seven “garip” herkese pek uymayan, açık denizlere açılmayı seven, hayatı dolu dolu ya ayan, imdiye kadar hiç evlenmemi Misafir’in geli yle hareketlenmeye ba lar. Misafir, aile birey lerinin gerçe klemi beklentilerini, hayallerini ve isteklerini su üzerine çıkarır : “*Misafir hepimizin hayatını karı tıran onları bir an için doludizgin ı ik dolu bir dünyaya iten rüzgardır. Aynadaki yüzleridir. Evin üstünde duruveren buluttur.*”( Aksal, 1948 : 5)Misafir, oyunun belki de en önemli ki isidir. Sadece bize aile bireylerini derinlemesine tanıtmakla kalmaz, aynı zamanda “aile ve evlilik” gibi birbirine sıkıca kenetlenmi iki yapının ne kadar sa lam duvarlarla örüldü ünü, içine giren kilerin özgürlüklerini kaybetmeye ve kısır bir döngü içinde ya amaya mecbur olduklarını da vurgular. Çünkü; Baba’ya göre **aile, yuvarlak bir çizgidir**. Ailedeki kiler de, bu dairenin içinde hapsolmu lardır. Bu, kilerin mutlulu u ve toplumun düzeni için de gereklidir:“*BABA: ... Tabiatın oldu u gibi, her ailenin bir rengi vardır. Onu bozmak kimsenin hakkı de ildir. Yuvarlak bir çizgi, bir dairedir her aile. Aileyi meydana getirenler bu dairenin içinde ya amaya mecburdurlar. Cemiyet düzeni oldu u kadar ki isel saadetleri de buna mecbur eder onları*”(Aksal, 1948 : 30)Misafir, dairesel bir yapı olan evliliğin sıkıca örtülmü demirden kapılarını açmaya çalı ır. Evin annesinin yeniden genç kızlık yıllarına dönmesini, ilk a kını ya amasını sa lar. Anne, imdiye kadar hiç kimseyle a k ya amamı tır, kocasıyla bile. O, geleneklerin sınırları içinde Allah’ın emriyle evlenmi tir. Kızı, Nilüfer de annesinin yolundan gidecektir. O da Vural ile sa duyu evliliği yapmak üzeredir. Nilüfer için de Misafir, a k ve umut demektir. Misafir, Nilüfer için yuvarlak çizgi olan aileden uzakla mak, maceraya, tehlikeye atılmak, kimsenin ya amadığını ya amak istemektedir. Ancak, Nilüfer dairesel yapı olan ailenin sınırlarını a ma cesaretini kendinde

bulamaz ve ni anlısı Vural'la da evlenmekten korkar .Çünkü; Nilüfer, evlili i düzeltilmesi i imkansız bir i olarak görür. **Evlilik**, insanı bir anlamda “**manastıra**” **hapsetmektedir**. nnsanın elinden **özgürlü ünü almakta**, insanı “**tek düze**”, “**sıkıcı**” bir ya ama itmektedir:“*VURAL: Ne garipsin Nilüfer! (Bir susu ) Gü zel bir ev. A açlı bir bahçenin içinde. Çocuklar, bizim çocuklarımız.N LÜFER: Allah a kına sus. Kendimi zindanımın içine hapsedilmi zannediyorum.(.... )N LÜFER: Sabahları pazara sebze, et almaya giden, sonra onları dönünce pi iren, kocasının önüne nefis bir sofr a kuran kadın*”(Aksal, 1948: 36-37 )

Tiyatro alanında adını duyurmu ara tırmacı yazar Seveda ener, “Cumhuriyet’in 75.Yılında Türk Tiyatrosu” kitabında: “... *Evlilik yapısı gere i üyelerinin özgürlü ünü kısıtladı ı için onlarda ne oldu u bilinmeyen bir eylerin özlemini uyandırır ve her türlü olasılık kapılarını kapayan bir sınırlama gibi görünür. Bununla beraber aile üyeleri Misafir gittikten sonra so ukkanlılıkla yeni bir durum de erlendirmesi yapacaklar, yeteneklerini ölçecekler ve eski düzenlerini sü rdürmeye karar vereceklerdir.*”( ener, 1998 : 138 )diyerek evlili in özgürlükleri kısıtladı ı; onlara her zaman bir eylerin özlemini çektiirdi i; ama kimsenin bu dairesel yapıdan çıkma cesaretini bulamadı ı yorumunu yapar.

“ *akacı*” oyununda ise yazar, “*aile içi baskı temasını ta lama- kara mizah havasıyla vermeye çalı ır*”(Özçelik, 1993: 35).Baba'nın kendisini ölü olarak göstermesinden sonra, kızı Zerrin, istedi i ki iyle ni anlanır. Daha ba ına buyruk ya ar. Sinan ise, babasının ölümünden sonra i yerinin sahibi gibi davranır. Çünkü: Baba, ya ayan bir insan gibi sahip oldu u bütün hakları, 20 gün önce ölen bir insan gibi kaybeder.Böylece: “*Anne ve iki çocuk ilk ya evresini atlattıktan sonra üstlerinden a ır bir baskının kalktı ina inanmaya ve kendilerine yeni bir düzen kurmaya koyulurlar. Böylece çok geçmeden herkes, kendi ‘ego’ sunun akıntısına kapılır.*” (Özçelik, 1993: 35)Bu a ır baskı, Türk toplumunun ataerkil kökenli bir aile yapısına sahip olmasından kaynaklanır. Baba, otoriteyi temsil eder. Aile üzeri nde geleneksel bir egemenli i vardır. Terazinin a ır olan kısmı kalktı ı zaman, di er taraf kendilerini daha güçlü ve daha serbest duyumsayacaklardır. Dengenin tekrar bozulması ise, kimsenin i ine gelmez. Çünkü, onlar artık, özgürlü ün tadını almı lar, yen i hak ve yetkiler kazanmı lardır. O halde Ragıp Bey, “*Nasıl bir aka ile dirildiyse gene öyle bir aka ile ölmek zorundadır.*”(Hançerlio lu, 1952: 21)Bu nedenle; **sevgisizli in, saygısızlı ın, gösteri in ve ikiyüzlülü ün hakim oldu u ailede**, bireyler birbirine kar ı **acımasızdırlar**. Sadece

**kendi “ego”larını dü ünürler .** Rahatsızlanan Baba’yı tıpkı Ispartalılar gibi yok etmek isterler: “ZERR N: ... *Ispartalılar ya ları, sakatları bir tepeden a a ı atarlarmı . Do ru de il mi ama? e yaramayanları ne yapsınlar?* FARUK: *Tabii do ru. Gençlerin kuvvetlilerin, sa lamların hakkı bundan ba ka nasıl korunabilir? (Bilgiçlikle) Cemiyet mevzuları üzerinde biraz kafa yaranlar bilirler ki olgundan faydalanabilmek için çürümü ü atmak lazımdır. Bu i katiyen açmaya gelmez. Zayıfl ar, sakatlar birbirlerini bir tutarlar ki bakarsın sa lam arada kaynayiverir”.* (Aksal, 1952: 81- 82) Zerrin ve Faruk için Baba, i e yaramazdır; çürümü oldu u için de uçurumdan a a ı atılmalıdır.

“Gerçekle fantezinin ölülerle dirilerin karı tı ı bir oyun”(Uyguner, 2000:132) olan “ akacı”da Baba’nın ölümünde tutulan yas bile “gösteri e” dayanır. Aile bireylerini birbirine ba layan en önemli ö e yani “sevgi” yoktur.**Aileyi ayakta tutan sadece baskı ve toplumun ne diyece idir:**

“NAH DE: ... *Nahide’ye kocası küçük bir aka yapmı gene ölmeden öldüm diye telgraf çekmi . (bir an) Allah’ım rezil oldum. Bittim, bittim.*

(...)

ZERR N: ... *Çok uzun süren bir matem devresinde gülmek kabahatti. Artık ya ımızın sona erdi ini zannediyorum*

RAGIP: *Sana o matem zamanı dedi in günle r çok mu uzun geldi Zerrin?*

ZERR N: *(Dü ünmeden) Çok baba.*

RAGIP: *Çocukları biraz fazla sıkı a benziyorsun Nahide.*

NAH DE: *(Safdilane bir edayla) Mecburdum Ragıp, evin içinde misafir eksik de ildi.”*(Aksal, 1952 : 48-49)

Ailedeki yas tutma merasimi, toplum baskısındanadır. “Ba kaları ne der?” dü üncesi özellikle eski düzenin temsilcisi olan annede daha belirgindir. Anne, Zerrin’in dudaklarını boyamasını imdilik istemez, çünkü ba kaları kötü dü ünebilir. Zerrin ise annesine hak vermekle beraber, alı kanlıklar ından kolay kolay vazgeçemez. Kırk günün geçmesini dört gözle bekler. Çünkü, kırk birinci gün tamamen serbest olacaktır.

“Evli bir airle bir genç kız arasındaki farklı biçimlerde de erlendirilen bir gönül macerasını anlatan” (Çotuksöken, 1993: 9 ) “Tersine Dönen emsiye” oyunu da sanatçının di er oyunları gibi bir aile ortamında geçer. Aile, üç ki iden olu ur: Rıfkı, aziment ve Sevdâ. Rıfkı, elli elli be ya larına kısaca boylu, tıknaz, kırmızı yüzlü, çabuk



öfkelenmeyi huy edinmi biridir. Rıfki'dan bir kaç ya büyük, imdiye kadar hiç evlenmemi , kendisini sa duyu örne i kabul eden aziment ise, Rıfki'nın kız karde idir. ımarık, ba ına buyruk ve hayalci kız Sevda, bir gün otobüs dura nda ters dönen emsiyesini düzeltme bahanesiyle kendisine yakla an a ir ruhlu, serseri, içki dü künü, hayalperest Cem'le tanı ır ve hemen o gün onu ailesiyle tanı tırır.Cem'e â ik oldu u nu ve onunla evlenece ini söyler ailesine.Sevda, ailesinin dü ünmesini alma gere i bile duymaz.Eskiden çiftlerin evlenmelerine büyükler karar verirken, imdi ise onların dü ünceleri bile alınmaz:

*“RIFKI: ... Adına evlenmek dedi iniz hayatınızı düzenleyecek bu önemli kararınızı verirken, biz büyüklerin dü üncesi olabilece ini dü ünmediniz mi? Bakalım biz ne diyece iz? Evet mi? Hayır mı? Sizin ki olsa olsa bir istek olabilir. Karar olamaz.*

*SEVDA: Niçin baba? Evlenecek biziz konu tuk. Karar verdik.*

(...)

*RIFKI: Ik evlenen siz de ilsiniz ya. Biz de evlenmi tik ama i i kararla tıran biz olmamı tik. Büyüklerimiz kararla tırmı tı. Ne benim dü üncemi a lmı lardı ne de annenin.*

*SEVDA: Ama baba sizinkine de örnek bir evlenme denemez ya.*

*RIFKI: Peki kızım, biz bu delikanlıyı daha ak am tanıdık. Be dakika ya gördük ya görmedik.”(Aksal, 1958: 27-28)*

Bu ifadelerden de anla ılıyor ki Sevda, **geleneksel, görücü evlili ini örnek bir evlenme olarak görmez**. Onun için modern evlilik, tanı pı â ik olmaktır.B ir iki saatlik tanıdı ı ve henüz ne i yaptı mı, nerde oturdu unu bile bilmedi i ama â ik oldu u Cem'le evlenmek ister.Aile içerisinde babanın otoritesinin olması gerekti ini ve babanın sert bir mizaca sahip olmadığı için Sevda'nın böyle serseri birine â ik ol du unu dü ünen eski düzenin, görücü usûlüyle evlenmenin simgesi aziment'e göre ise a k, insanın a zının tadının ve sa lı ını bozan bo bir hayaldir. Hel e bir erkek için bu durumları ya amak, rüzgarda yaprak gibi titremek küçük bir duruma dü mektir. O, erkeklere kar ı so uk durmasını; isteklerini yenmesini bilmi ; ömrü tertemiz geçmi tir. B u durumla da övünmektedir.Tabii ki bunda daha çok rahmetli babasını n ka çatması etkili olmu tur.

*“Bir Odada Üç Ayna”* oyunu ise: *“Yinelemelerden ba ka bir ey olmayan ya amı, evlili i”* (Çamurdan, 2001:20) anlatır. Perdelerin örtüldü ü, ailenin hayattan

soyutlandı ı kendi içine kapanarak döngüsel hareketini sürekli tekrarlandı ı bir evde geçer oyun. Ev ve aile düzeni II. Adam’a göre: “koza” dır. Adam, kozanın içinde “ *pe ini ören ipek böce i gibi, her eyden uzak, tek ba ma*” (Aksal, 1956: 14) ya ama dü ünçesindedir.

Oyunda, özellikle evlilikte erken ya ta evlenmek uygun görölür. Anne, kızına te ekkür etmelidir, çünkü kızı ona evlenemeyece i kaygısını ya atmamı tır. Anne için, kızın evlenme ya nın geçti i halde evde kalması bir kâbustur.Daha kızı bir bebekken bile anne, bunları dü ünür ve uyku bile uyuyamaz .Ayrıca; oyunda, evlilik döngüsel bir yapı arz eder. Erkek, sürekli sigorta paketlerinin arkasına de i ik de i ik ev projeleri çizer. Alı kanlık halini alan bu durum aile düzeninde de görölür. Erkek, her ak am evd e aynı olaylarla kar ıla makta, hiç tuhaf bir durum ya amamaktadır ve ailenin bu monoton hayatından ikayetçidir: “*ERKEK: (Kadına) Bir tek ak am olsun, eve döndü ümde bana a abilece im, ya olur ey deyin, yahut tuhaf ey demek öyle ha, diyebilece im bir haber verdi im için sona güceni im*”(Aksal, 1956 : 61).Baba da, her ne kadar ailedeki bu “alı kanlık” ve “kısır döngü” den ikayetçi olsa da, kızının evl enip, ailede var olan ve süre giden de irmenin dönü ünün de i mesinden korkar. Kızının evlenme mesi için, çe itli bahaneler ileri sürer.

Sabahattin Kudret Aksal’ın son dönem oyunlarından olan “*Kahvede enlik Var*” tamamen evlilik ele tirisini üzerine yazılmış bir oyundur. “*Romantik bir kır kahvesinde bulu an genç bir erkekle genç bir kadın arasındaki gösteri e, mal ve para tutkulu una dayalı ‘evlilik pazarlı v’nu anlatan*”(Yüksel, 1997: 91) “*Kahvede enlik Var*” oyunu evlilik sorununu, duygusallı a yer vermeden, ele tirel bir bakı açısıyla ele alır. Oyununun hemen ba nda yazar, ki ileri tanıtırken, yapılacak olan evliliğin çıkara dayandı mını belirtir: “ *imdi ‘Kahvede enlik Var’ın Kadın ve Erkek’i kar ıla tıkları güne de in duygu yoluyla bir kadın ya da erkek seçmemi evlenmede az ya da çok duygusal alanda bir ılıksı aramayan u ya da bu türden bir çıkar umarak böyle bir i e giri en bir tek sözle çıkar anla ması yapan ki ilerdir.*”(Aksal, 1974: 10)Oyunda, bir aracının düzenlemesiyle kahvede bulu an kadın ve erkek evlenmeye karar vermeden önce pazarlı a giri irler. kisinin de evlenmeyi, önce rahat ve güven ihtiyacını kar ılamak, sonra da ele güne kar ı gösteri li, düzgün bir eve sahip olmak için istedikleri bellidir. Erkek, çalı p çabalayacak edindi i varlı ı koruyacak, temiz tutacak, çocuklarına bakacak, i i için gerekli toplantılarda ona e lik edecek ve hep egemenli i altında kalacak birini aramaktadır:

*“ERKEK: Benim için kadın nedir biliyor musunuz?*

*KADIN: Bilmek istiyorum.*

*ERKEK: Benim için kadın, evimin, e yamın, çocu umun çolu umun*

*... uyumun, buyumun...*

*KADIN: Susmayın yoruyorsunuz beni.*

*ERKEK: Odumun, oca ımın, adımın, sanımın... (Bir solukta ) bakanı ve koruyanıdır.*

*KADIN: Nasıl? Anlamadım?*

*ERKEK: Bakın, bayan... sırasıyla ba layalım isterseniz.*

*KADIN: Evet, evet sırasıyla...*

*ERKEK: Evimin, e yamın dedim de il mi? Ev, e ya dedi in yumu ak bir el, bir kadın eli dola mazsa üstünde, de erini yitirmeden sürüp gider mi sanırsınız ? Onun eskisini püsküsünü, tozunu topra mı görecek gene bir kadın gözü de il mi? Her eyim var bayan...*

*KADIN: Çok mu o kadar?*

*ERKEK: Çok ya bayan... Ya ımın, ba ımın gere i. Çorba takımlarım, tatlı takımlarım, yemek takımlarım, bahçe takımlarım... Ama hepsi u çup gidiyorlar, bakımsızlık yiyor onları, ilgisizlik yiyor onları.” (Aksal, 1974: 57-58 )*

Kadın ise evlilikte, kendi kızlık alı kanlıklarını sürdürebilece i rahat bir ev, kendi seçece i güzel e yalar, yeryüzünü tanıyıp sevmesini bilen, ya amaktan tat alması nı bilen güzel çocuklar ve kalabalık aile bireylerine sonsuz saygı istemektedir:

*“KADIN: (Gülümsyerek ) Güzel bir ev!*

*ERKEK: Var , bayan! Söylemedim mi size?*

*KADIN: Öyle de il. Benim seçece im yerde benim seçece im biçimde bir ev.*

*(...)*

*KADIN: Sonra güzel e yalar.*

*(...)*

*KADIN: Sonra ... güzel çocuklar*

(...)

*KADIN: Sizin i inizi yürütmekten önce u yeryüzünü tanıyıp sevmesini bilen çocuklar...*

(...)

*KADIN: Aileme sonsuz saygı!” (Aksal, 1974: 64-69 )*

Kadın ve Erkek için evlilik, kendi çıkarlarını gerçekle tir mede uygun bir araçtır. Erkek evinin ,e yasının ve çocuklarının bakımını üstlenecek bir nevi hizmetçi almak ve yanında ba kalarına gösterip hava atmak için Kadın’la ; Kadın ise, güzel ev ve e yalara sahip olmak için Erkek’le evlenmeye karar verir.Zaten onlar â ik oldukları için de il; kar ılıklı menfaatleri birbirlerine uydukları için evlenirler.

Tahir Özçelik, “*Kahvede enlik Var*”ı gerçekdı ı gibi gözüken ö elerle evlilik kurumunu ele tirdi ini söyler ve olayı duygular tuza mın ötesinde â deta tecimsel bir hesap ve plan i i olarak de erlendirir. (Özçelik, 1993: 35 ) Bu de erlendirmeyi özellikle oyun ki ilerinden realist bir bakı açısına sahip Erkek yapar. Erkek’e göre evlilik de bir i tir ve i ilkelerinin de yasaları vardır: “*ERKEK: Sonradan dü ünece ine önceden dü ünnek. Sonradan üzülece ine önceden üzülmek, sonradan kavga edece ine önceden kavga etmek. Bir tek sözle pazarlı ın ilkesidir bunlar. Pazarlı a saygı duydu um kadar hiçbir eye saygı duymam. Bilir misiniz ki, benim pazarlı a duydu um özel say gıyı u yeryüzünde ya ayan herkes duysaydı, bu saygının gereklerini yerine getirseydi anla mazlıklar kavgalar, mahkemeler olmazdı. KADIN: Ya duygular? Duygular için ne diyeceksiniz (...)*ERKEK: *Duygular da ... pazarlık terazisinin dirhemleri.(Bir susu ) Size unu sorayım: Konu mak ne demektir? Hani bir siz, bir ben, sonra gene bir siz, bir ben... konu mak i te... ne demektir? Pazarlıktan ba ka bir ey mi?”(Aksal, 1974: 53-54)*Erkek, bu diyaloglarda **evlili i bir pazarlık** olarak görür. Onun kanunlarında duygusallı a yer yoktur.Ona göre; duygular ve hatta kar ılıklı konu malar bile, pazarlı ın bir parçasıdır.Bu pazarlı a saygı duyuldu u takdirde dünyada ne anla mazlıklar ne kavgalar ne de mahkemeler olur.

Yazarın genellikle oyunları kapalı mekanlarda geçer. “*Kahvede enlik Var*”da oyun, açık bir mekanda güzel bir kır kahvesinde gerçekleşir. Kahvenin yeri oldukça yüksek bir yere kurulmu tur ve buraya gelmek oldukça zordur. Çünkü, dik bir yoku u vardır ve kaldırımları da bozuktur. Kadın ile Erkek’in böyle gelmesi zor bi r yerde bulmaları, evlili in o kadar kolay gerçekle medi ini, evlenmek için zorluklara

katlanmak gerektiğine işaret eder. Nitekim, oyunun başında Garson ve Erkek'in konuları bu duruma açıklık kazandırır.

“*Komik etkiyle dramatik etkiyi oyunun başından sonuna kadar bir arada götüren*” (Aksal, 1957: 8) oyunun ve yazarın sözcüsü olan Garson'un da arabuluculuğuyla oyunun sonunda Kadın ve Erkek “anlatıkları için değil, anlatılmak için” evlenirler. Çünkü; onları herkes konuşacak, kıskanacak ve onlara özenecektir. Oysa, Kadın ve Erkek de bilmektedirler ki, fiziksel tercihlerden tutun hiçbir konuda anlatılmamışlardır. Erkek düğün görmekten nefret ederken, Kadın düğün görmeye bayılır. Erkek evliliği bir pazarlık olarak görürken, Kadın ailesi için daha çok önem verir. Bu zıttır ki ilişkiler, “palyaço” kılıfındaki “filozof” kılığıyla Garson'un da yardımıyla uzlaşır: “*Yazar iki kişilik bir oyunda üçüncü bir kişiyi de kullanarak hem gerçekleri yansıtmayı hem de alınan karar sonunda nasıl bir denge kurulması gerektiğini göstermeye çalışmıştır*” (Doğan – Gökçelik, 2004: 50). Ancak sevgi ve saygıya dayanmadan kurulan bu aile, kısa bir süre sonra çözülmeye başlayacaktır; çünkü yazar bunu Kadının düğün yoluyla bize sezdirir. Düğünde, Kadın sürekli ağlamakta, Erkek de uyumaktadır. Bu durum evliliklerinin sonradan nasıl olacaklarını gösterir. Erkek, Kadına ailesi için sürekli uyuyacaktır. Kadın da Erkek uyuduğu için ağlayacaktır. Bütün ömürleri bu iletişimimsizlik içinde geçecektir. Garson'un sözüyle: “*Bayan günlerden uzun geceler, gecelerden uzun günler boyunca Bay'ı uyutmamak için ağlayacak! Bay da ne yapsın onun ağlamasını duymamak için hiç uyanmamacasına uyuyacak*” (Aksal, 1974 : 41 )tır.

Oyunun sonunda ise, evlilik kararı çalınacakken yanlışlıkla (!) cenaze marşı çalınır. Dolayısıyla; kahvede, “enlik” havası olması gerekirken, “hüzün” havası hâkim olur. Yazar bu müzik imgesini bilinçli bir şekilde kullanarak, **pazarlı a, menfaate ve görücü usûlüne dayanan evliliğin mutsuz bir sonuçla biteceğini bize mizahi bir dille ifade eder.**

“*Kahvede enlik Var*” oyunundaki kişiler, ister Kadın ister Erkek isterse de Garson olsun, gerçek değildir. Oyunun dâhîsel konuları, soyutluğu, genelliği ve düğünseliği her ne kadar bizi onlara uzak tutsa da, aslında onlar bizim pek uzaktığımızda olan kişilerdir. Her an her yerde onlarla karşılaşabiliriz. Bu nedenle Aksal, günümüzde de evliliği “çıkarcı kişi” olarak gören ve görecektir olan nesillere iyi bir ders verir. Bu anlamda yazar, bu oyunuyla ailelerin nasıl kurulması ve evlilikte nelere dikkat edilmesi gerektiğini, dâhîsel ve ironik bir dille başarıyla anlatmış; oyunu karamsar bir tutumdan

ziyade bir komedi unsuru olarak sunmu ; böylece yanlış vererek do runun bulunmasını istemi tir.

Evlilik kurumunun insanları “hiç”le tirdi i, kendileri olmalarını önledi i, **ba ımlı** çiftler haline getirdi i absürd konu malarla bu düzenin ele tirildi i di er bir oyun da “*Önemli Adam*”dır.Bu oyunun kahramanları, yüz yıldır aynı yastı a ba koymu , birbirlerinden hiç ayrılmamı , soka a, taksiye, uça a yalnız binmemi ler, gittikleri her yere birlikte gitmi lerdir.Örne in; **evlilik düzenin insanı birey olarak var olmasını engelledi i** oyunda Adam, e inden ayrılamadı ı için, tek ba ına ça rıldı ı davete bile gidemez.Bu da evlili in kahramanları birbirlerine ba ımlı hale getirdi ini gösterir . Öte yandan, oyunun ba ından beri ki iler, var olu çatı ması ya arlar.Dı arı çıkmayan ve **evlili in sınırları içinde hiçle en** Erkek ve Kadın, bir dü ler alemindedir ler.Erkek, Kadın’ın söylediklerini duymaz.Kendi kendine konu ur. Kadın da, bu duruma aldı rı etmez. Havada uçu an bu sözler ailedeki ile ti imsizli e de dikkatleri çeker.

“*Sonsuzluk Kitabevi*” oyunu ise: “*Olumsuz i lenen kadınların, evlilikle özde le tirilmeleri ve onun temsilcisi konumuna getirilmeleri*” (Çamurdan, 2001: 89) sorununu i ler. “*Sonsuzlukla özde le menin ardına dü mü* ” (Karaca, 1980: 7)olan Erkek, hayatında ünlü bir yazar olamamı , günlük hayatın çarkında sürekli ö ütölmü , tekdüze bir hayat ya amı oldu u için, ölümsüzlü e ula mı “soy yapıtları” kendisi yazmı gibi imzalayarak tanıdık tanımadık herkese gönderir. Böylece, varlı ının mirasını koruyacak ve belki de ölümsüz olacaktır. Kitap satıcısı kızların: “Neden ba kalarının kitaplarını bu i u runa seçecek yerde kendiniz yazmadınız? “sorusuna çok erken ya ta evlendi ini ve bu yüzden “*Sanatçının yalnızlı ını buyuran yasaya kar ı*” (Aksal, 1998: 654) geldi ini söyleyerek evlili in yaratıcı olmaya engel oldu unu belirtir.Erkek’e göre karısı, onun son gücünü de tüketmi ; onu yok etmi tir. Bütün gece durmadan konu mu , “zır zır” a lam ı , olmadık eyleri kendine dert edinerek Erkek’i de huzursuz etmi tir. Erkek, ondan gizlice bir iki satır bir ey yazıp saklasa, sabahleyin karısı yazdıklarını, tıpkı satırları ve kuma ları yiyen güveler, peynirleri yiyen farele r gibi yiyip bitirmi tir:

*“ADAM: Bayanlar, o... karım. Çizelgelerden ve telefonlardan... otobüslerden ve vapurlardan... giyinmekten ve soyunmaktan artan son gücümü de tüketti, yok etti, yoktan da yok etti. (...)*

*ADAM: ... Bütün gece, o ... karım ... mır mır mır mır konu ur dururdu kula ımda , hiç bo bırakmazdı beni, çevremde döner dururdu fır fır fır fır çat önümde çat*

arkamda ... Dır dır dır dır anlatırdı o gün gelen ya da gitti i arkada larının yediklerini içtiklerini, giydiklerini, çıkardıklarını, gezdiklerini, tozduklarını, melekten de melek kocalarını ... Dinlerken uyku bastırda da biraz dalsam, geçsem kendimden, a kıımız öldü mü artık diye zır zır zır zır zır a lar ne olur ne olmaz kar ılık vermemek için ben bütün susunca da, dayanamaz balkona çıkar, ayazında karanlı ın hır hır hır hır hırlardı sabaha dek! (...)

ADAM: ... Acı çok acı! Ama söyleyeyim mi bir ey size ba ı layın beni? Güveller nasıl yiyorsa kuma ları, fareler nasıl yiyorsa peynirleri, kadınlar da öyle yiyor satırları, yazılları!” (Aksal, 1998 : 656)

Bu diyaloglardan hareketle diyebiliriz ki: “Sonsuzluk Kitabevi”nin Erkek’i için **evlilik, yazar olmaya engeldir**. Çünkü; zamanın yok edici etkisinden kurtulmanın, tarih sayfalarında boy göstermenin, sonsuzlu a eri menin yani sanatçı olmanın yolu yalnızlıktan geçer. Aynı zamanda; evlili in bu kötü yanı, Kadın’la özde le tirilir.

“Soyut bir tragedya yansılaması ve alegoriye kaçan bir iir denemesi” (And, 1983: 516) olan “Kral Ü ümesi” oyununda ise; Kraliçe, Kral’ın “ü üme”sini daha da çok arttıran; düzenin, ba lılı ın, görevin simgesidir. Kral’ın Kraliçe ile evlenmeden önce ba layan “ü üme”si yani : “Yalnızlı ı, dost ve sevgi özlemi” (Özçelik, 1993:34)Kraliçe ile evlendikten sonra daha çok artar: “KRAL: ... O zaman daha evli de ildik, sonra evlili imizin ilk gecesinde sizin yata ınızda bü sbütün arttı. Anlamı mıydınız?” (Aksal, 1970 : 13)Kral’ın bu sözleri, Kraliçe’nin , sevgiden ve içtenlikten yoksun oldu unu gelenek ve görev bilinci içinde hayatının geçti ini vurgular. Kral’ın kur una dizilmesi için de, elinden geleni de yaparak; Kral’ı, düzeni bozmakla suçlar. Çünkü; ona göre: “Düzenin devamı için o düzeni kurmu olan bile yok edilmelidir”(Enginün, 2000 :275).Kral ve Kraliçe, ayrı kaynaklardan akan “tatlı ve tuzlu” iki nehir gibi birbirine zıt ki iliklerdir. Kral, ömrünün sonuna kadar, Kraliçe’nin kendisini anlamadını; aynı yollardan geçtikleri halde birbirlerinden ne denli farklı olduklarını söyler. Hatta ; yirmi iki yıl boyunca, Kraliçe’nin bu oyuna kendini hazırladını, kendisinin ölüm fermanını bekledi ini ifade eder. Kral’a göre, kadınların ço u Kraliçe gibi duygusuz, sevgisiz ve içten pazarlıklıdır. Bundan da anlaşıyor ki; ailedeki ili kiler sa lam de ildir. Sevgi ve saygıyla birbirine ba lanması gereken **aile ba ları, kar ılıklı çıkar ili kilerine** ba lıdır.

Aksal, son dönem oyunlarında genellikle evliliklerin menfaat ve çıkar ili kisine dayandını; evlilikte sevginin ve a kın önemini yitirdi ini; evlilik düzeninin insanın

birey olmasını önleyerek, onu tüketerek “hiç”le tirdi ini; evlili i “olumsuz kadın” imgesiyle özde le tirerek, erke in sonsuz, ölümsüz ve yaratıcı ünü bir yazar olmalarını önledi ini; erkekleri daha da çok yalnızla ve sevgisizli e itti ini iirsel, absürd, felsefî bazen de ironik bir dille anlatır.

### 3.2.2. Toplum Baskısı

Tiyatrocumuzun oyunlarındaki kahramanlar, genellikle topluma göre hareket ederler.Onlar için “ba kaları” çok önemlidir.Elâleme rezil olmak , onların en büyük korkularıdır.Bu yüzden; davranı larını, konu malarını, giyimlerini, topluma uygun hale getirirler.Dolayısıyla, bazen **toplumla o kadar özde le irlenir ki, kendi benliklerini bile yitirirler**.Nitekim, “*Bay Hiç*” oyunundaki Erkek’in hiçle mesi buna güzel bir örnektir.

Yazarın ilk oyunlarından olan “ akacı”da Ragıp Bey’in kendisini ölü olarak göstermesinden sonra, e i Nahide Hanım ve çocukları Sinan ve Zerrin, yapmacık hareketler ve iki yüzlü davranı larda bulunurlar. Kom ularının yanında çok üzüldüklerini göstermeye çalı ırlar. Nahide Hanım’ın iki yüzlü olu u, onun a ladı ı için ne kadar rükü oldu unu söylemesinden ;Zerrin’in ise , babasının ölümünden iki üç gün sonra Faruk’la ni anlanmasından anla ılır.On ların **yapmacık davranmalarına sebep olan da yine toplumdur**.Onlar, “elâlem ne der?” dü üncesiyle yaamlarını yönlendirirler.Üzülmedikleri halde, üzülmü numarası yaparlar.Zerrin, toplum yüzünden babasının kırkı çıkmadan makyaj yapamayaca ı için ikayet eder.

Nahide Hanım da, e i Ragıp’ın ölümünden üzülmeyi i halde, toplum yüzünden yapmacık davranı larda bulunur:

*ZERR N: (Birden ciddile ir)Çok uzun süren bir matem devresinde gülmek kabahatti.Artık ya ımızın sona erdi ini zannediyorum.*

*RAGIP BEY: ...Sana o matem zamanı dedi in günler çok mu uzun geldi Zerrin?*

*ZERR N: (Dü ünmeden ani) Çok baba.*

*RAGIP BEY: ...Çocukları biraz fazla sıkı a benziyorsun Nahide?*

*NAH DE HANIM: (Safdilane bir edayla) Mecburdum Ragıp.Evin içinde misafir eksik de ildi.”(Aksal, 1952:49)*



Ragıp Bey'in, ölüm akası yaptıktan sonra geri gelmesi Nahide Hanım'ı tela landırır.O, e inin ölmedi ine sevinmez; çünkü elâlemin diline dü me ve topluma rezil olma dü üncesi onu korkutur.Dolayısıyla; Nahide Hanım, tamamen toplum için ya ayan, her eyini topluma göre ayarlayan toplumu çok önemseyen biridir .

“Bir Odada Üç Ayna” oyunundaki Kadın da, “ akacı”daki Nahide Hanım gibi toplumu önemser ve toplumun dü üncelerine göre hareket eder. Yeni ta ındıkları eve yerle tirdi i e yalarının ba kaları tarafından nasıl kar ılanaca ını hayal eder ve imdiden endi elenir:“KADIN: Yoksa yakı mıyor mu?Do ru söyle biçimsiz mi duracak burda? Arkada larımın geldiklerinde bir ev sahibi olmu ama dö emesini becermemi demelerini istemem.”(Aksal, 1956: 32) Aynı durum “Tersine Dönen emsiye” oyununda da görülür.Evin babası Rıfki ve karde i aziment , Sevda'nın evli olan Cem ile birlikte gezip dola malarını sakıncalı bulurlar. Onlar için önemli olan dile dü memek, ele güne rezil olmamaktır:“ AZ MENT:Dün gece kula ıma neler geldi.Sevda'nın bir hafta önce getirdi i gündün beri Cem'in her gün bize gelmesi, saatlerce kalması, sonra birlikte gezmeleri, ele güne dert oldu.RIFKI:Desene, dile dü tük.O kadar üzülüyorum ki aziment...”(Aksal, 1958:34) “Önemli Adam” oyunundaki Kadın ise, çöp torbalarının renkli ve yeni olmasıyla övünür.Kom ularının çöplerini görünce kıskanacaklarını içten içe dü ünerek sevinir.Çünkü; Kadın'a göre bir evin soylulu u çöplerinden anla ılır:”KADIN:...Çöp torbalarını hazırlayaca ım daha..Çöpleri çok renkli naylon torbalarda saydam....göz alıcı....soylulu u çöplerinden anla ılır bir evin, çöp torbalarından.Konu kom uya neyimizle görüyoruz?Çöp torbalarımızla!”(Aksal, 1983:14,41) Bu ifadelerden de anla ılaca ı üzere; Kadın, kendi var olu nu tamamlayamadı ı için, bunu ba ka eylerle telafi etmeye çalı ır. “Çöp torbaları” onu ba kalarının yani toplumun gözünde yükseltir.Kendi öz benli ini duyumsamasını, toplum tarafından kabul görmenin hazzını ya amasını sa lar.

Görücü usulü ile evlili i ele tiren “Kahvede enlik Var” oyunundaki Kadın ve Erkek'in **evlenme nedenleri biraz da topluma dayanır**.Çünkü; onlar daha çok ba kalarını kıskandırmak, kendilerini ba kalarına özendirmek, toplum tarafından saygı görülmek için evlenmeye karar verirler .

“Bay Hiç” ve “Kral Ü ümesi” oyunlarında ise, **toplumsal düzen, do amın düzeni ile bir tutulur**. “Bay Hiç”in Erkek kahramanı; evinin, sokaklarının, kentinin kendisini hiçli e do ru sürükledi ini, hammadde olarak girdi i bu düzende döküldü ünü, büküldü ünü, ö ütüldü ünü ve sonunda bir hiç olarak ortaya çıktı ını söyler.Aynı

durumu, “*Kral Ü ümesi*”ndeki Kral da ya ar.Kendi olu turdu u toplumsal kuralların ve düzenin kurbanı olur.Düzene kar ı çıkarak, kendi kendini yargılar ve topluma ters dü er.Bu yüzden de idam edilir.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 4.SABAHATTİN KUDRET AKSAL'IN TİYATROLARINDA DİL VE ÜSLUP

#### 4.1 DİLSEL DİL

Sabahattin Kudret Aksal, aynı zamanda iyi bir şairdir. Bu nedenle Aksal'ın oyunlarında şiirsel bir söylem söz konusudur. Onun oyunlarını Aysu Erden'in "*Kısa Öykü ve Dilbilimsel Eleştiri*" adlı kitabındaki Keating ve Levy'nin sözünü ettikleri şiirsellik kıstaslarına göre inceleyeceğiz. Çünkü; Aysu Erden de, bu şiirsellik kıstaslarını öyküye uyarlamıştır. İlk önce bu şiirsellik kıstaslarının neler olduğunu bir örnekle görelim:

**Ki i:** şiirde şiirin hitap ettiği kişidir. Bu kişi şiirin kendisi, okuyucusu ya da bir başka kişi olabilir.

**Kişisel Ses Tonu:** şiirin istediği etkiyi yaratabilmek amacıyla söyleyimi düzen ve sözdizimini çok özgün bir biçimde kaynaştırması, birleştirilmesi.

**İşsel Söyleyim:** şiirin özenle seçtiği sözcüklerle özgün bir konuyu biçimi yaratması. şiirin seçtiği sözcüklerin diğer anlamlarının ötesine geçerek yeni anlamlarından yararlanması.

**Sözdizimi:** şiirin şiirine özgü doğrudan sözdizimini bulabilmek amacıyla sözcükleri ve sözcük öbeklerini yaratıcı bir biçimde dizmesi. (Devrik tümceler)

**İmgeleme:** şiirin okuyucunun beklentisini kullanarak hayal etmesini sağlamak amacıyla, okuyucusunda duyumsama izlenimleri yaratması. (Görsel imgeleme, işitsel imgeleme vb.)

**Söz Sanatları:** şiirin benzetme, tekrarlama, ki ile tırme, simgeleme, istihza, ikilem gibi söz sanatlarına başvurması.

**Ses:** şiirin şiirine canlılık, hareketlilik ve akıcılık kazandırmak amacıyla ünlü ve ünsüz sesleri yinelemesi ya da yansımaları sözcükleri kullanması.

**Sapma:** şiir dilinin en önemli özelliklerinden biridir. Sapma şiir dilinde üç şekilde ortaya çıkar:

a) Sıradışı sözcük birliktelikleri, olağan dilbilgisi kurallarına aykırı olan tümce grupları, kömütümcelerinin yinelenmesi.

b) Okuyucunun beklentisine ters düşen ve okurken onu artırarak dil kullanımları.

c) şiirin izleksel yapısı içinde bir zirve ya da dramatik bir deyimli bulunması.

**Önceleme:** airin iirin içindeki sapmaları öne çıkararak, okuyucusunu kendi hayal gücüne dayanan bir yorum yapmaya yönlendir mesi ve okuyucunun kendi kendine böyle sıradışı bir dilin neden kullanıldığını sormasını sağlaması (Erden, 2002: 322 – 323).

Yukarıda sözü edilen iirsellik ölçütlerini, Aksal'ın oyunlarına uygulayacak olursak:

#### 4.1.1. Ki i ve Ki isel Ses Tonu

Tiyatro, bilindi i gibi diyalog ve monologlardan oluşur. Dolayısıyla, her konu an ki i, kendi ki isel ses tonunu kullanılır. Bazı oyunlarda ise; yazar, baş kahramanın dilinden okuyucusuna seslenir. Böylece, oyundaki baş ki i ile oyun yazarı aynıdır. Genellikle tiyatro eserlerinde 1. tekil şahıs anlatım tarzı benimsenir:

*“Gökyüzünün varlıkla yoklu un önceyle sonranın yorumunu yapaca ım”.* (Aksal, 1983:54)

*“ nanamıyorumum, inanmak istemedi im için. nanmak isteseydimim. Belki de inanırdım!!.....Döküldüm, büküldüm, ö ütüldüm, e itildim ve çıktım...”*(Aksal, 1998: 615 – 621)

*“Ben ne vakit açık ve kesin konu tumsa, bu yeryüzünde hiç mi hiç anla ılmadı m... söylediklerimi ve söylemediklerimi, sevdiğlerimi ve sevmediklerimi, bildiklerimi ve bilmediklerimi!!...Demirden bir çekmeceye kilitler gibi gömmü tü m yüre ime sırımıu.”* (Aksal, 1998: 639, 641, 656)

Oyunlarda sadece 1.tekil şahıs anlatım tarzı görülmez. Aksal, oyunlarında bazen “o”, “biz”, “siz” şahıslarını da kullanarak eserine canlılık ve hareketlilik katar:

*“Gitti i gitmedi i, ça rıldı ı, ça rılmadı ı, duydu u duymadı ı bütün dü ünleri... sevdi i bütün arkadaş larını, sevmedi i bütün arkadaş larını da getirmi .”* (Aksal, 1974:34)

*“Yattı kalktı, yattı kalktı, yattı kalktı. Gitti geldi, gitti geldi, gitti geldi. Yazdı çizdi...Sonra da emekli oldu.”* (Aksal, 1983:47)

*“Bir yoku tan a a ı, atları çıldırma bir araba gibi doludizgin ko uyor sunuz.”* (Aksal, 1998:607)

“ yimserlik ku larımıza kanat vurdurmay ın.... Tu laları size kar ı duyulan inançla yulgının karı ik harcıyla örülmü kocaman bir kalede ya ıyorsunuz. Sessizlikler içinde.” (Aksal, 1998: 18,20)

“Yüzyıllık sevi memiz... iti memiz, didi memiz... sövü memiz... Bilmedi imiz bir yanı olursa, kenarı, kö esi, önü arkası, onu da y anıtlarız.” (Aksal, 1983: 16, 45)

“Biz ki aynı güne te ısındık, usandıık.. a ındık, ka ındık...”(Aksal ,1983:69)

Tiyatronun akıcı olmasını sa lamak ve eseri monotonluktan kurtarmak için yazarımız, birden çok ki isel ses tonunu kullanmı tır.

#### 4.1.2. iirsel Söyleyim

Sanatçımıza göre, edebiyatta amaç bir anlam yükü, bir etki gücü yaratmaktır. iirde, öyküde, romanda ve oyunda da bu böyledir. Ancak; bu i i salt erek diye alan ve en katıksız olarak yapan iirdir. iirin özellikleri, di er edebi ürünlerde bulunmak zorundadır. Ancak iirde di er edebi ürünlerin özellikleri bulunmayabilir. Dolayısıyla Aksal, iiri edebiyatın özü olarak görür

Tiyatronun vazgeçilmez ö esi yazarımıza göre iirdir: “Tiyatroyu edebiyattan, resimden, danstan, ezgiden, sestten ayıramayız. Bir çok sanatla alakalıdır. Ancak iir ile do rudan ilgilidir. Çünkü; iir, tiyatronun tözüdür. Dekorsuz bir oyun, ı ıksız bir oyun olabilir ancak söz ve oyuncu olmadan tiyatro olmaz. Dolayısıyla oyuncu yazıyla kurulmu o acunu dile getirince tiyatro var demektir. Demek ki önce söz vardı.” (Aksal, 1998:115)Cümleleriyle yazar, iirin tiyatroyla do rudan ilgili oldu unu; dekorsuz, ı ıksız bir oyunun olabilece ini ancak sözün yani iirin olmadan tiyatronun var olamayaca nı ifade eder.

Yazar, tiyatronun özünün iir oldu unu “Denemeler ve Konu malar” adlı deneme kitabında çocukluk anısından bahsetti i yazısında da belirtir: “Gözüm de sahnenin hemen üstünde, o süslü tavanın oymalarından birine yaldızla yazılmış bir sözcü e ili ti: “Poésie” Bu sözcü e o gün de ondan sonra da her gidi imde perdenin açılmasını beklerken, perde aralarında uzun uzun baktım. Diyebilirim ki, o günlerin seyircili inden bende kalan en etkin izlenim, en bozulamayacak büyü, izledi im nice oyundan çok, o sözcükte saklıdır. Biraz da sevilen bir resme, bir oyuna bakar gibi co kuyla bakıyordum ona, bir süre sonra da, bu co ku yerini, bugüne dek de erini yitirmeyecek bir tiyatro

ilkesini bulmanın kıvancına bıraktı. Tiyatro için çocukluğunun ilk kavramını bulmuşum.” (Aksal, 1998:112) Küçük yaşlarda tiyatroyla tanışmış olan yazarımız çocukluk anısında da ifade ettiği gibi, tiyatronun ilkesi sayar.

Sanatçının yukarıdaki ille ilgili düşüncelerinden sonra, onun oyunlarında kullandığı dilde şiirsel ve ne kadar yaklaşımları, âdetâ bir ozan gibi cümleler sarf ettiğini görebiliriz:

*“Yeni bir gün başladı.*

*Dünyada*

*Gökyüzünün altında*

*Yeryüzünün üstünde*

*Bir çalar saat öttü*

*(...)*

*Örenciler okullarında*

*sahipleri ilerinde*

*Ev kadınları sebzeleri ayıklamaya başladı*

*Öyle yemeğe gelecek kocası için.*

*Okulundan dönecek çocuğu için.*

*Koltuğunda yün ören annesi için.*

*Gazeteler dağıtılmı olsa gerek.*

*Sokaklar süpürüldü de sulandı bile” (Aksal, 1956:9)*

*“Sanki bu oda gökyüzü yuvarlandı, ben de başıboş gezegeni onun” (Aksal, 1983:12)*

*“Yalnızlığın buruk yemiğini kemirdim durdum ben” (Aksal, 1998:657)*

*“Dünya alevleri bocabı sardı gibi nasıl sarmı sizi içinizden...Çok yüksek bir pencereden boşluğa bırakılan bir yaprak gibiyim.” (Aksal, 1998:609)*

*“Dünyanın bir yankıdır, yankıların birbirini kovalamasıdır...” (Aksal, 1970:84)*

*“Uyu manın da uyu mazlugin da en büyük örneği kadınla erkek. Akla kara, yalanla gerçek, a ustosböceyle karınca... Bir erkeğin kadınsız yaşamının çorak bir ülkeye benzediğini biliyor musunuz?” (Aksal, 1974:8,66)*

Yukarıdaki örneklerde, altı çizili kelimeler iir gibi kafiyeli ve rediflidir. Di er cümlelerde ise, benzetmelere (S anki bu oda gökyüzü yuvarla ı, ben de ba ıbo gezegeni onun/ Dü ünnek bir yankıdır/Çok yüksek bir pencereden bo lu a bırakılan bir yaprak gibiyim vb.) alı ılmamı ba da tırmalara (yalnızlı ın buruk yemi i) rastlanır. Bu ba lamda denilebilir ki, Aksal “*Oyunlarında da bir ozandır. Diline dildeki uyumluluk ö esine, musîkîye öncelik veren bir oyun yazarıdır. Ozanlı ının imbi inden geçmeyen hiçbir sözcü e yer vermez. yi bir söz istifçisi, bir dil sevdalısı, bir dil tutkulusudur*” (Saliho lu, 1970:28).Onun dili kullanı tarzında, bir ozanın hassasiyeti görülür. iiri tiyatroyla özde sayan yazar- air, oyunlarını yazarken bile, air kimli ini bir kenarda bırakmaz.

#### 4.1.3 Sözdizimi

Sabahattin Kudret, iirsel bir söylem olu turmak ve etkiyi arttırmak için sözcükleri ve sözcük öbeklerini yaratıcı bir biçimde dizer. A a ıda Aksal’ın oyunlarından seçilen sıradı ı sözcük dizimleri ve tümce yapıları görül mektedir:

1.Örnek: “...gerçe i bilimin, kuramı felsefenin...” (Aksal, 1983:13)

2.Örnek: “*Bir süs gibi, bir e ya gibi, bir süslü e ya gibi, bir e yalı süs gibi*” (Aksal, 1974:67)

3.Örnek: “*Benim için bir kadın evimin e yamın ...çolu umun çocu umun... uyumun buyumun...odumun, oca ımın...adımın, sanımın...bakanı ve koruyanıdır*” (Aksal, 1974: 57)

4.Örnek:“*Yeni yenilikler, daha yeni yenilikler, yeniliklerin yenisi yenilikler gibi*” (Aksal, 1974:8)

5.Örnek: “*Gittikçe geli en bir ülkenin kralı oldu unuzu...Damar ları, pek hızlı olmasa da saatten saate büyüyen...geni leyen bir beden gibi bu ülkenin*” (Aksal, 1970:7)

6.Örnek: “*Ben hiçbir ey anlamıyorum*

*Hiçbir ey anlamıyorum ben de*” (Aksal, 1970:15)

7.Örnek: “*Bütün davranı larımızı, uyumamızı, uyanmamızı, otur mamızı kalkmamızı gülüp a lamamızı bir söylevle süslemeliyiz de il mi?*” (Aksal, 1970:25)

8.Örnek: “Bir kralın kafasına, bir filozofun dü üncesinin gölgesi dü tü mü, artık o kafayı...” (Aksal, 1970:73)

Verdi imiz ilk örnekte belirtili isim tamlaması olan sözcüklerin yerlerinin de i tirildi i görülür. İkinci örnekte, “bir e yalı süs gibi” sözcük öbe i Türkçenin kullanımına terstir. Do rusu “süslü bir e ya” gibidir .Üçüncü örnekte yazar, kelimelerle oynayarak anlamsız bir durum da olu turur, deyim in yapısını bozar. Dördüncü örnek de, ikinci örnek gibi Türkçenin yapısına aykırı bir söz dizimidir. “Yeniliklerin yenisi yenilikler gibi” sözcük öbe i, yazarın kendine ait bir dil kullanım ıdır. Be inci örnekte devrik bir cümle; altıncı örnek, cümledeki sözcüklerin yerlerini de i tirerek yinelenen bir sözdiziminden olu urken; yedinci örnekte, hem olumsuz hem isim hem de soru cümlesi bir arada verilmi tir. Son örnek ise, tamamlanmamı bir cümleden olu ur.

Bir yazar, sözcükleri seçerken nasıl titiz bir i çi gibi davranıyor sa, sözcükleri sıralarken de buna önem göste rmelidir. Çünkü; dil yoluyla yazar bize gösterilmeyeni de göstermeye çalı ır. Anlamı güçlendirerek, vurguyu etkili bir ekilde kullanmak isteyen bir yazar, bunlara dikkat eder. A a ıda, Özdemir Nutku’nun bir metinde sözdiziminin ne kadar önemli oldu unu vurgulayan birkaç örne i görülmektedir:

*“yi yürekli o lan çiftçinin kızını seviyor.*

*O lan iyi yürekli, çiftçinin kızını seviyor.*

*Kızını seviyor çiftçinin, iyi yürekli o lan.*

*Çiftçinin kızını seviyor iyi yürekli o lan.*

*Seviyor çiftçinin kızını, iyi yürekli o lan”* (Nutku, 1999:114) cümlelerinde altı çizili kelimelerde sözcük seçimi kadar, sözcüklerin yerle tirili düzeni nin de önemli oldu u anla ılır. Sözcük diziminde vurgu, geli igüzel bir ekilde de il, bilinçli bir ekilde uygulanmalıdır.Bu vurgunun da farkında olan yazar ve airimiz Sabahattin Kudret, oyunlarında de i ik cümle tarzları olu turarak, metnin akıcılı mını sa lamı tır.



#### 4.1.4 imgeleme

Önceden de ifade edildi i gibi imgeleme, yazarın okuyucuya be duyusunu kullanma olana ı vermesiydi. Aksal'ın oyunlarında görmeye, i itmeye, dokunmaya ve koklamaya yönelik birçok imge vardır:

*“Görünce moraracaklar, sararacaklar!/ Geçmi zamanım kaçtı burnuma./ Saatleri peynir ekmek gibi yedik, so uk su gibi içtik bugüne dek/ Kokla bak! Ne kokuyor? Babamın zil çalan etekleriyle annemin gözya ları”* (Aksal, 1983:41,46,55,59)

*“Öyle bir ı ik ki Kolcu, göz gözü görmesin aydınlıktan./ Her ey yatakların sıcaklı undaki dü lerdedir/ Bir ses ta uzaklardan, hemen kula ımın dibinden bir ses...”* (Aksal, 1970:6,7,17)

*“Haziranların, temmuzların, a ustosların kokusu!/ Köylerdeki sürülerin çingırakları gibi geliyordu kula ıma sesleriniz!/ Yapı kan karanlık/ Daha da kötü kokan karanlık...Karanlı a ba ırmak”* (Aksal, 1998:600 – 604 )

“Görünce , göz gözü görmesin”; sözcükleri görmeye; “burun, kokla, kokan, kokusu”; sözcükleri koklamaya; “ses, kulak, ba ırmak” sözcükleri i itmeye; “sıcak, so uk, yapı kan” sözcükleri ise dokunmaya dayalı imgelerdir.Bu imgeler aracılı ıyla yazar, oyunu bütün duyu organlarımız yoluyla algılamamızı sa layarak, oyunun etkileyicili ini attırarak esere aynı zamanda somut bir gerçeklik de kazandırır.

#### 4.1.5 Söz Sanatları

Yazarın oyunlarında daha çok benzetme, ki ile tirme, tezat ve mübala a (abatma) sanatları ön plana çıkar.

##### 4.1.5.1. Benzetme

Oyunlarda , benzetme unsurları oldukça açıktır. Zaten : *“Te bihin etkili olabilmesi için gerekli olan do ruluk, açıklık ve tabîlik”* (Özcan, 2005: 491)tir. Benzetme sanatına oyunlardan örnekler verelim:

*“ yimserlik ku larını za kanat vurdurmayın!”*

*“Yorgunsunuz, yeryüzü kuruldu kurulalı akan ırmaklar gibi”*

*“Sevmek bir sava tır”*

*“Her ya am bir kitaptır”*

*“Dü ünnek bir yankıdır”*

*“Bir kralın tahtını bırakması bir erke in evini bırakmasından ba ka bir ey midir?”* (Aksal, 1970: 20,29,35,37,76)

Örneklerden de anla ı laca ı üzere yazarımız, daha çok soyut varlıkları (sevmek, iyimserlik, ya am, dü ünnek) somut varlıklara (sava , ırmak, kitap, yankı, ev, ku ) benzetmi tir.

A a ıdaki benzetme örneklerinde ise; Sabahattin Kudret, somut varlıkları (yaprak dökümü, ses, güveler, fareler, yazarlar vb.) yine somut varlıklara (dü me dökümü, çingıraklar, trenler, kadınlar, karıncalar, arılar, kurtlar vb.) benzeterek kendisine ait bir imaj dünyası olu turmaya çalı mı tır:

*“Yaprak dökümü gibi dü me dökümü”* (Aksal, 1983:67)

*“Bir erke in kadınsız ya amasının çorak bir ülkeye benzedi ini biliyor musunuz?”* (Aksal, 1974:66)

*“Çok yüksek bir pencereden bo lu a bırakılan bir yaprak gibiyim./ Köylerdeki sürülerin çingırakları gibi geliyordu kula ıma sesleri niz/ Bozkırın tam ortasında sabaha kar ı akıp giden trenler gibi”* (Aksal, 1998:586 – 609)

*“Güveler nasıl yiyorsa kuma ları, fareler nasıl yiyorsa peynirleri kadınlar da öyle yiyor satırları yazıları/ te çoktur benim yazarlarım da öyle karıncalar gibi, a rılar gibi, kurtlar gibi tıpkı!”* (Aksal, 1998:638,656)

Benzetme, airlerin de çok fazla kullandı ı bir sanattır. air olan Aksal da, oyununa iirsel bir hava vermek ve ifadelerinin etkileyicili ini arttırmak için benzetme sanatına sıklıkla ba vurmu tur.

#### **4.1.5.2. Ki ile tirme**

Ki ile tirme, cansız varlıkları insan gibi canlandırma sanatıdır.Ki ile tirmeye a a ıdaki örnekleri verebiliriz:

*“Mantık rezil oldu yerde sürünüyor”* (Aksal, 1983:101)

*“Bir ses, ta uzaklardan, hemen kula ımın dibinden bir ses: korkun, imdi seni a a ıda bekliyor dedi.../ Korkuyu bıçaklayaca ım sırtından ya da can verece im*

*ayaklarının dibinde./ ... u kocaman gecenin içinde sessizli in söyleyemedi i sözü ben söylemi olaca ım” (Aksal,1970:17,32)*

Yukarıdaki örneklerde; soyut olan mantık, insan gibi rezil olmu , yerlerde sürünmü ; ses insan gibi konu mu tur. Sessizli in ise, söyleyemedi i sözler vardır. Koku da, tıpkı bir insan gibi sırtından vurularak öldürülmeye çalı ılmı tır.

#### **4.1.5.3 Tezat**

Tezat sanatı, zıt olan sözcüklerin bir arada kullanılmasıdır. Yazar, oyunlarındaki imaj dünyasını olu tururken, tezat sanatından da çok faydalanmı tır:

*“Yalnızım diyor ama çok kalabalık gelmi ./*

*Akla kara, yalanla gerçek, a ustosböce iyle karınca” (Aksal, 1974:34,8)*

*“Gerçek gerçek olmadan önce dü tü/ Yakından amcalarımız, uzaktan teyzelerimiz./ Tarihın merdivenlerinden indiriyorsunuz, beni a a ıya. Tarihın merdivenlerinden çıkariyorsunuz beni yoku yukarıya/ Gökyüzünün yeryüzünün varlıkla yoklu un, önceyle sonranın yorumunu yapaca ım/ Gülüyorum, güliyorum... Kedim ölmü . A liyorum, a liyorum, a liyorum/ Mantık ya vardır ya da yoktur” (Aksal, 1983:16–102)*

*“Koskocaman bir karanlık içinde tek bir aydınlık nokta/ Çalı ıyor, çalı ıyor, çalı ıyor, büyük bir gürültüyle, büyük bir sessizlikle” (Aksal, 1998:591,621)*

Altı çizili sözcükler, birbirine anlam bakımından zıttır.Bu zıt anlamlı sözcükler metnin temasıyla do rudan ilgili oldu u gibi; iirlerde de etkileyicili i arttırarak, az sözle çok ey anlatma gücüne sahiptir .

Tezat sanatını yazar, oyunların ço unda bilinçli olarak kullanır. Örne in: “*Kahvede enlik Var*” oyunu tamamen zıtlıklar üzerine kuruludur.Birbirine ne huy ne de ekil bakımından uyan iki insanın yanlı evlili i anlatılır.Yanlı evlilik, her bakımdan birbirine zıt karakterdeki insanların evlenmesiyle, seyirciye sunulur. Zaten, oyunun ana teması kadın ve erke in do asında var olan bu zıtlıktır.Zıtlıkların çok fazla kullanıldı ı di er bir oyun da, “*Önemli Adam*”dır.Bu oyunda ise yazar, tezat sanatını kullanarak, eserin absürdle mesini ve soyutla masını sa lar.

#### 4.1.5.4. Mübala a

Mübala a sanatının di er bir adı da , abartma sanatıdır. Bu sanatı, dilde abartma bölümünde daha detaylı olarak ele alaca ımız için, sadece birkaç örnek vererek geçece iz:

*“A aca tırmanı ım, saça a tırmanı ım, buluta tırmanı ım/ Yüz yıllık sevi memiz, iti memiz, didi memiz./ Buzdolabının kordonu yanmı tı. Buzdan yanmı tı./ Emeklilikten emekliyim/ Soka a asfalt dö enmi , asfalta da güne dö enmi”*  
(Aksal, 1983:16,35,46,80,91)

*“Gitti i gitmedi i, ça rıldı ı ça rılmadı ı, duydu u duymadı ı bütün dü ünleri... sevdi i bütün arkadaş larını sevmeyi i bütün arkadaş larını, evlenenleri evlenmeyenleri birlikte getirmi”* (Aksal, 1974:34)

*“Bir ömür boyu süren, ne bir ömrü yüz ömür boyu süren, insanlık kadar eski, bin ömür boyu süren çok kıvançlı...”* ( Aksal, 1998:623)

“Buluta tırmanılması”, “buzdolabının kordonun buzdan yanması”, “emeklilikten emekli olunması”, “asfalta güne in dö enmesi” örneklerinde, mantık dı ı bir kullanım söz konusudur Zaten, abartma mantı a aykırıdır. Dolayısıyla; bu sözcüklerde abartma sanatı yapılmı tır.

#### 4.1.6. Ses

##### 4.1.6.1. Aliterasyon – Asonans

Oyunlara canlılık, hareket, akıcılık ve ahenk kazandırmak amacıyla ünlü ve ünsüz seslerin yinelenmesidir. Ünlülerin yinelenmesine asonans, ünsüzlerin yinelenmesine de aliterasyon denir.

Aksal, oyunlarında ses tekrarlarına çok yer verdi i için asonans ve aliterasyon unsurları oldukça sık görülür.

*“Bir ey istedi imi ya da istemedi imi... stiyorsam ne istedi imi istemiyorsam ne istemedi imi”* (Aksal, 1998:589) ifadesinde “i” sesi 21 kere, “e” sesi 9 kere, “s” sesi 8 kere, “t” sesi 6 kere, “m” sesi ise 10 kere tekrarlan mı tır.

*“Bir ömür boyu süren, ne bir ömrü yüz ömür boyu süren, insanlık kadar eski, bin ömür boyu süren çok kıvançlı...”* (Aksal, 1998:623)cümlesinde ise; “b”, “m”, “s”, “y”, “n”

ünsüzleri yumu ak oldukları için manâdaki o süreklili i de sa layarak, oyuna güzel bir hava katmaktadır. Aynı durum “e”, “ü”, “o” ünlüleri için de geçerlidir.

A a ıda verece imiz örnekte ise, “m”, “f” ve “z” aliterasyonları yinelenir. Yazar bu sesleri bilerek tekrarlar ve bir musîkî havası olu turur. Öte yandan, konu malar “mır” sesi gibi çıkar, etek sesi “fır” “fır” a benzer, a lamayı da ço unlukla “zır”, “zır” olarak algılarız. Dolayısıyla yazar, aliterasyon ve asonans unsurlarını muhtevayla uyum içinde kullanmı tır:“*Bütün gece karım... mır mır mır mır konu ur dururdu kula imda... çevremde döner dururdu fır fır fır fır... a kıımız öldü mü artık diye, zır zır zır zır a lar*” (Aksal, 1998:655)

“*Yüz yıllık sevi memiz... iti memiz, didi memiz, sövü memi z, dövü memiz de o çöplükte*” (Aksal, 1983:16) alıntısında “ ”, “t”, “m”, “d” sessizlerinin ve “e”, “i”, “ü”, “ö” seslilerinin çok tekrarlandı ı görülür. “ ” sesi oyuna birliktelik ve bir i i kar ılıklı yapma anlamı katar; “d”, “t” sesleri ise , sert oldukları için bir kavgadan çıkan sesleri bize ça rı tırır.Bu durum da , aliterasyon ve asonansların muhtevayla do rudan ilgili olarak kullanıldı mın bir göstergesidir.

“*Yattı kalktı, yattı kalktı, yattı kalktı. Gitti geldi, gitti geldi, gitti geldi. Yazdı çizdi i, yazdı çizdi, yazdı çizdi. Sonra da emekli oldu*” (Aksal, 1983:67) cümlelerinde geçen “a, e, i” ünlüleri ile “ , t, y, z, d, k” ünsüzleri oyundaki sıradanlı ı, süreklili i ve geni li i daha belirgin hale getirirler.

“*Uludum, soludum, avundum, avundum*” (Aksal, 1983:60)

u u u u u u u u u u

“*Biz ki aynı güne te ısındık, usandıık...a ındık, ka ındık...*” (Aksal, 1983:69)

Yukarıdaki cümlelerde tekrarlanan “u”, “dum” ve “dık” sesleri ve ekleri cümleye armonî havasını katarak, oyunu iirselle tirir. Ayrıca, “uludum” kelimesi bize “kurt” imgesini de hatırlatır. Zaten di er sözcüklerde de “u” asonansının çok yinelenmesi de bunu gösterir. “dık” sesleri ise ; bu i in beraber yapıldı mı belirtmesinin yanı sıra, bıkkınlı ı ve ka mntı sırasında çıkan sesi ifade eder.

#### 4.1.7. Sapmalar

Oyunlarında anlambilimsel sapmalara a ırlık veren yazar, sıra d ı ı sözcük birlikteliklerini bir araya getirerek, daha önce kullanılmam ı tü retmeler ve birle tirmeler yapar. Böylece daha güçlü bir anlam olu turmaya ve okuyucunun zihninde yepyeni imgeler yaratmaya çalı ır. “*Mevcudun sınırlayıcılı ından kurtulmak isteyen sanatkâr, dilde yaptı ı bazı de i iklerle içindeki yeni düzen aray ına bir istikamet vermek ist er.O zaman i e, dilin gramatikal yapısını bozmak ve ekle ait bazı mevcut kabulleri de i tirmekten ba layan bir dizi farklı tasarrufta bulunur*” (Korkmaz, 2002:308).

##### 4.1.7.1. Anlambilimsel Sapma

Al ılılmam ı ba da tırmalar yoluyla ortaya çıkan anlabilim sel sapmalar, Aksal’ın oyunlarında kar ımıza çıkar :

*“Geçmi ini kusuyor/ Geçmi zamanın kuyusuna dü tüm/ Geçmi e uyanıyorum/  
Geçmi in muslu unu aç/ Geçmi zamanım kaçtı burnuma/ Emeklilikten emekliyim/  
Ete ine en azından bir yüzyıl yapı mı / Soka a asfalt dö enmi , asfalta da güne  
dö enmi ”* (Aksal, 1983:35 – 92)

*“ yimserlik ku larınıza kanat vurdurmayın ”* (Aksal, 1970:20)

*“Yalnızlı ın buruk yemi ini kemirdim durdum ben/ Yapı kan karanlık ”* (Aksal, 1998:657,604)

Yukarıdaki örneklerde “geçmi ”, “kusmak, kuyu, uyanmak ve musluk” gibi birbirleriyle ters dü en sözcükler bir araya getirilerek de i ik tamlama grupları olu turulmu tur. Öte yandan, “yalnızlık” ile “buruk yemi ” ve “yapı kan” ile “karanlık” sözcükleri de ola an d ı ı bir kullanım oldukları için, anlambilimsel bir sapma özelli i gösterirler.

Tarık Özcan, “ *air ve Sözüün Mah eri*” kitabında sanatçının neden sapmaya ba vurdu unu u cümlelerle ifade eder: “*Dille ölümcül bir kavgaya giri en sanatkâr yaptı ı bu de i ikliklerle dili, egemenli i altına alarak, kendi sinin mal ı yapmaktadır. Kısacası dile mühriünü vurmaktadır ki, bunun da temelinde ahsî üslup kurma endi esi yatmaktadır. Genel dil içerisinde kaybolup gitmek istemeyen airin, kendisine mahsus bir dil yaratmaya kalk ı ması, sapmalara sebep olmu tur*”(Özcan, 2005:283).Görüldü ü gibi sapmaların yapılı sebebi, sanatkârın kendini belli etme iste inden, farklı olmaya

çalı masından, genel dilin formundan kurtulma endişesinden kaynaklanır. Dolayısıyla yazar da, air olmanın getirdiği avantajla, oyunlarında sapmalara yer vermiştir.

#### 4.1.7.2. Sözdizimsel Sapma

Oyunlarda görülen diğer bir sapma türü ise, sözdizimsel sapmadır. Bu sapma, yazarın eserlerinde çok fazla görülmez. Ancak, yazarın sözdizimine aykırı kullanımlara da yer verdiğini görmemiz açısından sözdizimsel sapmalar önemlidir. Özdemir Necde, sözdizimsel sapmayı: “*Sözdiziminde kurallara aykırı kullanımlar, sözdizimsel sapmayı oluşturur*” (Özcan, 2005:389) cümlesiyle tanımlar.

“*Kahvede enlik Var*” oyunundaki: “*Bir süs gibi bir e ya gibi bir süslü e ya gibi, bir e yalı süs gibi*” cümlesi, sözdizimine aykırı bir kullanımdır. Çünkü: Türkçede “bir e ya”, “bir süs gibi” tamlamaları kullanılırken, “bir e yalı süs gibi” tamlaması kullanılmaz. Aynı şekilde “*Yeni yenilikler, daha yeni yenilikler, yeniliklerin yenisi yenilikler gibi*” cümlesindeki “yeni” kelimesi abartı düzeyinde hem isim hem de sıfat düzeyinde kullanılarak Türkçenin yapısını zorlamıştır.

Birçok oyununda yinelemeler aracılığıyla da sözdizimini bozan Sabahattin Kudret, bu yinelemelerin sıralanması yoluyla soyut bir dil oluşturmaya çalışır:

*KADIN: Ama çok te ekkür ederiz, Bay Garson! Ama nasıl, nasıl ama, i te öyle, öyle i te, çok çok te ekkür!*

*ERKEK: Çok te ekkür, Bay Garson! Çok te ekkür, çok te ekkür, çok te ekkür. Nasıl, nasıl, nasıl çok te ekkür!*

*KADIN: Ama nasıl Bay Garson! Nasıl, nasıl, nasıl çok te ekkür. te öyle, öyle, öyle i te. Ama nasıl, nasıl ama... Çok te ekkürler! Çok te ekkürler! Te ekkürler çok! Te ekkürler çok! Te ekkürler çok!*

*ERKEK: Çok te ekkürler, Bay Garson! Çok te ekkürler! Te ekkürler çok! Te ekkürler çok! Te ekkürler çok!*

*KADIN: Çok, çok, çok! Ama nasıl, nasıl ama...Çok, pek çok, çok pek...”* (Aksal, 1974:94-95)

Yukarıdaki repliklerde, tekrarlar ve tekrarların yerleri de iştirilerek Türkçeye uymayan bir söz dizimi ortaya çıkmıştır. “Te ekkür ederim” ve “Çok te ekkür ederim”

sözcüklerinde anlatım düzeni normaldir. Ancak, “Nasıl, nasıl, nasıl çok te ekkür”, “Te ekkürler çok!” ve “çok pek” sözcükleri ile sözdizimi parçalanmış, yinelemelerin sıklığı ve sözcüklerin anlamsızca tekrarlanmasıyla anormal bir sözdizimi oluşturarak oyun absürde mi tir.

#### 4.1.8.Önceleme

Aysu Erden’e göre önceleme: “*Yazarın öykü içindeki sapmaları öne çıkararak okuyucusunu kendi hayal gücüne dayanan bir yorum getirme olana ı*” (Erden, 2002:341) vermesidir. Buna göre Erden’in bahsettiği önceleme, bir tür biçimbilimsel bir sapmadır. Bazı kelimelerin büyük, küçük veya farklı yazılmasıdır. Tiyatrocumuzun oyunlarında, önceleme örneklerine rastlanılmaz.

## 4.2. FELSEFİ SÖYLEMLER

Sabahattin Kudret Aksal’ın felsefe bölümünden mezun olması, onun eserlerinde felsefi söylemlerin çokça yer almasına neden olmuştur. Özellikle üniversitedeyken felsefe hocası Hilmi Ziya Ülken’in etkisiyle felsefeye olan sevgisi daha da artmıştır. Zaten Hilmi Ziya Ülken, onun lisedeyken de öğretmenidir. Lise dönemlerinde başlayan felsefi diyalogları, Hilmi Ziya Ülken’in çıkardığı “*nsan*” dergisiyle daha çok edebî bir boyut kazanmıştır. Bu nedenle sanatçının özellikle “*Kral Ü ümesi*” oyunu başta olmak üzere birçok oyununda felsefi söylemlere sıkça rastlanır:

*KRAL: Bir süredir benim dü ünenim var olabilmesi için, yazın kı ı, gündüzün geceyi bekledi i gibi bir ba ka dü ünceyi... bir kar ıt dü ünceyi bekledi imi anladım. Benim var olabilmem için bir tepki bekledi imi anladım. Bu benim olmak ya da olmamak bunalımdı. Kar ıtlık yok, tepki yok, olmayacak da...*

*KRAL: Kar ıtlık benim! (Bir susu ) Tepki benim!...*

*KRAL: ....Dü üncenin öbür yüzü yoksa dü ünce de yoktur. Dü üncem yoksa, yokum ben de...*

*GENÇ KIZ: Size her eyimi vermi tim. Hiçbir eyimi vermek istememi tim.*

*KRAL: Sana hiçbir eyimi vermemi tim. Her eyimi vermek istemi tim...*

*KRAL: Benim de sana kendimi adamam için önce var olmam gerekirdi. Var oldu umu bilmem var oldu uma inanmam gerekirdi.*



*KRAL. Ayrılmak, kopmak..ölüm gibi bir eydir. Ölümün avuntusu gene ölümdür. Bir ba ka ölüm...*

*KRAL: Sevmek de bir sava tır. Ki ilikler arasında bir sava ... iki ki ilik çarpı ır, sonunda biri ortada. Sonra ikisi de kutlar bunu...*

*KRAL: Herkes kendine bir var olu un kalıbını biçer. O kalıbın içine giremezse mutluluktan söz edilebilir mi?” (Aksal, 1970:30-37).*

Diyaloglarda Kral: “Sana hiçbir eyimi vermemi tim. Her eyimi vermek istemi tim”; “Dü üncenin öbür yüzü yoksa dü ünçe de yoktu r. Dü üncem yoksa, yokum ben de”; “Benim var olabilmem için bir tepki bekledi imi anladım. Bu benim olmak ya da olmamak bunalımdı”; “Ayrılmak, kopmak..ölüm gibi bir eydir. Ölümün avuntusu gene ölümdür. Bir ba ka ölüm...” ; “Sevmek de bir sava tır. Ki ilikler arasında bir sava ... ki ki ilik çarpı ır, sonunda biri ortada. Sonra ikisi de kutlar bunu ” cümleleriyle felsefi açıklamalarda bulunur.Kral’ın oyunda yazarın sözcülü ünü bir filozof gibi üstlendi i açıkça görülür. Zaten oyunun 73.sayfasında halktan biri olan III. Bastonlu Bay, Kral’ın kafasına bir filozofun dü üncesinin gölgesinin dü tü ünü, bu yüzden o kafayı tez za manda ortadan kaldırmak gerekti ini imâ eder: “*III.BASTONLU BAY: Kimler felsefe yapar? Filozoflar! imdi söyleyin bana, filozofların çalı tı unı, bir i e yaradı mı duydunuz mu? Bir kralın kafasına, bir filozofun dü üncesinin gölgesi dü tü mü, artık o kafay ı... (Bir susu )*” (Aksal, 1970:73)

“*Sonsuzluk Kitabevi*” oyununda ise, birçok filozofun adları geçer: Descartes, Horatius, Ovidius...vb. Bu oyununda yazar, felsefenin konusu olan “olmak ya da olmamak” sorunu üzerine yo unla ır. “Yokluktan sonsuz” olmak isteyen o yun kahramanı Adam, sonsuz yapıtların hepsini almak ve bunları herkese göndererek adını tarihe yazdırmak ister.

Oyunlarının birço unda oyun ki ilerinin dilini güzelle tirmek, kendine ait bir söylem olu turmak, okuyucuyu dü ünmeye sevk etmek, eserin vermek istedi i mesajı daha etkili hâle getirmek için Aksal, felsefî bir dil kullanmı tır. Fakat ; bu felsefî dil, okuyucuyu sıkacak ve oyunun gidi atını zorla tıracak ekilde de ildir. Aksine , yerinde bir kullanımla verilerek oyunun yapısını ve anlamını olumlu bi r ekilde etkilemi tir.

### 4.3. D LDE SOYUTLAMA

Özellikle 1960 sonrası oyunlarda, dil soyutlamada doru a ula ır.Yazarın ne demek istedi i bile anla ılmaz olur. Bu soyutlama da daha çok yineleme, sıralama ve yı ma ekinde ortaya çıkar. Sıralama, yı ma ve yinelemeler, birbirinden soyutlanamayacak bir bütünlük arz eder. Çünkü; bir sıralamayı yı madan, bir yı mayı ise yinelemeden ayırt edemeyiz.

Bu dilde soyutlama, genellikle birbirleriyle ilgisiz deyimlerin sözcüklerin, nesnelerin art arda belli bir ritimle gelerek, ço alması, artması sonucu ortaya çıkar.

#### 4.3.1. Sıralama

Bazen ad soylu sözcükler, bazen fiil ve fiil soylu sözcükler bazen de sıfat ve sayılar sıralanarak soyutlama yapılır. Bu sıralamalarda dikkati çeken en önemli özellik, **e yaların ço almasıyla birlikte, insanların yalnızlı mın artması ve ki iliklerin silinip yok olmasıdır.** Ayrıca, bu sıralamalar, e yanın insanı hükmü altına aldı mın da bir ifadesidir.Öte yandan, yazar soyutlama yoluyla gerçekleri daha da belirgin hale getirir. Çünkü: “ *zleyicinin alı agelmi dü ünçe sistemi, algı dünyası, konu ma dili öylesine kökünden yıkılmalı ki, gerçekle yepyeni bir ili ki kurma olana ı açılabilsin*” ( p iro lu, 1999 :22)

A a rdaki altı çizili sözcükler, ad soylu sıralamalara birer örnektir:

“*Çocukluk oyuncakların...gemilerin, trenlerin, ineklerin, öküzlerin, buza ıların senin...bebeklerim benim....duruyor yı nıyla ortada! Tabak tabak tabak! Çanak çanak çanak! Kavanoz, kavanoz! Gül reçeli, ayva tur usu...ayva reçeli, gül tur usu...kadayıflar...tel kadayıf, yassı kadayıf, kaymaklı kadayıf*” (Aksal, 1983:15)

“*Tabaklar, çatallar, ka ıklar, bıçaklar, çanaklar, çömlerler, havuçlar, turplar, so anlar, salatalar saygı duru unda bayım, mor lahanalar, sarımsaklı tartarlar, beyaz peynirler.*” (Aksal, 1974:88)

Tiyatrocumuz bazı oyunlarında ise, fiil soylu sözcüklerin olumlu ve olumsuzlarını sıralayarak **soyutlama** yapar:

“*Gitti i gitmedi i, ça rıldı ı ça rılmadı ı, duydu u duymadı ı bütün dü ünleri... sevdi i bütün arkada larını, sevmedi i bütün arkada larını, evlenenleri evlenmeyenleri birlikte getirmi*” (Aksal, 1974:34)

Yukarıdaki cümlelerde mantık dı ı bir anlam da söz konusudur. Yazar, sıralamayı ters yüz ederek dil ile anlamı çeli tirmi tir. Ionesco: “ *zleyicinin bilincinin onun alı ılmı dü ünçe aygıtının – dilin – kaldırılıp atılması, yerinden oynatılması, ters yüz edilmesinin gerekti ini, böylece izleyicinin birdenbire yeni bir gerçeklik algısıyla yüz yüze gelece ini*” (Esslin, 1999:116)söyleyerek mantık dı ı kullanımların , alı ılmamı dü ünçe biçimlerinin ve dilin ters yüz edilmesinin dili soyutladı mını; izleyiciyi gerçeklikle yüz yüze getirdi ini vurgular.

A a ıda verece imiz örnekte ise; yazar, sözcüklerin sıralamalarını yerlerini de i tirerek yapar:

“*ERKEK: Rahatça konu abilir, anla abilir, sövü ebilir, dövü ebilirsiniz, dedi.*

(...)

*KADIN: Dövü ebilir, sövü ebilir, konu abilir, anla abilirsiniz, dedi.*” (Aksal, 1974:48)

Sıralama örneklerini sıfatlarda ve sayılarda da görebiliriz. Sıfatlarda birbirine zıt olan sözcükler daha ön plandayken; sayılarda, abartarak ço a lma daha ön plandadır:“*Sarı in, esmer, zayıf, i man, akıllı ahmak, çalı kan tembel, kız erkek, sürüsüyle çocuktan.*” (Aksal, 1974:25) “Sarı in, esmer; zayıf, i man; akıllı ahmak; çalı kan tembel” kelimeleri zıt anlamlı sıfatlardır. “*Bir ömür boyu süren, ne bir ömrü yüz ömür boyu süren, insanlık kadar eski, bin ömür boyu süren çok kıvançlı...*” (Aksal, 1998:623)“*Rakamlar yazardım sayılar... Bir, iki, üç, dört, be , on be , yüz on be bin, üç yüz on be , yüz bin üç yüz on be , bir milyon üç yüz bin on be ...*” (Aksal, 1998:653-654)ifadelerindeki altı çizili sözcükler ise, sayıların abartılarak sıralanmasıdır.Bu ba lamda denilebilir ki; dildeki bu mantık dı ı sıralamalar dili soyu tlayarak; oyunun izle ini daha çok gözler önüne sermekte; seyircinin oyuna ele tirel bir gö zle bakmasını sa lamaktadır.

#### 4.3.2. Yı ma

Sıralamanın bir ba ka çe ididir. Esen Çamurdan’a göre sıralamanın: “*Olur olmaz istifleme, üst üste kullanıma getirme gibi yinelemeyi de içeren özellikleri vardır*” (Çamurdan, 2001:59)

A a ıda verilen örneklerde yineleme ve yı ma yoluyla mantık dı na çıkma ve abartma söz konusudur:

*“Tıra makinelerimden, tıra pudralarımdan, tıra sularımdan, di fırçalarımdan, di macunlarımdan, elma sıkma makinelerimden, armut sıkma makinelerimden, ceviz sıkma makinelerimden, kestane sıkma makinelerimden...”*(Aksal, 1974:19)

*“Ya olmasaydı? ebboy da olmasaydı? Dü ün ki, yok! Kedi yok, köpek yok, at yok, e ek yok! Sardunya yok! Menek e yok, karanfil yok! Saçmalıyor, Mantık dı na çıkıyor. Mantıksız! Mantıksız konu uyor”* (Aksal, 1983:100)

Elma, armut, ceviz ve kestane sıkma makineleri yoktur.Yazar otomati e ba lanmı bir ekilde yı ma yaparak dili soyutlar. Di er örnekte de akla gelen sözcükler geli igüzel tüketilir. Dil yoluyla yapılan bu soyutlama, gerçekte oyunda veri lmek istenen ana dü üncenin yani **insano lunun tüketili inin** di er bir ifadesidir.

Dilin yapısı bozularak olu turulan bu yı malardan bir di eri ise, deyimlerin yapısının bozularak yapılmasıdır. A a ıdaki örnekte yazar, deyimi kendine göre de i tirerek deyimın ola an olan kullanımını bozmu , dili anla ma aracı olmaktan çıkarmı , anla mazlı ın ifadesi haline getirmi tir:

*“Benim için bir kadın... benim için bir kadın, evimin e yamın... çolu umun çocu umun... uyumun buyumun... odumun oca umun... adımın sanımın... bakanı ve koruyanıdır”* (Aksal, 1974:57)

A a ıdaki cümlelerde ise, e yaların, günlerin ve ayların ses uyumuna da dikkat edilerek otomatik bir makine gibi art arda sıralandı nı, üst üste yı ıldı nı görürüz. Böylece oyunun dili yoluyla yazar soyutlama yaparak, gerç ekleri de daha açık bir ekilde görmemizi sa lar. Bu gerçek ise, insanların bir e ya gibi önemsizle mesi, nesnelere içinde varlı nı yitirmesi, maddî unsurlara esir olması, kalabalıklar içinde yalnızlı a mahkûm olmasıdır:

*“Aksırık hapın öksürük urubun! yodun, tendirdiyotun! Damlaların! Göz damlan, burun damlan, kulak damlan!...gecelik takken tükürük hokkan!...Havlular! Ayak havlun, yüz havlun!...Fırçalar! Di fırçası, ba fırçası, üst ba fırçası... Pazarlar, pazartesiler, salılar, çar ambalar, per embeler, cumalar, cumartesiler orda! Haziranlar, temmuzlar, a ustoslar...”*(Aksal, 1983:62 – 66)

Görüldü ü gibi bu yı ma, genelden özele do rudur. Önce damlalar, havlular ve fırçalar söylenir. Sonra onların çe itleri sıralanır . Ayrıca, hızla geçen zamana ayak uydurmaya çalı an insano lu, her eyi su gibi akan zaman gibi hızla tüketir. Bu tüketme sırasında , kendi de bir bu day gibi ö ütölmekten kurtulamaz.Sabahattin Kudret de, bunu dili bir sakız gibi çi neyerek, onun yapısını bozarak ifade eder.

### 4.3.3. Yineleme

Sabahattin Kudret Aksal'ın oyunlarındaki yinelemeler, oyunun izleksel yapısını kuvvetlendirmi ; oyuna iirsel bir hava katarak rit im ve ahengin olu masını sa lamı tır. Ünsal Özönlü'ye göre yinelemeler: “*Yazın yapılarına bir estetik güzellik getirmek, ça rı umlar yaratmak, anlamları ve kavramları pe ki tirmek için kullanılmaktadır*” (Özönlü, 1987:100). Aksal'ın özellikle son dönem oyunlarında yinelemeler çok göröür. Yazarın bu yinelemeleri yukarıda saydı ımız anlatım zenginli ini sa lamak için , oyunlarında kullandı mı söyleyebiliriz.

#### 4.3.3.1. Ses Bilgisel Yineleme

Özellikle bazı sesler, metne ahenk ve ritim sa ladı ı gibi , oyunun anlam tabakasını da tamamlar. A a ıda “*Bay Hiç*” oyunundan aldı ımız kısımda, sert (t) ve (k) sesi “hiç” fabrikasından çıkan ö ütölen sesleri vermesi bakımından önemlidir:

“...*Döküldüm, büküldüm, ö ütüldüm, e itüldim ve çıktım, gördü ünüz gibi bir hiç olarak!*” (Aksal, 1998:621)

“*Kahvede enlik Var*” oyununda sıkça kullanılan ( ) sesi ise, oyuna i te lik ve birliktelik anlamları katar:

“*ERKEK: Rahatça konu \_abilir, anla \_abilir, sövü \_ebilir, dövü \_ebilirsiniz, dedi.*

*KADIN: Dövü \_ebilir, sövü \_ebilir konu \_abilir anla \_abilirsiniz, dedi.*” (Aksal, 1974:48)

Aynı oyunda Kadın kahramanın dayısının hastalıklı olu unu belirtirken kullandı ı kelimelerdeki sert (k) ve (t) sesleri, hastasının içinde bulundu u durumu bize görsel ve i itsel olarak sunar:

“KADIN: ...*Dayımı...durmadan a<sub>k</sub>sıran, ö<sub>k</sub>süren, tüküren, sümküren, tıksıran...*”  
(Aksal, 1974:70)

“*Biz ki aynı güne te ısındık, usandık... a indik, ka indik...*” (Aksal, 1983:69)  
cümlesindeki “dik” sesleri ise, oyun ki ilerinin “bıkkınlı ını” ve “hayatın sıradan lı ını” ifade etmesinin yanında; (k) ve ( ) patlayıcı ünsüzleriyle beraber “ka ınmak” eyl eminin i itselli ini de vurgular. Dolayısıyla yazar, kullandı ı sesleri anlamla bütünle tirmeye çalı arak, bu ses tekrarlarıyla metnin akıcılı ını ve ahengini sa lar.

#### 4.3.3.2 Biçimbirimsel Yineleme

Oyunlarda ses yinelemelerinden ba ka, biçimbirimsel yinelemelerden “ön yinelemeler, art yinelemeler, edat yinelemeleri ve kıvrı mlı yinelemeler” in birço uyla kar ıla ırız.

##### 4.3.3.2.1. Ön Yineleme

Bu yineleme, birbiri pe i sıra gelen tümcelerın ba tarafındaki sözcük ya da sözcük gruplarının yinelenmesiyle yapılır .

Örne in:

“GARSON: *Rica ederim bayan. Rica ederim bayım*”

KADIN: *Bir süs gibi, bir e ya gibi, bir süslü e ya gibi, bir e yalı süs gibi*” (Aksal, 1974:67,94)

“Rica ederim” ve “bir” sözcükleri sürekli tekrar edilerek oyuna ritmik bir hava verilirken, oyunun anlamı da güçlenmektedir.

“*Tarihin merdivenlerinden indiriyorsunuz beni, sallıyorsunuz a a ıya...*”

*Tarihin merdivenlerinden çıkariyorsunuz beni, yoku yukarı (...)*

...*on don, on gömlek, on çorap...*” (Aksal, 1983: 21,60)

Yukarıdaki alıntılarda ise, hem kelimelerle (tarihin merdivenlerinden) hem de sayılarla (on) yapılan ön yineleme, oyunda abartıyı üst seviyeye çıkararak, oyunu absürdle tirir. Aynı zamanda bu yinelemeler, oyunda müzikaliteyi de artırır.

#### 4.3.3.2.2. Art Yineleme

Bu yineleme, birbiri pe i sıra gelen tümleçlerin sonundaki sözcük ya da sözcük gruplarının yinelenmesiyle yapılır. Bu yineleme, yazarın ilk oyunlarından itibaren yaptı ı bir yineleme türüdür:

*“Ö le yeme ine gelecek kocası için*

*Okulundan dönecek çocu u için.*

*Koltu unda yün ören annesi için.”* (Aksal, 1956:9)

Yukarıdaki iirsel bir ifadeyle yazılmış olan dörtlükteki “için” sözcü ü, bir redif görevi üstlenerek, oyuna bir ses armonisi havası kazandırır.

Bu art yinelemelerle, bazen e yaların insan hayatını egemenli i altına aldı ina da ahit oluruz:

*“Damlaların! Göz damlan, burun damlan, kulak damlan!... Havlular! Ayak havlun, yüz havlun!... Fırçalar! Di fırçası, ba fırçası, üst ba fırçası”* (Aksal, 1983)

*“Tıra makinelerimden, elma sıkma makinelerimden, armut sıkma makinelerimden, ceviz sıkma makinelerimden, kestane sıkma makinelerimden...”* (Aksal, 1974:19)

Bu art yinelemeleri; yazar, oyunun dilini soyutla tırarak gerçekleri daha somut hale getirmek için bir araç olarak kullanmıştır. Özellikle metinde geçen “ceviz sıkma makinesi” ve “kestane sıkma makinesi” gibi ifadeler, oyunda abartıyı sa layarak, dili soyutla tırmıştır.

Örne in:

*“Ya olmasaydı? ebboy da olmasaydı? Dü ünün ki, yok! Kedi yok, köpek yok, at yok, e ek yok! Sardunya yok! Menek e yok, karanfil yok!” ...* (Aksal, 1974:12)

“Yok” kelimesi, bir art yineleme ekinde tekrar edilerek oyunun ritmini sonuna dek zorlar. Ayrıca; yinelemeler aracılı ıyla belli bir kavram, okuyanın zihninde yer etmekte, peki mektedir.

#### 4.3.3.2.3. Edat Yinelemesi

Edat yinelemesi, yazarın bazen bilinçli olarak gerek aynı edatları gerekse farklı edatları yinelemesi sonucu meydana gelir. Özellikle; “*Kahvede enlik Var*” oyununda, “ba ka” ve “mı” edatları sıkça yinelenir:

*GARSON: ...Ama lafı gelmezse...ne diyeyim ba ka?*

*GARSON: Bunun da sırası gelmeyebilir. Ba ka bayım?*

*GARSON: Bunu da belirtmezsem ba ka?*

*GARSON: Söylerim ya bayım, sırası gelmezse daha ba ka?*

*GARSON: Beni a ırtıyorsunuz. Ba ka?*

*GARSON: Ba ka?*

*GARSON: Ba ka?*

*GARSON: Ba ka?*

*GARSON: Ba ka?” (Aksal, 1974:18)*

*“KADIN: Yaa! Bay Garson, ne getirdiniz?*

*GARSON: Bilin bakalım, siz bilin bayan!*

*KADIN: Kahve mi?*

*GARSON: Hayır, hayır...*

*KADIN: Ihlamur mu?*

*GARSON: Hayır, hayır, de il...*

*KADIN: Gazoz mu?*

*GARSON: Hayır, hayır.*

*ERKEK: urup mu?*

*KADIN: Meyve suyu mu?*

*GARSON: Hayır.*

*ERKEK: Lokum mu?*

*GARSON: Yok bayım.” (Aksal, 1974:62 – 63)*



“Ba ka” ve “mı” edatları oyunda soru i levinde kullanılır. Zaten “mı” edatı genellikle Türkçede soru görevini üstlenir; ancak “ba ka” edatı Türkçede daha çok “özgelik” ifade eder. Örne in; “Senden ba ka sevenim yok” cümlesindeki gibi. Yukarıdaki cümlelerde ise, “ba ka” edatı soru sorma görevini üstlenir. Öte yandan, bu edat yinelemeleri, okuyucuyu zorlamakta, oyuna monoton bir hava vermektedir. Yazarın bunu bilinçli yaptı ı söylenebilir. Çünkü: “*Kahvede enlik Var*” oyunu, yazarın 1960 sonrası yazdı ı oyunlarından biri oldu u için, o dönemlerde “Absürd Tiyatro” akımının etkileri yaygındı. Dolayısıyla, Aksal’ın da özellikle son oyunlarını bu havadan et kilenerek yazdı ı bilinmektedir; çünkü “Absürd Tiyatro”da sürükleyici bir olay örgüsü yoktur.Bu yüzden cümleler ve sözcükler bazen okuyucuyu bilerek zorlar.

#### 4.3.3.2.4. Kıvrımlı Yineleme

“*Bu yineleme, bir tümcedeki son sözcü ün, daha sonra gelen tümcenin ba ında yinelenmesiyle yapılır.*” (Özünlü, 1997:106)Bu yineleme, sadece cümle düzeyinde de il, sözcük düzeyinde de görülür.

“*Önemli Adam*” oyunundaki kıvrımlı yinelemeler unlardır:

“*Yüzer gezerler, gezer yüzerler.../*

*Teyzeleri amcalara, amcaları teyzelere karı tırıyorum/*

*Ezmeden büzmeden... Büzmeden ezmeden.../*

*...Elektrik oca ıninkini sobaya, sobanınkini ütüye...Ütüününkini sobaya...ayaklı lambanızinkini masa lambasına, masa lambasınınkini ayaklı lambaya...onu buna, bunu ona, onu buna...” (Aksal, 1983:14 – 41)*

Yukarıdaki kıvrımlı yinelemelerde yazar, bunu bilinçli yapar ve dilde abartmayı sa layarak soyutlamaya gider.

A a ıda ise, “*Sonsuzluk Kitabevi*” ve “*Kahvede enlik Var*” oyunundaki kıvrımlı yinelemelerden örnekler vardır:

“ *K NC KIZ: u i e bakın!*

*B R NC KIZ: Bakın u i e!*

*K NC KIZ: Öykü ya da roman, roman ya da söylev, söylev ya da oyun, oyun ya da iir, iir ya da...” (Aksal, 1998:654 – 658)*

“ERKEK: Zengin ve kibar.

KADIN: Kibar ve zengin

ERKEK: ...Benim okulda matemati im kadar edebiyatım, edebiyatım kadar beden e itimim, beden e itimim kadar biyolojim, biyolojim kadar fizi im, fizi im kadar mimi im, mimi im kadar müzi im... güçlüydü” (Aksal, 1974:46 – 50)

Bu kıvrımlı yinelemeler, oyunun anlamını güçlendirmekte; akıcılığı ve canlılığı sağlamakta; oyuna ritmik bir hava ve hareketlilik kazandırmaktadır. Ayrıca, yazar âdetâ dil ile bir çocuk gibi oynamakta, dili bir sakız gibi çiğnemektedir.

#### 4.3.3.2.5. Diğer Yineleme Çeşitlikleri

Yukarıda saydığımız yineleme çeşitliklerinden başka, yineleme türlerine de rastlanılır. Değişik sıralamalar içinde gelen bu yinelemeler şunlardır:

“Ben buna sen ona!

1 2 3 4

Siz ona ben buna

5 4 1 2

Hangisine? Hangisine?

Ben buna, buna buna! Siz ona!

1 2 2 2 5 4

Sen ona, ona ona, ona! Ben buna!

5 4 4 4 4 1 2

Hayır hayır! Ben buna.

1 2

Ben ona!”

1 4 (Aksal, 1983: 31)

“Ben, buna, sen ona, siz” sözcükleri, oyunda bir karmaşık bir mantık dışılık yaratmak amacıyla geliştiretiği güzel bir şekilde sıralanmıştır. Yazar, bu dil oyununu bilinçli

yapmakta; tiyatronun var olan kurallarını zorlamakta; kendine ait ahsî bir dil olu turmak istemektedir.

#### 4.4. D LDE ABARTMA

Sanatçımız, oyunlarında dilde abartmayı genellikle peki tirme, sıralama ve dilin mantı mını bozma gibi unsurları kullanarak yapar. Sıralama ve yineleme unsurlarını ayrı ba lık altında inceledi imiz için, sadece peki tirme ve dilin mantı mını bozma unsurlarına de inece iz. Tiyatrocumuz, “*Kahvede enlik Var*” oyununda peki tirmeyi yanlı anlamalar yoluyla verir:

*KADIN: ...Sapsarı saçları çok severim ben, dedim. Saçlarınız sapsarı oldu u ne iyi!*

*ERKEK: Te ekkür ederim. Ben de kapkara saçları severim. Saçlarınızın kapkara oldu u ne iyi!* (Aksal, 1974:47)

Yazarın “kapkara” ve “sapsarı” sözcüklerini peki tirerek abartmayı sa ladı ı görülür.

Dilin mantı ı ise, a ırı ekilde tekrarlar yapılarak ve bu tekrarların Türkçedeki yerleri de i tirilerek bozulur:

*“ERKEK: te öyle, öyle i te. Te ekkürler pek çok! Te ekkürler pek çok! Te ekkürler pek çok.*

*KADIN: Pek çok, Pek çok. Pek çok! Çok pek, Çok pek, Çok pek!”* (Aksal, 1974:94-95)

Gösterme i areti olan “i te” sözcü ü ile “öyle” ve “pek” zarfı Tür kçedeki genel kullanımlarının dı nda kullanılarak, hem dilin mantı mının bozulmasına hem de abartmanın olu masına yol açmı tır.

Dil, geleneksel düzenin anla ma aracıdır ve toplumun di er kurumlarında oldu u gibi yürürlükteki di er ölçütleri içinde kalıpla mı tır. Bu nedenle yazarlar sistemin devamlılı mını sa layan bir kurum olarak dile ku kuyla yakla ırlar. Sözcüklere atfedilen anlamları alt üst ederek bu yapıyı parçalamaya çalı ırlar. Bu tavır, yine bireysel bir içerik ta imaktadır. Gelineen noktada söz artık bir kendini anlatama aracı olmaktan çıkmı , bir silaha ya da daha çok bir kalkana dönü mü tür. Günlük ya amın – ya da daha geni bir

kullanımla düzenin – yarattı ı yılgınlık ve korku aydınlarda bir tür korunma güdüsü yaratmı tır. Ama onlar, ilkel de ildir. Kendilerini koruyacak tüyleri ve pençeleri, uygarlı a adım attıklarında – bunu kendileri seçmi lerdir. – yerlerini salt dü ünsel etkinliklere bırakmı , dolayısıyla kendilerini savunabilecekleri son kaleye, söze sı nmalarına sebep olmu tur. Ama bu söz de(n) kale yine sözle yıkılabilmekte, bu nedenle e itler (aydınlr) arasındaki sava lar, oyunların çocuksu hainli ini ve yıkıcılı nı ta ımaktadır. (Güçbilmez, 2002: 36)

Beliz Güçbilmez'in “*Türkiye Tiyatrosunda Romantik Karakterler*” makalesinde belirtti i yukarıdaki görü leri, yazarın dildeki abartmaları , dilin yapısının bozma çabasını açıklar. Aynı zamanda, ça da ya amın getirdi i yabancıla ma ve yalnızlık duygusunu dili bozarak, kendince kullanarak, Tanrısal bir tavırla yeniden yaratarak ortaya koyar. Dildeki bu parçalanma, aynı zamanda günümüz insanının da içinde bulundu u çıkmazların ba ka bir ifadesidir.

## SONUÇ

Sabahattin Kudret Aksal'ın oyun yazarlığı, 1947 yılında başlar 1983 yılına kadar devam eder. Onun ilk dönem oyunları olarak kabul edebileceğimiz 1947 ile 1965 yılları arasındaki oyunları: “*Evin Üstündeki Bulut*”, “*akacı*”, “*Bir Odada Üç Ayna*”, “*Tersine Dönen emsiye*” ve “*Konakta Oyun*” adlı eserleridir. Bunlardan “*Konakta Oyun*”; yarım kalmı ve şimdiye kadar hiç basılmamış bir eserdir. “*Kahvede enlik Var*”la başlayan 1960 sonrası oyunları ise bunlardır: “*Kral Üzümesi*”, “*Bay Hiç*”, “*Sonsuzluk Kitabevi*” ve “*Önemli Adam*”. Yazarın 1960 sonrası yazdığı ikinci dönem oyunları, ilk dönem oyunlarına göre daha başarılıdır. Bu dönemdeki eserlerinde, Absürd Tiyatro'nun ve Ionesco'nun etkisi görülür, ciddi anlamda yapısal farklılıklar göze çarpar ve daha sağlam bir yapı söz konusudur.

Yazarın son dönem yapıtlarında, topluma ayak uyduramamış, toplumun dışında kalmış, dış çevreye yabancılaşmış, yapayalnız insanlar vardır. Kendi içlerine çekilen bu **yalnız** insanlar, **dünya âlemine sınırlı**; orada özgürce hareket ederler. Ayrıca, Aksal'ın hem ilk hem de son dönem oyunlarındaki karakterleri, klasik tiyatrodaki olaylara yön veren kahraman karakterlerdir. **Edilgen, pasif, olumsuz kahramanlardır**. Varlıklarını tamamlayamamış, var olamadıkları bir düzende **hiçle meyhane mahkum olmuştur**, adları bile olmayan **kişisiz** insanlardır onun oyun karakterleri. Bu nedenle okuyucu, kendisini bu kahramanlarla özdeşleştiremez. Yazar, Brecht'in **yabancılaştırma etkisini** kullanarak, karakterlerin güdülerini ve eylemlerini büyük ölçüde anlamaz kılarak onları insan olmaktan uzaklaştırmış ve böylece seyircinin oyuna dışarıdan eleştirel bir gözle bakmasını sağlamıştır.

Sanatçımız, ilk dönem oyunlarında, mekân ve dekor daha **gerçekçi ve somutken**; son dönem oyunlarında mekân ve dekor **gerçekçi ve soyut bir özellik** gösterir. Sanatçı, oyunlarında genellikle **dar mekânları** kullanır. Bu küçük, dar ve sınırlı mekânlar, oyun karakterlerinin **yalnızlığı, terk edilmişliği ve karamsarlığı** vurgular. Dramatik gerilimi arttıran bu dar mekânlardaki karakterler ise - ikinci dönem oyunlarında - soyutlurlar. Yazar, bu soyutlamayı bilerek yapar, parantez içinde oyununun geçeceği mekânın gerçekçi bir havayı yansıtmamasını ister. Tabii ki bu durum, oyunun ana izleyicisiyle ilintili olmasından kaynaklanır. İletmek istediği mesajı daha iyi vermek için yazar, mekânda soyutlamaya gider. Örneğin: “*Kahvede enlik Var*” ‘ın yazlık kahvesindeki iskemleler ve masalar, yazlık kahveye uygun değildir. “*Kral Üzümesi*”nin mekânı bir saray odasıdır ama saray odasını pek yansıtmaz. İçinde çok az eşya vardır ve bunlar da soyutlurlar. “*Sonsuzluk*

*Kitabevi*”nde de yazar, oyunun anlamına uyabilmesi için, tüm sahne ö elerinin gerçek dı ı olması gerekti ini belirtir. “*Önemli Adam*” oyunundaki mekânda ise, kullanılan e yaların ne i e yaradıkları pek belli de ildir ve geli igüzel yerle tirilmi tir. Dolayısıyla Aksal; mekânı, oyunun izle ini vurgulamak için bir araç olarak kullanmı ; ona **i levsel** bir özellik kazandırmı tır.

Mekânda görülen bu soyutlama, yazarın ikinci dönem oyunlarındaki zaman ö esinde de görülür. İlk dönem oyunlarındaki somut zaman, ikinci dönem oyunlarında **zamansız bir zamana** dönü erek soyutla ır. Zaman, ya geçmi in ya da gelece in zamandır. Dolayısıyla; oyun ki ileri zamansız bir zamanda ya arlar. Gerçekle bir türlü ili ki kuramazlar. Zaman bilincinden yoksun olan bu ki iler, dü dünyalarında ya adıkları için zamanı durdururlar, ya geçmi e saplanırlar ya da ütopya kurarak onun pe inden ko arlar ve böylece zaman hızla ilerler. Saatlerin bir ok gibi ilerledi i, peynir ekmek gibi yenildi i, so uk su gibi içildi i bir zamandır, oyunlarındaki zaman. Oyun ki ileri , zamana bir türlü yeti emezler onunla âdeta yarı ırlar ama hep ona yenik dü erler. Bununla birlikte, oyunlarda gelece e yönelik hayaller ve geçmi zamana do ru yolculuklar, oyunun **vak’a zamanında kırılmalara** ve **sıçramalara** yol açarak, vak’a zamanın geni lemesini sa lar.

İlk dönem yapıtlarında tiyatrocumuz, özellikle serim-dü üm-çözüm ilkesini klasik tiyatro kurallarına uygun bir ekilde i ler; ancak bu evrenin oyunlarında kar ıt tez bulamayız. Bu dönem oyunlarında sadece bir olay dile getirilir . **Dramatik kurgu, büyük ini ve çıkı lar göstermez**. Kısacası, **dramatik durumlar** söz konusudur, bu ilk dönem oyunlarda. İkinci dönem yapıtlarında da kurgulama ve dramatik yapı , fazla heyecandırıcı, nefes kesici de ildir. Çünkü; yazar , bir durum ve olaylar yazarı de ildir. Onun oyunlarında yapı ve kurgu **kar ılıklı konu malar** ile sa lanır; **gerilim** ise, **yava yava** yükselir. Onun ikinci dönem yapıtlarının ço u (“*Kral Ü ümesi*” hariç) ba ladıkları yerde biten **döngüsel bir yapıya** sahiptir. Açık bir metin özelli i gösteren oyunlarında önemli olan oyunun nasıl bitece i, neler olaca ı de il, o anda sahnede olup bitendir. Yani: “Sonra ne olacak?” sorusu yerine sahnede: “Ne oluyor?” sorusu a ırlık kazanır. Bu durum aynı zamanda **Absürd Tiyatro**’nun di er bir ifadeyle Uyumsuz Tiyatro’ nun da yapısıdır. Uyumsuz Tiyatro’da da izleyici heyecana kaptırmaz kendini, oyunun sonunu merakla beklemez, de i meylen kaçınılmaz temel durumlarla kar ı kar ıya kalır.

Sanatçı, oyunlarında; yinelemeler, ki ile tirmeler, benzetmeler, istiareler, abartmalar, soyutlamalar, alı ılmamı ba da la tırmalar gibi dil ve üslûp özelliklerini

kullanarak özgün imajlar olu turmu ; i itsel ve görsel imajları tiyatrodaki sahne aracılığıyla dinamik bir şekilde vermesini bilmi ; böylece geleneksel ve özgün imajları belirli bir amaç içinde kullanarak, oyunun oyun olduğunu ve ya aminin absürdlü ünü vurgulamıştır.

Yazar, oyunun sahnelenmesinde en küçük bir ayrıntıyı bile gözden kaçırmamış, oyuncuların nerede nasıl olacağını ayrıntılı bir şekilde belirtmiş, okuyucunun ve yönetmenin gözünde **sahnenin bir resim gibi canlanmasını** sağlamıştır. Ayrıca, oyunun sahnelenmesinde monolog ve diyaloglardan yararlandığı gibi, soyutlamaya da başvurmuştur. Sahneleme/göstermede, Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki gibi gerçeği yansıtmayan dekorlar kullanılmıştır. “*Önemli Adam*”da kâğıttan yapılmış çiçeklerin olması, aksesuar masasının duvarının ayna gibi kullanılması, “*Kahvede enlik Var*”daki “merdiven”in simgesel olması bunlara güzel birer örnektir.

Tiyatrocumuz, oyunlarında daha çok **ferdî konulara** ağırlık vermiş ; oyun karakterlerinin “olmak ya da olmamak” sorununu, toplumun tüketen ve hiçle tiren düzeninde ya aminin gerçeklerinden kaçmak için hem kendilerine hem de topluma **yabancılaştıklarını, yalnızlaştıklarını** hayal ve dünya alemlerine sınırdıklarını şiirsel ve estetik bir dille ifade etmiştir. Dolayısıyla; sanatçımızın oyunlarında sonsuzluk ve ölümsüzlük, bireyin kendini ispatlama çabası, hayal ve gerçeklik, yalnızlık, yabancılaşma, ölüm ve evlilik gibi temalara sıkça rastlanır.

O, aynı zamanda iyi bir şair olduğu için, oyunlarında da **şiirsel bir dil** kullanmıştır. Tiyatro ile şiiri özde saymış ; bir konuşmasında: “ *Şiir de yazsam öykü de oyun da hep dili yazmak istiyordum*” (Çotuksöken, 1993 : 9) diyerek asıl amacının “dili” yazmak olduğunu dile getirmiştir. Bununla birlikte yazar, iyi bir söz ustasıdır. Çünkü; ona göre tiyatronun ilk ögesi, töz niteliindeki ögesi yazıdır, söz düzenidir. Kısacası; o, tüm oyunlarında aynı bir Türkçe'yi şiirsel bir yoğunluk ve etkileyicilikle en yetkin bir şekilde kullanmasını bilmiş bir oyun, şiir, öykü ve de neme yazarımızdır.

Onun dilde dikkati çeken diğer bir özelliği ise, **felsefî söylemleri, abartmaları ve soyutlamaları** oyunların yapısı ve izleyiciyle ilintili bir şekilde kullanmasıdır. Aksal, çevre ve karakterlerini soyutladığı gibi dilini de soyutlamıştır. O, dilde **soyutlama işini** ise, somut kavramlarla ve imgelerle yapmıştır ; çünkü ona göre: “*Tiyatro bir soyutlama ve genellemedir.*” Gerçek, ancak gerçeğin de iştirilmesiyle verilebileceği için, Aksal oyunlarında dilde soyutlamayı ve abartmayı sıkça kullanmıştır. Dolayısıyla, tiyatronun

etkisini güçlendirmek için, ipleri saklamamı ; bunları bilinçli bir biçimde ortaya çıkarmı tır. Bazen dilde abartmayı kullanarak, vermek istedi i mesajın ya da vurgulamak iste i dü üncenin altına çizmi tir. Öte yandan ; onun ikinci dönem oyunlarında, dil anla ma aracı olmaktan çıkmı ; **anla mazlı m, ileti imsizli in, aracı** olmu tur. Sözcükleri bazen bir sakız gibi çi nemi , bazen de bir hamur gibi yo urmu ve böylece dili soyutlayarak onlara korkunç bir somutluk kazandırmı tır.



## KAYNAKLAR

### A-Genel Kaynaklar

AKBAL, Oktay (1964), **airlere Ölüm Yok**, Özgür Yay., stanbul.

AKTA , erif (1998) ,**Edebiyatta Üslûp ve Problemleri**, Akça Yay., Ankara.

\_\_\_\_\_ (2000), **Roman Sanatı ve Roman ncelemesine Giri** , Akça Yay., Ankara.

AND, Metin (1969), **Geleneksel Türk Tiyatrosu**, Bilgi Yay., Ankara.

\_\_\_\_\_ (1983a) ,**Türk Tiyatrosunun Evreleri**, Turhan Kitabevi, Ankara.

\_\_\_\_\_ (1983b) ,**Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu (1923-1983)**, Bankası Yay., Ankara.

\_\_\_\_\_ (1992), **Türk Tiyatrosu Tarihi**, leti im Yay., stanbul.

BACHELARD, Gaston(1996), **Mekânın Poeti i**, Kesit Yayıncılık, stanbul.

BALDIRAN, Galip (2002), **Alain Robbe-Grillet ve Yeni Roman** ,Çizgi Yay., stanbul.

BAYDAR, Mustafa (1965), **Edebiyatçılarımız Ne Diyorlar?**, Dergah Yay., stanbul.

BECKETT, Samuel (2000), **Godot'yu Beklerken**, (Çev.: U ur Ün- Tarık Günersel), Kabalcı Yay., stanbul.

BEYATLI, Yahya Kemal (1971), **Edebiyata Dair**, Dergah Yay., stanbul.

CAMPBELL, Joseph (2000), **Kahramanın Sonsuz Yolculu u**, Kabalcı Yay., stanbul.

ÇALI LAR, Aziz (1891), **Tiyatro Oyunları Sözlü ü I**, Mitos Boyut Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1895),**Tiyatro Ansiklopedisi II**, Kültür Bakanlığı Yay., Ankara.

ÇAMURDAN, Esen (1996), **Ça da Tiyatro ve Dramaturgi**, Mitos-Boyut Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (2001), **Hiçkirmekle Haykirmek Arası Sabahattin Kudret Aksal'ın Oyunlarını Bir Okuma Denemesi**, Mitos Boyut Yay., stanbul.

- ÇET L , smail (2004), **Metin Tahlillerine Giri 2**, Akça Yay., Ankara.
- DÖKMEN, Üstün (2000), **leti im Çatı maları ve Empati**, Sistem Yay., stanbul.
- EL ADE, Mircea (1992), **mgeler, Simgeler**, (Çev.: Mehmet Ali Kılıçbay), Gece Yay., stanbul.
- ENG NÜN, nci (2000), **Ara tırmalar ve Belgeler**, Dergah Yay., stanbul.
- ERDEN, Aysu (2002), **Kısa Öykü ve Dilbilimsel Ele tiri**, Genda Yay., stanbul.
- ESSL N, Martin (1999) , **Absürd Tiyatro**, Dost Kitabevi, Ankara.
- GASSET, Jose Ortega Y. (1995), **nsan ve Herkes**, (Çev.: Neyyire Gül I ık), Metis Yay., stanbul.
- IONESCO, Eugene (1999), **Toplu Oyunları 3**, (Çev.:Lale Arslan), Mitos Boyut Yay., stanbul.
- P RO LU, Zehra (1996), **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, Mitos Boyut Yay., stanbul.
- JUNG. C.Gustov (1992), **Analitik Psikolojinin Temel lkeleri**, (Çev.: Kâmuran ipal), Cem Yay., stanbul.
- KORKMAZ, Ramazan (1997), **Sabahattin Ali ( nsan ve Eser)**, Yapı Kredi Yayınları, stanbul.
- KORKMAZ, Ramazan (2002), **karos'un Yeni Yüzü Cahit Sıtkı Tarancı**, Akça Yayınları, Ankara.
- NUTKU, Özdemir (1960a), **Tiyatro ve Yazar**, Gim Yay., Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1960b), **Oyun ve Yazar**, Gim Yay., Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1991), **Tiyatro Yönetmenin Çalı ması**, DEÜ Yay., zmir.
- \_\_\_\_\_ (1998), **Gösterim Terimleri Sözlü ü**, nkılap Yay., stanbul.
- NUTKU, Hülya (1999), **Oyun Yazarlı ı**, Mitos Boyut Yay., stanbul.

- OKTAY, Ahmet (1993), **Cumhuriyet Dönemi Edebiyatı**, Kültür Bakanlığı Yay., Ankara.
- ÖNERTOY, Olcay (1982), **Cumhuriyet Dönemi Roman ve Öyküsü**, Bankası Yay., Ankara.
- ÖZAKMAN, Turgut (2004), **Oyun ve Senaryo Yazma Teknikleri**, Bilgi Yay., Ankara.
- ÖZCAN, Tarık (2005), **Şair ve Sözün Maheri Oktay Rifat**, Akça Yay., Ankara.
- ÖZÜNLÜ, Ünsal (1997), **Edebiyatta Dil Kullanımları**, Doruk Yay., Ankara.
- SARTRE, Jean-Paul (2005), **Varoluşçuluk**, (Çev: Asım Bezirci), Say Yay., İstanbul.
- SEYDA, Mehmet (1980), **Çocukluk Yılları: Yazarlarımızın Çocukluk Yılları**, TDK Yay., Ankara.
- AFAK, Elif (2002), **Şehrin Aynaları**, Metis Yayınları, İstanbul.
- ENER, Sevda (1971), **Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak, Ekonomi, Kültür Sorunları (1923-1970)**, AÜDTCF Yay., Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1972), **Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan (1923-1972)**, AÜDTCF Yay., Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1993), **Oyundan Düşünceye**, Gündoğdu Yay., Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1997), **Yazmanın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, YKY, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (1998), **Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Tiyatrosu**, Bankası Yay., İstanbul.
- TEKİN, Mehmet (2002), **Roman Sanatı**, Ötüken Yay., İstanbul.
- UYGUNER, Muzaffer (2000), **Sabahattin Kudret Aksal'ın Yaşamı, Sanatı ve Yapıtlarından Seçmeler**, Bilgi Yay., İstanbul.
- WELLEK, Renne, Austin Varren (2001), **Edebiyat Teorisi**, (Çev.: Ömer Faruk Huyugüzel), Akademi Kitabevi, İzmir.

YALÇIN, Alemdar (2003), **Siyasal ve Sosyal De i meler Açısından Cumhuriyet Dönemi Ça da Türk Romanı**, Akça Yay., Ankara.

YÜKSEL, Ay egül (1997), **Ça da Türk Tiyatrosunda On Yazar**, Mitos Boyut Yay., stanbul.

### **B-Konuyla İlgili Di er Süreli Yayınlar**

DÜRREMAT, Friedrich (1971), “Meslek Olarak Yazarlık”,(Çev.: T. Öcal), **Yeni Dergi**, c.7, S.181 ,s.368-400.

ARSLAN, Fatih (1998), “Aytmатов Esteti inin Geçmi e Dönük Ütopik/Postromantik Yüzü”, **Do umunun Yüzüncü Yıldönümünde Cengiz Aytmатов Uluslararası Bilgi öleni Bildirileri**, 8-10 Aralık, s.45-50, Ankara.

\_\_\_\_\_ (2007a), “Bireyselle me Sürecinde Dirse Han O lu Bu aç”, **Türk Dili**, Haziran, S.666,s.498-505.

\_\_\_\_\_ (2007b), “ ehrin Aynaları Romanının Arketipsel Sembolizm Açısından Çözümlemesi”,**Süleyman Demirel Üniversitesi Birinci Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Sempozyumu Bildirileri**, 23-26 Ekim.

GÜÇB LMEZ, Beliz (2002), “Türkiye Tiyatrosunda Romantik Karakterler” , **Tiyatro Ara tırmaları Dergisi**, Haziran, S.13, s.8-20.

GÜRSEL Nedim (1981), “Co umcu Ba kaldırı” , **Türk Dili Yazın Akımları Özel Sayısı**, Ocak, S.349, s.7-9.

HIZLAN, Do an (1981) ,“ iirde Ezgisel Bir Aydınlık Ararım” , **Gösteri**, Mayıs,s.6.

LER , Selim (1976), “Türk Hikayecili i Özel Sayısı” , **Türk Dili** , S.286, s.21-22.

NAL, Tu rul (1981), “Gerçeküstücülük” , **Türk Dili Yazın Akımları Özel Sayısı**, Ocak, S.349, s.262-280.

KORKMAZ, Ramazan (2007), “Romanda Mekânın Poeti i” , **Edebiyat ve Dil Yazıları**, Aralık,s.399-415.

ÖZCAN, Tarık (2000), “Romanda Sosyal Ortam”, **F.Ü.Sosyal Bilimler Dergisi**, c.10, S.2, s.99-110.

ÖZÜNLÜ, Ünsal (1987), “Dilbilim ve Yazım Konusu Olarak Yinelemeler”, **Dilbilim Sempozyumu**, Hacettepe Üniversitesi Yayınları, 18-19 Haziran, s.100.

YÜCEL, Tahsin (1981), “Fransız Co umlu u” , **Türk Dili Yazın Akımları Özel Sayısı**, Ocak, S.349, s.59-83.

YÜKSEL, Ay egül (1993), “Cumhuriyet’in 70. Yılında Tiyatromuz” ,**Tiyatro Ara tırmaları Dergisi**, S.10, s.23-26.

### **C-Sabahattin Kudret Aksal’dan Bahseden Kitaplar /Makaleler**

AKAD, Lütfi (1948), “Evin Üstündeki Bulut”, **Türk Tiyatrosu**, 1 Mart, S.213, s.12.

AKBAL, Oktay (1978) ,“Sabahattin Kudret Aksal ile Bir Konu ma”, **Varlık**, Ekim, s.537.

AKSAL, Sabahattin Kudret (1998), **Denemeler, Konu malar, Geçmi le Gelecek ve Ba ka Yazılar**, YKY, stanbul.

AKSOY, Ekrem (1981), “Yazın ile Felsefenin Eylemde Bulu ması” , **Türk Dili Yazın Akımları Özel Sayısı**, Ocak, S.349, s.314-321.

ALBAYRAK, Erdo an (1982) ,“Zamanlar Aracılı ıyla Sabahattin Kudret Aksal’la Söyle i”, **Varlık**, Eylül, S.900, s. 10-13.

ANDAK, Selmi(1951), “Sabahattin Kudret Ak sal ile Bir Konu ma”, **Varlık**, Ekim, S.375.

AT LLA, Ömer (1969), “ Kral Ü ümesi” , **Hisar** , Kasım, c.71, S.146, s. 18-19.

AY, Lütfi (1952), “ akacı’nın Ankara’da Temsili Dolayısıyla” ,**Türk Tiyatrosu** , Mart, c.9, S.257, s.21.

B.B. (1958), “Sabahattin Kudret Aksal”, **Varlık**, 15 Eylül, S.486, s.6-7

BAYDAR, Mustafa (1954), “Sabahattin Kudret Aksal Anlatıyor” ,**Varlık**, S.420, s.5.

BERK, Nurullah (1955), “Sabahattin Kudret Aksal ile Dil ve Edebiyat Üstüne Konu ma”,**Yeni stanbul** , 30 Temmuz, s.7.

B LG NER, Recep (1986) ,“Sabahattin Kudret Aksal’ın Tiyatro Dili”, **Gösteri**, Aralık, S.73, s.46-48

BOZOK, Hüsamettin (1948) ,“Sabahattin Kudret ile Bir Konu ma”, **Türk Tiyatrosu**, 1ubat,S. 212, s.10.

ÇAMURDAN, Esen (2001), **Hıçkırma ile Haykırma Arası Sabahattin Kudret Aksal’ın Oyunlarını Bir Okuma Denemesi**, Mitos Boyut Yay., stanbul.

ÇOTUKSÖKEN, Yusuf (1993), “Sabahattin Kudret Aksal”, **Cumhuriyet Kitap**, 13 Mayıs, S.168, s.8-9.

DO AN, Abide, Sıdıka GÖKÇEL K (2004) , “Türk Tiyatrosunda ki Ki ilik Oyunlar Üzerine Bir De erlendirme”, **Türkbilig** ,S.7,s.45-73.

ENG NÜN, nci (1996) ,“Sabahattin Kudret Aksal’ın Tiyatro Eserleri”, **Türk Kültürü Ara tırmaları**, S.32, s. 125-142.

GÜRÜN, Dikmen (1966) ,“Kahvede enlik Var”, **Dünya Gazetesi**, 10 Mart, stanbul.

GÜVEML , Zahir (1952) ,“ akacı Hakkında”, **Cumhuriyet Gazetesi**, 27 ubat, stanbul.

HANÇERL O LU, Orhan (1952), “ akacı’nın Ankara’da Temsili Dolayısıyla”, **Türk Tiyatrosu**, Mart, c.9, S.257, s.21.

HOY , brahim (1966) ,“Kahvede enlik Var”, **Geçit** ,5 Nisan.

ZC , Adil (1997), “Sonsuza Dek Uyanık” ,**10 Mayıs 1997’de Hatay Lokantası’nda Düzenlenen Sabahattin Kudret Aksal’ı Anma Toplantısında Yapılan Konu ma**.

KARACA Osman (1980), “Bay Hiç ve Sonsuzluk Kitabevi” , **Milliyet Sanat**, Haziran, S.5, s.100-101,

KARAÖREN, Sami (1993 a), “Dostum Sabahattin Kudret Aksal”, **Türk Dili Dergisi**, Temmuz-A ustos, c.7,S.37, s. 45-47.

\_\_\_\_\_ (1993b), “Dostum Sabahattin Kudret Aksal”, **Türk Dili Dergisi**, Temmuz- A ustos, s.37.

MEHR ZAT, (1993), “Sabahattin Kudret” , **Türk Dili Dergisi**, Temmuz-A ustos, s.37.

MENEMENC O LU, Muazzez (1963) ,“Sanatçılarla Konu malar Sabahattin Kudret Aksal” ,**Varlık**, 15 Mayıs, S.598, s.8-9.

NUTKU, Özdemir (1969), “Kral Ü ümesi”, **Cumhuriyet Gazetesi**, 21 Ekim, s.6

OKUR, Yi it (1995), “ akacı”, **Varlık** , Ocak, s. 414.

ÖZÇEL K, Tahir (1993), “Sabahattin Kudret Aksal’ın Oyun Yazarlı ı”, **Hürriyet Gösteri**, Haziran, c.25, S.151, s.34-37.

SAL HO LU, Mehmet (1970), “Sabahattin Kudret Aksal’ı Okurken” ,**Türk Dili**, Ekim c.23, S.229, s.26-33.

SANLI, Sevgi (1981), “Sabahattin Kudret Aksal, Bir air, Bi r Oyun Yazarı Bir Dost”, **Gösteri**, ubat, c.1,S.3, s.57-58.

TA ER, Suat (1952), “ akacı’nın Ankara’da Temsili Dolayısıyla”, **Türk Tiyatrosu**, Mart, c.9, S.257, s.21.

TU CU, Nemika (1951), “Sabahattin Kudret”le Bir Konu ma”, **Varlık**, 1 Ekim, S.375, s.6-7.

\_\_\_\_\_ (1988) ,“ airin Sesi lk Rüzgârdı” , **Milliyet**, 19 Temmuz.

UYGUNER, Muzaffer (1966), “Kahvede enlik Var” ,**Varlık**, 1 Mayıs, S.669, s.13.

\_\_\_\_\_ (1982), “Aksal’ın ki Oyunu” ,**Yazko Edebiyat**, Mart, c.3,S.17, s.132-133.

\_\_\_\_\_ (1993a), “Sabahattin Kudret Aksal ve iir” ,**Ça da Türk Dili**, Haziran, S.6,s.64.

\_\_\_\_\_ (1993b), “Sabahattin Kudret Aksal çin” ,**Türk Dili Dergisi**, Temmuz-A ustos, c.7,S.37, s. 48-51.

\_\_\_\_\_ (2000),**Sabahattin Kudret Aksal’ın Ya amı, Sanatı ve Yapıtlarından Seçmeler**, Bilgi Yay., stanbul.

ÜNLÜ, Mahir (1993), “Dü ünçe Duygu Yüklü iir v e Oyunlarıyla Arık Diliyle Ya ayacak Aksal”, **Türk Dili Dergisi**, Temmuz- A ustos, c.7, S.37, s.52- 53.

ÜNLÜ, emsettin (1993), “Bir Yazın Adamının Arkasından Sabahattin Kudret Aksal”,  
**Ça da Türk Dili**, Haziran, s.64.

YÜKSEL, Ay egül (1993) ,“Duygu ve Dü üncenin, iirin mbi inden Damıtılan Özü ”,  
**Milliyet Sanat**, 1 Mayıs, c.59, S.311, s.13-15

### **D-Sabahattin Kudret Aksal’ın Tiyatroları ve Tiyatro ile İlgili Makaleleri**

AKSAL, Sabahattin Kudret (1948a), **Evin Üstündeki Bulut**, Varlık Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1948b), “Evin Üstündeki Bulut”, **Türk Tiyatrosu** ,1  
ubat, S. 212, s.5-11.

\_\_\_\_\_ (1952a), **akacı**, Varlık Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1952b), “ akacı”ya Dair” , **Türk Tiyatrosu**”, ubat, c.9,  
S.256, s.6-7.

\_\_\_\_\_ (1954), “Oyun Ki ilerin Dili Üstüne” ,**Türk Dili**, ubat,  
c.3, S.29, s.276-278.

\_\_\_\_\_ (1956a), **Bir Odada Üç Ayna**, Varlık Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1956b), “Tiyatromuzun Gelece i Adına”, **Varlık**, 15  
Haziran, S.432, s.9.

\_\_\_\_\_ (1957), “Soytarı Üstüne”, **Varlık** ,1 Ocak, S.445, s.8.

\_\_\_\_\_ (1958), **Tersine Dönen emsiye**, Varlık Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1970), **Kral Ü ümesi**, Varlık Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1973), “Kahvede enlik Var Yeniden Oynanırken” ,  
**Devlet Tiyatrosu**, S.57, s.28.

\_\_\_\_\_ (1974), **Kahvede enlik Var**,Varlık Yay., stanbul.

\_\_\_\_\_ (1977), “Tiyatro Üstüne Söyle i” , **Türk Dili**, Ekim,  
c.26, S.313 ,s.210-300.



\_\_\_\_\_ (1983), **Önemli Adam**, Devlet Tiyatrosu Yay.,Ankara.

\_\_\_\_\_ (1990), “Neden Bir Kral Oyunu”, **Türk Dili Dergisi**, Mayıs, c.3, S.18, s.13-14.

\_\_\_\_\_ (1998),**Toplu Oyunları**, (Bay Hiç ve Sonsuzluk Kitabevi Oyunları Birlikte), YKY, stanbul.

### **E-Yararlanılan Tezler**

ARSLAN, Fatih(2005), **İhan Tarus ( nsan ve Eser)**, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Doktora Tezi), Elazı .

DO AN, Devrim (1994), **Sabahattin Kudret Aksal’ın Tiyatro Eserlerinin Yapı Bakımından ncelenmesi**, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Lisans Tezi), Elazı .

ERBA , Fatma (1975), **Sabahattin Kudret Aksal’ın Tiyatro Eserlerinin Tahlili**, stanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Lisans Tezi), stanbul.

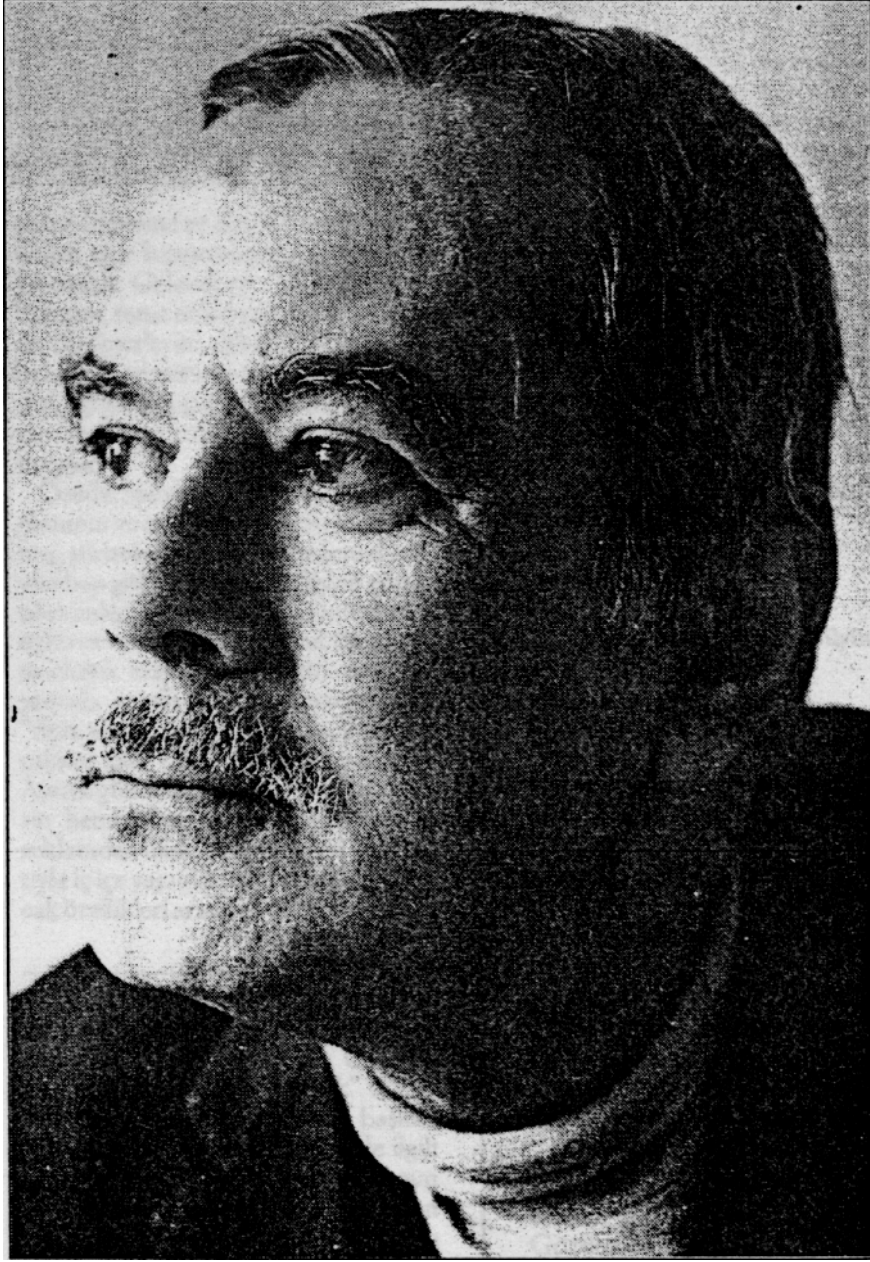
KORKMAZ, Ramazan (1991), **Sabahattin Ali ( nsan ve Eser)**, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Doktora Tezi), Elazı .

ÖZCAN, Tark (1995), **Oktay Rifat’ın iir ve Roman Dünyası** , Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Doktora Tezi), Elazı .

YILDIRIM, Tahsin (1998), **Sabahattin Kudret Aksal’ın Hikâyecili i** , Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Yüksek Lisans Tezi), Kırıkkale.

YILMAZ, Arif (2004) , **Sabahattin Kudret Aksal’ın Hayatı, Sanatı ve iirleri Üzerinde Bir Ara tırma**, Ankara Üniversitesi ,Sosyal Bilimler Enstitüsü, (Doktora Tezi), Ankara.

# **EKLER**



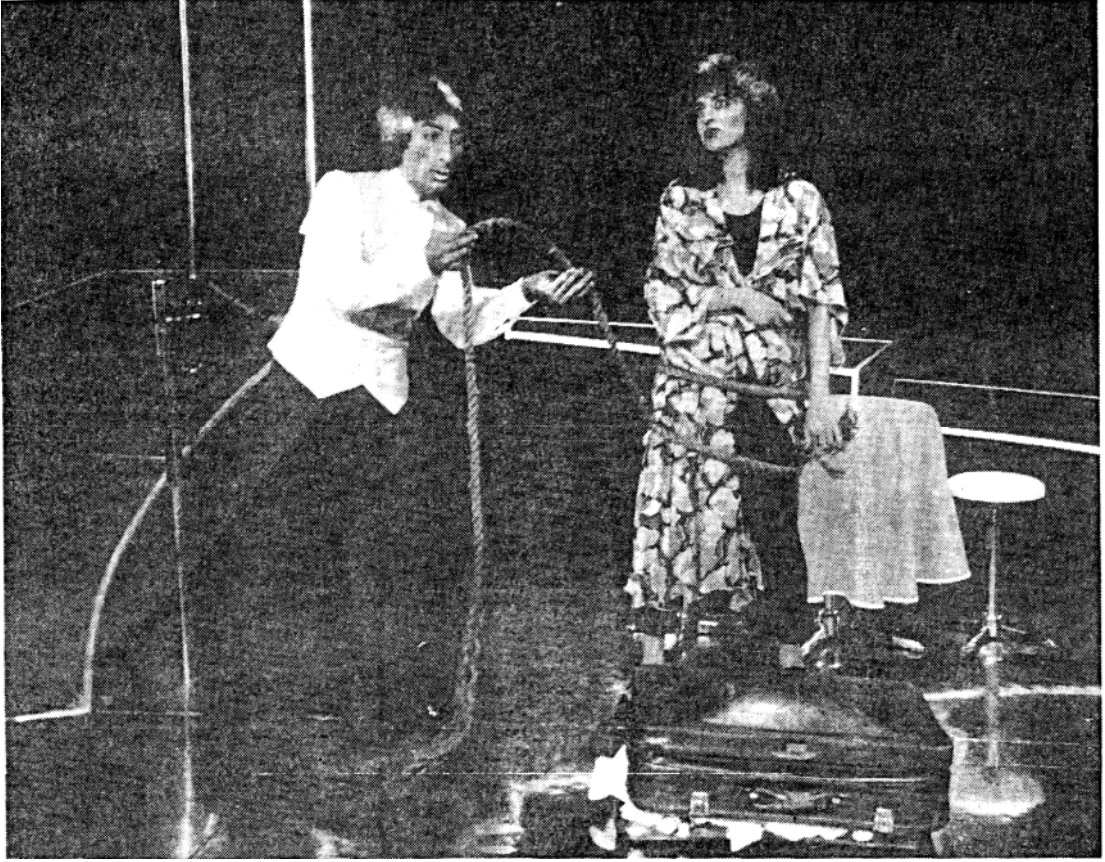
**EK-1:** Sabahattin Kudret Aksal'ın Bir Foto rafı



**EK-2:** “Bay Hiç”, stanbul ehir Tiyatrosu, 1990.



**EK-3:** “Kahvede enlik Var”, stanbul Devlet Tiyatrosu, 1980(Solda); Ankara Devlet Tiyatrosu,1966(Sa da).



**EK-4:** “Önemli Adam”, stanbul Devlet Tiyatrosu,1987.



**EK-5:** “ akacı”, ehir Tiyatroları,1951.



**EK-6:** “Kahvede enlik Var”, Ankara Devlet Tiyatrosu’ndan.



**EK-7:** İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda Ejder Akı'ın sahneye çıktığı "Kral Üçüncü"nden.



**EK-8:** Nihat Akçan, Tomris Ouzalp ve Betül "Kral Üçümesi"nin Bir Sahnesinde.