

**T.C**  
**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI**

**Erdoğan GÖĞEBAKAN**

**AÇIK BİÇİM OYUN TEKNİĞİ VE TURGUT ÖZAKMAN'IN**  
**OYUNLARINDA AÇIK BİÇİM UNSURLARIN İRDELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TEZ YÖNETİCİSİ**  
**Yrd. Doç. Dr. Pınar ARAS**

**ERZURUM - 2008**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

Bu çalışma, Sahne Sanatları Anasanat Dalının Sahne Sanatları Sanat Dalında jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

  
Prof. Dr. Salih Zeki BAYRAM  
Jüri Üyesi

Y. Doç. Dr. Pınar ARAS  
Danışman/Jüri Üyesi



Doç. Dr. Dilaver DÜZGÜN  
Jüri Üyesi



Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. 31 / 10 / 2008

Prof. Dr. Vahdettin BAŞÇI  
Enstitü Müdürü

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET</b> .....	III
<b>ABSTRACT</b> .....	IV
<b>ÖNSÖZ</b> .....	V
<b>GİRİŞ</b> .....	1
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b> .....	3
1. AÇIK BIÇIM .....	3
1.1. Açık Biçim ve Epik Tiyatro .....	15
1.2. Açık Biçim ve Geleneksel Türk Tiyatrosu.....	20
1.2.1. Açık Biçim ve Karagöz.....	22
1.2.2. Açık Biçim ve Meddah .....	26
1.2.3. Açık Biçim ve Ortaoyunu .....	29
<b>İKİNCİ BÖLÜM</b> .....	33
2. TURGUT ÖZAKMAN’IN “SARIPINAR 1914,” “FEHİM PAŞA KONAĞI”, “RESİMLİ OSMANLI TARİHİ”, “BİR ŞEHNAZ OYUN” ADLI OYUNLARININ GENEL DRAMATURJİK DEĞERLENDİRMESİ VE BU OYUNLARDAKİ AÇIK BIÇIM UNSURLARIN İRDELENMESİ .....	33
2.1. SARIPINAR 1914.....	33
2.1.1. Oyunun konusu .....	33
2.1.2. Oyunun kişileri.....	34
2.1.3. Oyunun teması .....	35
2.1.4. Yan tema .....	36
2.1.5. Mesaj.....	37
2.1.6. Karşıtlıklar.....	37
2.1.7. Aksiyon planı .....	38
2.1.8. Kişileştirme .....	39
2.1.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi.....	39
2.1.10. Oyundaki açık biçim unsurların irdelenmesi .....	41
2.2. Resimli Osmanlı Tarihi .....	43
2.2.1. Oyunun Konusu .....	43
2.2.2. Oyunun kişileri.....	44
2.2.3. Oyunun teması .....	45

## II

2.2.4. Yan tema .....	45
2.2.5. Mesaj .....	45
2.2.6. Karşıtlıklar.....	46
2.2.7. Aksiyon planı .....	47
2.2.8. Kişileştirme .....	48
2.2.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi.....	48
2.2.10. Oyundaki açık biçim unsurların irdelenmesi .....	50
2.3.Fehim Paşa Konağı .....	51
2.3.1. Oyunun konusu .....	52
2.3.2. Oyunun Kişileri.....	52
2.3.3. Oyunun Teması .....	53
2.3.4. Yan tema .....	53
2.3.5 Mesaj .....	54
2.3.6. Karşıtlıklar.....	55
2.3.7- Aksiyon Planı.....	56
2.3.8. Kişileştirme .....	58
2.3.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi.....	58
2.3.10. Oyundaki Açık Biçim Unsurların İrdelenmesi .....	59
2.4. Bir Şehnaz Oyun .....	62
2.4.1. Oyunun Konusu .....	62
2.4.2 Oyunun kişileri.....	63
2.4.3. Oyunun teması .....	64
2.4.4. Yan Tema .....	64
2.4.5. Mesaj .....	65
2.4.6. Karşıtlıklar.....	65
2.4.7. Aksiyon Planı .....	66
2.4.8. Kişileştirme .....	67
2.4.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi.....	67
2.4.10. Oyundaki açık biçim unsurların irdelenmesi .....	72
<b>SONUÇ.....</b>	<b>75</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>77</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>80</b>

**ÖZET**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**AÇIK BİÇİM OYUN TEKNİĞİ VE TURGUT ÖZAKMAN'IN  
OYUNLARINDA AÇIK BİÇİM UNSURLARIN İRDELENMESİ**

**Erdoğan GÖĞEBAKAN**

**Danışman: Yrd. Doç. Dr. Pınar ARAS**

**2008, Sayfa: 79 + V**

**Jüri: Yrd. Doç. Dr. Pınar ARAS**

**Prof. Dr. Salih Zeki BAYRAM**

**Doç. Dr. Dilaver DÜZGÜN**

Bu tezin amacı, Açık Biçim ile Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun örtüşen yanlarını belirleyerek, Turgut ÖZAKMAN'ın oyunlarındaki yansımalarını tespit etmektir.

I. Dünya Savaşından sonra Bertolt Brecht tarafından oluşturulan Epik Tiyatro Kuramı; zaman ve uzamda sıçramalar, yabancılaştırma yönteminin yarattığı uzak açığı, konuda ve mekanda çeşitlilik, anlatıcı kullanımı, epizotlardan oluşan parçalılık, dans ve şarkı yolu ile izleyiciye oyun ile ilgili bilgi aktarımı gibi Geleneksel Türk Tiyatrosunda da görülen Açık Biçim özellikleri kullanarak yöntemleştirmiştir.

İlk dönem oyunlarında benzetmeci anlayışla eserler kaleme alan Turgut ÖZAKMAN, yazarlık serüveninin ilerleyen aşamalarında Sarıpınar 1914, Resimli Osmanlı Tarihi, Fehim Paşa Konağı ve Bir Şehnaz Oyun adlı eserlerinde Açık Biçim'in dilde çeşitlilik, zamanda ve uzamda sıçramalar, şarkı yolu ile izleyiciyi oyunla ilgili bilgilendirme, izleyiciyi oyuna yabancılaştırarak düşünmeye yöneltme, anlatıcı kullanarak oyunun bölümlerini birbirine bağlamak gibi özelliklerini oyunlarında kullanmıştır.

Sonuç olarak bu tez geleneksel türlerimiz olan Karagöz, Meddah ve Ortaoyununda da kullanılan Açık Biçim özellikleri Turgut ÖZAKMAN'ın oyunlarındaki yansımaları, çağdaş Türk tiyatrosunun kendi özünü kullanarak büyüyüp gelişebileceğini göstermesi adına önemli mesajlar taşımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Açık Biçim, Geleneksel Türk tiyatrosu, Epik Tiyatro, Turgut özakman, Sarıpınar 1914, Karagöz

**ABSTRACT**

**MASTER THESIS**

**OPEN STYLE PLAY TECHNIQUE AND THE EXAMINATION OF SUCH  
ELEMENTS IN THE PLAYS OF TURGUT ÖZAKMAN**

**Erdoğan GÖĞEBAKAN**

**Supervisor: Assist. Prof. Dr. Pınar ARAS**

**2008, Page: 79 + V**

**Jury: Assist. Prof. Dr. Pınar ARAS**

**Assoc. Prof. Dr. Salih Zeki BAYRAM**

**Assoc. Prof. Dr. Dilaver DÜZGÜN**

The aim of this thesis is to find the reflections in Turgut Özakman's Plays by determining the similarities of Clear Form and Traditional Turkish theatre.

After the World War I. Epic Theatre Theory created by Bertolt Brecht was methodized by using clear Form features in Traditional Turkish Theatre Such as changes in time and place, for angle created by alienation method, diversity in topic and place, narrator usage, plurality composed by episodes, transfer of knowledge to the audience about the play via dance and song.

Turgut Özakman who wrote metaphoric plays in his first period has used features such as diversity of clear form in Language, changes in time and place, informing the audience about the play via song, making audience think by alienating them to the play, combining his Works named, "Sarıpınar 1914, Resimli Osmanlı Tarihi, Fehim Paşa Konağı and Bir Şehnaz Oyun", the Scenes of the play" by using a narrator in his following years as a writer.

As a Result, this thesis conveys significant messages for the sake of the reflections of clear form features used in Karagöz, Mehtap and Orta Oyunu, Which are our traditional genre in Turgut Özakman's plays, and for the sake of depicting the improvement of the contemporary Turkish Theatre, using its own spirit.

**Key Words:** Clear Form, Traditional Turkish Theatre, Epic Theatre, Turgut Özakman, Sarıpınar 1914, Karagöz

**ÖNSÖZ**

Batı'nın tiyatro geleneğine uygun olarak var olmaya çalışan Çağdaş Türk Tiyatrosu, aynı zamanda geleneksel Türk Tiyatrosu'nun özelliklerinden faydalanarak farklı arayışlar içerisinde olması; ulusal tiyatromuzu oluşturma çabalarının bir kaygıya dönüşebileceğinin cılızda olsa sinyallerini vermektedir. Belki de bu durumun cılız bir sinyalden büyük bir ateşe dönüşebilmesi için yüz çevirdiğimiz mirası tanımamız gerekmektedir.

Bu çalışmamı hazırlarken elindeki kaynakları ve manevi desteğini benden esirgemeyen Cem İÇYAR'a, beni hiç yalnız bırakmayan ve enerjisi ile çalışma azmimi kamçılayan dostum Sezai YILMAZ'a, manevi desteğini hep hissettiğim Hocam Orhan KAPLAN'a, çalışmamın her aşamasında bana destek olan ve sabır gösteren danışman hocam Yrd. Doç Dr. Pınar ARAS'a teşekkürü bir borç bilirim.

Erzurum - 2008

Erdoğan GÖĞEBAKAN

## GİRİŞ

İki tiyatro biçiminden birisi olan “Açık Biçim”in parçalı yapı, oyunsuluk özelliği, zaman ve uzamda sıçramalar, müzik ve dansı kullanarak izleyiciye oyunla ilgili bilgi aktarımı, dilde çeşitlilik, karakterden ziyade kalın çizgili tip düzeyinde oyun kişileri oluşturması ve bunların sonucunda, izleyiciyi oyuna yabancılaştırarak uzak bir açı yaratması gibi genel unsurlarını sıralayabiliriz. Epik Tiyatro’nun ortaya çıkışından önceki dönemler içerisinde farklı yazarların oyunlarında bazı özellikleriyle kendini göstermiş olan “Açık Biçim”in birçok unsuru Epik Tiyatro ile bir araya toparlanmış ve bu tiyatro düşüncesinin temelini oluşturmuştur.

“Açık Biçim”i temel edinerek Epik Tiyatro düşüncesini oluşturan ve dünyaya açılan Bertolt Brecht önemli bir başarı öyküsü yaratmıştır. Yine “Açık Biçim” özellikler gösteren, geçmiş yüzyıllar öncesine uzanan Geleneksel Türk Tiyatrosu benzer bir başarı öyküsüne imza atamamış olmanın, hatta bunun ötesinde unutulmaya yüz tutmuş olmanın acısını yaşamaktadır. Metinsiz, doğaçlamaya dayalı, anlatı özelliğine sahip geleneksel türlerimizden olan Karagöz, Meddah, Ortaoyunu, Açık Biçim, politik eleştiri, hiciv, taşlama, yergi grotesk gibi unsurları da içerisinde barındırmaktadır. İnsan, toplum ve devlet arasındaki sorunları göstermeci bir anlayışla izleyicisine sunarken; bu sorunları yaşatan kişileri ve durumları gülünç/alaycı bir havayla ortaya koymuştur.

Tanzimat’la birlikte başlayan batılılaşma sürecinden itibaren kendi değerlerine yabancılaşma ve batıyı taklit etme anlayışından Geleneksel Türk Tiyatrosu da payını almıştır. Tiyatro anlayışımızda da bir değişim süreci başlamıştır ve geleneksel türlerimizin özelliği olan “Açık Biçim”Göstermeci üsluptan vazgeçilerek, batının benzetmeci/özdeşleştirmeci tiyatrosu benimsenmiştir. Ne acıdır ki Çağdaş Türk Tiyatrosu geleneksel türlerimiz üzerine inşa edilmesi gerekirken, bize ait olmayan, batının tiyatro geleneği esas alınarak bir yapı oluşturulmaya çalışılmıştır. Böylelikle Meddah, Karagöz, Ortaoyunu gibi geleneksel türlerimiz unutulmak üzere rafa kaldırılmıştır.

Değişen Türk Tiyatrosu’na koştur olarak oluşmaya başlayan Türk Oyun Yazarlığı başlangıcı itibarıyla batılı yazarlardan öykünme yolu ile eserler üretmişlerdir. Günümüze kadar da batı modeline uygun olarak eleştirel gerçekçi



yaklaşım ile oyunlar kaleme alınmıştır. Ancak Ahmet Kutsi Tecer, Haldun Taner, Aziz Nesin, Turgut Özakman, Vasıf Öngören, Sermet Çağan, Oktay Arayıcı gibi önemli yazarlar geleneksel özelliklerimizden de faydalanarak yeni biçim arayışları içerisinde olmuşlardır. Kaleme aldıkları oyunlarla da tiyatromuza karakter kazandırma yolunda önemli adımlar atmışlardır.

Yazarlığa 1950'lerde başlayan Turgut Özakman "Pembe Evin Kaderi" adlı oyunuyla erken yaşta üne kavuşmuştur. İlk dönem oyunlarını benzetmeci anlatımla ortaya koyan Özakman'ın oyunlarında akıcı bir dil, doğallığıyla ön plana çıkan oyun kişileri dikkat çeker. Daha sonraki dönemlerde Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun "Açık Biçim" özellikleri doğrultusunda yazılmış oyunlarını tiyatromuza kazandırmıştır. "Sarıpınar 1914", "Resimli Osmanlı Tarihi", "Bir Şehnaz Oyun", "Fehim Paşa Konağı" adlı oyunlarında "Açık Biçim" in birçok unsurunu kullanmıştır. Bu oyunlarında, yakın tarihte izleyicilerini yolculuğa çıkaran usta yazar birey-toplum ilişkisini, o dönemden günümüze dek değişmeyen sorunlarımızı gülünç, acı, alaycı bir tutumla yansıtmıştır. Geleneksel türlerimizde olduğu gibi sorunları yaratan kişileri ve durumları açığa çıkarmıştır. Bütün oyunlarında olmasa da yukarı da belirttiğim ve tezimin 2. bölümünde incelediğim oyunlarında; Türk Tiyatrosu'nun geleneksel "Açık Biçim" özelliklerini kullanarak çağdaş tiyatromuzun kendi özüne koşut olarak gelişmesi yönünde önemi göz ardı edilemeyecek bir çaba göstermiştir.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1. AÇIK BİÇİM

Oyun sanatında yer alan kavramlardan birisi olan “Açık Biçim” sadece tiyatrodan değil diğer sanat dallarında da var olan önemli bir kavramdır. Metin And., Tiyatro Araştırmaları Dergisi’ndeki makalesinde “Açık Biçimi”i şöyle değerlendirmiştir.

“(…) “Kapalı” veya “*tektonik*” ile “açık” veya “atektonik” birbirine karşıt iki önemli biçim ve üslup anlayışıdır. Bu terimler Wölfflin’in eserinden alınmıştır. (Hlenrich Wölfflin Principles of Art History). Wölfflin’e göre Kapalı Biçimle az ya da çok ölçüde tektonik araçlarla sanat eseri kendi içinde sınırlanmış bir görünüşe sokulmuştur. Bu görünüş eserin her yerinde kendi kendini anlamlandırmaktadır. Bunun tam karşıtı olan “Açık Biçim” ise kendini aşarak ileriye gösterip, sınırlanmamış olarak etkili güce sahiptir. Wölfflin’in plastik sanatlarda ele aldığı beş ana karşıtlıklarından bir çifti olan bu karşıtlık edebiyat alanında da ilgi görmüştür. Wölfflin’in “tektonik” diye adlandırdığı üslup sınırlanmış ve doyurucu, bitmişlik niteliği taşır. Tektonik olmayan “atektonik” üslup ise Kapalı Biçimi arar, doyulmuş oranını daha az doyulmuş orana geçirir; görünüşte bitmemiş olan biçimle bitmiş olan biçimi, sınırlanmamışla sınırlanmış olanı tamamlar, durgun rahata kavuşmuş etkinin yerini, gerilim ve hareket etkisi yaratır.”<sup>1</sup>

Oyun sanatında temel iki biçim vardır. “Açık Biçim” ve “Kapalı Biçim.” “Açık Biçim” oyun tekniğini doğru değerlendirmek için Kapalı Biçim’in tanımına da bakmak gerekir. Aziz Çalışlar, “Kapalı Biçim”i Tiyatro Ansiklopedisinde şöyle tanımlamıştır.; “(…) *Açık Biçimin karşıtı; başlıca iki dramatik biçimden biri. Benzetmeci tiyatro, Aristotelesçi tiyatro ve yanulsamacı tiyatro yöntemi, Kapalı Biçim, kendi bütünlüğünde bir kesit olan oyun biçimidir. Burada ampirik bütünsellik değil, zihinsel bütünsellik söz konusudur; eylem, yer ve zaman birliği kesintisiz olarak vardır. Eylem tektir ve düz bir çizgi izler. Olaylar birbirinden gelişerek oyunun kapalı bütünlüğünü kurar; sürekli olarak bitişğe doğru gider. (...) Oyunda eylem ile oyunun bütünlüğü arasında doğru orantı kurulur. Oyunun sahneleri, birbirlerinin zorunlu koşulludurlar. Her sahne bir sonrakini belirler.*

<sup>1</sup> AND, Metin, “Açık Biçim ve Türk Tiyatrosu Bakımından Önemi”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, A.Ü. DTCTF, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü, Yıl, 1970, sayı: 1, s. 19.

*Eylemde merkezleşme, sahnelerde simetri, benzeşme ve orantı vardır. Önemli olan dış eylemdir. Anakonu her sahnede varlığını sürdürür; sahneler parçalanmış bölünmüş, kesikliğe uğramış değildir; bütüncüdür, parça bütün özdeşliği yer alır. (...) Dil ampirik gerçeklikten kurtulmuş genel ve tümele ilişkin yüksek düzeyde konuşmalardır; (...) orantı ve simetri, uyumlu bir dünya görüşü, kurallılık, sıralı düzenleme oyuna egemendir. Oyun ile izleyici arasında uzaklık değil, tam tersine, kapalı, doğrudan bir iletişim vardır. (...) izleyicinin sahnede olup bitenleri yaşamayı sağlar. (...) Oyuncular rol yaparlar. Sahne tasarımı, ışığı, sahne giysisi ve donatımı yanılısamayı sağlamak için vardır.”<sup>2</sup>*

Aziz Çalışlar Kapalı Biçim’in karşıtı olan Açık Biçimi ise Tiyatro Kavramları sözlüğünde şöyle tanımlamıştır.

“Başlıca iki oyun biçiminden biri, Kapalı Oyun biçiminin karşıtı; göstermeci tiyatro (...) yanılısamacı olmayan tiyatro, epik tiyatro biçimi. Kesitlerden bir bütün oluşturan “Açık Biçim”de çokluk ve çeşitlilik yoluyla ampirik bütünsellik kuruluş eylemde yer ve zaman çokluğu yer alır. Eylem tek değildir düz bir çizgi izlenmez, çeşitlilik ve karşıtılık içinde gelişir. Olaylar yan yana dizili ve kendi içlerinde süreklilikten yoksundur, bitişğe doğru gitmezler. Bu nedenle, serim-düğüm-çatışma uğrakları, yer – zaman birliğı olmadığı gibi, eylem ile bütünlük açısından da doğru orantı yoktur. Oyunun sahneleri tek başlarına vardır, eylemden bağımsızlaşmış uğraklardır. Oyun dış eylemle değil, iç eylemle belirlenir. Anakonu her sahnede bir başka görünümde; tek tek her sahnenin bir özelliğı, anakonunun özelliklerinden biridir. Oyun kahramanı, oyunun ekseni değildir; eylem, oyun kahramanının davranışlarıyla belirlenmez; tam tersine, dış dünya kahramanın davranışlarını belirler. Oyun kişileri, eylem-yer-zaman bölünmesi ve çeşitliliğı içinde yer alır. Oyun dili, kesiklik, çeşitlilik ve çokluk gösterir; dil kuruluşu çok yönlüdür. (...) sahneleme kurgu tekniğı uygulanarak, film, belge, projeksiyon gibi dramatik olmayan tekniklere başvurulur. İzleyiciye doğrudan seslenme ve şarkılar yoluyla sahnede olup bitenlere ilişkin bilgi verilir, yorum yapılır. (...) Oyuncular oyun oynadıklarını izleyiciye duyururlar. Sahne

<sup>2</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 1995, Ankara, s. 395

tasarımı, sahne giysisi, ışıklama, donatımlık, sahne etmenleri izleyiciye bilgi vermek, yanılısamayı yıkmak için kullanılır.”<sup>3</sup>

Oskar Walzel kapalı-açık karşıtlığını, incelemesinde Shakespeare uygulamış. Shekespeare’in eserlerini inceleyerek onların barok olduğu sonucuna varmıştır. İkincil kişilerin sayısı, bakışımsız (asimetrik) öbekslemeler, oyunların bölümlemelerindeki önem vurgulamasının gösterdiği değişiklik bakımından bu eserlerin bakışımsız ve atektonik olduğu, buna karşın Racine ve Corneille’in ise Rönesans anlayışında buldukları, bu yazarların tragedyalarını eksen kahraman çevresinde kurup, bölümler arasındaki önem vurgulamasını Aristocu örneğe uygun olarak yaptıklarını söyler. Walzel’in bu görüşünü, Max Deutschbein, Macbeth’e uygulamıştır. Macbeth’in iç yapısının çiziminde tıpkı barok kilise ve şatolarının yer planındaki gibi yumurtamsı biçime varabilmiştir. Wölfflin’in görüşlerini edebiyata başka bir yönden uygulayan ve bu iki karşıtlığı klasik ve romantik ayrımında gören Fritz Strich, insanoğlunun ölümsüzlüğe, kalıcılığa varmak için yetkinlik, olgunluk veya sınırsızlık arasında gidip gelmeler yaptığını belirtir. Yetkinliğin kapalı, sınırsızlığın açık, yetkinliğin durgun, sınırsızlığın hareket ve değişim içinde, yetkinliğin belirgin, sınırsızlığın belirsizlik gösterdiğini, yetkinliğin imge, sınırsızlığın simge aradığını belirtmiştir. Bunun sonucu olarak romantikliğin dinamik, Açık Biçimli, belirsiz, sembolik aksak gösterilmesi onu baroka yaklaştırmak sayılacağı düşüncesinde olanlar vardır.<sup>4</sup>

Bu karşıtlıkların ve “Açık” ve “Kapalı” biçimlerin tiyatroya uygulanması için bir takım ön çalışmalar yapılmıştır. Wölfflin’in ayrımında önce klasik tektonik üslûbun incelenmesi olduğunu görüyoruz. C. Steinweg bunu Corneille, Racine ve Gaethe’nin oyunlarında incelemiştir. Steinweg bu dram türüne “ruh dramı”<sup>5</sup> demiştir. Çünkü burada gerçek aksiyon kişinin içinde oluşudur. Tektonik özellikler bakışlımlılıkta ve orantı kurallarında, kişilerin öbekslemelerinde, birlikte oynamada, bölümlerin kuruluşunda, sahnelere bölünmede, konuşma düzeninde görülür.<sup>6</sup>

<sup>3</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, 2. Baskı, 1993, İstanbul, s. 7-8.

<sup>4</sup> AND, Metin, “Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosundaki Önemi”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, A.Ü. DTCE, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü, Yıl: 1970, sayı: 1, s. 20

<sup>5</sup> [http://www.tiyatotarihi.com/tyatro\\_terimleri/acik\\_bicim\\_nedir.html](http://www.tiyatotarihi.com/tyatro_terimleri/acik_bicim_nedir.html)

<sup>6</sup> NUTKU, Özdemir, **Dram Sanatı**, Kabalcı Yayınları, İstanbul, 2001, s. 231.

R. Petsch de “Kapalı” biçimdeki oyunlarda düşünsel üç çizgi bakışlılığı mimiğin arka plana geçmesi, aksiyonun kısalığı, içeriye doğru derinleşme, dramatik, yüksek bir dil bulmaktadır. Açık Biçimde ise geniş renkli tablolar, bu tabloların gevşek doldurulmuşu, ana motiflerin çatışması düşünselin ölçsüz oluşu, motiflerin ve bölümlerin bağımsızlığı, aksiyonun çözüme, sonuçlanmaya varmayışı gibi özellikler sıralamaktadır. Daha çok Kapalı Oyunu hareket noktası olarak yapılan incelemelerin en önemlisi Volker Klotz’a aittir. “Kapalı Biçim” ve “Açık Biçim”de tiyatro eserlerini aksiyon, mekan, zaman, dil bakımından ele alan Klotz “Kapalı Oyun” için. Racine’in, Goethe ve Schiller’in, “Açık Oyun” için ise Lenz Büchner, Grabbe, Wedekind ve Brecht’in oyunlarını incelemiştir. Onun verdiği sonuçları ele alarak tiyatrodaki “Açık Biçim” özelliklerini özetleyebiliriz. Açık Biçimde çoğunlukla Bölünme atektonik biçime toparlanmamış, sınırsız, parçalanmış, kendi ötesini gösterir bir özellik gösterir. “Kapalı Oyun”da, aksiyonun yer ve zaman ortaklığına karşın açık oyunda aksiyonda yer ve zamanında mekan ve zaman çokluğu görülür. Açık oyunda aksiyon ne tektir, ne de düz bir biçimde kapatılmıştır. Birçok olaylar yan yana bulunurlar, bunlar az veya çok bir süreklilikten yoksundurlar. Bu dağınıklığı toparlayan çeşitli yöntemler vardır. Bazen olaylar çizgisi birbirini şartlar, tamamlar ve açıklar. Kimi kez bu tabloların dili, mecazlar ve imgeler yoluyla olur. Aksiyon sürekli bitişe doğru gitmez, kimi kez kesilerek, belli bir gelişmeyi aynı değerdekileri sıralayarak yürür. Kapalı Oyunun düz, amaca doğru giden aksiyonun yerine burada sonsuz bir çember, dairevi bir aksiyon buluruz. Dış aksiyon ilk sahneyle başlamadığı gibi son sahneyle de bitmez. Serim yoktur bütün olaylar gösterilir. Hızla birbiri üstüne yığılan sahnelerin çok yönlü dünya görüşlerinin toparlanması ve bütünü anlamı bir bütünleme noktası olan sahnede oluşur. Kimi kez bu ortada, kimi kez oyunun başında kimi kez sondadır.<sup>7</sup>

Genelde birçok sanat dalının, özelde ise tiyatrosunun kullandığı iki ana eğilim Açık ve Kapalı Biçim oyun tekniği tarihsel olarak düz bir çizgi izlememektedir. Öyle ki her dönemde aynı yazarın bir yapıtı dahilinde farklılıklar gösterebilir.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> AND, Metin, “Tiyatrodaki Açık Biçim ve Türk Tiyatrosundaki Önemi”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, sayı: 1, 1970, s. 23.

<sup>8</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, 1993, s. 8.

“Bir piscator oyununda (...) ilgili öğeler bütünden organik olarak doğup çıkmıyor, bütünle bir karşıtlık durumunda bulunuyordu; oyunun ve olayların akışını kesintiye uğrattırıyor özdeşleşmeyi olanaksız kılıyor.”<sup>9</sup> Piscator’un politik Tiyatrosunda’da asimetrik yapı, yadırgatma ve düz bir çizgi izlemeyen olaylar dizisi gibi “Açık Biçim” özelliklere rastlanmaktadır. Ayrıca “Açık Biçim’e yöntemleşmiş haliyle diğer bölümde detaylı olarak inceleyeceğimiz Brecht’in “Epik” tiyatrosunda rastlanabilir.<sup>10</sup>

“Sahneyi ve seyirciyi her çeşit büyüleme (yanılsama) eyleminden kurtarmak ve sahnede olan olayı seyreden halkı hipnotizma biçimlerinden uzak tutmak”<sup>11</sup> olarak ta özetlenebilecek “Açık Biçim” Doğu Tiyatrosunun ve Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun en önemli özelliklerindedir. Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu’nda özellikle 1960’lardan itibaren Sermet Çağan’ın “Ayak Bacak Fabrikası”<sup>12</sup>, Vasıf Öngören’in “Asiye Nasıl Kurtulur?” Haldun Taner’in “Keşanlı Ali Destanı”<sup>13</sup> Turgut Özakman’ın “Sarıpınar 1914”, “Resimli Osmanlı Tarihi”, “Fehim Paşa Konağı”<sup>14</sup> gibi oyunları “Açık Biçim” özellikler taşıyan yetkin örneklerdir. “Açık Biçim” oyun tekniği öğeleri içeren ismini yazamadığımız, ayrı bir inceleme konusu olabilecek Türk Tiyatrosu’na ait birçok oyun vardır.

Sanatın birçok dalında olduğu gibi tiyatrodaki da yaratılan kuramlara kaynak oluşturan ve episodik yapısı, yabancılaştırma yöntemi, zamanda ve uzamda sıçramaları v.b. öğeleri ile tiyatro tarihinde kaleme alınıp sahnelenen bir çok tiyatro oyununu teknik olarak donatan “Açık Biçim” oyun tekniği, Lukas-Brecht tartışması olarak edebiyat ve tiyatro tarihi kayıtlarına geçen durumlara da sebep olmuştur. Aziz Çalışlar bu tartışmayı şöyle özetlemiştir. “(...) “Açık Biçim” teknikleri, Lukacs gibi kuramcılar tarafından, burjuva ve küçük burjuva sanat tarzı olarak görülmüş; öz ile görünüşün kendiliğinden diyalektik birliğini yansıtmadığı, gerçek kişiler arasındaki canlı karşılıklı ilişkiyi yıktığı, bütünselliği ampirik olarak olması yüzünden kaba maddecilik ile idealist felsefeye bağlı olduğu; zorunlu ve tipik olanı değil, rastlantısal olanı verdiği gerekçesiyle

<sup>9</sup> BERTOLT, Brecht, **Epik Tiyatro** (Çev.: Kamuran Şipal ), Cem Yayınevi, 1987, s. 77

<sup>10</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1993, s. 5.

<sup>11</sup> NUTKU, Özdemir, **Yaşayan Tiyatro**, Çağdaş Yayınları, İstanbul, 1976, s. 243.

<sup>12</sup> NUTKU, Özdemir, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 312.

<sup>13</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Oyunları Sözlüğü 2**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1994, s. 14, 172.

<sup>14</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s. 487, 88

*eleştirilmiştir; bu eleştiri, tarihte ünlü Lukacs-Brecht tartışması olarak bilinir.*"<sup>15</sup> Ampirik olması yüzünden kaba maddecilik ile idealist felsefeye bağlı olduğunu, zorunlu ve tipik olanı değil, rastlantısal olanı verdiği gerekçesiyle eleştirdiğine değinmiştir.

Oyunun kuruluşuna gelince "Kapalı Oyun"da aksiyonun bütünü topluca önceden vardır. Bu bütünün parçalarının anlamları bütünle, bu parçalar arasındaki ilişkiden çıkar. Oyun kişileri sayı ve toplumsal bakımından sınırlandırılmıştır. Oyun kişisi herkes için aynı olan bir dünya görüşüne uygundur ve belirli bir toplum yapısının bütünü içindedir. Bunların kapalılıkları aksiyonun perde aralarındaki zaman süreçleriyle belirlenirler, bu kesintiler aşama sırasına göre yukarıdan aşağıya doğru olur. "Açık oyun"da ise kuruluş aşağıdan yukarıdır. Aksiyonun bütünü düzenlemesi diye bir görevi yoktur. Burada sorun, dağılmış bölümlerin çokluğunun nasıl kapatılacağı, olayın ufak parçalarının nasıl düzenleneceği, yöneltileceği çokluğunun nasıl kapatılacağı, olayın ufak parçalarının nasıl düzenleneceği, yöneltileceği yolundadır. "Açık Biçim"de sahneler büyük karmaşık olaylar bütününden koparılmıştır. Tek bir sahne bütün olarak sunulan aksiyonun daha ayrıntılı ve bağımsızlaştırılmış bir bölümdür. Aksiyon daha perde açılmadan önce başlamış, çoğunlukla perde kapandıktan sonra da sürer. "Açık Oyun"a son veren iç aksiyonun sona ermesidir. Öte yandan dış aksiyon, kişilerin yaşamı sürmektedir. Oysa "Kapalı Oyun"da kahramanın ölümü her şeye bir son çizgisi getirir. "Kapalı Oyun"da iç ve dış aksiyon aynı ölçüde kapalıdır. "açık oyun"da ayrılırlar. "Kapalı Oyun"da iç ve dış aksiyon aynı ölçüde kapalıdır, "Açık Oyun"da ayrılırlar. "Kapalı Oyun"da bölümler bağlarla birbirine bağlanırlar. "Açık Oyun"da kendi başlarına ayrılmış, bütünden koparılmış parçalardır.<sup>16</sup> Bölümlerin özü kendi içindedir, akışları zamanla aynı akışı sürdürdüğü sanısını uyandırmazlar. Kendi bağıntılı mekânları, kendi zaman nitelikleri, kendi kişi öbekleşmeleri, kendi aksiyonları vardır. Ana konu her sahnede bir başka görünümüyle belirir, tek tek her bölümün özelliği ana bölümün özelliğini belirler. Bunu "Kapalı Oyun"da olduğu gibi bütüne bağlamaz, kendi bağımsızlığı içinde yapar. Her sahne içinde ana konuyu içine alarak bütünlü bir orandadır. Yani en küçük birimle en büyük birim arasındaki yakınlık, küçük

<sup>15</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s. 6.

<sup>16</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993, s. 7-8.

birimlerin kendi arlarındaki ilişkiden daha yakındır. “Kapalı Oyun”da bölümlere ayrılma bakışım (simetri) ve oranlılık ilkelerine göre yapılır.<sup>17</sup> “Açık Oyun”da aksiyon’un çeşitliliği ve bölümlenmesi böyle düzenleyici yaslara göre olmaz. Bakışım, oran ve baş kişi (protagonist) ile karşıt kişi (antagonist) kutuplaşması yoktur. Karşıt kişi yerine kahramanın karşısına tek tek oluşumların bütünü içindeki dünya vardır, bu her yönden kahramana doğru yürür, bir çember meydana getirir. “Açık Oyun”da ağırlık, eksen noktası merkezin dışındadır, bu bakımdan hareket merkezkaçtır. Ne sahnelerin birbirini izlemesi, ne de kahraman bir gelişim göstermezler. Bir amaca doğru yönelen iç ve dış gelişimi belirleyen çizgide ileri bir hareketleri yoktur. Evren ve kahraman her sahne ile yeni özellikler gösterirler. İlk sahnede verdikleri ana etkiyi renklendirip çeşitlendirirler, ama onu değiştirmezler, tekrarlarla bir çember çizerler. “Açık Oyun”da çeşitleme, başkalağa en çok başvuru yapıldığı yöntemlerindendir. Aynı durum arka arkaya tekrarlanır, oluntusal bir yan yanalıkla ilerler. Kimi “Açık Oyun”larda eksenindeki “ben” ilkesine dayanır, bu eksen kabul edilince perde bölümlenmesinden vazgeçilir. Ancak perdenin bölümleri ayırmaktaki kullanılışı, “Kapalı Oyun”dan farklıdır. “Kapalı Oyun”da perdeler “Açık Oyun”da olduğu gibi bütünü bölümleri olmayıp, görevleri daha çok sahne yığınına toplamaz, yoksa akışın birer durağı değildirler.<sup>18</sup>

“Açık Biçim”in bir oyunda nasıl yapılandığını görmek için oyun kuruluş tekniklerinde bu biçimi tek tek incelemek ve bunların “Açık Biçim” de nasıl var olduğunu araştırmak doğru olacaktır.

**Olay Dizisi;** “Açık Biçim”de olay dizisi organik bir bütünlük göstermemektedir. Olay dizisi tek değildir ve düz bir biçimde ilerlemezler. Serim-düğüm-çözüm birliği “Kapalı Biçim” deki gibi bütünsel bir yapıya sahip değildir. Oyun serim olmaksızın doğrudan düğümle başlayabilir. Serim, olaylarla birlikte verilebilir, oyun bitene kadar da devam eder. Aksiyon ilk sahneyle birlikte başlamaz, aynı şekilde oyun bittiğinde de bitmiş sayılmaz. Oyun epizodik bir yapı göstermektedir. Her bölüm kendi içinde giriş-gelişme-sonuç kısımlarına sahiptir. Epizotların yerleri değiştirilse dahi oyun genelinde herhangi bir farklılık

<sup>17</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı, Yayınları, Ankara, 1995, s. 355.

<sup>18</sup> AND, Metin, **Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosundaki Önemi**, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, A.Ü. DTCF, Tiyatro, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü, 1970, sayı: 1 s. 24.



olmaktadır. Epizotlar yer değiştirilme, çıkarılma gibi çalışmalara açıktır. Epizotların olayın bütünü oluşturmak gibi bir görevleri yoktur. Epizodik gelişim olaylar dizisini parçalar. Böylece yanılısama kırılmış olur. Epizotlar arasında şarkılar, anlatıcı, olay dizisine uzak açı sağlayan konuşmacılar gibi kullanımlar yaygındır.<sup>19</sup>

**Oyun Kişileri;** Genel olarak “Açık Biçim” oyunda baş oyun kişisi “protagonist”<sup>20</sup> ile karşıt oyun kişisi “antagonist”<sup>21</sup> karşıtlığı yer almaz. Baş oyun kişisinin karşısında kahraman değil olaylar vardır. Her bölümde farklı görüşleriyle bir zihniyetin kahramanın üzerine yürüdüğü görülür. Finale doğru kahraman bu zihniyet tarafından kuşatılmıştır. Kahramanın verdiği kararlar ve takındığı duruş, oyunun genel çerçevesini belirler. Oyun kişilerinin bir karakter olarak tam bir gelişimleri yoktur. Oyunun vermek istediği amaca hizmet ederler. Olaylarla birlikte kahraman her sahnede farklı bir özelliğini daha gösterir. Oyun kişileri, oyunun başında oluşturdukları etkiyi çeşitleyerek renklendirirler. “Açık Biçim” oyunlarda eksen bir kahramandan söz etmek her zaman doğru olmayacaktır. Çünkü olaylar oyun kahramanının davranışlarıyla belirlenmez, olaylar kahramanın davranışlarını belirler ve onu olaylara karşı bir tepki vermeye zorlarlar.<sup>22</sup> Örneğin Brecht’in Kafkas Tebeşir Dairesi adlı oyununda Gruşa adlı kahramanın karşısında, Sofokles’in Antigone adlı oyununda Antigone’nin karşısında olan Kreon gibi karşıt bir kahraman yer almamaktadır. Gruşe sınıf ayrımından doğan dış dünyanın “Kötülükleri”yle mücadele etmektedir. Her epizotta yeni olaylarla Gruşa bir karar daha verir, olanlara karşı bir duruş oluşturur. Aynı şekilde Vasif Öngören’in Asiye Nasıl Kurtulur adlı oyununda Asiye baş oyun kişisinin karşısında karşıt bir kahraman yerine “kurtulamayan” bir toplum bulunmaktadır. Toplumun, Asiye’yi giderek daha derine itmesi epizot epizot gelişir. Sonuç olarak, Asiye bu topluma karşı direncini yitirir. Kimi aksaklıklarına karşı “*Asiye Nasıl Kurtulur*” adlı oyunun kurgulaması ve taşıdığı biçimsel özellikleriyle “Açık Biçim” oyun için örnek teşkil etmektedir. Burada bir

<sup>19</sup> [http://www.tiyatrotarihi.com/tyatro\\_terimleri/acik\\_bicim\\_nedir.htm/](http://www.tiyatrotarihi.com/tyatro_terimleri/acik_bicim_nedir.htm/)

<sup>20</sup> NUTKU, Özdemir, **Dram Sanatı**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir, 1983, s. 105.

<sup>21</sup> NUTKU Özdemir, **Dram Sanatı**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir, 1983, s. 96.

<sup>22</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s. 6

ayrımdan söz etmek gerekirse Asiyeye Nasıl Kurtulur adlı oyun epizodik gelişimi, epizotlar arası anlatıcı ve konuşmacı kullanımı gibi pek çok özelliğiyle “Açık Biçim” bir oyundur. Ancak 1970’te sahnelendiğinde epik bir oyun olarak lanse edilmiş, yıllarca tiyatro otoriteleri tarafından da böyle kabul edilmiştir.<sup>23</sup>

**Dil;** “Açık Biçim” oyunda dil, kesiklik, çeşitlilik gösterir. Dil kullanımı çok yönlüdür. Olay dizisinde görülen bütünü parçalarla oluşturma eğilimine koşut olarak dil de bütün yapıya egemen olan değişiklikleri içerir. Aynı kahramanın farklı dil özellikleriyle konuştuğu dahi görülebilir. Bu kahramanın kendi iç çatışmasının bir göstergesidir. Oyun kişilerinin konuşmaları gerçeğe uygun bir biçimde seçilir. Tam anlamıyla bir gelişim göstermeyen kahramanların dil kullanımlarında da parçalanma olabilir. Bütün kişilerin aynı üslupta konuşmadıkları da görülebilir.

**Yer ve Zaman:** Oyun zamanı sahnenin başlamış bir olayla başlaması gibi serbest bir yapıya sahiptir. Bölümler arasında zaman sıçramaları olabilir. Geriye dönüşler kullanılan bir yöntemdir. Seyirciye sahnedekinin bir oyun olduğu fikrinin hatırlatılması doğrultusunda seyirci zaman geçmiş-şimdi-gelecek bağlarından koparılarak yeni bir zaman kavramına bırakılır.<sup>24</sup>

“Açık Biçim”in kuruluş ilkelerinden biri olan karşıtlık ilkesi özellikle mekan ve sahne etmenlerinin kullanımında göze çarpmaktadır: Geniş mekanlı sahneyle dar mekanlı sahne dokunaklı sahnelerle illüzyondan yoksun sahneler, açıklayıcı sahnelerle görsel ağırlıklı sahneler, tek bir kişinin olduğu sahnelerle toplulukların olduğu sahnelerin birbiriyle karşıtlıklar yaratırlar.<sup>25</sup> Sahnede görsel olarak canlılık ve yoğunluk hakimdir. Ayrıca “Açık Biçim” özellikleri gösteren oyun metinleri sahne metnine dönüştürülürken yönetmenin getireceği yorumlamalara, sahne tasarımcısı ve oyuncu içinde yaratıcılığa oldukça açıktır.

“Açık Biçim” oyunu bu kavramlar dışında belirleyen en önemli özellik oyuncuların oyun oynadıklarını izleyiciye duyurmalarıdır. Bunu doğrudan seyirciyle iletişime girme ya da oyuncunun oynadığı rolden sıyrılıp oyuna bir başka göz olarak eklenmesi şeklinde gelişebilir. Böylelikle sahne ile seyirci

<sup>23</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Oyunları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1994, s. 15-16.

<sup>24</sup> And, Metin, “Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosundaki Önemi” **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, A.Ü. DTLF, Tiyatro Araştırmaları Enstitüsü 1970, sayı: 1, s. 22

<sup>25</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s. 5-6

arasında varolduğu farzedilen dördüncü duvar ortadan kalkmış olur. İzleyiciye bilgi vermek, yanlısamayı kırmak için oyuncunun rolünün dışına çıkması, sahne tasarımının, kostüm ve ışığın çok yönlü kullanımı oyun genelinin Aristotelesci olmayan yapısının bir sonucudur. Ayrıca teknik bağlamda “Oyun içinde oyun” kurgulaması, oyunun “Açık Biçim” bütünselliğini sağlayan tekniklerden biridir. Elbette bu demek değildir ki “Açık Biçim”in özellikle göstermecî oyun kapsamında ele alınırsa, “Oyun içinde oyun” kurgulaması seyirciye sahnede yaşanan oyunu yadırgatma anlamında doğru yaklaşımlar yaratabilir. Ancak şunu belirtmek gerekir ki “Açık Biçim” oyun mantığının izleyicinin uzak açıdan oyuna bakabilmesi, edilgen değil etken olabilmesi gibi bir amacı yoktur. Bu “Açık Biçimin” oluşturduğu sonuçlardan biridir. Epik tiyatrodan ise durum tersine döner ve seyircinin oyunun tartışma düzlemine oturtulması amaç halini alır.<sup>26</sup>

“Açık Biçim” oyun mantığında şarkı, şiir, müzik, dans gibi varyasyonlarla oyun süslenir. Görüldüğü gibi “Açık Biçim” oyun tekniğinde her türlü oluşumda çeşitlilik ana ilkedir. “Açık Biçim” oyun aksiyon, yer-zaman ve sahne etmenleriyle çoklu yaklaşımı bünyesinde taşımaktadır. Film, belge, sinevizyon gibi dramatik etkiyi yoğunlaştırıcı tekniklere de başvurulur. Özellikle Aristotelesci olmayan tiyatro bağlamında sembolik dekor, maske ve seyirciye doğrudan seslenişle oyunun varmak istediği an izlek verilir.<sup>27</sup>

“Açık Biçim” oyun tekniğini Aristotelesci olmayan tiyatro doğrultusunda çözümlenmek gerekirse öncelikle bunun tarihsel ve oyun türleri olarak bir bağlayıcılığın olmadığı söylenebilir. Aiskhylos’un “*Persler*” adlı tragedyasında duraklı oyun denilen, birbirini izleyen tablolarından oluşan yapısıyla “Açık Biçim” oyun tekniğine yaklaşır. Brecht’in öncülleri sayılan Christian Dietrich Grabbe, Georg Büchner, Frank Wedekind, Karl Kraus’dan da bu bağlamda söz edilebilir. Özellikle 20. yüzyılda toplumsal olaylar tiyatrodan yer bulmuştur. Dolayısıyla içerik biçimi de etkilemiştir. Sanatçılar dış olguları, bireysel arası kopmuşlukları göstermek için biçimler aramışlardır. Çeşitli parçalardan gerçek dünyanın anlamını vermeye çalışmışlardır. Piscator’un 1920’de oyunlaştırdığı “*İyi Asker*

<sup>26</sup> [http://www.tiyatrotarihi.com/tyatro\\_terimleri/acik\\_bicim\\_nedir.html/](http://www.tiyatrotarihi.com/tyatro_terimleri/acik_bicim_nedir.html/)

<sup>27</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993, s. 7-8.

*Shcweik*” adlı oyunu bu amaçlarla yola çıkmış, yetkin bir “Açık Biçim” örneğidir. Daha sonra Brecht “Epik tiyatro”suyla “Açık Biçim” tekniği kullanmıştır.<sup>28</sup>

Şunu belirtmek gerekir ki “Açık Biçim” oyun tekniği beraberinde içerik olarak bir dayatma getirmez. Bu teknikle yazılmış oyunlarda toplumcu-gerçekçi veya Marksist bir dünya görüşüyle yazılan oyunların sayısının çokluğuna rağmen dışavurumcu tiyatro gibi avangard akımlarda da bu biçim kullanılmıştır.

“Kapalı Oyun”un bütünü kendi içinde sınırlanmış ve her yerde, her bölümde bütünü anlamlandırır. Kendi içine dönük ve kapanıktır. Bölümleri, karşıtlaşmış kişileri, mekan ve zamanın olayın çerçevesi olarak birbirlerine bağlı sahneler, aşama sırası gözetilen cümle kesimleri hep bütünlükle ilgili değere sahiptir, bağımsızlıkları yoktur. Buna karşın “Açık Oyun” kendini aşar, sınırsız görünmek ister. Aksiyon sınırsızdır, ne başı ne de sonu bellidir. Zaman ve yer çevrelenmemiş, özgürdür. “Kapalı Oyun” fikri bir bütünlük verme çabası içindedir. Yapıda belirli başlangıç, yükseliş ve son noktaları bulunur. Kuruluşu bakışimli, baş kişi ile karşıt kişi arasında düzenli bir dil, çatışma yoluyla bir kutuplaşma görülür. “Kapalı Oyun”a evrensel bir uyum düşüncesi egemendir, kahramanın eylemi ve sonu bu yasalı düzeni kendi içindeki bir olumlu değer olarak tanımlar. Olayın anlamını üste çıkarmak, düşüncüyü açıkça gerçekleştirmek, kişinin davranışlarında ince ayrıntılarla belirlenir. Aksiyonun dar düzeni bu biçimi toparlayıp onu içten sınırlandırır. Zamanın akışı ortak, tek çizgili, dar ve kesiksizdir. Bu çizgiye uymayan olaylar dolaylı olarak duyurulur. Zaman akışı dramatik bütünlük içinde olur. İnsanlara etkisi görülür. Dilin anlatamayacağı şey yoktur.

Çağlar arasında bu iki eğilime yönelik bakımdan kesinlik yoktur. 17. yüzyılda Fransa’da klasik tragedya tam “Kapalı Biçim”de olduğu halde, aynı çağda İspanyolların ve İngilizlerin “Kapalı Biçim”den çok “Açık Biçim”e yöneldikleri görülür. Roma’da Seneca’nın tragedyalı “Kapalı Biçim”de iken aynı çağda önemli örnekler sayılmamakla birlikte “Açık Biçim”de oyunlar görülür. Shakespeare’in özellikle gevşek dokulu tarihi dramları “Açık Biçim”e

<sup>28</sup> [www.tiyatronline.com/ykulis191.htm](http://www.tiyatronline.com/ykulis191.htm)

eğilim göstermekle birlikte her ne kadar bunlar kesin olarak “açık oyun” sayılmazlarsa da aynı çağda “Kapalı Oyun”lar da buluruz.<sup>29</sup>

“Açık” ve “Kapalı” kavramlarını bir de Aristocu ve Aristocu olmayan tiyatro anlayışları bakımından değerlendirebiliriz. Bu ikisi arasındaki belli başlı ayrımları gösterirken Aristocu olan özellikler parantez dışına, Aristocu olmayanlar parantez içine alınmıştır: Baş kişi oyun kahramanıdır (baş kişi gözlemcidir), oyunu yürüten aksiyondur (oyunu yürüten gözlemcidir), aksiyondan gözleme gidilir (gözlem aksiyona paraleldir), dram ile olaylar dizisi birdir (olaylar dizisi anlatıcının yorumlarıyla tamamlanır), olaylar dizisinde nedensellik ve neden-sonuç bağlantısı vardır (olaylar dizisinde nedensellik bağlantısı yoktur), seyirci belirlenir, şartlanır (seyirci oyunu tartışmaya itilir), zaman akışı aksiyonla birliktedir (zaman çizgisi bilinç ölçüsüne vurulur. Sürekli bir dış aksiyon (tablolar, durumun gösterilişi), bir olayın bir parçası verilir (olayın tümü verilir), yer ve zamanda birleşme (yer ve zamanda yayılma, ayrılma), oyunun ağırlığı kişiler arasındaki ilişkidir (ağırlık birey üstü ve dışı olaylardadır), aksiyon seyirciyi uygulandırıp özdeşleştirecek biçimde oyuna yaklaştırır (aksiyon seyircilerin önüne getirilir).

Aristocu olmayan tiyatro için şu örnekleri verebiliriz: *Aiskhylos’un* Persler adlı tragedyasında dış aksiyon yoktur, oyun epik ve lirik bir biçimdedir. Duraklı oyun (station play) denilen, birbirini izleyen tablolardan oluşan zamandaş ve çok sahneli düzeniyle Orta çağ dramı günümüzün epik tiyatrosuna yaklaşır. Daha sonra Hans Sachs’ın oyunları, Jesuit oyunları, 18. yüzyılda Ludwig Tieck’in “*Çizmeli Kedi*” ve “*Genoveva*” adlı oyunlarında bu belirtiler gözükür. Brecht’in öncüleri sayılan J.M.R. Lnez, Christian Dietrich Grabbe, Georg Büchner, Frank Wedekind, Karl Kraus da bu arada sayılabilir.<sup>30</sup>

Aristocu olmayan tiyatroyu oluşturan bir dünya görüşü gitgide belirlenmiştir. Sahnelerin bağımsızlığı, durumun çok yanlılığı, oyun içinde oyun, 20. yüzyıla doğru bu dünya görüşünün getirdiği yenilikler olmuştur. Toplumsal çevrenin koşullandığı olumsuz kahraman daha çok kişinin kendi yaptıklarında değil fakat kendisine yapılanlara katlanmasındaki yiğitlikte görünmektedir. Böylece dünyayı bütünüyle yansıtacak bir teknik gereksinme ortaya çıktı. Bireyler

<sup>29</sup> [www.tiyatronline.com/ykulis191.htm](http://www.tiyatronline.com/ykulis191.htm)

<sup>30</sup> [http://tiyatrotarihi.com/tiyatro\\_terimleri/acik\\_bicim\\_nedir.html](http://tiyatrotarihi.com/tiyatro_terimleri/acik_bicim_nedir.html).

arası ilişkilerin yerini kopmuşluk, anlaşmazlık veya anlaşma güçlüğü aldı. Kişiyi dış olgular, genellemeler kapsamı içinde göstermek olanakları arandı. Bu bütünlüğü vermek için genelleme, yer ve zamanda sınırsızlık, düşler, anılar ele alındı. Dünyayı tümelci bir biçimden vermek için ya tarihsel bir kesim yada bütünü temsil edecek bir dünya dilimi seçilmiştir.

### 1.1. Açık Biçim ve Epik Tiyatro

Geleneksel Avrupa Tiyatrosu'nun özüne, biçimine (Dramatik tiyatro, Kapalı Biçim) karşı çıkan ve Açık Biçimi yöntemleştiren ünlü tiyatro adamı Bertolt Brecht, XX.yüzyılın en önemli tiyatro anlayışlarından birisi olan “Epik Tiyatro”yu oluşturmuştur.

“*Dramatik tiyatro*’da eylemler gelişir ve seyirci sahne üzerindeki aksiyona karıştırılırken, epik tiyatro’da (Açık Biçim) anlatıcıya başvurulur, ve seyirci bir gözlemci durumunda bırakılır. Dramatik tiyatrodaki seyircinin etkinliği harcanıp tüketilir, seyircide bir takım duyguların uyanması sağlanır ve seyirciye bir yaşantı sunulurken, “Açık Biçim”/ göstermecili tiyatrodaki seyirci uyanık durumu getirilir, seyircinin bir takım kararlar vermesi sağlanır ve seyirciye bir dünya görüşü sunulur. Dramatik tiyatrodaki seyirci bir olay içine sokulurken, Açık Biçim/göstermecili tiyatrodaki seyirci olup bitenin karşısında olanları inceler biçimde tutulurken, Dramatik tiyatrodaki telkin yolu ile çalışırken diğerinde deliller ve kanıtlar söz konusudur. Açık Biçim/göstermecili tiyatrodaki seyircinin duyguları geliştirilip bilinci tanımaya erişirme çabası varken, dramatik tiyatrodaki seyircinin duyguları olduğu gibi kullanılır. Açık Biçim/göstermecili tiyatrodaki seyirci olup bitenin karşısında olanları inceler durumda tutulurken, dramatik tiyatrodaki seyirci olup bitenlerin içinde tutulup, aynı yaşantı birliği içine sokulur. Dramatik tiyatrodaki insan bilinen bir değer olarak önceden kabul edilirken, “Açık Biçim”/ göstermecili tiyatrodaki insan inceleme konusu yapılmaktadır. Dramatik tiyatroya göre insan hiç değişmezken, Açık Biçim/ göstermecili tiyatroya göre insan değişir ve değiştirir. Seyircinin merakı olayın sonunda iken, “Açık Biçim”/ Göstermecili Tiyatro’da ise olayın gelişimi üzerine olur. Dramatik tiyatrodaki her sahne bir diğeri için varken “Açık Biçim”/ Göstermecili Tiyatro’da her sahne kendisi için vardır.

Dramatik biçimde organik büyüme (olayların düz bir çizgi içinde gelişmesi) varken, Açık Biçim/göstermecî tiyatrodaki montaj tekniği (olayların eğriler, sapsmalarla gelişmesi) vardır. “Açık Biçim”/ Göstermecî Tiyatro’da olayların gelişimi atlmalı iken, dramatik tiyatrodaki evrimsel bir zorunluluktur. Açık Biçim/ Göstermecî Tiyatro’da insan devingen ve dinamikken, dramatik tiyatrodaki sabit ve statiktir. Dramatik biçimde düşünce varoluşu yönetir, Açık Biçim/ Göstermecî Tiyatro’da toplumsal varoluş düşüncüyü yönetir. Dramatik Biçimde önemli olan duygu iken, Açık Biçim/ Göstermecî Biçimde önemli olan katkıdır”.<sup>31</sup>

Epik Tiyatro, Kapalı Biçimde (dramatik tiyatro) izleyici ile oyuncu arasında kurulan bağa, yani özdeşleşmeye karşı yabancılaştırma (yadırgatma) tekniğini kullanır. İzleyicide farklı bakış açıları yaratarak dünyanın, insanın ve olayların değişebilirliği gösterilmeye çalışılır. Brecht yabancılaştırma tekniğini bir oyundaki bütün unsurları (dekor, müzik, ışık, reji vb.) kullanarak oyunun tamamına yayar. Bu durum seyircinin özdeşleşme duygusunu ortadan kaldırır. Sahnede gelişen olaylara ve kişilere karşı eleştirel bir tavır alınması sağlanır.

*“Böyle bir ilişki hem uzaklaşmayı, hem yakınlaşmayı gerektirir. Uzaklaşma çelişkilerin belirtilmesi ile ortaya çıkar. Yalnızca taklit edilen yaşam kendi çelişkilerini göstermekten ibaret değildir. Bu oyunun öğelerinin birbiri ile çelişkisini de gösterir. Dekor ile aksesuar, sahne müziği ile oyun, müziğin sözü ile ezgisi, oyuncunun kendi ile oyunu, toplumsal tavır ile mizacı ve giderek oyun ile seyirci arasındaki çelişkiler vurgulanır. Çelişkilerinin belirtilmesi ile uzaklaşma, sentezlerin belirtilmesi ile yakınlaşmaya dönüşür. Böylece hem ilişkilerin diyalektik karakteri gösterilmiş olur, hem de yadırgatma uzaklığı esnek dinamik, değişken bir nitelik kazanır. İlişkilerin diyalektik olduğunu söylemek, yadırgatmanın yalnızca bir uzaklaşma değil, ‘uzaklaşma ve yakınlaşma’ olduğunu kabul etmek demektir. Yakınlaşmalar,*

<sup>31</sup> AKTÜREL, Teoman, “Brecht’in Tiyatro kavrayışı”, **Tiyatro 70**, sayı: 8, Kasım, 1970, s. 15.

*seyircinin olayı 'içten' kavramasını, uzaklaşmalar olayın 'Akılla' denetlenmesini sağlar*"<sup>32</sup>

Brecht'in oluşturduğu Epik Tiyatro yabancılaştırmayı üç grupta değerlendirmiştir.

1- Metinde yabancılaştırma (kesintiye uğratma, episodik yapı, Açık Biçim)

2- Oyunculukta yabancılaştırma (gestus ve role yabancılaştırma-yabancılaştırma)

3- Sahnelemede yabancılaştırma (dekor, müzik, ışıklama, koreografi ve diğer anlatım imkanlarını da içeren rejide yabancılaştırma)

Brecht'in epik tiyatrosu'nun en önemli maddelerinden olan "Gestus" "(...) *sözle veya hareketle ifade edilen, bir tavır ya da tavrın bir yönüdür.*"<sup>33</sup> Bu durum her olayda, oyun kişilerinde ve her öyküde görülür. Hepsinin temel bir tavrı vardır.

*"Konuya insani niteliğini veren oyuncunun toplumsal tavrıdır, tıpkı, eleştiri, olay, propaganda gibi. Faşistlerin azametli tavrı kendi içinde boş bir tavrıdır. Sahnede bu azameti takınmakla anlamlı bir olgu yaratılamaz. Çalım atarak yürümek, kasıtlı duruş, göğsü ileri çıkarmak, bütün bunlar bir halk bayramında da görülebilen tavrıdır. Ancak bu çalımli yürüyüş cesetlere basılarak yapılıyorsa faşizmin tavrı anlatılmış olur. Demek ki sanatçı azamet olgusuna karşı belli bir tavır almalı, bunu belli etmeli, tavrın kendini anlatmasını beklememelidir."*<sup>34</sup>

Gestus'u (tavır) yansıtırken canlandırılan kişinin genel tavrını önemle belirlemek, toplum içerisindeki konumunu gözden kaçırmamak ve konulan tavrın anlamının seyirciye iletilecek derecede abartılması gerekmektedir. Böylece

<sup>32</sup> ŞENER, Sevda, "Tiyatroda Estetik Uzaklık ve Brecht'in Yadırgatma Düşüncesi", **Alman Kültür Derneği'nin Düzenlediği Brecht Haftasında Sunulan Bildiri**, Ankara, 1980.

<sup>33</sup> ŞENER, Sevda, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 1998, s. 292

<sup>34</sup> ŞENER, Sevda, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 1998, s. 293



izleyicide özdeşleşme bir tavır alınması gerçekleştirilir. Oyuncu, oynayan ve rolün gözlemcisi konumundadır.

*“Oyuncu hem bir olayı, hem de kendini sergilemek zorundadır. Doğal olarak olayı kendini göstererek sergiler. Her ne kadar bu iki görev çakışsa da, bu çakışma hiçbir aman aralarındaki farkı silecek boyutlara varmamalıdır.”*<sup>35</sup>

Kişinin dünyasının sadece “taklit” yolu ile (tavır getiren hareket) anlaşılır olacağının altını çizen Brecht ve epik tiyatro’da taktik nesnedir. Özdemir Nutku “taklit’i şöyle açıklamıştır. “Örneğin bir yürüyen şerit üzerinde çalışan fabrika işçilerini ele alan dramatik tiyatro, bu işçilerin birbirleriyle olan psikolojik, kişisel ilişkilerini ve bunalımlarını verir. (Ön düzeyde kişiler) öbür yanda Epik Tiyatro ön düzeye işçilerin psikolojilerini değil, yürüyen şeridi koyar. (Ön düzeyde sorunu yaratan olay) Bu yürüyen şerit yoluyla, işçilerin en önemli psikolojik noktalarını ortaya çıkarır.”<sup>36</sup>

Epik (Diyalektik) Tiyatro, izleyicide eleştirel bir bakış açısı sağlamak için belli bir yerde geçen olaylar, başka bir yerde ve başka bir toplumsal yapı içerisinde geçiyormuş gibi gösterilerek “tarihselleştirme” yapılır. Bunu yaparken de yaşanan gerçek ile olması gereken gerçekler çakıştırılır. Bunlar anlatımcı teknik kullanılarak gerçekleştirilir. İzleyiciye dünyanın değişebilirliği düşündürülür. Ayna görevi yapan tiyatro anlayışı yerine aynadan yansıyanların çelişkileri ortaya konulur.

Brecht ve Epik Tiyatro’nun kullandığı yabancılaştırma kavramının özünde diyalektik düşünce vardır. İzleyiciye, anlatılan insani ve toplumsal olayların altındaki nedenlerin sorgulanma bilinci kazandırılır. Epik tiyatro ve Brecht mevcut tiyatro sahnesi ve izleyici arasındaki ilişkiyi değiştirmeyi hedefler. Bu durumu Walter Benjamin şöyle özetler.

“Bu yeni tiyatronun tüm öğelerinin işlevlerinin değişmesi demektir. Brecht Tiyatrosu’nun seyircisi için sahne artık dünyayı simgeleyen dekorlar (diğer bir deyişle büyülü olan) değil, kullanışlı bir sergi alanıdır. Sahnesi için izleyici artık

<sup>35</sup> BENJAMİN, Walter, **Brecht’i Anlamak**, (çev. H. Barışcan – A. İşısağ), Metis yayınları, 1984, İstanbul, s. 46.

<sup>36</sup> NUTKU, Özdemir, **Türkiye’de Brecht**, Tiyatro 76 Yayınları, İstanbul, 1976, s. 48.

hipnotize edilmiş denekler yığını değil, talepleri karşılanması gereken ilgili kişiler topluluğudur. Metni için gösteri, artık virtüözce bir yorum değil, o gösterinin kazanımlarının yeni ve kesin biçimlerle üzerine işlendiği bir levhadır. Oyuncusu için yönetmen, artık yaratması gereken etkiye ilişkin komutlar değil, karşısında tavır alacağı tezler getiren, yönetmeni için oyuncu artık rolle özdeşleşmesi gereken biridir. Taklitçi değil, onun dökümünü yapmak zorunda olan bir görevlidir.”<sup>37</sup>

Epik kuramı, oluştururken Doğu Tiyatrosundan etkilenen Brecht’e göre “Sahne geçeni, gerçekte geçen bir olay gibi izlense, gerçek bir kadın canlandırılırsa sahnede sanatın, dolayısıyla sanatsal bir etkinin sözü asla edilemezdi.”<sup>38</sup>

Çin Tiyatrosunda sürekli kadın rolleri oynayan Çinli erkek oyuncu Mei-Lan Fung’ın gestusundan söz eder. Bu erkek oyuncunun kadını oynarken eleştirel vurgular yapması büyük önem içerir.

Brecht’in epik-diyalektik tiyatrosunda dünyayı değiştirme düşüncesi, hedefi vardır. Bu hedefi gerçekleştirirken de tiyatronun fonksiyonel, daha eğitici olması amacıyla özdeşleşmeyi kırma yöntemleri uygulanır. Değişen dünyada, kaybedilen insancıl manalar yeniden kazandırılmaya çalışılır. Brechte göre “*Çağdaş dünya ancak değişmeye zorunlu, yani reddedilmesi gereken bir olumsuzluk dünyası olarak gösterildiği takdirde doğru biçimlenmiş olur.*”<sup>39</sup>

Brecht, Epik Tiyatro kuramı ile geleneksel tiyatro anlayışının bir ayna gibi sadece olayları yansıtma özelliğini değiştirerek izleyiciye eleştirel bir tavır kazandırma düşüncesindedir. Brecht, “bilim çağının bakışı” olarak tanımladığı, Galile’nin salınım durumuna geçen bir avizeye böyle bir şeyi beklemezmiş, akıl almazmış gibi olan bakışını<sup>40</sup>, izleyicinin de benimsemesi gerektiğini savunur. Oyuncunun rolü ile kendisi arasına denetimli bir uzaklık katmasını istemektedir. Bunu yaparken taklit ve mimplere yaslanmak yerine, oyunun parçalı, episodik yapısıyla ortak, toplumsal mana içeren davranışlarla oyunu bağdaştırmasıyla

<sup>37</sup> BENJAMİN, Walter, **Brecht’i Anlamak**, (Çev: H. Barışcan, A. İşisağ), Metis Yayınlar, İstanbul, 1984, s. 25

<sup>38</sup> BRECHT, Bertolt, **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, (Çev: Kamuran Sipal), Say Yayınları, İstanbul, 1982, s. 65.

<sup>39</sup> NUTKU, Özdemir, **Türkiye’de Brecht**, Tiyatro 76 Yayınları, İstanbul, 1976, s. 52.

<sup>40</sup> BRECHT, Bertolt, **Sanat Üzerine Yazılar**, (Çev: Kamuran Sipal), Cem Yayınevi, İstanbul, 1990, s. 216.

olanaklıdır. Açık Biçim'in parçalı anlatım tekniğinden, birbirini düz bir çizgi halinde takip etmeyen, sıçramalar içeren zaman ve olay kurgulamaları ile montaj tekniğini kullanarak izleyici de yarattığı yadırgatma yöntemi ile özdeşlemeyi ve sonrasında yaşanan katharsis'ide engellemiş olur.

Brecht'in epik tiyatrosu, bütün teknik unsurları yabancılaştırma yöntemini tamamlayan öğeler olarak kullanır. Örneğin müzik, izleyici ve sahne arasında özdeşleşmeyi sağlayan etmen değil, karşısında duran bir unsurdur. Epik tiyatro anlayışına "Açık Biçim" bağlamında bakıldığında, parçalı episodik yapı, oyunculuk, düz bir çizgi izlemeyen zaman ve uzamda sıçramalar, anlatı yoluna baş vurulması, her biri kendi başına var olan sahneler, karakterlerden etkilenen olaylar yerine olaylardan etkilenen karakterler ve uzak açı yaratma düşüncesiyle, "Açık Biçimin", Brecht'in Epik Tiyatro'sunda yöntemleştiği görülür.

## 1.2. Açık Biçim ve Geleneksel Türk Tiyatrosu

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun kırsalda ve kent merkezlerinde görülen en önemli ortak özelliği yazılı bir metne değil doğaçlamaya dayanmasıdır. Karagöz, Meddah, Ortaoyunu gibi türler doğmacaya dayalı olduklarından dolayı neden-sonuç ilişkisi ile birbirine bağlanmayan, gevşek dokulu, bütünlüğü olmayan bir olay dizisi anlayışına sahiptirler.

*"Çünkü gerek Meddah senaryoları, gerek Karagöz-Ortaoyunu metinleri yalnızca birer kanavadır. Yani seyircinin ve oyuncunun iç ve dış koşullarına göre değişime uğrar, uzar, kısalır, yer değiştirir. Kanava yalnızca oynanışın yolunu çizen bir taslaktır."*<sup>41</sup>

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda, dramatik tiyatrodaki olduğu gibi izleyiciye sahnedeki gerçeği yaşatmak yerine gerçeğin anlatılması vardır. Gerçeğin anlatımında oyuncunun yorumu önem arz etmektedir. Bu durum ancak uzak açı sağlanarak kolaylaştırılır, ancak bunun için Brecht'in Epik Tiyatrosu'nda olduğu gibi özel bir gayret gerektirmez.

---

<sup>41</sup> TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, s. 31.

*“Her üç türünde kahvelerde, mesire yerlerinde, yani kalabalığın bulunduğu her yerde, seyircinin içinde oynanabilmesi oyuncu ve seyirci bir uzam içinde her şeyin bir oyun olduğu düşüncesini de bir kez daha anımsatır.”<sup>42</sup>*

Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu gibi geleneksel türlerin tamamında anlatım tekniği kullanıldığı için izleyicinin ve de oyuncunun yaşatılan bütün tiplere uzak açıyla yaklaşmasını sağlar. Meddah ve Ortaoyununda canlı kişiler kullanılır ama izleyici, kalıplaşmış tiplerin canlandırılacağını bilir ve eleştirel bir pencere açılmasını kolaylaştırır.

*“Nitekim Halk Tiyatrosunun bütün bu türleri için önemli olan, oyuncuların oynadıkları kişiler ve onların davranışları değil, yani karakterler değil, o kalıplaşmış tipten arkasında bulunduğu bilinen usta'nın söz ve davranışlarıdır. Sonuç olarak, bütün bu türlerde, oyun kişileri (tipler) gerçekliğin “anlatımı” yada ‘aktarımı’ için birer araçtır. Bu bakımdan seyirci her zaman oyun izlediğini bilir, Bir bakıma sahnedeki kişi ve olaylar uzaktan bakarak bir gözlemci konumu alır.”<sup>43</sup>*

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu'ndan oluşan üç türünde de kişiler tip düzeyinde işlenmiştir. Bu tipler genel olarak birbirlerinin karşıtıdır; karşıtlıklar ve tekrar edilmeler üzerinden kişileştirme yapılır. Yine üç türde de belirgin özelliklerin ön plana çıkartıldığı “taklit”e dayalı oyunculuk anlayışı geliştirilmiştir. “Açık Biçim”deki yabancılaştırma sağlanarak uzak açı yaratılması düşüncesi, bu üç türde de özellikle grotesk unsurun kullanımıyla gerçekleştirilir. Grotesk'i kısaca şöyle tanımlamıştır. Özdemir Nutku: “doğanın bilinçli olarak abartılması ve yeniden var edilmesi olduğu kadar, doğayla ya da günlük yaşamımızın töreleriyle birleşmeyen nesnelere kendine özgü bir biçimde uyumlu bir duruma getirilmesidir.”<sup>44</sup> Yani alışılmış kural ve geleneklerin abartılarak karikatürize edilmesi söz konusudur. Böylece izleyicinin oyun alanındaki her şeye yabancılaşarak bakması sağlanır.

<sup>42</sup> TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Kültürü Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, s. 35.

<sup>43</sup> PEKMAN, Yavuz, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2002, s. 28

<sup>44</sup> NUTKU, Özdemir, **Uzatmalı Gerçekler**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 84.

*“Grotesk yaratıcı sanatçı için geniş ufuklar açan bir üslubu vareder; çünkü grotesk yabancı ve gizli olanı, trajikomik bir biçimde verilen bir olayı mantıksal olmayı düşünmeden, birbiriyle, aykırı öğeleri kaynaştırarak yaşamı taşılayıp eleştirirken, sınırsız bir oyun olanağına yol açar. (...) Doğüstü olanı araştıran grotesk, karşıtları senteze götürür, akıl almaz olanın bir resmini verir ve sırrına erişilmez gibi görünen şeyler üzerinde seyirciyi aktiviteye sokar, düşündürür.”<sup>45</sup>*

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun bu üç türü olan Karagöz, Meddah ve ortaoyunu'nu daha derinlemesine incelemeyen önce kısaca şöyle özetleyebiliriz: Doğmacaya dayalı oyunlardır, “Açık Biçim” oyun tekniğinde olduğu gibi gevşek dokulu, bütünlük içermeyen bir olay dizisine sahiptir. Anlatmacı teknikten faydalanan üç türde kahvehaneler, hanlar, eğlence ve mesire yerleri gibi halka açık olan her yerde sergilenmişlerdir.

### 1.2.1. Açık Biçim ve Karagöz

*“Türk gölge oyunu, Adını oyunun baş kişisinden olan Karagöz, bir gölge oyunu olarak Türkiye'ye Uzakdoğu'dan, Mısır yoluyla gelmiş ve 17. yüzyılda kendine özgü, kesin biçimini almıştır.”<sup>46</sup>*

Karagöz'de gösterilen her şeyin sadece bir oyundan ibaret olduğunu düşündüren perde gazelleri, tiyatrosallık, zaman ve uzamda sıçramaların yaşanması, dilin mantığın yanlış anlamlar ve uydurma sözcüklerle bozulması, uzak açı sağlayan güldürü gibi bir çok özellik “Açık Biçim” özellikler göstermektedir.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> NUTKU, “Özdemir, “İnsan her şey Demektir Tiyatroda”, Nazım Hikmetin Tiyatrosu, İstanbul, **Nazım Hikmet Kültür ve Sanat Vakfı Yayınları**, 1963, s. 83.

<sup>46</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s. 356

<sup>47</sup> TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, s. 31.

Sebahattin Kudret Aksal da Karagöz'ü kısaca şöyle tanımlar;

*“Bence Karagöz'ün en güzel tanımı onun bir başka adındadır. Düş oyunu, seyircisine gerçek dışı bir acun sunar o, bir öyküyü düpedüz anlatmaz da, öykünün keskin çizgilerini belirler. Yapısıyla olsun, konuşmasıyla olsun ve .... kurallarının dışındadır. Kişileri de gerçek kişiler değildir.”*<sup>48</sup>

Karagöz'ün oyun düzeninde “tasvir” adı verilen figürler kullanılır. Oyun başlamadan önce perdeye, soyutlamaya dayalı, konuyla ilintili yada ilintisiz, resimler düşer. Göstermelik narekenin sesiyle kalkar ve semai eşliğinde Hacivat seyirciye göre soldan gelir, perde gazeli ve teganniden sonra da Karagöz sağdan perdeye gelir ve muhareve başlar.

*“Karagöz'ün en önemli özelliği – tıpkı Ortaoyunu ve seyirlik oyunlarda da olduğu gibi – sahenin itibari bir değer taşımasıdır. Genel olarak İstanbul'un orta halli bir mahallesinde bir meydan, bir sokak başı olarak düşünülebilir burası. Perdenin sağ tarafında dekor filan bulunmadığı halde, Karagöz'ün evi, solda da Hacivat'ın ve başka kişilerin varmış gibi kabul edilir. Karagöz hep sağ taraftan sahneye girer; Öteki kişiler sol taraftan. Karagöz'ün başı ikide bir perdenin sağ yukarı köşesinden görünür: Sahnede konuşulanların sözlerine karışmak, kendi kendine bir tuhaf düşünce ortaya atmak gibi durumlarda burası Karagöz'ün penceresi sayılır.”*<sup>49</sup>

Karagöz oyunlarının konusu olay dizileri birkaç cümleyle anlatılabilecek kadar kısadır. Selim Nüzhet Gerçek'e göre Karagöz'de “hadise, muhtelif şahsiyetlerde uyandırdığı intibalardan ve mevzu diye bir şey olmayıp mevzuun o hadisenin cereyanından ibarettir.”<sup>50</sup> Karagöz'de çok basit konular üzerine kurulan fasıllarda dolantı yoluyla birbirine çok benzer konular işlenir. Sözüün büyük yer tutmasına karşın olaylar dizisi çok yalındır. Yani “eylem üzerine değil,

<sup>48</sup> AKSAL, Sabahattin Kudret, “Tiyatro Üstüne”, **Türk Dili Dergisi**, sayı: 313, 1977, s. 291.

<sup>49</sup> BORATAV, Pertev Naili, **100 soruda Türk Halk Edebiyatı**, Gerçek yayınevi, İstanbul 1997, s. 205

<sup>50</sup> GERÇEK, Selim Nüzhet, **Türk Temaşası**, Kanaat Kitabevi, İstanbul, 1942.

söyleme üzerine kurulmuştur.”<sup>51</sup> diye özetlenebilir. Bu söyleşme üzerine Metin And’ın görüşleri şöyledir.

*“Handke, Becket, Jonesco gibi çağdaş tiyatronun öncülerinde sıkça karşılaşılan dilin bir anlaşma arası olmaktan çıkıp, kişiler arasında bir duvar, bir engel oluşturması, dahası bir işkenceye dönüşmesi; dilin kişilere değil, kişilerin dilin boyunduruğuna girmesi, dilin anlamının dağılıp saçma boyutuna tırmanması; çağdaş tiyatro kişilerinin birbirilerini anlamaması; anlasalarda bir yere varamayışları, varsalar da vardıklarının toptan bir anlamsızlık taşıması Karagöz ve onun türevi Ortaoyunu’nun en belirgin özelliklerinden biridir.”<sup>52</sup>*

Karagöz, bütünlük içermeyen parçalardan oluşur. Ayrıca bu parçaların hepsi konu bütünlüğünden de bağımsızdırlar. Her bölüm gevşek dokulu bir yapıdadır. Muhavereler, fasıllar ve tipler de, eklemeler veya yer değiştirmeler yapılabilir. Karagöz’ün özü, dramatik yapıda ne olacağı değil, ne konuşulacağıdır. Taşradan gelen ve şiveyle konuşan halkın Karagöz tarafından bilinçle yanlış anlaşılması ile komik unsur ortaya çıkarılır.<sup>53</sup> Bir “yap-tak”çı olarak Karagözcü, birbirinden farklı bir çok işi kısıtlı imkanlarla ortaya çıkarır. Elinde olan, daha önceki yapma bozmalarından kalanlarla işini yapar.<sup>54</sup> Karagöz’de amaç gerçekliğin bir başka benzerini çoğaltmak değil, bir ayna görevi üstlenmez, gerçekliğin malzemesine, dokusuna, anlamına dair bir kavrayış sağlamaktır. Perdeye yansıtıklarının gerçekle alakalı olmadığını sürekli olarak izleyiciye hissettirir. Hem oyunun hem de açık ya da kapalı olarak ilişki içerisinde olduğu anlatı türlerinin kurallarına karşı çıkar.<sup>55</sup>

Toplumsal hayatın gündelik sorunlarını konu edinen karagöz geleneklerle dalga geçerken, Osmanlı’nın çeşitli kültür katmanlarını da yansıtır. Geleneksel

<sup>51</sup> KUDRET, Cevdet, **Ortaoyunu**, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973, s. 92.

<sup>52</sup> AND, Metin, **“Jonesco ve Karagöz”**, (Karagöz Kitabı İçinde) Hazırlayan: Sevengül Sönmez, Kitabevi Yayınları, İstanbul, 2000, s. 60

<sup>53</sup> **İslam Ansiklopedisi**, Cilt: 6. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1997, s. 250.

<sup>54</sup> Levi- Straus, **Yaban Düşünce** (Çev.: Tahsin Yücel) Hürriyet Vakfı Yayınları, İstanbul, 1984, s. 41.

<sup>55</sup> AND, Metin, **Gölge Oyunu**, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 1997, s. 330.

anlatı türleriyle Karagöz arasındaki yakınlık, bu türlerin önemli tipleriyle karşılaştırılırsa daha çok belirginleşir. En kötü olayların bile tatlıya bağlanması, mutlu sonla bitme masallardan alınan bir özelliktir. Karagöz’de masallardaki ana karakterler gibi halkın sağ duyusunun temsilcisi gibidir, haksızlığın, yalancılığın karşısındadır.<sup>56</sup> Bununla beraber yoksul, saf, açık sözlü olması, bilipte bilmezlikten gelmesi, fırsatçı, keyif düşkünü, çıkarıcı ve tembellik gibi olumlu ve olumsuz özelliklerin bileşimi durumunda olması izleyicinin özdeşleşmesi yerine uzak açılı ile yaklaşmasını sağlar.<sup>57</sup> Grotesk ve gülmece arasında sıkı bir ilişki vardır. “*Mizahın tahrip edici düşüncesi.*”<sup>58</sup> Bu durumda izleyici ile sahne arasında yabancılaşmayı güçlendirir.

Çeşitli toplumlardan oluşan Osmanlı imparatorluğunda, bu toplulukları simgeleyen insan tipleri yansıtılır Karagöz Perdesi, somut kişisel özellikleriyle değil, soyut özellikleriyle yansıtılır. “*İnsan karakter ayrıntıları ilk yaratılmadığı için de eleştiri kişisel değil, tavra yöneliktir.*”<sup>59</sup> Bu tavır kavramını getiren kalın çizgili tipler, Brecht’in “gestus” kavramını andırır.<sup>60</sup>

Osmanlı Toplumu’nun genel bir görüntüsünü perdeye aktaran Karagöz’ün doğmaca oynanması ve soyut tipler aracılığıyla Bir toplumsal resim çıkması, “Açık Biçim” de var olan gevşek doku ve parçalı bir yapısal sunumu beraberinde getirir. Karagöz’de parçalı yapıyı oluşturan dört bölüm vardır: Giriş (Mukaddime), söyleşi (Muhavere), ona oyun (Fasıl) ve bitiş. “Açık Biçim”de var olan karşıtlık içeren eksen tipler Karagöz’de de (Hacivat-Karagöz) vardır. Müzik ve dansla kesintiye uğratılan durumlar, zaman ve uzamda sıçramalar, oyunsuluk – tiyatrallık, dilde ve konuda tek bir çizgi izlenmeden çeşitlilikler göstermesi, oyuncu seyirci organik doku ve bu öğelerle donanmış eğlence atmosferi Karagöz’ün “Açık Biçim” öğelerden oluşan bir tiyatro olduğunun göstergeleridir.

<sup>56</sup> AND, Metin, **Gölge Oyunu**, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 1997, s. 325.

<sup>57</sup> TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Gelmeğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, s. 63.

<sup>58</sup> ALANU, Tahir: **Türkiye Folkloru, El Kitabı**, Adam Yayınları, İstanbul, 1983, s. 336

<sup>59</sup> SOKULLU, Sevinç, **Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1997, s. 132.

<sup>60</sup> TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, s. 61.



### 1.2.2. Açık Biçim ve Meddah

“Meddah, Taklitler yaparak, hoş hikaye anlatarak, halkı eğlendiren sanatçı.”<sup>61</sup> Aralarında taklitli, söyleşmeli, kişileştirmelerin yerleştirildiği bir anlatı türüdür.<sup>62</sup> “Kaynağını, hikaye anlatma sanatından alan meddahlık süreç içinde kendiliğinden gerçekleşen bir iş bölümünün İstanbul’daki uzantısıdır. Ozanların işini, büyük merkezlerde kıssahan ve meddahlar; köylerde, kasabalarda ve küçük kentlerde aşık hikayeciler alır.”<sup>63</sup> Destanlar, menkıbeler, yaşanmış önemli olaylar, klasiğe dönüşen öykü ve masallar, meddahın görüp yaşadığı ilginç olaylar, Karagöz Metinlerinden yararlanılarak oluşturulan senaryolar, atasözlerinden ve deyişlerden<sup>64</sup> oluşan meddah öyküleri, şöyle zengin bir kaynağa sahiptir.

*“İçinde çok kişili olayların, çeşitli kişisel ilişkilerin dramatik bir yolda, yani mimik yoluyla canlandırılması, kısaca “taklit”i barındırması, senaryoların orada bulunan seyirci – dinleyiciye göre ve birden içe doğuşla geliştirilmesi meddahı hikayecilerden ayırıp, “oyuncu” konumuna getirmektedir.”<sup>65</sup>*

Bu durum “Açık Biçim” içerisinde bulunan “tiyatrosallık – oynusuluk” özelliğinin Meddah anlatılarında da yer aldığını göstermektedir. Karagöz ve ortaoyunu birer göstermecî tiyatro olmasına karşın, Meddah’ın seçtiği konulara göre aynı özellikleri taşımayabilir.<sup>66</sup> Seçtiği konulara bağlı olarak zaman zaman izleyicilerde özdeşleşme duygusu yaratabilir. Meddah öyküleri kesintiye uğrayan, sık dokulu olmayan, gevşek bir olay dizisi anlayışına sahiptir. Ama birebir, “Açık Biçim”, yada “Kapalı Biçim” özellikleri taşıdığı söylenemez.

<sup>61</sup> OKUL SÖZLÜĞÜ, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 1994, s. 518.

<sup>62</sup> AND, Metin, **Geleneksel Türk Tiyatrosu**, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1953, s. 218

<sup>63</sup> BORATAV, Pertev Naili, **Halk Hikayeleri ve Hikayeciliği**, Adam Yayınları, Ankara, 1988, s. 102

<sup>64</sup> NUTKU, Özdemir, **Tarihimizden Kültür Manzaraları**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 1995, s. 113, 114

<sup>65</sup> NUTKU, Özdemir, **Tarihimizden Kültür Manzaraları**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 1995, s. 112

<sup>66</sup> AND, Metin, **Geleneksel Türk Tiyatrosu**, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 219

*“Çünkü meddahlar hiçbir zaman bir öyküyü kesintisiz bir biçimde izleyiciye aktarmazlar, zaman zaman anlattıkları hikayeyi keserek başka yan öyküler anlattıkları, tıpkı diğer türlerde olduğu gibi, başka oluntular kattıkları, hatta bütün hikayenin kısa kısa oluntulardan oluştuğu bilinmektedir. Hatta meddahların anlattığı hikayenin arasına neredeyse bir yabancılaştırma unsuru olarak, yemek tarifi bile soktukları görülmektedir.”<sup>67</sup>*

“Açık Biçim”de zaman ve uzamda sıçramaların olması özelliğiyle meddah anlatısının bu özelliği benzerdir. Yine “Açık Biçim”de kullanılan yabancılaştırma unsurunu meddah da kullanır. Bu durumla ilgili Özdemir Nutku’nun verdiği örneklerden biri şöyledir.

*“Kız Ahmet’in hikaye arasındaki episodları sağlarken birden olayın dışına çıkması ve anlattıklarını eleştirir biçimde, olaya dinleyiciyi de yabancılaştırması çok ilginçtir. Böyle bir örneğe Kız Ahmet’in anlattığı “Lüleci Ahmed’in hikayesinde rastlarız. Meddah, Lüleci’nin anlattığı bir fıkraya – fıkranın ne olduğunu açıklamadan-beşikteki bebeğin “hi!hi” diye güldüğünü söyledikten sonra şöyle sürdürür sözlerini: Bu yalan büyüyecek ise cüz’i ufaldalım. O vaktin dehrinde, devciler padişaha arzuhal verirler, şöyle ki: Aman efendim, aziz başın için olun şu Lüleci Ahmed kulunuzu bu civardan geçmenin men’ine ferman buyursun, zira develerimiz onu gördükçe gülerek yere çarpıtmalarından kömürlerimiz toz olup para itmez oluyor. Bunu dahi yazdım, amma evvelki yalandan bir fark yok ise de yazmış bulundum, okuyan ve dinleyen de canı isterse inansın; yani zor ile değil, bunlar cilve-i şiyveden ibarettir. Gelelim Lüleci’ye bakalım ne yapacak.”<sup>68</sup>*

Meddah bu öyküde izleyicide merak duygusu yaratacağı özdeşleşmenin önünü, öyküde yaptığı kesintiler ve abartının abartmasını yaparak almış olur.

<sup>67</sup> PEKMAN, Yavuz, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2002, s. 26.

<sup>68</sup> NUTKU, Özdemir, **Meddahlık ve Meddah Hikayeleri**, İş Bankası Kültür Yayınları Ankara, 1976, s. 68

Anlattığı öykünün tümüyle kendisi tarafından yaratılan ve istediği an değiştirebileceği bir kurgu olduğunu izleyiciye hissettirir. Bu da özdeşleşmeyi engelleyerek izleyiciyi öyküye karşı yabancılaştırır.<sup>69</sup>

1- Giriş (başlangıç), 2- Açıklama (Serim) 3-Öykü ve 4-Bitiş olarak dört bölümden oluşan Meddah'ın anlatısını gerçekleştirdiği yerler kahvehanelerdir. *“Geleneksel türlerimizde “Açık Biçim”/ Göstermecî Tiyatro anlayışında da kullanılan soyutlamaya dayalı Stilize parçalar anlatım araçları olarak kullanılır. Dolayısıyla oyun düzeni de oyuncu-seyirci ilişkisine ve tiyatrosallığa hizmet edecek biçimde oluşturulur.”*<sup>70</sup>

Meddah çoğunlukla bir yükselti üzerinde, dışarıdaki insanların da duyabileceği bir şekilde anlatısını gerçekleştirir. Bu anlatının temelini de “taklit” oluşturur. Sadece konuştuğu kişilerin (Acem, Arnavut, Yahudi, Çerkez vb.) ağız taklitlerini yapmanın haricinde hayvan ve tabiat seslerini de taklit eden Meddah'ın kullandığı iki aracı vardır. Biri boynuna doladığı yada omzuna attığı mendili (makrame) öteki de sopasıdır.<sup>71</sup> Bu iki aracıda çok etkin kullanan meddah, sopasını bazen süpürge, bazen saz yada tüfek olarak kullanır. Aynı zamanda ses efekti olarak kullanır. Bu bağlamda “Açık Biçim”de olduğu gibi meddah anlatısı’da çeşitlilik, çoğulculuk özelliği taşır.

Meddah'ın dört bölümden oluşmasından dolayı oluşan kesintiler süreksizliğe neden olur. Bu da “Açık Biçim” de var olan devam etmeyen, bir çizgi halinde ilerlemeyen olay dizisiyle örtüşür. Bu öykülerin oluntulardan ibaret olması nedeniyle zaman ve uzamda sıçramaların yaşanmasına neden olur. Yine “Açık Biçim”de gördüğümüz unsurlardan biri gerçekleştirilmiş olur. Meddah'ın anlatı içerisinde masallarla, destanlarla oynaması, istediği şekle sokması ve bunu izleyiciye hissettirerek tiyatrosallık – oyunsuluk olduğunu duygusunu yaratır. İlave olarak oyun yeride ayrıca bu durumu destekler. Yani “Açık Biçim”de olduğu gibi “oyunsuluk” unsuruyla örtüşür. Meddah'daki insan konuşmaları ve doğa takliti yoluyla oluşan çeşitlilik ilkesi ile “Açık Biçim”in dilde ve diğer

<sup>69</sup> PEKMAN, Yavuz, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2002, s. 26.

<sup>70</sup> TEKEREK Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 2001, s. 75.

<sup>71</sup> AND, Metin, **Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi**, İletişim Yayınevi, İstanbul, 2004, s.s. 32,33

konularda yarattığı çeşitlilik unsuruna uygunluk gösterir. Sonuç olarak, Meddah anlatısı da, “Açık Biçim” özellikler göstermektedir.

### 1.2.3. Açık Biçim ve Ortaoyunu

*“Dört taraftı seyircilerle çevrilmiş bir meydanda, belli bir konunun kanavasına uyularak, fakat herhangi yazılı bir metne bağlı kalınmadan, canlı oyuncularla oynanan doğmaca bir oyun olan ve belli bir olayın çevresinde örülmüş çalgı, şarkı, raks taklit ve konuşmalardan birleşik”<sup>72</sup> halden ibaret ve “Karagöz’ün oyuncular tarafından yere indirildiği hali olarak da kabul edilebilecek olan Ortaoyunu’na canlı “Canlı Karagöz”de denilirdi.”<sup>73</sup>*

Kol oyunu, taklit oyunu gibi adlarla ele alınan ortaoyunu tuluat tiyatrosuna kaynaklık etmiştir. İzleyicilerle çevrilen bir alan içerisinde, yazılı bir metne dayanmayan, doğaçlama gelişen, müzik, taklit ve muhavereye oluşan önemli seyirlik oyunlarımızdandır.<sup>74</sup>

Ortaoyunu ve Karagöz’ün birbirlerine benzer yanları fazlasıyla vardır. Karagöz ve Hacivat’ın perdedeki karşıtlığının meydana inmiş hali; Pişekar ve kavukludur diyebiliriz “ortaoyunu”nda (sahne, dekor ve çok sayıda aktör) gibi(...) tamamıyla mevcut şartlara ve mevcut imkana rağmen ‘Diyalog’ sisteminin, Karagöz’deki gibi bu oyunda da devam etmesi ancak Karagöz tesiri altında yerleşmiş bir gelenek olarak vasıflandırılabilir.”<sup>75</sup> Bu benzerliği Selim Nüzhet ise şöyle ifade eder. “Ömründe bir defa olsun hayal oyunu görmüş olan bir seyirci ortaoyunu da görecektür lakin dikkatsiz bile olsa, derha bu iki oyun arasındaki benzerliğin farkına varır. Hayal oyununun Karagöz’ün diyelim perdeden yere inerek ortaoyununu vücuda getirdiğine pek haklı olarak hükmeder.”<sup>76</sup>

<sup>72</sup> KUDRET, Cevdet, **Ortaoyunu**, Cilt 1, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973, s. 1.

<sup>73</sup> NUTKU, Özdemir, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 23.

<sup>74</sup> ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995, s. 474.

<sup>75</sup> TÜRKMEN, Nihal, **Ortaoyunu ve Karagöz**, Milli Eğitim Yayınları, Ankara, 1991.

<sup>76</sup> GERÇEK, Selim Nüzhet, **Türk Temaşası**, Kanaat Yayınları, İstanbul, 1942, s. 111.

Karagöz ve Hacivat'ın perdedeki halinin, belkide meydanda devamı Kavuklu ve Pişekar'dır. Bu dörtlü arasındaki benzerliği Siyavuşgil şöyle özetler; “(...) *Taklidler de her iki oyunda, kıyafet ve karakter bakımından tam bir ayniyet arzeder. Perde de daima kırmızılar içinde görünen Karagöz'ün orta oyunundaki eşi Kavuklu da, kırmızı kavuk ve cübbe ile meydana çıkar. Hacivat ile Pişekar'ın elbisesi ise ya sarı yahut yeşildir. Karakter bakımından kavuklu ile Karagöz ve Hacivat ile Pişekar iki damla su gibi birbirine benzer.*”<sup>77</sup>

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun diğer türlerinde olduğu gibi Ortaoyunu'nda da oyun kişileri birer “tip” boyutunda yansıtılmıştır. Oyun kişilerinin sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik durumlarının gelişimi izleyiciye yansıtılmaz. Sadece sahnedeki halleri gösterilir. Geçmişleri ve gelecekleri değil sahnedeki an vardır sadece. Oyuncu oynadığı kişilikle özdeşleşme çabasından ziyade, kişiliği göstermeye çalışır. Özdemir Nutku bu durumu şöyle anlatır: “*herhangi bir insan yada kişiliğe benzemeye çalışmaz, onu yaşamaz ama, o kişiliği göstererek seyircide bir tavrın oluşmasını sağlar.*”<sup>78</sup>

Karagöz'deki, Karagöz-Hacivat karşıtlığı yerine Ortaoyununda Kavuklu-Pişekar karşıtlığı vardır. “*Pişekar ve kavuklu karşıtlığı iki tavrı getirmektedir. Geçmiş ve tecrübeyi simgeleyen yapıcı fakat tutucu pişekar'ın karşısında tecrübesi, mütecessis ve yıkıcı olan kavuklu bir anlamda gelecektir.*”<sup>79</sup>

Ortaoyunu oyuncularını benzetmeci tiyatro'da olduğu gibi işleri bittikten sonra izleyiciye gözükmemek gibi bir tutum içerisinde değildirler. Bunun aksine meydanda otururlar. İzleyicide özdeşleşme duygusu yaratmayı amaçlamadıkları için bu durum bir sakınca oluşturmaz. “*Oyuncular temsil ettikleri kişilere benzemeye, bir takım duyguları yaşatmaya çalışmaz, o kişileri ve duyguları gösterirler.*”<sup>80</sup>

Doğaçlamaya dayalı olan Ortaoyunu'nda, oyuncuların her şeye hazırlıklı olmaları gerekir. Gösterilen tipleri canlandırmanın haricinde rolüne de yabancılaşarak bakmalı ki seyircinin özdeşleşme duygusu kırılabilsin.

<sup>77</sup> SİYAVUŞGİL, Sabri Esat, **Karagöz**, Maarif Matbaası, 1941, s. 84.

<sup>78</sup> NUTKU; Özdemir, **Uzatmalı Gerçekler**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, s. 173.

<sup>79</sup> SOKULLU, Sevinç, **Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1979, s. 165.

<sup>80</sup> KUDRET, Cevdet, **Ortaoyunu**, Cilt 1, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973, s. 86.

“vaka ana hatları ile çizilmiştir; sanatkarlar onu kabataslak bilirler, rollerinin icabına göre zekaları, seviyeleri, sanatkarlık kabiliyeti kudretleri derecesinde buldukları sözlerle konuşarak piyesi yürütürler. Taklitlerle beraber bil hassa hoş, güzel, güldürücü, iki manaya gelebilecek sözler bulup söylemek asıldır.”<sup>81</sup>

Ortaoyunu’nda gülünç durumlara sebep olan ve temel çatışmaya zemin hazırlayan dilin iletişimsizlik noktasında da önemi vardır. Metin And bu durumu şöyle açıklar.

*“Karagöz - Hacivat’ı, Kavuklu Pişekar’ı anlamaz. Türkçe’yi bozuk konuşan Rum, Yahudi, Laz gibi hiçbir taklidin ne dediği anlaşılmadığı gibi Kekeme, Tiryaki de bu özelliklerinden ötürü öteki kişilerle anlaşamazlar. Gerçi dil Karagöz ve Ortaoyununda kişilerin özelliklerini vermeye yararsa da bu görevi çok önemsizdir. Önemli olan dilin kendi başına bir amaç olmasıdır. Seyirciyi sürükleyen, dürtükleyen, onu yadırgatan, tedirgin eden anlamsız sözler, uydurma deyişler, uyumsuz seslerle, kendi başına bir nesnedir.”<sup>82</sup>*

Gevşek ve parçalı bir yapı gösteren ortaoyunu çeşitli bölümlemelerden oluşur.

*“Ortaoyunu fasıl dağarcığı yönünden de gölge oyununa benzer. Konular oldukça zengindir. Günlük yaşam, olaylar, masallar, efsaneler, eski halk öyküleri v.b. çok değişik malzeme, oyun konularını oluşturur. Ortaoyunu başlıca öndeyiş, söyleşme, tekerleme, fasıl ve bitiş bölümlerinden oluşur. Öndeyiş bölümünde zurna Pişekar havası çalar, Pişekar meydana gelir, iki eliyle dört bir yanı selamladıktan sonra zurnacıyla kısa bir konuşma yapar. Buradan sonra zurna genel olarak kavuklu havası çalar ve kavuklu ile kavuklu-arkası gelir. Söyleşme bölümü oyunun en ustalık isteyen bölümüdür. Kavuklu ile Pişekar arasında bir çene yarısıdır. Söyleşme bölümü ile bu kesimde olur. Önce Karagöz muhaveresine benzeyen, söyleşenlerin birbiriyle tanıdıkları çıkması, birbirlerinin sözlerini ters anlaması gibi güldürücü söyleşme ki buna “arzbar” denir, sonra da tekerleme denilen, Karagöz*

<sup>81</sup> FUAT, Memet, **Tiyatro Tarihi**, MSM Yayınları, İstanbul, 2000, s. 256.

<sup>82</sup> AND, Metin, “Çağdaş Tiyatro Açısından Karagöz ve Ortaoyunu”, **Değişim Dergisi**, Sayı: 2, Yıl: 1961, s. 6

*Muhaverelerinde de kimi kez rastlanılan, fakat ortaoyununa özgü bir söyleşme. Tekerlemelerde kavuklu, pişekar'a başında geçmiş gibi, olmayacak bir olayı anlatır. Pişekar'da bunu gerçekmiş gibi dinler. Sonunda da bunun düş olduğu anlaşılır. Tekerleme sona erip bunun bir düş olduğu anlaşıldıktan sonra Fasil denilen asıl oyuna geçilir. Bu bölümde belli bir olay canlandırılır. Çoğu kez, kavuklu iş aramaktadır, tekerleme sonunda Pişekar bu işi ona bulur. Fasıldan sonra çok kısa bir bitiş bölümü gelir. Oyunu bitirmek gene pişekar'a düşer. Seyircilerden özür diler, gelecek oyunun adını ve yerini duyurur.”<sup>83</sup>*

Ortaoyunu, parçalardan oluşan gevşek dokulu, zaman ve uzamda görülen sıçramalarla, eğlendirici unsur olarak öne çıkan ve aynı zamanda izleyiciye bunun kurmaca bir oyun olduğunu hatırlatan dans, müzik, akrobasi gösterimi, neredeye yok denecek durumda olan (paravanlardan oluşan) dekor anlayışıyla “Açık Biçim”de de var olan tiyatrosallık – oynusuluk özelliklerini içerisinde barındıran bir yapıdır. İzleyiciyi özdeşleşme duygusundan uzak tutarak bir bakış açısı yaratması özelliği dilin ve konuların çeşitlilik göstermesi, karşıtlıklardan faydalanması bağlamında Ortaoyunu’nun, Açık Biçim’le ortak özellikler gösteren bir tür olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

---

<sup>83</sup> [www.halktiyatrosu.com](http://www.halktiyatrosu.com)

## İKİNCİ BÖLÜM

### 2. TURGUT ÖZAKMAN'IN "SARIPINAR 1914," "FEHİM PAŞA KONAĞI", "RESİMLİ OSMANLI TARİHİ", "BİR ŞEHNAZ OYUN" ADLI OYUNLARININ GENEL DRAMATURJİK DEĞERLENDİRMESİ VE BU OYUNLARDAKİ AÇIK BİÇİM UNSURLARIN İRDELENMESİ

#### 2.1. SARIPINAR 1914

Oyunun Adı	: Sarıpınar 1914
Yazarı	: Turgut Özakman
Bölümleme	: 2 Perde
Tür	: Komedi
Baskı	: Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, 3. Basım, Mayıs 2005/İstanbul

##### 2.1.1. Oyunun konusu

1914 yılında, İstanbul'dan ve dünyadan uzakta Sarıpınar kasabasının önde gelenleri, Ömer Bey'in bağ evinde güzelliğiyle ve göbek dansıyla nam salmış Bulgar kızı Naciye'yi oynatarak sazlı – sözlü alem yaparlar. Alkollü ve Naciye'nin güzelliğinin tesiriyle zelzele olduğunu düşünen kasabanın ileri gelenleri merdivenlerden aşağı kaçışırken düşüp yaralanırlar. Jandarma komutanı Niyazi Efendi'nin, Mutasarrıf'a çektiği telgraf, olmayan bir zelzelenin kötü habercisidir. Olmayan zelzeleden gazeteler de payını almak ister ve hamasi başlıklarla bütün dünyaya zelzele haberini duyururlar. Yardım kampanyaları düzenlenir. Önce inceleme heyeti, ardından mutasarrıf zelzele mağduru Sarıpınar'a gelir. Zelzele olmadığı gerçeği ortaya çıkmıştır ama yoksul Sarıpınar harap haldedir. Yozlaşmış, halkın sıkıntılarında haberdar olmayan yöneticiler, dünya devletlerinin de siyasi çıkarlar nedeniyle, maddi yardımlar göndererek içine karıştığı zelzele olayını temizlemek zorundadırlar. Sarıpınar'a gelen ittihatçı Vali'nin başkanlığında, olmayan zelzeleyi dünyaya ve payitahta nasıl anlatacaklarını görüşmek üzere toplanan yöneticiler, harabe Sarıpınar'ı değil, bu durumdan kendilerini nasıl kurtaracaklarını tartışırlar. Çıkarları ve korkuları yüzünden Sarıpınar'ın yoksul, kimsesiz ve harap halini görmek istemezler. Evet



Sarıpınar'da deprem olmamıştır ama yıkıntı evleri, yoksul insanları barındırmak kaderi olmuştur. Zelzele nedeniyle Sarıpınar'ı ziyarete gelen Şehzade kasabanın ve kasabalıların sefil, perişan halleri karşısında ürküntüye kapılır. Zelzele olmadığını bilmeyen şehzade'nin gözünde Sarıpınar bir anda yerle bir olmuştur. Halkın yoksulluğuna, kimsesizliğine çare aramayı düşünmeyen, kendilerini kurtarmak için neredeyse zelzele duasına çıkacak olan Vali ve diğer memurlar devleti temsilde gösterdikleri başarıdan dolayı altın Osmanlı nişanıyla ödüllendirilirler.

### 2.1.2. Oyunun kişileri

ANLATICI (Tahrirat Kâtibi, Muhtar, Dahiliye Nazırı, Şehzade)

KAYMAKAM

HURŞİT (EMİR ERİ)

JANDARMA KOMUTANI NİYAZİ

1. KÖYLÜ

KÖYLÜLER

MUTASARRIF

HÜSEYİN RÜSUHİ (Gazete Yazarı)

ALİ FERDİ (Gazete Yöneticisi)

SELİM ŞEVKET (Şair)

DOKTOR

MAL MÜDÜRÜ

1. EŞRAF

2. EŞRAF

MÜHENDİS KAZIM

MAHALLE HALKI

DELİKANLI

MÜSTEŞAR

1. SARIPINARLI

2. SARIPINARLI

VALİ

MALİYE MEMURU  
 ÜÇ MEMUR  
 1. ADAM  
 2. ADAM  
 3. ADAM  
 4. ADAM  
 ŞEHZADE  
 HEYET ÜYELERİ

### 2.1.3. Oyunun teması

Oyunun teması “menfaatçilik” tir. Oyunda, menfaatleri uğruna insanların afetleri dahi kullanmaya yönelik tavırları baskın durumdadır. Hiyerarşik sıraya göre bürokrasideki yöneticilerden, gazete yöneticilerine varana kadar bunun örnekleri sergilenir. Hatta yalan zelzele haberinden kaynaklanan sıkıntılardan kurtulmak için gerçekten zelzele olması bile dile getirilir.

*“Vali: İnsanın dili varmıyor, ama bu rezaletten sağ salim kurtulmanın bir tek çaresi var; bugün, en geç yarın, bir zelzelenin kasabayı hakikaten yıkıp yerle bir etmesi.”<sup>84</sup>*

Gazeteciler de halkın duygularını istismar ederek şöhret olma peşindedirler. Halka yardım etmek, sıkıntılarını gidermek kaygısı yerine kendi menfaatlerini düşünürler.

*ALİ FERDİ: Seni Allah gönderdi. Hemen bir şiir yaz! Ama acı, zehir gibi kahredici bir şiir, şiiri Sarıpınar felaketzedelerine ithaf edeceksin.*

*S. ŞEVKET: Neden, ne oldu?*

*ALİ FERDİ: Duymadın mı? Sarıpınar adındaki kasabamız, zelzele yüzünden yerle bir olmuş. (...)*

*Ş. ŞEVKET: Vah vah...*

*ALİ FERDİ: Ben ayarlarım, yarın akşamdan itibaren Darülbedayi’de oyun başlamadan önce seyircilere okursun. Sonra da*

---

<sup>84</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Sarıpınar 1914**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 58.

*adamlarımız seyircilerden yardım toplarlar. Para verenlerin adlarını gazetede her gün çarşaf gibi yayınlarız. Bundan ucuz reklam olur mu? (...) senin şiirde fukaraların tabutlarına örtülen değişmez beylik örtü gibi, her felakette kullanılır. Vallahi ölümsüz olursun.*<sup>85</sup>

Bu durumdan yoksul halkta payına düşeni almak ister. Olmayan zelzele de verilen sahte zelzele raporlarıyla, kimi sakatlandığını iddia eder, kimi de evinin yıkıldığını söyler ve karşılığında yardım almak ister.

*“1. SARIPINARLI: (Topaldır) Beyim biz Sarıpınar’lıyız.*

*1. SARIPINARLI: Kaç kere geldik gittik.*

*2. SARIPINARLI: Aldılar dilekçelerimizi*

*1. SARIPINARLI: Bugün git, yarın gel dediler.*

*2. SARIPINARLI: Kaymakamdan şikayetçiyiz.*

*MUTASARRIF: Bırakın! (II. şahıslar) Nedir Şikayetiniz?*

*1. SARIPINARLI: Biz zelzeledeyiz.*

*2. SARIPINARLI: Zelzele sırasında benim evim yıkıldı. İşte raporu!*

*1. SARIPINARLI: Mühendis verdi*

*2. SARIPINARLI: Buyrun.*

*1. SARIPINARLI: Bende zelzelede sakatlandım. Bu da raporu!*

*1. SARIPINARLI: Yine de yardım parasını vermiyorlar.”*<sup>86</sup>

Turgut Özakman, Sarıpınar 1914’de menfaatleri uğruna yalan söyleyen, sahtekarlık yapmaktan çekinmeyen oyun kişilerinden oluşan bir dünyayı anlatır bizlere.

#### **2.1.4. Yan tema**

Yan tema olarak neredeyse ana tema kadar baskın işlenen “yozlaşma”yı gösterebiliriz. Özellikle bürokrasideki yozlaşmanın mercek altına alındığı oyunda, halkın sıkıntılarından uzak, menfaatlerinden ibaret bir dünya kuran bürokratlarla karşılaşırız. Sarıpınar’da zelzele olmamıştır. Fakat zelzele olmuş gibi harap

<sup>85</sup> ÖZARMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Sarıpınar 1914**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 21.

<sup>86</sup> ÖZAKMAN, TURGUT, Toplu Oyunları 2, **Sarıpınar 1914**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 38-39.

haldedir. Ama halktan kopuk yöneticiler, kasabayı bu durumdan kurtarmak yerine asli görevlerini bir yana bırakarak kendilerini kurtarmanın peşine düşmüşlerdir.

### 2.1.5. Mesaj

Oyununda birden fazla iletinin olduğunu söyleyebiliriz.

Yalancının mumu yatsıya kadar yanar.

Sorumluluklarını yerine getirmeyen insanlar sıkıntından kurtulmazlar.

### 2.1.6. Karşıtlıklar

Saflık – Kurnazlık: Diğer oyun kişilerine nazaran olayların gelişimi karşısında şaşırın ve hatta cephede bulunmaktan daha zor bir ortam olduğunu belirten Hurşit'in saflığının karşısında, kendi menfaatlerini düşünen halktan kopuk bürokratlar vardır.

Bürokrat-Halk: Kendilerine, halktan ayrı, uzak bir dünya kurmuş olan bürokratlar, halkın fakirliğine ve yalnızlığına karşı duyarsızlıklarını korumaktadırlar. Yalan bir deprem haberi sebebiyle bile halk için toplanan parayı halk için kullanmayı istememektedirler. Yaşanılan dönem itibari ile tepkisini yok denecek derecede dile getirir.

*“KAYMAKAM: olduğu Şüpheli bir zelzele için yollanmış parayı önümüze gelene dağıtırsak, bizi topa koyup da atarlar Kazım Bey!*

*K. KAZIM: Öyleyse gerçeği açıklayın halka, olsun bitsin!*

*KAYMAKAM: Kazım Bey, iki gözüm, bunca yıllık memursunuz siz hiç halka, gerçeğin açıklandığını gördünüz mü? Yapmayın rica ederim, Açıklansa bile devlet işinden halk ne anlar?”<sup>87</sup>*

---

<sup>87</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Sarıpınar 1914**, Mitoş Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 29.

### 2.1.7. Aksiyon planı

- Sarıpınar kasabasının ileri gelenleri Ömer Bey'in bağ evinde alem yaparlar. Bağ evinde yaşanan kargaşada Kaymakam başı sarıl olarak yatağa düşer.
- Katip Rifat Efendi, İstanbul'daki bir gazeteye yalan zelzele haberini bildirirken, Jandarma Kumandanı da Mutasarrıf'a telgraf çekerek durumu bildirir.
- İstanbul gazeteleri haberi dünyaya duyurur.
- Deprem bölgesi Sarıpınar'a bir yardım heyeti ve para yardımı gönderilir.
- Kaymakam kasabada bir inceleme yapar ve zelzele olmadığı gerçeğini öğrenir.
- Para yardımı yapıldığını öğrenen halk; kimisi evim yıkıldı diyerek, kimisi de sakat kaldım diyerek para yardımı için kaymakamlığa gelir.
- Deprem haberini duyan ve ardından da yalan olduğunu öğrenen bürokratlardan ilk önce Mutasarrıf ve ardından da Vali Sarıpınar'a gelir.
- Bu olaydan nasıl kurtulacaklarını düşünen Kaymakam, Doktor, Mühendis Kazım Sonunda kasabadaki evleri yıkık raporu ve özürülülere de sakat raporu verirler.
- Kasabanın bürokratları yalan zelzele haberinden ve halka verilen sahte raporlardan dolayı ilk önce Mutasarrıf'dan daha sonra kasabaya gelen Validen sert azarlar işitirler.
- I. Dünya Savaşı'nın kapıda olduğu bir dönemde, bütün dünyanın haberdar olduğu yalan zelzele haberinden dolayı yaşanan sıkıntıdan kurtulmanın yolunu bulmak için Vali başkanlığında bir toplantı yapılır.
- Toplantı sürerken Şehzade Şemsettin Efendi'nin başında bulunduğu bir heyetin Sarpınar'a geleceği kötü haberi duyulur. Bu haber, sıkıntılı olan bürokratları gerçekten zelzele duası ettirecek kadar paniğe sokar.
- Bari kasabanın şerefini kurtaralım diye düşünen Vali, kasabalıdan en güzel kıyafetlerini giyinmelerini ister ve gelen heyeti karşılamak için şehrin girişinde toplanırlar.
- Kasabaya gelen heyet, şehri hiç gezmeden zelzeleyle yerle bir olduğunu düşünür.

- Vali Mutasarrıf ve Kaymakam da dahil olmak üzere kara kara düşünürlerken, Şehzade hepsini gösterdikleri başarıdan dolayı kutlar; Kaymakam ve diğer memurlara altın Osmanlı nişanı takarak ödüllendirir, oyun sona erer.

### **2.1.8. Kişileştirme**

Oyunda ayrıntılı özellikleriyle yansıtılan oyun kişisi yoktur. Tavırlarını dış dünyanın belirlediği tip boyutunda çizilmiş kişiler vardır. Eksen kahramanların olmadığı ve buna bağlı olarak bu kahramanların arasındaki çatışmalardan ve gerginliklerden beslenmeyen oyun dış dünyanın belirlediği durumlardan kaynaklanan eylemlerle gelişir. Söz ve durum komiğine ağırlık verilerek, çizilen bürokrat tipleri üzerinden (Vali, Mutasarrıf, Kaymakam gibi) toplumsal ve siyasal eleştiri yapılır. Oyundaki kişilerin hemen hepsi bozuk düzenin, yozlaşmış insan ilişkilerinin temsilcileri ,simgeleri durumundadırlar.

### **2.1.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi**

Turgut Özakman'ın, Reşat Nuri Güntekin'in "Değirmen" adlı romanından uyarladığı "Sarıpınar 1914" adlı oyun; 1. dünya savaşının eşiğinde bulunan Osmanlı İmparatorluğunun bakımsız, fakir kasabalarından olan Sarıpınar'da yaşanan zelzele komedisidir.

Sarıpınar'daki yanlış zelzele haberinin merkeze ve gazetelere ulaşmasının ardından, bürokraside ve basındaki tutum ve algılamanın alaycı bir havayla yansımalarını izleriz. Oyundaki gerçekçi insan profilleri, günümüz Türkiye'sine kadar uzanan motifler ve simgeler taşır.

Bürokrasinin çeşitli kademelerinde bulunan ve oyunda tip boyutunda işlenen kişilerin alaycı bir üslupla yansıtılması oyunun güldürü niteliğini daha da ön plana çıkarır. Bürokratların görevlerine yansıttıkları tavırları acı ve gülünç görüntüler yaratır. Tarihsel bir bakış açısıyla siyasal ve toplumsal eleştiri özelliği taşıyan oyun "zelzele komedisiyle" günümüze de göndermeler yapar. Osmanlı Devleti'nden günümüz Cumhuriyet Türkiye'sine pek de değişiklikler göstermeyen bürokrat ve yönetim anlayışını gözler önüne serer. Yaklaşık 20 tablodan oluşan ve anlatıcı yoluyla tabloların birbirine bağlandığı oyun, oyuncuların izleyiciye

oyunla ilgili yorumlar yapmasıyla eleştirel bakış açısı sağlanır. Evet sahnedeki bir oyundur, fakat yaşanan gerçeklerle çok önemli benzerlikler gösteren bir oyundur. Anlatıcı rolündeki kişi sahnedekinin bir oyun olduğunu şöyle hatırlatır.

*“Anlatıcı: Bir ara verdik ama faydasız, olay hiç durmadan gelişti, ve sonunda İstanbul’da nezaretinin kocaman kapısını çaldı! Hoptirinem:(...) Dahiliye Nazırı oldum gitti. Yoksa şaştınız mı, daha dün, bir küçük adamken birdenbire nasıl nazır olduğuma? Ama hoş görün, bu nihayet bir oyun, ben de bir oyunbaz.(...)”<sup>88</sup>*

Sarıpınar’da zelzele olmamıştır, ama harabe görüntüsü fakir insanları zelzeleden yeni çıkmış bir tablo oluşturmaktadır. Yalan zelzele haberi çıkıncaya dek bu kadar çok yöneticiyi bir arada görmemiştir. Sarıpınarlı. Yardım kampanyaları düzenleyerek diğer gazetelerden öne geçmek isteyen gazeteler, halka yardım etmek ve yaralarını sarmak isteyen yöneticilerin davranışlarının altında yatan kendi küçük hesaplarıdır: Gazeteler kolayca üne kavuşmak, bürokratlar yerlerini koruyarak çıkarlarını devam ettirme peşindedirler. Yani halk ya da halkın geçirdiği zelzele kimsenin pek umurunda değildir. Gazeteci Ali Ferdi üne kavuşma hesabını şöyle dile getirir:

*“Ali Ferdi: (...) Tevfik Fikret’in bile şöhretini, Balıkesir zelzelesi için yazdığı şiire borçlu olduğunu hatırlatırım. senin şiirde, fukara tabutlarına örtülen değişmez beylik örtüsü gibi, her felakette kullanılır. Vallahi ölümsüz olursun.”<sup>89</sup>*

Olayların ve durumların ön planda olduğu kişilerin ikincil duruma düşürüldüğü oyunda, diğer oyun kişilerine nazaran daha saf duran Hurşit ortamın zorluğunu, bürokratlar arasında yaşanan çekişmenin yarattığı sıkıntıları şöyle ifade eder.

<sup>88</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunlar 2, **Sarıpınar 1914**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 35.

<sup>89</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2. **Sarıpınar 1914**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 21.

*“Hurşit: Eskiden eşkıya takibine çıkardım. Zorlu Jandarmaydın. Yaralanınca geri hizmete aldılar. Tehlikeye alıştığım için, önceleri sıkılırdım. Gitgide anladım ki bu iş daha da tehlikeliymiş. Dağda bir eşkıyayı kollarsın yeter! Burada öyle değil. Herkes herkesi kollamak zorunda. ... muhbiri var, yalancısı var, karaçalıcısı var, müzeviri var. Valla sürekli kurşun yağmuru altında çalışıyor bu fukaralar.”<sup>90</sup>*

Yanlış zelzele haberinden sonra Sarıpınar’a gelen bürokratlar ilk kez bir sorunu çözme noktasında birleşirler. Bürokratlar, başlarına bir şey gelir korkusuyla birlikte hareket ederler, ama Osmanlı’nın Sarpınar’ı düşünecek hali zaten yoktur. Oyunun geneline yapılan ironik durumlar Şehzade’nin memurları Osmanlı altın nişanıyla ödüllendirmesiyle son bulur.

#### **2.1.10. Oyundaki açık biçim unsurların irdelenmesi**

Sarıpınar 1914 adlı oyun, Açık Biçimde olduğu gibi episodik yapı içerisinde oluşturulmuştur. Tarihsel bakış açısı ile izleyiciye yansıtılan oyun, bir anlatıcı tarafından yorumlanır ve izleyicilere bir oyun olduğu sürekli hatırlatılır. Böylelikle izleyici oyuna yabancılaştırılır. “Açık Biçim”oyunlarda görülen toplumsal mesaj eğilimi, bu oyunda da kendisini gösterir.

“Açık Biçim” özelliklerden birisi olan oyuncuların, oyunla ilgili yorum yapması bu oyunda da özellikle “Anlatıcı” yolu ile sürekli olarak gerçekleştirilir.

*“ANLATICI: Yukarı mahallede Kaymakam’ın çif atlı resmi çabası görünüp görünmez halk, bu ilgiye alışık olmadığı için, korkudan çil yavrusu gibi dağıldı. Niyazi Efendi, mahalle halkını zorlukla topplayabildi. Devletin ve hükümetin en küçük temsilcisi olan mahalle muhtarı, ilk adımda okka altına gitmemek için ortadan*

---

<sup>90</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2. **Sarıpınar 1914**, Mitoş Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 48.



*kaybolmuştu. Oyun duracak değil ya muhtar rolüne ben çıkacağım.  
(Çekilir)”<sup>91</sup>*

Oyundaki kişilerin eylemlerini ve eğilimlerini dış dünya belirler. Baş oyun kişinin olmadığı, karşıt karakter ve baş oyun kişinin çatışmalarından gelişen bir oyun değil; olayların ve dış dünyanın oyun kişilerinin eylemlerini belirlediği ve çatışmaları düzenlediği bir oyundur. Bu özellikleri itibari ile “Açık Biçim” özellikler gösterir.

Aksiyon ilk sahneden önce başlamıştır. Yanlış deprem haberi ilk sahne başlamadan önce merkeze gitmiştir. Bu haberin yarattığı etkileri seyrederek. Giriş serimle başlamaz, oyunun geneline serpiştirilmiştir. Ayrıca olay dizisi de gevşeklikler gösterir. Örnek olarak gazetecilerin yer aldığı sahneler oyundan çıkarılsa ve yeri değiştirilirse oyunun bütünü bozmayacak gibi dururlar. Bu özellikleri ile de oyun “Açık Biçim” özellikler göstermektedir.

“Açık Biçim’de var olan dilde çeşitlilik ilkesine uygun olarak, Sarıpınar 1914’de de oyun kişilerinin hepsi aynı üslupta konuşmaz. Bürokratların konuşma çeşitlilikleri bu duruma en uygun örnektir. Ayrıca Vali ve Mutasarrıf’ın dildeki üslup farklılığı hem dildeki çeşitliliğe, hem de hem de Açık Biçim’deki karşıtlıklar ilkesine uygundur.

*“MUTASARRIF: (Ayağa kalkar) Maruzatıma bakmadan önce,  
şu hususu nazar-ı dikkatinize...*

*VALİ: Bırak da Bab-ı Ali ağzını Allah’ını seversen. Onu yazılarında kullanırsın.*

*MUTASARRIF: Nasıl tensip ederseniz. Bendenizin noktayı nazarınca...*

*VALİ: Ee?*

*MUTASARRIF: ...Üst makamlara mübalağalı aksetmekle birlikte, haberlerde bir nebze de olsa hakikat payı bulunduğunu zan ve tahmin ediyorum.*

*VALİ: Amma yaptın ha? Bu çetrefil sözlerin durumu kurtarabileceğini sanıyorsan yağma yok. Sen de iki günde bu*

<sup>91</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Sarıpınar 1914**, Mitoş Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 21

*sahtekarlara uydun ha? Öyleyse cevap ver! Bir tek hatıra bırakmadan mı gitti bu zelzele? (...)*<sup>92</sup>

“Açık Biçim”in yer ve zaman ilkesine uygun olarak, Sarıpınar 1914 adlı oyunda da ilk sahneye başlamış bir olayla giriş yapılır. Ayrıca izleyiciye sürekli olarak sahnedekinin bir oyun olduğu hissi verilerek oyuna yabancılaştırılması gerçekleştirilir. Anlatılan olayın geçmişte yaşanması ve günümüzde yaşanan örneklerle önemli benzerlikler göstermesi sebebiyle izleyiciyi yeni bir zaman kavramına sokar. Oyun bu özelliğiyle de “Açık Biçim” özellikler gösterir.

## 2.2. Resimli Osmanlı Tarihi

Oyun Adı	: Resimli Osmanlı Tarihi
Yazar	: Turgut Özakman
Bölümleme	: 2 Perde
Tür	: Müzikal Komedi
Baskı	: Mitos Boyut Tiyatro Yayınları / Mayıs 2005 / İstanbul

### 2.2.1. Oyunun Konusu

26 Mayıs gecesi resimli Osmanlı tarihi okurken uykuya dalan arşiv memuru Vakıf, zaman tüneline geçerek 1876 yılında yaşanan, Abdülaziz, Murat Efendi ve Abdülhamit arasındaki taht mücadelesinin ortasına düşer. Yaşanacak olayları sırasıyla bilen Vakıf, verdiği her haberden sonra ya huzurdan kovulur yada önemli cezalara çarptırılır.

Tarihten kimsenin alınması gereken dersleri almadığını düşünen Vakıf, yöneticileri birisinin uyarması gerektiği düşüncesiyle, dönemin yöneticilerine yaşanacak tarihi olayları sırasıyla haber verir. Mithat Paşa ile Abdülaziz arasında çekişme sonucunda hürriyetçilerin Abdülaziz’i tahttan indireceğini ve yerine Murat Efendi’yi geçireceğini; ardından Murat Efendi’nin tahta devralacağı gün delireceğini, Mithat Paşa’nın hapse gireceğini, Avni Paşa’nın öldürüleceğini, Abdülhamit’in padişah olacağını, Osmanlı’nın yıkılıp yerine Cumhuriyet’in

<sup>92</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Sarıpınar 1914**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 52.

kurulacağını haber verir. Ancak verdiği haberlere rağmen tarihin yine bildiğini okuyarak değişmediğini ve kimsenin de tarihten ders almadığını görür. Tarihsel süreç içerisinde darbe geleneği değişmemiştir. Değişen tek şey darbeleri yapan kişiler ve tarihsel dönemleridir. Ayrıca içerik olarak değil ama biçimsel olarak değişen anayasalardır.

Zaman tünelinden geçerek 1876'da yaşanan entrikalarla dolu darbelere şahit olan arşiv memuru vakıf oğlu Orhan ve karısı Mahmure tarafından uyandırıldığında 27 Mayıs darbesiyle karşılaşır. Tarihler değişmiştir ama darbe geleneği devam etmektedir.

### 2.2.2. Oyunun kişileri

VAKIF  
 ANLATICI  
 MAHMURE (Karısı)  
 ORHAN (Oğlu)  
 HÜSAMETTİN (Kayınpederi)  
 ABDÜLAZİZ  
 MURAT  
 ABDÜLHAMİT  
 VEHBİ MOLLA  
 ADAM  
 YARDIMCI  
 HÜSEYİN AVNİ PAŞA  
 MİTHAT PAŞA  
 1. HÜRRİYETÇİ  
 2. HÜRRİYETÇİ  
 3. HÜRRİYETÇİ  
 DR. KAPOLYON  
 1. GÖREVLİ  
 2. GÖREVLİ  
 3. GÖREVLİ

#### 4. GÖREVLİ

##### 1. KIZ

Dansçılar

#### 2.2.3. Oyunun teması

Oyunda ön plana çıkan tema “tarihin tekrürü” diyebiliriz. Vakıf’ın zaman tüneline geçerek tanık olduğu olayların hemen hepsi birbirinin benzeridir. Herkes kendisini olayların merkezine koyarak dünyayı yorumlamaya çalışır.

“VAKIF: (...) Bir şey olacak ama ne olacak, bir türlü kestiremiyorum. Bu yüzden de harıl harıl tarih okuyorum. Çünkü biri demiş ki: Dün bu günü yaratır, yarını da bugün. Yarın 27 Mayıs 1960.”<sup>93</sup>

Geçmişte yaşananların, günümüzde yaşananlarla ne kadar da çok benzer yanı vardır. Vakıf’ın bize gösterdiği olayların dikkat çekici yanı benzerliğidir. 1876 da yaşanan olayların ve 27 Mayıs olaylarının aktörleri farklıdır. Ama olaylar birbirinin aynısı gibidir. Tarih yaşanan her şeyi not ediyor, ama ders alması gerekenler yaşananları göz ardı ederek tekrürlerden oluşan bir dünya kuruyor.

#### 2.2.4. Yan tema

Oyundaki yan tema “İktidar hırsıdır”. Yan tema, oyunun ana temasını destekleyen bir içeriğe sahiptir. Yöneticilerin ve etraflarındakilerin gerçekleri ve doğruları görmesini engelleyen iktidar hırsı, hataların ard arda yaşanmasına sebep olur.

#### 2.2.5. Mesaj

- Tarihten ders çıkarmayanlar hüsrana uğrarlar.
- İktidar hırsıyla hareket edenler doğruyu göremezler biride “tarih tekrürden ibarettir” deyimidir.

---

<sup>93</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 149

### 2.2.6. Karşıtlıklar

Oyunda zaman geçişleriyle ortaya çıkan fertlerin değişmeyen özellikleriyle birlikte birbirine karşıt duran tutumlarıdır: 27 Mayıs 1960 yıllarında yaşayan Mahmure'nin kocası Vakıf'a karşı asi, buyurgan ve kaba tutumunu karşı 1876'da yaşayan Mahmure'nin ince, itaatkar tutumu arasında çok önemli farklar vardır. Bu durumu şu repliklerle özetleyebiliriz:

“VAKIF: (İçini çeker) Ah aaah.

MAHMURE: Nemkör!

VAKIF: Yine ne oldu karıcığım!

MAHMURE: Ben bu “ah aaah”ın ne manaya geldiğini anlamaz mıyım! Ah canım babacığım, bir uğra da gör halimi. Elinden tutup da işe yerleştirdiğin, o sünepe, o mıymıntı, o pısrık, adam, bir kadeh içti mi, kızına ne hakaretler yağıdırıyor.”<sup>94</sup>

- Yaka paça dışarı atılan Vakıf eve döner, Hüsamettin'den azar işitir. Ama Vakıf'ın yaptığı hareketlerden huylanmış Avni Paşa askerlerini Vakıf'ın evinin etrafına dizmiştir.

- Avni Paşa'nın huzuruna çıkan Vakıf, Paşa'ya suikasta kurban gideceğini söyler. Bu duruma kızan Avni Paşa Vakıf'ı hapse attırır.

- Vakıf'ın söyledikleri doğru çıkmıştır ve Avni Paşa öldürülmüştür. Vakıf'ın verdiği haberler, Mithat Paşa'nın da dikkatini çeker. Vakıf'ı hapisten çıkarttırır ve huzuruna kabul eder.

- Vakıf, Abdülaziz'in tahttan indirileceğini Murat Efendi'nin tahta çıkacağı gün delireceği gibi olayları doğru bilmiştir. Abdülhamit ve Mithat paşa görüşmelerinin ayrıntılarını, bunların sonucunda Abdülhamit'in tahta çıkacağını ve Mithat Paşa'nın önce sınırdışı edileceğini, sonra da taif'de hapse atılacağını bildirir. Bu duruma kızan Mithat paşa Vakıf'ı Taif kalesi'nde hapseder.

- Vakıf'ın verdiği haberler gerçekleşmiştir. Artık hapisten kurtulma zamanı ve Abdülhamit'in huzuruna çıkma zamanıdır. Abdülhamit Vakıf'a Fehim Paşa'nın yanında, Resimli Osmanlı Tarihi'ni okuyarak kendisine muhalefet edecekleri ihbar etme görevini verir.

<sup>94</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 150.

- Osmanlı'nın son dönemine tanık olan Vakıf 27 Mayıs darbesiyle uyanır. Oğlu Orhan ve karısı Mahmure tarafından uyandırılan Vakıf, Mahmure'nin değişikliği karşısında yine şaşkındır. Vakıf'ın yeniden uyuma isteği ve Anlatıcı'nın yorumlarıyla oyun sona erer.

Özellikle Anlatıcı'nın teknolojiye paralel değişen kültürel vurgulardan eski – yeni karşıtlığını görürüz. Dikkat çeken karşıtlıklardan birisi de Mithat Paşa - Abdülaziz, Murat Efendi – Abdülaziz ve yine Murat Efendi – Abdülhamit karşıtlıklarıdır. Ayrıca oyunda vurgulanan en önemli karşıtlıklardan bir değeri ise darbe – demokrasi karşıtlığıdır.

### 2.2.7. Aksiyon planı

- Arşiv memuru Vakıf evinde rakısını yudumlayıp, resimli Osmanlı tarihi okurken, ülkedeki ekonomik sıkıntıları konuşur Anlatıcıyla.

- Vakıf'ın karısı Mahmure gelir ve Vakıf'ı sertçe azarlayarak sitem eder. Sarhoş olan Vakıf sızarak uykuya geçer.

- Uykudayken bir zaman tüneline giren Vakıf 1876 yılı Osmanlı imparatorluğu'nun yönetim çekişmelerinin ortasında bulur kendini.

- Karısı Mahmure ve oğlu Orhan'da dahil olmak üzere her şeyin değiştiğini ve başka bir zamana geçiş yaptığını fark eder.

- 1960 yılından 1876'ya geçiş yapan Vakıf'ın garip hareketleri Mahmure'yi korkutur ve babası Hüsamettin'e bu durumu bildirir.

- Hüsamettin Vakıf'ın gelecekte Osmanlı İmparatorluğu'nun ve Abdülaziz'in yaşayacağı olaylarla ilgili verdiği haberler karşısında paniğe kapılır. Aceleyle Vakıf'ı, Abdülaziz'in huzuruna çıkarır.

- Abdülaziz'e, Mithat paşa tarafından tahttan indirileceğini ve yerine Murat Efendi'nin geçirileceğini söyleyen Vakıf, Abdülaziz tarafından ciddiye alınmaz ve kovulur.

- Vakıf, Hürriyetçiler tarafından alıkonulur ve bu bilgileri nereden öğrendiği sorulur. Vakıf'ın verdiği haberleri beğenmezler ve döverler. Ardından, Murat Efendi'nin huzuruna çıkarılır.

- Vakıf'ın tahta çıkacağı gün delireceğini söylediği Murat Efendi, Resimli Osmanlı Tarihi Kitabını denize atmalarını emreder.

### 2.2.8. Kişileştirme

Kalabalık bir oyuncu kadrosuna sahip olan oyunda tipleştirilmeye başvurulmuştur. Zamanlar arasında geçiş yapan vakıf baş oyun kişisi durumundadır. Oyundaki kişiler ve kullanılan dil yolu ile iki dönem arasındaki değişiklikler ortaya konmaktadır. Yine Oyun kişileri kullanılarak dönemin fikirleri, iktidar hırsı simgelenmektedir.

### 2.2.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi

1960 Döneminin küçük memuru arşiv şefi Vakıf'ın fantastik bir şekilde zaman tüneline geçerek 1876 yılında yaşanan tarihsel olaylara tanıklığı ve bu tanıklıkla birlikte tarihi değiştirme çabaları komik ve alaycı bir üslupla anlatılmıştır. Oyunda birbirinden farklı ama tarihsel çerçevede içerisinde yine birbiriyle bağlantılı olaylar ve katmanlar yer almaktadır.

Vakıf üzerinden iki dönem ve özellikle de 1876 yıllarında yaşananlar sergilenir. Aslında eski dönem ortaya konularak gelecekte yaşanan sorunların kaynağı ortaya konmaktadır. Tarihten kimsenin ders almadığını, hep biçimsel değişiklikler peşinde koşulduğu içinde tarihin tekerrür ettiği gerçeğine şahit oluruz. Bu durumu Vakıf'ın şu sözlerinde açık olarak görürüz.

“VAKIF: (...) Bir şey olacak olacak ama ne olacak, bir türlü kestiremiyorum. Bu yüzden de harıl harıl tarih okuyorum. Çünkü biri demiş ki: Dün bugünü yaratır yarını da bugün, yarın, 27 Mayıs 1960 (...)”<sup>95</sup>

Katmanlardan biri de Vakıf'ın karısı Mahmure ve oğlu Orhan'ın geçirdiği değişikliktir. Mahmure kadın olgusunun tarihsel süreç içerisinde geçirdiği evrimi gösterir. 1876 yılının Mahmuresi; erkeğine itaatkar, sürekli hizmet eden, yumuşak başlı özelliktir gösterir. Bu durumu repliklerinde de görürüz

<sup>95</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 149.

“MAHMURE: Elbiselerimizi buraya bırakıyorum, terliğiniz yerde Ben kahvenizi yapayım, açılırsınız.

VAKIF: Sizli – bizli konuşma huylanıyorum. Tıkansam su getirmezsın, kahve pişirmeye kalkıyorsun (...)

MAHMURE: Bir kadın hiç erkeğinden korkmaz olur mu, efendim?

MAHMURE: Acaba size hizmette bir kusur mu ettim efendim. Beni niçin üzüyorsunuz?”<sup>96</sup>

1960 Yılıının Mahmure’si ise tam tersi bir tutum içerisindedir. Kocasına karşı buyurgan, asi ve hatta hakaret etmekte çekinmeyen yapıdadır.

“MAHMURE: Nankör!

VAKIF: Yine ne oldu karıcığım?

MAHMURE: Ben bu “ah aah”ın ne manaya geldiğini anlamazmıyım? Ah canım babacığım, bir uğrada gör halimi Elinden tutup da işe yerleştirdiğin o sünepe, o mıymıntı, o pısrık adam, bir kadeh içti mi, kızına ne hakaretler yağıdırıyor!”<sup>97</sup>

Anlatıcı rolünde bulunan Aslan ise daha ileri bir dönemden 1980-1990 dönemlerinin televizyon çocuğu, fotoroman kültüründen beslenen apolitik, tarih bilincinden yoksun dönemi simgeler. Bu durumu Anlatıcı’nın şu sözlerinden de çıkarırız.

“ANLATICI: Ben bu oyunun anlatıcısıyım ağabey. Harbi konuşalım ne anlatacağımı, ben de bilmiyorum. Ben, ..... yılında yaşıyorum, futbola meraklıyım, arabeske bayılıyorum. ....ablama bitiyorum. Hayatım televizyon. Şimdi izinle, şurada yerimi alayım. Dalgama taş atmazsanız, oyunun sonuna kadar sesimi bile çıkarmam, bana ne? Tamam mı?”<sup>98</sup>

Bir başka katman ise bütün yöneticilerin kendilerini merkeze koyarak, tarihten ders almadan, hadiseleri tek boyutlu yorumlayarak, özden uzak biçimsel değişimler yapmalarındır.

<sup>96</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 155.

<sup>97</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2003, s. 50.

<sup>98</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2003, s. 194-150



Her iki dönemde de deęişen anayasalar, öğrenci olayları ve gelenek haline dönüşen darbeler vardır. Ayrıca ders çıkarılmadığı içinde hep tekerrür eden tarih olgusuyla karşılaşırız.

### 2.2.10. Oyundaki açık biçim unsurların irdelenmesi

“Resimli Osmanlı Tarihi” adlı oyunda “Açık Biçim”e uygun düşen unsurların başında zaman ve mekandaki sıçramalı geçişler gelir. Vakıf’ın 1960 yılından, 1876 yılına geriye gitmesi ve mekandaki çeşitlilik buna en uygun örnektir.

Oyunda Anlatıcı rolüyle karşımıza çıkan Aslan yaptığı yorumlarla oyuna renk katar. Ayrıca izleyiciye sahnede gösterilen durumun sadece bir oyun olduğunu hatırlatarak özdeşleşme sağlanmasını engeller.

“ANLATICI: Aman ağabey, sıkı dur, yoksa öbür yengemiz gelir ki... Maazallah (seyircilere) Bu yengemiz, bir içim su. Lokum Taze lahmacun. Aman yanlış anlamayın! Vakıf Ağabeyimin asıl karısı için bir şey diyor muyum? Demem! Delikanlılığa sığmaz. Bu bir hayal. Ama ne hayal!”<sup>99</sup>

Yine “Açık Biçim” özelliklerden olan şarkı ve danslarla izleyiciye oyunla ilgili bilgi verme unsurlarından da faydalanılmıştır. Bunu oyundan bir örnekle açıklayabiliriz.

“KORO/ŞARKI

Hani çekip kılıcını

Atına biner de kahraman

dövüşür tek başına

yenilir gider düşman,

o destanlarda kaldı.

Hani aşıp engelleri,

gelir ya son anda Keloğlan,

bozar bir sözüyle büyüğü,

<sup>99</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 157

kurtarır herkesi acıdan,  
o masalarda kaldı.

İnsan önemlidir biliriz.  
Her yerde, her zaman,  
Ama tek kişinin çabasıyla  
Hiç değişir mi devran,  
Bilmeyen mi kaldı?’’<sup>100</sup>

Baş oyun kişisi Vakıf’ın tarihsel akışı tek başına durdurmaya çalışmasına bir eleştiri getiren koro; izleyici de uzak bakış açısı yaratarak eleştirel bir gözle seyredilmesine olanak sağlar.

Resimli Osmanlı Tarihi adlı oyunda baş oyun kişisinin karşısında, karşıt oyun kişisi değil olaylar vardır. Farklı guruplaşmalardan oluşan bir zihniyetin kahramanı sıkıştırması görülür. Ayrıca oyun kişilerini bir karakter olarak tam gelişimleri yoktur. Vakıf’ın davranışlarıyla olaylar belirlenmez, olaylar Vakıf’ın davranışlarını belirler ve tepki vermeye zorlar. Bu durum da “Açık Biçim” de var olan önemli özelliklerdendir.

Dilde çeşitliliğin sağlandığı, karşıtlıklardan faydalanılan oyun bir çok yanıyla, açıkladığımız özellikleriyle “Açık Biçim” özellikler göstermektedir.

### 2.3.Fehim Paşa Konağı

Oyunun Adı : Fehim Paşa Konağı  
Yazarı : Turgut Özakman  
Bölümleme : 2 perde  
Tür : Komedi  
Baskı : Mitos Boyut / Üçüncü Basım / Mayıs 2005 / İstanbul

<sup>100</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Resimli Osmanlı Tarihi**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 178

### 2.3.1. Oyunun konusu

Oyun Padişah Abdülhamit Saltanatı'nın ve yıllardır Halk'a nefes aldirmayan istibdadın son günlerini konu alır. İstibdadın yıkılmaz paşası, Fehim Paşa'nın eski bendelerinden Rasim Baba, adam olsun diye oyuncu oğlunu yani Yusuf'u Fehim Paşa'nın konağına götürür. Paşa haremin meddah ve karagöz direktmesinden kaçarken tesadüfen işini öğrendiği Yusuf'u hareme eğlencelik alır. Bu Fehim Paşa'nın sonunun başlangıcı olur. Yusuf Paşa'nın kızına aşık olur. Karşılıksız aşkı nedeni ile karasevdaya tutulan Yusuf, mahalleliyi de karasevda eder. Mahalleli Paşa'nın kızını ister. Paşa vermez. Vermediği gibi Yusuf'u öldürmek için en iyi adamını Yusuf'un üstüne salar. Fakat Yusuf aklını kullanarak bu işten kendini kurtarır. Bir kabadayının mazisi ile aydınlanan oyun, sonrasında buhranlı bir aşk, ardından siyasi bir parodi, nihayetinde her şey başlama noktasında sona erer. Tek fark Yusuf'un kendini açıklayabilmiş olması ve toplum – ailesi ve mahalleli-tarafından kabul görmüştür.

### 2.3.2. Oyunun Kişileri

ANLATICI (AYVAZ – HADİ BEY – TEMSİLCİ)

PERTEV BEY

RASİM BABA

AZİZ

DÜZTABAN OSMAN

YUSUF

NURİ BEY

FEHİM PAŞA

ZİLLİ ÖMER ÇAVUŞ

HANIMEFENDİ

MİHRİBAN

1. HALAYIK

2. HALAYIK

DELİ SUAT PAŞA

### 2.3.3. Oyunun Teması

Toplumların kendilerini yöneten düzen karşısında takındıkları tavırları sahneleyen oyunda ana tema olarak savunabileceğimiz kavram “Sistem Eleştirisi”dir. Eski ve yeni karşıtlığıyla desteklenen ana tema oyunun bütününde etkisini göstermekte ve oyun kişilerinin yönelimlerini belirlemektedir. Özellikle baş oyun kişileri sistem karmaşası içinde zaman zaman gündelik yaşamlarını sürdürürken zaman zaman da içinde yer aldıkları düzene göndermelerde bulunurlar. Tarihi bilgilerinde verildiği oyunda Meşrutiyet’in ilan sürecini ve halkın yeni sisteme bakış açısını görürüz. Özellikle Yusuf rolünde mevcut sistemle onun alternatifi olarak düşünülen sistemin karşılaştırılması verilmeye çalışılır. Aslında her iki sistemde birbirinden farksızdır. Ancak insanların yeniye karşı duydukları ilgi var olanın eskidiği kanısına ulaştırmaktadır. Dönemin sosyal yaşam profilinden kesitler sunan oyun Osmanlı halkının sisteme bakış açısını ve sistemde aradıklarını yansıtır. Halk ezilmişlikten kurtulma ümidi olarak yeni düzeni görmektedir. Ancak bir süre sonra büyük umutlar bağladıkları yeni düzenin de eskisinden fazlaca bir farkı olmadığı görülür. Bunu yine oyunun ana oyun kişilerinden biri olan Yusuf’un replikleriyle desteklemek mümkündür.

YUSUF: Umudum ittihatçılardaydı. Ama onların da attığını vurur, vurduğunu devirir silahşor aradığını duyunca bunaldım...”<sup>101</sup>

### 2.3.4. Yan tema

Oyunda yan tema olarak sıralayabileceğimiz kavramların başında “aşk” gelir. Yusuf saf ve temiz kalbiyle Fehim Paşa’nın kızı Mihriban’ı sevmektedir. Mihriban ise kibirli bir genç kızdır. Yusuf’u hor görür onun kendisine denk biri olmadığını savunarak bu aşka karşı çıkar.

“MİHRİBAN: Ama o hikayeler hep iki denk insan arasında geçer sen de git kendi dengine kuyruk salla sokak köpeği (Çekilir)”<sup>102</sup>

<sup>101</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları, 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 145.

<sup>102</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları, 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s: 114.

Bu replik bir başka yan temayı da desteklemektedir. O da “sınıf ayrılığı”dır. Bu yan tema Osmanlı toplumunun karakteristik özelliklerinden biridir aynı zamanda. Çünkü Osmanlı toplum yapısına baktığımız zaman asal olarak ikiye ayrılan bir şema çıkar karşımıza. Yöneten ve yönetilendir bu şemanın başlıkları. Oyunda da bir yöneticinin kızı olan Mihriban, yönetilen sınıfın yani halkın temsilcisi konumundaki oyun kişisi olan Yusuf’u aşağılamakta onu kendisine denk görmemektedir.

Bir diğer yan tema olarak ise “iktidar mücadelesi”ni verebiliriz. Özellikle Fehim Paşa ile Deli Suat Paşa arasında yaşanan bu mücadele aslında sistemlerin mücadelesidir. Meşrutiyet yanlısı olan Deli Suat Paşa ile meşrutiyetin karşısında bulunan ve feodalci bir tutum sergileyen Fehim Paşa bu mücadeleyi sahip oldukları kabadayılardan düellolarıyla sahneye taşırlar ve egolarını tatmin etmeyi amaçlarlar. Kabadayısı, düello sonunda ayakta kalmayı başaran taraf gücü elinde tutmayı hak etmiştir.

Fehim Paşa’nın eski kabadayılardan biri olan Rasim Baba ise Fehim Paşa’ya özellikle oyunun ilk sahnelerindeki olan güveni ve bağlılığıyla tam bir sadakat temsilcisidir. Oysa Fehim Paşa’nın Rasim Baba’ya karşı takındığı ilgisiz tavır vefasızlığın göstergesi olarak çıkar karşımıza. Bu kavramlar daha çok çatışma halindedir sahnede...

Oyunda yer alan bir başka yan tema ise “ümit” tir. Bütün oyun kişilerinde görmek mümkündür bu özelliği. Rasim Baba’da oğlu Yusuf’un kendisi gibi anlı şanlı bir kabadayı olma ümidi vardır hep. Yusuf’un içinde aşkına cevap bulma ümidi, Paşalarda ise iktidarı ele geçirme ümidi, halkta yeni gelen düzenin refah ve mutluluk getireceği ümidi saklıdır. Hatta oyunun “Açık Biçim” öğelerinden biri olan anlatıcı da bile bir ümit vardır. Daha iyi bir rol ümidiyle açar her epizodu. Ancak bu ümitlerin birçoğu hüsrana sonlanır. Özellikle de Yusuf, Rasim Baba ve halk bu hüsrana yaşayan kişi ve kesimlerdir oyunda.

### 2.3.5 Mesaj

Oyundaki temel mesajları birkaç atasözünüyle özetleyebiliriz. Bunlar;

\* Gelen gideni aratır

- \* Ne oldum değil ne olacağım demeli
- \* Kurt kocayınca kuzunun maskarası olur.

### 2.3.6. Karşıtlıklar

Hürriyet – Esaret: Bir taraftan halka özgürlüğü vadeden bir sistem diğer tarafta ise halkın koyun muamelesi gördüğü bir sistem oyun boyunca sürekli çatışma halindedir. Oyun kişileri bu ana çatışma etrafında toplanmış ve etkileşime geçmişlerdir.

“FEHİM PAŞA: Ona göre meşrutiyet gelirse halkın hiçbir derdi kalmazmış. Bak terese! Yahu bu zavallı halka hürriyet verdin mi, ne yapar? Ne yapacak, ya davulcuya kapılır, ya zurnacıya, iyisi mi, patlatırsın davulcunun davulunu zurnacının zurnasını da kırarız, olur biter.”<sup>103</sup>

Güçlü-Güçsüz: Gücü elinde bulunduran var olmayı başarabilmiş kişidir. Güç Oyununun son sahnesine kadar Fehim Paşa'nın elindeyken son sahnede el değiştirerek Deli Suat Paşa'nın eline geçer. Gücün temsilcileri olan kabadayılar da bu oyunun simge boyutuna taşınmış oyun kişileridir aslında.

Eski-Yeni: Eskiden usanma yeniye duyulan açlık düzenlerde kendini bulur. Oyunda da oyun kişileri yani halkın büyük kısmı bu açlığını Fehim Paşa'yı ve onun temsilciliğini yaptığı düzeni alaşağı edip Meşrutiyet'i ilan ettirerek giderir.

Fehim Paşa – Deli Suat Paşa: Güçlerin ve sistemlerin temsilcileri olan bu iki Paşa'nın çatışmalarını kabadayılar vasıtasıyla sahnede görürüz.

Yusuf – Rasim Baba: Yusuf içindeki sanat sevgisiyle kendini yetiştirmek ister. Bir yerlere gelebilmek için sevgiyi aracı görür. Oysa babası Rasim Yusuf'un kendi gibi olmasını ister. Bunda şüphesiz toplumun da baskısı büyüktür. Rasim halk içinde ezilmek istemez. Aslında onun alttan alta alevlenen bir hırsı vardır. Yusuf ilerde kendisi gibi kabadayı olmalı bileği bükülmez bir erkek evladı olarak anılmalıdır. Ancak o zaman Rasim Baba ismi unutulmayacaktır. Rasim'e göre erkek olabilmenin yolu bileğin kuvvetinden geçmektedir. Bu nedenle oğlu Yusuf'la sürekli çatışma halindedir.

<sup>103</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 83.

Yusuf- Diğerleri  
Sevgi – Nefret

### 2.3.7- Aksiyon Planı

- Rasim Baba pertev Bey'e oğlu Yusuf'u kabadayı yapmamaktan ötürü duyduğu sıkıntı ve üzüntüyü anlatır. Fehim Paşa konağında hareme müzik dersleri veren Pertev Bey ise Rasim Baba'ya oğlu Yusuf'u Fehim Paşa'nın yanına vermesini tavsiye eder.

- Aziz ve Arif Rasim Baba'nın kahvesine gelerek bir önceki akşam Fehim Paşa'nın kabadayısı Ömer Çavuş ile D. Suat Paşa'nın kabadayıları arasında çıkan kavgayı anlatırlar.

- Düztaban Osman adındaki kabadayı kahveye gelerek Rasim Baba'dan haraç ister, bir daha ki gelişinde haracının hazırlanmasını tembih eder. Bu arada hürriyetçilerin ayaklanma haberleri duyulur.

- Rasim Baba artık dayanamaz ve oğlu Yusuf'u Fehim Paşa konağına götürür. Fehim Paşa Rasim Baba'yı hatırlayamaz, ona dilenci muamelesinde bulunarak başından savmaya çalışır.

- Fehim Paşa'nın karısı diğer paşaların haremde çeşitli eğlencelerin yapıldığını anlatarak aynı eğlencelerin kendi haremde de yapılmasını aksi takdirde hürriyet yanlılarına destek vereceğini söyleyerek Fehim Paşa'yı tehdit eder.

- Fehim Paşa, Rasim Baba ve Yusuf'la karşılaşır. Yusuf'un bir orta oyuncusu olduğunu öğrenince onu konakta işe almaya karar verir. Ancak kabadayı olarak değil haremi eğlendirmektir Yusuf'a verdiği görev...

- Yusuf bir süre sonra Fehim Paşa'nın kızı Mihriban'a aşık olur.

- Düztaban Osman haraç almak için kahveye gelir. Rasim Baba Osman'a korku vermek amacıyla oğlu Yusuf'un Fehim Paşa'nın konağında kabadayı olarak çalıştığını söyler. Osman kaçmaya hazırlanırken kapıda sarhoş bir şekilde gelen Yusuf'la karşılaşır. Rasim Baba'nın oyununu anlayan Osman yeniden haracını ister. Artık iyice çileden çıkan Rasim Baba Osman'a meşhur sillesini atar.

Osman'ın bütün fiyakası söner ve o andan itibaren kahvede ocakçılık yapmaya başlar.

- Pertev Bey, Rasim Baba'ya Yusuf'un iyice kendini kaybetmemesi için yapılacak tek şeyin gidip Fehim Paşa'dan kızını istemek olduğunu söyler. Rasim Baba kayıtsız bu isteği kabul eder.

- Konağa gelen ve kızı isteyen Pertev Bey ve Rasim Baba Fehim Paşa'nın sert tepkisi ve öfkesiyle karşılaşır... Fehim Paşa isteğe karşı çıkar ve onları kovdurtur.

- D. Osman'ın fikri üzerine Arif ve Aziz esnafı ve evleri dolaşarak Fehim Paşa'ya karşı halkı galeyana getirmeye başlarlar.

- Yusuf'un yerine haremi eğlendirme görevi verilen Ayvaz hikayesini anlattığı sırada Yusuf Konağın önüne gelerek nara atar. Mihriban Yusuf'a yüz vermez ve ona hakaret eder. Sesleri duyan Fehim Paşa olanları öğrenir ve kabadayısı Ömer Çavuş'a Yusuf'u öldürmesini emreder. Bu arada Fehim Paşa Nuri'ye yaklaşmakta olan Meşrutiyet hareketinden duyduğu korkusunu anlatır.

- Yusuf, kendisini öldürmeye gelen Ömer Çavuş'un kolunu kırarak alt eder.

- Deli Suat Paşa olanları duyar ve Yusuf'u yanına almak için adamını gönderir.

- Azizi ve Arif'in kulis çalışmaları sonuç verir. Fehim Paşa konağında çalışanlar konaktan kaçarlar.

- Meşrutiyet'in ilan edilmesiyle birlikte halk Fehim Paşa konağının önünde toplanarak kutlamalar yapar ve Fehim Paşa'yı protesto eder.

- Fehim Paşa sadece yeni hareketin öncüsü olarak görülen Yusuf'a teslim olacağı haberini gönderir. Yusuf ve Rasim Baba Fehim Paşa konağına giderler

- Fehim Paşa Yusuf'tan kendisini İstanbul'dan kaçırmasını ister. Yusuf bu isteği kabul eder. Fehim paşa kızı Mihriban'ı Yusuf'la evlendirme isteğinde olduğunu söyler.

- Yusuf ittihatçılardan da umduğunu bulamaz ve yine eski Yusuf olmaya karar verir.



### 2.3.8. Kişileştirme

Oyunda karakter boyutuna ulaşmış bir kişilik görmek mümkün değil. Oyuncuların tamamı tip boyutunda işlenmiş. Aynı zamanda baş oyun kişisi göstermek de zor. Bir sahnede Rasim Baba, başka bir sahnede Fehim Paşa, bir başka sahnede ise Yusuf öne çıkan oyun kişileri oluyor. Bu üçlüyü asal oyun kişileri olarak adlandırmak mümkün. Pertev Bey, Deli Suat Paşa, Anlatıcı, Düz Taban Osman ikincil oyun kişileri konumundalar. Mihriban, Hanımefendi, Nuri Bey, Ömer Çavuş ve renkli kişilikleriyle Gogol'ün Müfettiş isimli oyunundaki Dobçinski-Bobçinski tiplmelerini hatırlatan Azizi ile Arif ise yan oyun kişileridir. Halayıklar ve diğer oyuncular ise figüran olarak sahnede karşımıza çıkmaktadırlar. Kişileştirmelerle ilgili bazı kısımlara anlam katmanlarının çözümlenmesi kısmında ayrıca değineceğiz.

### 2.3.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi

Oyunda Yusuf'un babası rolünde sahneye çıkan Rasim Baba idealleri uğruna yaşamını sürdürme gayreti içerisinde olan eski bir kabadayıdır. Tek ideali küçük düştüğüne inandığı namının kabadayı olarak yetişmesini istediği oğlu tarafından kurtarılmasıdır.

“RASİM BABA:(...) Yedi Bela Rasim madara oldu ama oğluna maşallah derler hevesindeyim. Namım yürümese de yerde sürünmekten kurtulur, değil mi muhterem?”<sup>104</sup>

Dönemin siyasetinin ve düzen eleştirisinin yapıldığı oyunda bu tezimizi kanıtlayan pek çok replik görmek mümkün. Özellikle Arif ve Aziz arasında geçen şu diyalog bunlardan sadece biri...

“ARİF: “Benim deli paşam bileğinin hakkıyla rütbe alıyo, seninki gibi padişah tabanını yalayarak değil..

AZİZ: Ulan söyletme beni. Senin Paşan da şeylerin tabanını yalamıyor mu?

ARİF: Kimlerin?

AZİZ: Allahsız hürriyetçilerin”<sup>105</sup>

<sup>104</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 71.

Oyunun büyük bir bölümünde gücün mutlak sahibi olarak görülen Fehim Paşa, sahip olduğu bu gücün elinden gitme nedenlerinden biri olarak kadınları görece kadar da akıllıdır aynı zamanda... Bu yüzden kadınları harem eğlenceleriyle oyalamayı ihmal etmez. Hanımefendi de elindeki bu silahın farkındadır. İstanbul'u yöneten Fehim Paşa'yı tek sözüyle yönetmektedir.

“HANIMEFENDİ: Diyorum ki ya bizim içinde bir şeyler yaparsın, ya da and olsun ki pencereyi açar, avazım çıktığı kadar “yaşasın hürriyet” diye bağırırım”<sup>106</sup>

Anlatıcı oyunda bize bir takım bilgiler de vermekte. Bu bilgilerin başında son zamanlarını lüks, hovardalık, şatafatlı eğlencelerle geçiren Osmanlı hanedanına karşın yürüttüğü çalışmalar gelmekte. Osmanlı Devleti gibi bir cihan imparatorluğunun yıkılma nedenlerinden en başla gelenini seyirciye özetliyor...

“ANLATICI: Rumeli’de Ferhad’ın Şirin’e vurulduğu gibi hürriyete vurgun deliler dalga dalga ayaklanıyorlardı yeni bir dünya kurmak için can alıp can vererek. Fehim Paşa konağında ise yenedünya çoktan kurulmuştu gülüp eğlenerek.”<sup>107</sup>

### 2.3.10. Oyundaki Açık Biçim Unsurların İrdelenmesi

Yine bir tarih kesitini konu edinen Turgut Özakman, Dönemin belli başlı özelliklerini aktarır izleyiciye. Yazar “Fehim Paşa Konağı” dlı oyunda Geleneksel Türk Tiyatrosu ve “Açık Biçim”unsurlardan genel olarak yararlanmıştır. Özellikle, oyun içinde oyun, karşıt kişiler ve durumlar yaratma, anlatıcı yoluyla oyuncu izleyici arasında da yapılan iletişim dikkat çeken “Açık Biçim” unsurlardır.

İzleyicinin oyuncular ve sahne ile kuracağı özdeşleşme oyun içinde oyun tekniği ile engellenir. Açık Biçim’in önemli özelliklerinden olan, bu oyun içinde oyun tekniği sahnede gösterilenlerin sadece bir oyun olduğu hissini verir

<sup>105</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 75.

<sup>106</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 86

<sup>107</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 93.

izleyiciye. Oyunun bir çok yerine serpiştirilen oyun içinde oyun kurgusu özellikle Arif ve Aziz kullanılarak yapılır. Oyundan örneklerle bu durumu daha iyi açıklayabiliriz:

“AZİZ: Ömer Ortaya fırladı

RASİM BABA: Ah yavrum.

AZİZ: Ötekilerden de biri fırladı.

RASİM BABA: Vay fırlama

AZİZ : Çektiler saldırmaları. Böyle birbirlerini kollayarak eğri eğri dönmeye başladılar.

(Aziz’le Arif ağır ağır dönerek bu sahneyi oynamaya başlarlar. Bir yandan da karşılıklı konuşuyorlar.”<sup>108</sup>

Ayrıca oyun içinde Karagöz oynatılarak oyun içinde oyun yapılır.

“Harem.

(Karagöz perdesi kurulmuştur. Perdenin arkası seyircilere dönük durur. Oynatırken Yusuf’u görürüz. Hanımefendi, Miriban, halayıklar karşıda yer almışlardır.)

Yusuf: (Hacivat) – Şirin Hanım, Ferhad’ı görünce, can evinden vurulur, serilir kalır yere.

(Karagöz) : Eee:

(Hacivat): Ferhad da Şirin’i görünce beyninden vurulmuşa döner, çarpılır, düşer yere.

(Karagöz) : (Vurur) Teres, sevda hikayesi mi anlatıyorum, kavga mı?

(Hacivat) : Sevda bu Karagöz’ün ateş gibi yakar, cin gibi çarpar adamı

(Karagöz): Haydi ordan, ben her gördüğüm güzele sevdalanıyorum, maşallah katır gibiyim.

(Hacivat): Şimdi Ferhad ile Şirin buraya gelip görüşmeler gerektir. Ben gidiyorum.

(Karagöz): Sen gidersen de ben durur muyum? Ben de giderim bayram yerine, dilber seyrine.”<sup>109</sup>

<sup>108</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 75

<sup>109</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 90-91

Oyunda incelediğimiz diğer oyunlarında olduğu gibi yine anlatıcı kullanan Özakman, sahneleri anlatıcı yoluyla bir birine bağlar. Ayrıca oyunla ilgili yorumlar yaparak izleyicinin oyuna yabancılaşmasını sağlar. Bu durumu şu repliklerde görürüz.

“ANLATICI: (Ayvaz başlığını çıkarıp öne eğilir) Zavallı Rasim Baba, sanıyorum ki Fehim Paşa soytarı oğlunu eski kabadayılığı hatırına konağa alır da adam eder, tersine gitti işler, Fehim Paşa Yusuf’un soytarılığı uğruna onu adam yerine koydu da soytarılığa çağırdı. Ama Yusuf bu işi beceremeyecek, göreceksiniz. Ah, ben olmalıydım ki onun yerinde...

Neyse, kahvedeyiz yine.”<sup>110</sup>

Fehim Paşa Konağı adlı oyunda ilk sahne başlamadan önce; yani oyunla birlikte başlamayan, daha önceden gelişmiş oyun içinde de devam eden olaylar vardır. İstibdad’ı temsil eden Fehim Paşa,, Hürriyet’i temsil eden Deli Suat Paşa arasındaki geçmişten gelen çatışmaların devamını seyrederek. Ayrıca serim ve düğümler oyunun bir çok yerine serpiştirilmiştir.

Aksiyonun dağınıklığı, yan yana bulunan olayların çokluğu vardır. Ama olayların birbirine paralel çizgisi aksiyonu ve olayları bir araya toplar. Aksiyon dağınıklığı ve yan yana bulunan olaylar “Açık Biçim”e uygun bir yapıdır. Oyun kişilerinin tavır ve davranışlarını yine incelediğimiz diğer oyunlar da olduğu gibi genel olarak dış dünya belirler. Yusuf’un davranışlarını belirleyen olaylar, her sahnede bir farklı tarafını görmemizi sağlar: Bu gelişen olaylar Yusuf ve diğer oyun kişilerinin bir kısmını tepki vermeye zorlar. Oyun kişilerin de tam bir karakter gelişimi yoktur. Daha çok çeşitliliğe hizmet eden tipler vardır.

Turgut Özakman’ın “Sarıpınar 1914” “Resimli Osmanlı Tarihi”, “Bir Şehnaz Oyun”, “Fehim Paşa Konağı” adlı oyunların da “Açık Biçim”in bir çok özelliğine rastlanır. Özellikle bu oyunlar da tarihsel kesitleri kaleme alan yazar “Açık Biçim”in yadırgatma tekniğinden faydalanarak izleyicinin dünü ve bugünü karşılaştırmasını, oyunla özdeşleşmesini değil, yabancılaşarak, uzak bir açıdan eleştirel bir gözle yaklaşmasına olanak sağlayacak bir çok unsurdan faydalandığını söyleyebiliriz.

<sup>110</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Fehim Paşa Konağı**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 88

## 2.4. Bir Şehnaz Oyun

Oyunun Adı	: Bir Şehnaz Oyun
Yazarı	: Turgut Özakman
Bölümleme	: 2 Perde
Tür	: Müzikal Komedi
Baskı	: Mitos Boyut / Üçüncü Basım / Mayıs 2005/ İstanbul

### 2.4.1. Oyunun Konusu

Öykü, bir genelevde sermayelerden Şehnaz ile zaptiye amiri Recep Efendi ve kâtibi Müştak Bey arasındaki ilişkileri anlatıyor. Yer İstanbul, 1914'lü yıllar... Osmanlının hasta adam muamelesi gördüğün ve paylaşım savaşının ayak seslerini hızla yaklaştığı İstanbul'un

Orta yeri Galata'da dünyadan bihaber zevk sefa ve küçük çıkarlar peşinde koşan beceriksiz ve kişiliksiz yöneticilerin toplum üstündeki etkileri sahnelenmiş. Galata Zaptiye Amiri Recep Efendi, daha iyi bir mevki için her şeyi yapmaya hazırdır. Dönemin genelevi olan Madam Surpik Hanım'ın pansiyonu'nda çalışan güzeller güzeli Şehnaz, gönlünü Zaptiye Amirinin yanında çalışan, saf ve iyi biri olan Müştak Bey'e kaptırır. Ancak Recep Efendi kızını Müştak Bey'le evlendirmenin planlarını yapmaktadır ve yeni yeni filiz vermeye başlayan bu aşktan haberi yoktur. Dönemin kötü adamı İt Hurşit kulağı kesik, çıkarları uğruna yapmayacağı kötülük olmayan bir külhanbeyidir. Şehnazı kendi mekânında çalışmaya zorlar ve bunun için her türlü hileye başvurur. Bu sırada yaklaşan savaşın ayak sesleri kentte duyulmaya başlar. Sırasıyla müttefikimiz Almanlar ve Avusturyalılar gelir. Osmanlıya düşen de onları layık oldukları şekilde ağırplayabilmektedir. Ne de olsa misafirlerdir ve misafirlerin hoş tutulması gerekir. Güç iktidar mücadelesi her şeye rağmen sürmektedir vatanın bölünüp parçalanması uğruna olanlara ses çıkarmayan, sadece koltuğunun derdine düşen Recep Efendi oyun boyunca koltuğunun peşinden koşup durmuş, finalde makamı devrilince açıkta kalmıştır.

## 2.4.2 Oyunun kişiler

BARON REFİK : ANLATICI  
 İT HURŞİT  
 ŞİŞMAN KANTOCU  
 İT HURŞİT'İN İKİ ADAMI  
 RECEP EFENDİ: GALATA ZAPTİYE AMİRİ  
 MÜŞTAK:  
 SUMRU: BİR YOSMA  
 KUMRU: BİR YOSMA  
 GÜLBEDEN: BİR YOSMA  
 DESPİNA: BİR YOSMA  
 NRUTEN: BİR YOSMA  
 ŞEHNAZ: BİR YOSMA  
 ÖTEKİ: YOSMALAR  
 CAVIDAN: MÜŞTAK'IN ARKADAŞI  
 MADAM SURPİK  
 MURTAZA: ZAPTİYE  
 RAMAZAN: ZAPTİYE  
 TABELACI KIZ  
 METRDOTEL  
 SİVİL MEMUR  
 GAZETE SATICISI  
 OSMANLI ERKEKLERİ  
 ÇALGICILAR  
 1. MÜŞTERİ  
 İSTANBULLULAR  
 1. ADAM  
 2. ADAM  
 3. ADAM  
 4. ADAM  
 5. ADAM  
 ALMAN BAHRİYELİLER

SATICI  
ALICI ALMAN  
SÜNNET OLAN ALMAN  
KADIN

### **2.4.3. Oyunun teması**

Oyunda ana tema aşk olgusu olarak görülse de aslında ana tema sayılabilecek kavram kurnazlıktır. Zira oyun kişilerinin her birinin oyunun çeşitli sahnelerinde kurnazlıklarıyla karşılaşırız. Hatta aşkı simgeleyen Şehnaz oyun kişisi dahi aşkı uğruna kurnazlığa başvurmaktadır. Bunun yanında özellikle Madam Surpik'in it Hurşit'in, Recep'in hatta Alman'ların kurnazlıklarını oyun içerisinde görmek mümkün. Kişiler amaçlarını gerçekleştirmek uğruna kurnazlık yoluna başvurmaktadır. Oyun için birçok kaynakta ana temanın aşk olduğu vurgulanmakta oysa oyunda aşkı temsil eden tek bir oyuncu Şehnaz olarak görülmekte. Aşkın diğer temsilcisi olarak görmek istediğimiz Müştak'ın olay dizisi boyunca aşkı vurgulayıcı edimleri oldukça kısır ve silik. Bu nedenle tüm oyuncuların hareketlerinden, oyunun içerdiği komik öğelerden hareketle ana temanın kurnazlık olduğu olgusuna varmaktayız.

### **2.4.4. Yan Tema**

Oyunda aşk olgusunun başat bir yan tema olarak gösterebiliriz. Ayrıca menfaatçilik, etik yozlaşma, dalkavukluluk gibi kavramlarda bazı oyun kişilerinin oyundaki hareketlerinden ve söylemlerinden yola çıkarak tespit ettiğimiz yan temalardır. Bu yan temalar sadece bir oyun kişisine ait olmayıp bazen birkaç oyun kişisinde gördüğümüz ortak özellik boyutundadır.

### 2.4.5. Mesaj

Oyundaki temel mesajlar birkaç atasözleriyle özetleyebiliriz. Bunlar:

\* Etme bulma dünyası

\* Alma mazlumun ahını çıkar aheste aheste (Özellikle Recep'in Müştak ve Şehnaz'a karşı tutumunun sonucudur)

\* Davul bile dengi dengine (Şehnaz'ın oyunun sonunda söylediği sözden hareketle aşkın taraflarının birbirine denk olması gerektiğidir ki bu zaman zaman oyunun bazı bölümlerinde vurgulanmaktadır. Mesela Şehnaz'ın Müştak Bey gibi konuşmaya çalışması gibi).

### 2.4.6. Karşıtlıklar

Saflık – Kurnazlık: Özellikle Müştak Bey'in saflığına karşı diğer oyun kişilerinin kurnazlıkları. Ayrıca Osmanlı'nın saflığına karşı diğer devletlerin kurnazlığı.

Alaturka- Alafranga: Müştak Bey ile Anlatıcının olduğu taraf ile Recep ve Şehnaz'ın olduğu taraf arasındaki karşıtlıktır.

İyi-Kötü: Özellikle İt Hurşit ile Müştak Bey arasındaki karşıtlıktır.

Anlatıcı – Recep

Eski – Yeni

Maddiyat – Maneviyat

Kadın – Erkek: Koronun şarkılarından vurgulanmaktadır.

Aydın kesim – Halk: Müştak Bey ile diğer oyun kişileri arasında görülen karşıtlıktır. Oyunun yazıldığı dönemin sosyal yaşamını yansıtan bu karşıtlık da özellikle şu repliklerden anlaşılmaktadır.

“MUŞTAK : Berveçhipeşin şunu arz etmek zaruretindeyim ki, işbu vazife-yi nazifeyi, ancak muavemet ve müzaharetinizle ifa edebilirim.

ŞEHNAZ : Hayatım! Adamlar gittiler! Niye hala Almanca konuşuyorsun?

MUŞTAK : Türkçe Konuşuyorum efendim.

ŞEHNAZ : Ne dedin öyleyse hiçbir şey anlamadık.”<sup>111</sup>

<sup>111</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 242



#### 2.4.7. Aksiyon Planı

- Recep Efendi kızını Müştak Bey'le evlendirmenin planlarını yapmaktadır.
- İt Hurşit kulağı kesik, çıkarları uğruna yapmayacağı kötülük olmayan bir külhanbeyidir. Şehnazı kendi mekânında çalışmaya zorlar ve bunun için her türlü hileye başvurur.
- Müştak Bey Şehnazın çalıştığı yer olan Surpikin evine gider ve Şehnaz'la karşılaşır.
- İt Hurşit Şehnaz'ı kendi işyerinde çalıştırmaya ikna edemeyince intikam almak için Surpik'in evini Recep'e ispiyonlar
- Recep ve zaptiyeler evi basarlar Müştak'la karşılaşan Recep şaşırır. Müştak hariç herkesi nezarete arttırır Müştak'ı ise bir seferliğine affederek meskun mahalleri kapattırır.
- Osmanlı topraklarına Alman bahriyelilerin geleceği haberi duyurulur. Nazırlıktan gelen emirle pavyonlar yeniden açılır. Surpik Şehnaz ve diğer yosmalar maddi açıdan iyi durumda olmadıkları için İt Hurşit'in mekanında çalışmak zorunda kalırlar.
- İt Hurşit'in pavyonuna gelen Müştak Şehnaz'la karşılaşır. Pavyondan Şehnaz'ı çıkaran Müştak onu nezih bir mekana götürür. Fakat burada olay çıkaran Şehnaz ve Surpik Metrdotel ile tartışır. Olay yerine gelen Recep yine şaşkındır. Müştak'ı bir kez daha affeder.
- Recep koltuğunu kaybetmemek ve rütbe yükselme hevesine kapılır ve yaşanan ahlaksızlıklara göz yummaya başlar.
- Alman Bahriyeliler beklenen umutları yıkarak ayrılırlar. Pavyonları kapattıran Recep burada çalışan Şehnaz ve diğer yosmaların kursa yazılmaları emrini verir ve muallim olarak başlarına Müştak'ı tayin eder.
- Şehnaz Müştak'a aşkını dile getirir. İt Hurşit durumu Recep'e ispiyonlayınca da Recep Şehnaz'dan Müştak'ın peşini bırakmasını aksi taktirde Müştak'ı sürgüne gönderebileceğini hatta öldüreceğini söyler. Şehnaz bu tehdit karşısında Müştak'tan uzaklaşmaya başlar.
- Avusturyalı askerlerin geleceği haberi üzerine nazırlıktan yayınlanan emirle pavyonların yeniden açılması istenir. Bu kez de Recep Şehnaz'ın eline

düşmüştür. Pavyonda çalışmayacağını bildiren Şehnaz diğer yosmaları da örgütler. Koltuğunu kaybetme korkusu yaşayan Recep telaşlanır. Şehnaz, Recep'e bir şartla çalışmayı kabul edeceğini söyler. O şartta Recep'in önce kendileriyle eğlenceye katılmasıdır. Amacı Recep'i uygunsuz bir ortamda bastırıp intikam almaktır... Recep çaresiz bu isteği kabul eder.

- Kendini eğlenceye kaptıran Recep sarhoş olmuştur. Kendinden geçtiği bir anda Nazır'la karşılaşan Recep makamını kaybeder. Durum anlaşılmıştır. Müştak'la Şehnaz'ın yeniden bir araya gelme isteklerine Şehnaz her iki kişinin de buldukları konumu hatırlatarak karşı çıkar. Oyun tiyatronun faydası üzerine söylenen ortak sözle sona erer.

#### **2.4.8. Kişileştirme**

Oldukça kalabalık oyuncu kadrosuna sahip olan oyunda karakter yaratmaktan öte tipleştirmeye başvurulmuştur. Öne çıkan her tip toplumun belli kesimlerinin karanlık taraflarını da vurgulamaya çalışıyor. Şehnaz rolü toplumun silip attığı hayat kadını Recep Zaptiye Amiri rolü ile biraz daha yüksek bir makam için her yolu mubah gören günümüzde de sık rastlanan bir kişiliksiz kişilik örneğini sergiliyor. Kullanılan dil de kişilerin eğitim ve sosyal durumlarını yansıtır nitelikte. İt Hurşit ve Müştak Bey arasındaki tahsil farkı da bu dille ortaya çıkmaktadır. Şehnaz ve Müştak arasında da yaşanan sosyalite farkı yine dilde kendini göstermektedir.

#### **2.4.9. Oyunun anlam katmanlarının çözümlenmesi**

Bir şehnaz oyun, bol güldürülü aralara serpiştirilmiş mesaj içerikli şarkılarıyla müzikal bir kimliğe bürünmüş eğlenceli bir oyun... Aynı zamanda oyun içinde oyun tekniğinin kullanılması gibi yabancılaştırma teknikleriyle de seyirci oyuna yabancılaştırılmış. Oyunda en dikkat çekici nokta döner sahne tekniğinin kullanılması olmuş. Pek çok bölümde oyuncular dönen, yürüyen sahnelerle girip çıkıyorlar ki bu da oyuna görsel bir kalite katmış.

Oyun boyunca Recep Efendi'nin sahnede sürekli kaçan koltuğunu yakalamaya çalışması oyun boyunca iletmeye çalışılan makam, mevki

düşkünlüğünü fazla söze gerek kalmadan anlatmayı başarmış. Oyunda müziğin önemli bir yeri var. Canlı orkestra eşliğinde oyunda kullanılan şarkılar oyunun mesaj içeren iletisini vermesinde yardımcı olmaktadır.

Turgut Özakman, oyunlarına, genel olarak, Osmanlı'nın son dönemlerinde geçen ya da bu dönemlerden miras kalan yaşam ve düşünce biçimlerini konu olarak seçen, bu döneme ve bu dönemin yaşam ortamına eleştirel bir bakış açısıyla, komedyacı penceresinden bakan bir yazar. 'Sarıpınar 1914', 'Fehim Paşa Konağı', 'Resimli Osmanlı Tarihi' gibi tiyatro literatürüne girmiş, epik özellikleriyle geleneksel tiyatromuzdan esintiler içeren bu oyunlarda Özakman, sözünü grotesk özellikler taşıyan tiplerle aracılığıyla ve beklenmedik, seyircininse aslında beklediği durumlarla yansıtır. 'Bir Şehnaz Oyun' da bu özellikleri taşıyor ve günümüzle de bağlar kurarak, toplumsal ve siyasal tarihe alaycı ve eleştirel bir bakış atıyor. Müziklendirilmeye, şarkılarla bezemeye, danslarla zenginleştirilmeye açık, seyirciyle doğrudan sıcak bağlar kurmayı amaçlayan ve 'takdimci'nin geleneksel tekerlemesiyle açılan bir oyun. Oyun, kendi başına bir ülkeyi, bir yaşam biçimini simgeleyen Galata'da başlar ve biter. Oyun yapısındaki karşıt duruşlar, anlayışlar da daha 'takdim'le birlikte seyirciye yansıtılır: giysisiyle geleneksel 'takdimci' özelliğinden uzak olan anlatıcı böyle bir sahnede bir operet yerine bu nitelikte bir oyunun oynanmasını yadırgadığını her sözü ve her haliyle belli edecek, hatta, sahneye koyucuya duyurmadan, böyle bir rezalette görev almak zorunda bırakıldığı için üzüntüsünü dile getirecektir.

Eylemin, batakhaneleriyle ünlü Galata'da ünlü kulenin çevresinde dönmesi gibi 'Bir Şehnaz Oyun'da olmazsa olmaz bir kişinin, yönetim erkini simgeleyen astığı astık, kestiği kestik, ancak her rüzgâra göre dönen zaptiye amiri Recep Efendi'nin çevresinde döner. Ancak Recep Efendi'nin bir başka yönü daha vardır: yanında çalışan son derece kibar, iyi aile çocuğu katip Müştak Efendiyi kızıyla baş göz etmek istemektedir. Müştak da buna dünden razıdır. Ancak durum giderek karışacak ve Müştak, arkadaş zoruyla, biraz da merakla gittiği İt Hurşit'in batakhanesinde, Recep Efendi tarafından Şehnaz'ın koynunda yakalanacaktır... Yılların yosması Şehnaz'sa Müştak'a deli divane tutulacaktır! Ve bütün bunlar 1. Dünya Savaşı çalkantıları içinde yaşanacaktır.

Oyun “Açık Biçim” oyun tekniklerinden istifade edilerek kaleme alınmış ve bunun çeşitli göstergelerini sahneleme aşamasında görmek mümkün. Buna bir replikle örnek vermek gerekirse yine “Açık Biçim” tekniğinin bir ögesi olan ve bu oyunda da varlığını gördüğümüz Anlatıcı oyun kişisiyle Recep arasında gerçekleşen diyalogu yazabiliriz:

“RECEP: (Anlatıcıya) Defol Teres!

ANLATICI: (İçtenlikle) Anlamadım.

RECEP: Oynayacaksak adam gibi oynayalım. Ben böyle epik número yemem. Bir daha seyirciyle arama gireyim deme, patlatırım gözünü vallahilazim!”<sup>112</sup>

Oyunda özellikle söz ve hareket komiğinin ağır bastığını söylemek mümkün. Müştak Bey’in düştüğü durumlar hareket komiğini desteklerken yine Müştak Bey ve Recep arasında yaşanan bazı diyaloglarda da oluşturulan kinaye yardımıyla söz komiğinin etkisini görmekteyiz.

“RECEP: Anan?

MUŞTAK: Hayattadır efendi.

RECEP: Adı?

MUŞTAK: Mualla

RECEP: Aferin ve de o ne ala”<sup>113</sup>

Oyunda Osmanlı toplumunun o yıllarda yaşadığı iç psikolojiyi görmek mümkün. Anlatıcı ve Koro şarkılarında belirtilen bu ruh hali halkın batı hayranlığını, yıkılma sürecindeki devlet ve toplumun kurtuluş ümidinin batıdan gelebilecek bir yardım eline bağlandığının da açık bir göstergesi. Bu diyaloglar aynı zamanda az önce bahsettiğimiz karşılıkların saç ayaklarını oluşturması bakımından önemli anlam katmanlarıdır.

“ANLATICI: ...O nazik reveranslar

Hele danslar, o danslar

Mazurkalar, polkalar,

Uzun tüylü şapkalar...

<sup>112</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 208

<sup>113</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 209

Osmanlı halkının özellikle cinsellik alanında kapalı bir toplum yapısına sahip odluğu bilgisi ve bunun sonucunda kişiler üzerinde oluşan psikolojik travmalar Müştak Bey'in şu repliğinde kendini göstermekte;

“MUŞTAK: Gerdeğe kadar ki muamelatı, tabiatıyla, büyüklerimiz halledecek. Lakin efendim gerdeği düşündükçe, dizlerim tutmaz oluyor. Zira bu son safhada, ne pederimin ruhu yol gösterir, ne validemin şevkati imdadıma gelebilir. İş başa düşecek. Lakin heyhat.”<sup>114</sup>

Eski kültür ve yeni kültür arasında var olan çatışma toplumun geneline yansımıştır o yıllarda. Bunun en önemli nedeni de batılılaşma azmi ve çalışmasıdır. Bu da oyunda Anlatıcının replikleriyle dile getirilmekte...

“ANLATICI: Ah! Bunlar tam operetçi ama yazık ki müzikale düşmüşler.”<sup>115</sup>

Osmanlı devletini ve toplumunu yıkımın eşiğine getiren nedenlerden biri olan ahlaki çöküntü ise oyunda Madam Surpik ve onun pansiyonunda çalışan kadınlarla yansıtılırken İt Hurşit'in repliğiyle desteklenmekte;

“İT HURŞİT: Evet Efendim. Duyduğuma göre, yine üç beş Yıkılmanın ve yok olmanın eşiğine dayanmış bir toplumda elbette sınıf ayrımının izlerini görmek mümkündür. Oyunda da Osmanlı toplumunda var olan kadın erkek ayrımını Koro şarkılarındaki sözlerde görüyoruz.

“KORO: Bizler mazbut ve ciddi. Osmanlı erkekleri

Görüşümüz şudur ki evdir hanımın yeri

...

Şu halde hakkımızdır gezme tozma içki, saz

İyi gelir erkeğe çapkınlık yapmak biraz...”<sup>116</sup>

Yine toplum içinde kadının edindiği konum oyundaki anlam katmanlarından bir diğeridir. Bu konumu da Şehnaz'ın sözlerinden gösterelim.

<sup>114</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 217

<sup>115</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 226

<sup>116</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 213.

“ŞEHNAZ: Hep hayvan, mal, meze, keyif aracı muamelesi görmedik mi?”<sup>117</sup>

Oysa Müştak farklıdır. O toplumla çatışmaktadır içten içe. Müştak’ın bu çatışması Şehnaz’ın ona aşık olmasını tetikleyen temel neden olur. Çünkü Şehnaz’da yaşadığı hayattan, toplumun ona yaptığı kötü baskıdan bıkmıştır o da insan gibi yaşamak istemektedir. Müştak’ı bir kurtarıcı bir sığınak olarak görmektedir aslında. Mal gibi alınıp satılmak, kişiliksiz ve kimliksiz bir hayat yaşamak Şehnaz’ın ağırına gitmektedir ve o bunu açıkça dile getirme gereği duyarak bir nevi toplumla çatışmak için kollarını sıvar isyan bayrağını çeker.

“ŞEHNAZ:(...) Beni namuslu hanımların gittiği bir yere götür!...

Öyle bir yeri göreyim, Allah hemen canımı alsın, razıyım...”<sup>118</sup>

Oyunda bir raddeye kadar ahlak bekçisi konumunda gördüğümüz Recep maneviyatıyla tam izleyici üzerinde olumlu etki yaratmışken mevki makam hırsına yenik düşerek bu etkiyi kırmış ve tersine çevirmiştir. Maddi çıkarların kişiler üzerinde yarattığı değişimin bir göstergesi olan Recep kendisine verilen gayri ahlaki görevi reddetmek ve istifasını sunmak için gittiği nazırlıktan bu kararını rütbe alma duyumu edinerek değiştirir ve oyunun sonuna kadar da bu ümitle yaşar ancak bu ümit onun yıkımına ve kimlik kaybına uğramasına neden olacaktır.

Toplum yapısında her alanda yaşanan çöküntüyü görmemezlikten gelerek sadece bir noktaya odaklanma yosma olarak tabir edilen oyun kişilerinden Kumru’yu isyan ettirir:

“KUMRU: Sahtekarlar, yetim hakkı yiyenler için ahlak mektebi açılmayacak mı?”<sup>119</sup>

Osmanlı devletini ve toplumu bulunduğu kötü durumdan kurtarmak için her yol deneniyordu. Özellikle toplumun kültürel yapısında meydana gelen çatırdamalara bir ilaç olarak seçilmişti tiyatro... Çünkü gerçeğin aynasıydı tiyatro. İnsanlar kendilerinin farkına varacak ve olumsuz taraflarını olumlu hale

<sup>117</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 220

<sup>118</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 223

<sup>119</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 241.

getireceklerdi. Bu amaç güdülerek yazılıyordu aslında oyunlar. Bunu da oyunun son repliğinde bütün oyuncuların dilinden duyuyoruz.

“HERKES: Eğer uyutuyorsa ne fark eder

Ha operet ha müzikal.

Eğer açıyorsa gözleri

Küpe gibiye sözleri

Yaşasın hem operet hem müzikal”<sup>120</sup>

#### 2.4.10. Oyundaki açık biçim unsurların irdelenmesi

İncelediğimiz diğer oyunlarında olduğu gibi Turgut Özakman “Bir Şehnaz Oyun”da da “Açık Biçim” den yoğun olarak yararlanmıştı. Yine Anlatıcı kullanarak, kısa kısa oyun içinde oyunlar kurgulamış ve izleyiciyle sahne arasında da oluşabilecek özdeşleşme duygusunu ortadan kaldırmıştır. Anlatıcı ve diğer oyun kişilerinin oyunla ilgili yorumları ve birbirlerine sataşmaları komik unsuru yaratırken, izleyicinin uzak açıyla bakmasına da olanak sağlar. Recep ve Anlatıcı’nın diyaloglarını örnek olarak verebiliriz:

“RECEP:(Sakın) Yoo madama! Senden namusludur ve de benden yüreklidir. (Silkinir) Bre operetçi! Gel buraya!

ANLATICI: (Kulisten) Gelmiyorum!

RECEP: Remezan!

ANLATICI: Oynamıyorum yahu!

RECEP: Murteza

ANLATICI: (Girer) Taman, anlaşıldı. Ne istiyorsun?

RECEP: Ben bu Şehnaz kaltağından daha mı haysiyetsizim yahu. Şimdi nezarete gidiyorum. Bu rezil vazifeden affı mı isteyeceğim. Haydi, bağla oyunu nasıl bağlayacaksan! Meydan verin: (Anlatıcı kalakalır. Seyircilere) Benim rolüm burada bitmiştir. Bir kusur ettinse affola!

SURPİK: Kuzum ne oldu?

ANLATICI: Mucize oldu madam, mucize! Oyunu bana bırakıp gitti, zorba

<sup>120</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 254.

SURPİK: Peki ben ne yapacağım şimdi?

ANLATICI: Ne duruyorsun? Koş, aç pansiyonunu. As kapısına bir tabela Pansiyon Münih!

SURPİK: Hay aklınla bin yaşa! Koşorum. (Koşarak çıkar)”<sup>121</sup>

“Açık Biçim”özelliklere uygun olarak; karşıt durumlar, karşıt kişiler, “Bir şehnaz oyun” da da yer alır. Recep ile Müştak, Şehnaz ile İt Hurşit gibi karşıt kişiler haricinde konuk devletlerin gelmelerinden önce ve geldikleri zaman çelişkili birbirine karşıt sahnelerle karşılaşırız. Recep’in mantıkasında bulunan eğlence makamlarını kapattırması, ancak Alman ve Avusturya’lı misafirlerimiz gelince bu mekanların açılışını bizzat kendisinin organize etmesi, karşıt durumlara iyi bir örnektir. Oyunda müziklerin çeşitliliği ve karşıtlıkları da ön plana çıkar. Tülvat kantosu, müzikal ve klasik operetin çatışmasına tanıklık ederiz.

Genel olarak tip boyutunda çizilen oyun kişilerinin tutum ve davranışlarını dış dünya belirler. Her bölüm de oyun kişilerin etrafını kuşatan bir zihniyet kendisini gösterir. Bu durum “Açık Biçim”le uygunluk gösterir. Recep’in davranışları bu duruma uygun bir örnektir. Oyunun varmak istediği amaca hizmet etmesi, davranışlarını olayların belirlemesi ve her sahnede bir başka özelliğini göstermesi gibi.

“Bir şehnaz oyun” adlı oyunda Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun özelliklerinden de faydalanan Turgut Özakman dilde çeşitliliği bu oyunda etkin olarak kullanmıştır. Dil oyun kişilerinin toplumsal rollerinin boyutlarını gösterirken, dönemin etnik çeşitliliğini de ortaya koyar. Açık Biçimde gördüğümüz dilde çeşitli ilkesine sıkça rastladığımız “Bir Şehnaz Oyun” adlı oyunda şu diyalogları bu duruma örnek olarak gösterebiliriz.

“İT HURŞİT: (...) Başkalarının dükkanında Peruzlar Amelyalar, Sormazlar yeri göğü inletirken, benim dalımda bu devekuşu mu ciyaklayacak! O saat batarım be! Toz olum kuş beyinliler (Nara atar) Ayyyt! (Adamlar kaçarlar) sen de topla bakalım kuyruğunu tavuskuşu başka kümese uç!

RECEP: (Anlatıcıya) Defol Terres!.

ANLATICI : (İçtenlikle) Anlamadım.

<sup>121</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 233-234



RECEP: Oynayacaksak, adam gibi oynayalım. Ben böyle eppik nümero yemem. Bir daha seyirciyle arama gireyim deme, patlatırım güzünü vallahilazim!

ANLATICI: Yapma muhterem! Ben bu oyunun anlatıcısıyım.

RECEP: Ben anlatamam çünkü kimin, neyim, ne iş tutarım ha, hayvanoğlu hayvan? çekil ayak altında, haydi, yallah!”<sup>122</sup>

Oyunda dans ve müzik kullanılarak, koro yolu ile izleyiciye oyunla ilgili bilgileri verilir, yorum yapılır. Koro genel olarak izleyiciye oyun izlediği hissini verir ve yadırgatma düşüncesine hizmet eder. Böylelikle “Açık Biçim”de olduğu gibi izleyiciye sahnede yaşananların bir oyun olduğu sürekli olarak hatırlatılır. Hatta koro yoluyla 1914 ve 1960’larda oluşan Alman dostluğuna göndermeler yapılır.

“1.KORO: Oynayacak Almanlar!

5. ADAM: Savaştan sonra biz de Almanya’ya gider, boğaz tokluğuna çalışır, çöpçülük yapar, bu gönül borcumuzu öderiz, ödemez miyiz arkadaşlar?

2. KORO: Aptal aptal konuşma

Geri zekalı Behiç,

Akman dostlar bizi

Çöpçü yaparlar mı hiç

1. KORO: Bizi sayar Alamanlar!

2. KORO: Çıkıp gitsek oraya

Bir gün lafın gelişi,

Çiçeklerle karşılar

Her bahnhof’ta bin kişi.

1. KORO: Bizi sever Alamanlar!

2. KORO: Yoksa tanıyıormusun?

Öyleyse aptal Behiç

Dost ne, tanıımıyorsun”<sup>123</sup>

<sup>122</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 208-209

<sup>123</sup> ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, **Bir Şehnaz Oyun**, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005, s. 230.

## SONUÇ

“Açık Biçim” sanatın bir çok dalında sınırsızlığı, değişim ve dinamik olanı araştırır. Tiyatro sanatında ise bu arayış sahnedeki eleştirel bir başkaldırı olarak sesini yükseltmiştir. “Kapalı Biçim” tiyatro anlayışının özdeşlemeci, statik, bireyi ve onun oluşturduğu toplumu bir ayna gibi yansıtma mantığına karşı, akli, eleştiriyi, hareketliliği ve değişimi anlayış olarak benimser.

Olaylarda, kişiler de, mekanda ve zamanda çokluğu, çeşitliliği arayan “Açık Biçim”, izleyicinin duygusal bağ kurduğu klasik kahraman yerine, genel olarak tip boyutunda işlenen, dünyaya ve yaşanan olaylara bir başkaldırı içerisinde olan oyun kişisini karşımıza çıkarır. Sahnede yaratılan asimetrik kişiler ve durumlar yolu ile, dünyanın sadece uyumdan ve uyumlulardan oluşmadığını, aksine uyumsuzluğun yarattığı durumları hatırlatma çabası içerisindedir.

XX. Yüzyılda yaşanan 1. ve 2. Dünya savaşlarının kana, gözyaşına, yoksulluğa sürüklediği insanoğlu, bu yıkımlılığa tepki olarak yeni arayışlara girmiştir. Bu arayışlar içerisinde “Açık Biçim” gelişimini tamamlayarak Bertolt Brecht’in “Epik Tiyatrosu” ile yöntemleşmiş biçimine kavuşmuştur.” Açık Biçim”in yapısı nedeniyle, izleyici ve sahne arasında oluşan yadırgatma/yabancılaşma Brecht’in “Epik Tiyatro’sunda bir amaca dönüştürmüştür. “Kapalı Biçim”in kahraman eksenli, bireyin iç dünyası ve kaderiyle olan çatışması değil, bireyin toplumla olan ilişkisi merkeze alınmıştır. Tiyatro sadece bir eğlenti yeri olmaktan çıkarılıp aklın tutsaklıktan kurtulduğu, hayata ve insana dair derslerin çıkarıldığı, düşüncenin egemen kılındığı alanlar haline dönüştürülmüştür.

Geleneksel Türk Tiyatrosu’nu incelediğimiz de, “Açık Biçim”le örtüşen özelliklerinin çok olduğunu görürüz. Osmanlı’nın İmparatorluk yapısından kaynaklanan çok milletli, çeşitli dillerin konuşulduğu karmaşık kültürel ve sosyal hayatın Karagöz’ün hayal perdesinden, ortaoyunu’nun oyun meydanından ne kadar ustalıkla yansıtıldığını fark ederiz. Cumhuriyet dönemi ile birlikte unuttuğumuz geleneksel türlerimiz birey-toplum ve devlet mekanizması arasındaki ilişkiyi zaman zaman güldürerek zaman zaman eleştirerek aktarmıştır. Gevşek doku/parçalı yapı, müzik ve dansın kullanımı, zaman ve uzamda sıçramaların yaşanması, anlatı özelliği taşıması, fantezi ve simgelerin

kullanılması, güldürü ve eleştirinin oyunun her yerine serpiştirilmesi, oyunsuluk gibi özellikleriyle izleyicinin özdeşleşme kurmasını engelleyebilmek için sürekli olarak oyun oynandığının hatırlatılması gibi unsurlar “Açık Biçim” ve “Geleneksel Türk Tiyatrosu”nun ortak yanlarıdır.

Türk Tiyatrosu’nun önde gelen oyun yazarlarından Turgut Özakman bugüne dek yirmiye yakın oyun kaleme almıştır. İncelediğimiz “Sarıpınar 1914” “Resimli Osmanlı Tarihi”, “Bir Şehnaz Oyun”, “Fehim Paşa Konağı” adlı oyunlarını Geleneksel Türk Tiyatrosu ve “Açık Biçim” özellikler taşıdığını görürüz. Bu oyunlarında tarihsel olanı konu edinen usta yazar izleyiciye/okura geçmiş ve bugün arasında karşılaştırma yaparak dersler çıkarabilme olanağı sağlamıştır. Bireyin iç dünyasından yola çıkarak toplumu anlamaya ve anlatmaya çalışan Turgut Özakman günlük konuşma dilinde yakaladığı güldürüyü aynı zamanda etkin bir eleştir ve taşlama aracına dönüştürmüştür. Oyun kişilerini genel olarak kalın çizgili tip boyutunda kişiler olarak işlemiştir. Geleneksel türlerimizde ve “Açık Biçim”de var olan anlatıcı’yı kullanarak sahneleri birbirine bağlamış, izleyiciye sahnede yaşananların bir oyun olduğunu sürekli olarak hatırlatmıştır. Oyun içinde yorumlar yaparak izleyicinin uzak açıyla bakmasını sağlamıştır. Böylelikle izleyiciyi eğlendirirken düşünmeye yöneltmiştir. İncelediğimiz oyunların da zamanda ve uzamda sıçramalar, kişiler yada tablolar aracılığı ile simgeselleştirme, karşıt durumlar ve karşıt kişiler yaratarak “Açık Biçim”den faydalandığını söyleyebiliriz.

### KAYNAKÇA

- AKSAKAL, Sabahattin Kudret, “Tiyatro Üstüne”, **Türk Dili Dergisi**, Sayı: 313, 1977.
- AKTÜREL, Teoman, “Brecht’in Tiyatro Kavrayışı”, **Tiyatro 70**, Sayı: 8, Yıl: 1970.
- ALANGU, Tahir, **Türkiye Folkloru El Kitabı**, Adam Yayınları, İstanbul, 1983.
- AND, Metin, “Çağdaş Tiyatro Açısından Karagöz ve Ortaoyunu”, **Değişim Dergisi**, Sayı: 2, Yıl: 1961.
- , Metin, “**Jonesco ve Karagöz**” (Karagöz Kitabı içinde) Hazırlayan: Sevgül Sönmez, Kitabevi Yayınları, İstanbul, 2000.
- , Metin, “Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosu Bakımından Önemi”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, sayı: 1, yıl: 1970.
- , Metin, **Başlangıcından 1983’e Türk Tiyatro Tarihi**, İletişim Yayınevi, İstanbul, 2004.
- , Metin, **Geleneksel Türk Tiyatrosu**, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1985.
- , Metin, **Gölge Oyunu**, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 1977
- BENJAMİN, Walter, **Brecht’i Anlamak**, (Çev: Kamuran Şipal), Cem Yayınevi, 1997.
- BORATAV, Pertev Naili, **100 Soruda Türk Halk Edebiyatı**, Gerçek Yayınevi, İstanbul, 1997
- , Pertev Naili, **Halk Hikayeleriyle Hikayeciliği**, Adam Yayınları, Ankara, 1938.
- BRECHT, Bertolt, **Epik Tiyatro**, (Çev.: Kamuran Şipal), Cem Yayınevi, 1997.
- , Bertolt, **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, (çev.: Kamuran Şipal), Say Yayınları, İstanbul, 1982.
- , Bertolt, **Sanat Üzerine Yazılar**, (Çev.: Kamuran Şipal) Cem Yayınevi, İstanbul, 1990.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür, Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995.
- , Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993.

- , Aziz, **Tiyatro Oyunları Sözlüğü 2**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1994.
- FUAT, Memet, **Tiyatro Tarihi**, MSM, Yayınları, İstanbul, 2000.
- GERÇEK, Selim Nüzhet, **Türk Temaşası**, Kanaat Kitabevi, İstanbul, 1942.
- İslam Ansiklopedisi, Cilt: 6**, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1991.
- KUDRET, Cevdet, **Ortaoyunu**, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1973.
- Levi-Streus, **Yaban Düşünce** (Çev.: Tahsin Yücel), Hürriyet Vakfı Yayınları, İstanbul, 1984.
- NUTKU, Özdemir, “İnsan Her şey Demektir Tiyatroda”, Nazım hikmet’in Tiyatrosu, **İstanbul Nazım Hikmet Kültür ve Sanat Vakfı Yayınları**, 1969.
- , Özdemir, **Dram Sanatı**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir, 1983.
- , Özdemir, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985.
- , Özdemir, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985.
- , Özdemir, **Meddahlık ve Meddah Hikayeleri**, İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 1976
- , Özdemir, **Dram Sanatı**, Kabalcı Yayıncıları, İstanbul, 2001.
- , Özdemir, **Tarihimizden Kültür Manzaraları**, Kabalcı Yayınevi, İstanbul, 1995.
- , Özdemir, **Türkiye’de Brecht**, Tiyatro 76 Yayınları, İstanbul, 1976.
- , Özdemir, **Uzatmalı Gerçekler**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985.
- OKUL SÖZLÜĞÜ**, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara, 1994.
- ÖZAKMAN, Turgut, Toplu Oyunları 2, “**Sarıpınar 1914**”, “**Fehim Paşa Konağı**”, “**Resimli Osmanlı Tarihi**”, “**Bir Şehnaz Oyun**”, Mitos Boyut Tiyatro Yayınları, İstanbul, 2005.
- PEKMAN, Yavuz, **Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2002.
- SİYAVUŞGİL, Sabri Esat, **Karagöz**, Maarif Matbaası, 1941.
- SOKULLU, Sevinç, **Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, 1997.

ŞENER, Sevda, “Tiyatroda Estetik Uzaklık ve Brecht’in Yadırgatma Düşüncesi”,  
**Alman Kültür Derneği’nin Düzenlediği Brecht Haftasında  
Sunulan Bildiri**, Ankara, 1980.

-----, Sevda, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitabevi, Yayınları,  
Ankara, 1998.

TEKEREK, Nurhan, **Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş  
Oyunlarımıza Yansımalar**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara,  
2001.

TÜRKMEN, Nihal, **Ortaoyunu ve Karagöz**, Milli Eğitim Yayınları, Ankara,  
1991.

[http://www.tiyatrotarihi.com/tyatro\\_terimleri/acik\\_bicimnedir.htm/](http://www.tiyatrotarihi.com/tyatro_terimleri/acik_bicimnedir.htm/)

[www.HalkTiyatrosu.com](http://www.HalkTiyatrosu.com)

[www.tiyatroline.com/ykulis191htm](http://www.tiyatroline.com/ykulis191htm)

## **ÖZGEÇMİŞ**

1975 yılında Erzurum'da dünyaya geldi. İlk, orta ve lise öğrenimini Erzurum'da tamamladı. 1997 yılında Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümünü kazandı. 2001 yılında bu bölümden mezun oldu. 2002-2003 yılları arasında askerlik görevini yerine getirdi. 2003 yılında Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümünde Yüksek lisans eğitimine başladı. Halen özel sektörde kurumsal bir şirkette yöneticilik yapmakta.