



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi  
The Journal of International Social Research  
Cilt: 8 Sayı: 36 Volume: 8 Issue: 36  
Şubat 2015 February 2015  
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

**İNSANA TUTULAN DÖNÜŞTÜRÜCÜ BİR AYNA: SABAHATTİN KUDRET AKSAL  
TİYATROSU**  
**A CONVERTING MIRROR TO THE HUMAN BEING: PLAYS OF SABAHATTİN KUDRET  
AKSAL**

**Jale ÖZATA DİRLİKİYAPAN\***

**Öz**

Sabahattin Kudret Aksal (1923-1993), yalın ve felsefeden güç alan şiir anlayışıyla Türk şiirinin önemli şairlerinden biri olarak tanınır. Ancak yazarın şiir ve öykülerinin yanı sıra, aile, aşk ilişkilerini ve iktidar kavramını çözümlemeyi denediği 9 tiyatro oyunu bulunmaktadır. Bireysel zaafı, sahiçilik arayışlarını, gündelik hayattan incelikli gözlemlerle yansıttığı oyunlarında, şairliğinin verdiği dilsel manevra kabiliyetiyle sarsıcı bir kurgusalılık yaratmayı başarabilmiştir.

Aksal'ın ilk oyunlarında mekân evdir. Bu oyunlar temelde aile kurumunu sorgular. *Kahvede Şenlik Var*'dan sonra yazdığı oyunlarda gerçekdışı bir anlatımın dikkat çektiği görülür. Oyunların dilinin git gide şiirselliğe büründüğü dikkat çeker. Yazar aile temasından ve evden çıkmış, bireyin kendi kendisiyle çatışmasına odaklanmaya başlamıştır. Bu yazıda, Aksal'ın tiyatro oyunları dönemsel olarak incelenmiş ve yıllar içinde oyunlardaki tematik ve biçimsel değişim saptanmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sabahattin Kudret Aksal, Tiyatro Oyunları, Aile İçi Çatışma, İktidar, Gerçeküstüçülük.

**Abstract**

Sabahattin Kudret Aksal (1923-1993) is known as one of the significant poets of Turkish literature with his simple, philosophic and profound poetics. He also has 9 plays in which he tries to analyze the relationships in family, in love and power. In these plays which he reflect personal frailties and searching of authenticity with refined observations from everyday life, he could succeed to create an astonishing fictive world through his poetic word-playing capability.

In the first four plays of Aksal, place is always a house. These plays basically question the institution of family. After *Kahvede Şenlik Var (There's a Carnival in the Cafe)* surrealistic narration is remarkable. Besides, these plays are more symbolic and poetic. Writer stops to tell the family in the house and begins to focus on the human's conflict with himself. In this article, the plays of Aksal were analyzed periodically and thematic and formal changes were tried to be determined.

**Keywords:** Sabahattin Kudret Aksal, Theatre, Plays, Intrafamilial Conflict, Power, Surrealism.

Sabahattin Kudret Aksal, şiir, öykü, tiyatro ve deneme türlerinde ürünler vermiş ancak daha çok "şair" kimliğiyle tanınmış bir yazardır. Böyle olmasında kuşkusuz Aksal'ın şiire özel bir yer vermesinin katkısı vardır. Yazar, Enver Ercan'la 1985 yılında yaptığı bir söyleşide Ercan'ın "Şiir, öykü, deneme, tiyatro... Sizi bu türlerin hangisi en çok ilgilendirdi?" sorusuna karşılık "Hepsi ilgilendirdi, öyle olmasa yazamazdım. Hangi türde yazdımsa, o sürede en çok o tür beni ilgilendirdi" diye yanıt vermiş, ardından da "Ama şiirin yeri benim için yine de başka. Bana hep öyle geldi ki, şiir kimi kez de düzyazı ister" diyerek sürdürmüştür konuşmasını (Aksal, 1998: 258). Bu sözlerden yola çıkarak, yazarın şiirini desteklemek için ya da şiirde yapmaktan kaçındığı kişi ve durum analizleri için tiyatro oyunu yazdığını düşünebiliriz. Ne var ki bu düşünce, yazarın oyunlarını ikinci plana itmeyi ve bu oyunlara şiirleri kadar değer vermememizi gerektirmez. Sabahattin Kudret Aksal, aralıklarla ve az sayıda oyun yazmış

\*Yrd.Doç. Dr., Ankara Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Bölümü.

olmasına rağmen, özgün bakışıyla, yoğun ve incelikli oyunlarıyla Türk tiyatro tarihinde önemli bir yer edinmiştir.

Yazarın, *Evin Üstündeki Bulut* (1948), *Şakacı* (1952), *Bir Odada Üç Ayna* (1956), *Tersine Dönen Şemsiye* (1958), *Kahvede Şenlik Var* (1966), *Kral Üşümesi* (1970), *Bay Hiç-Sonsuzluk Kitabevi* (1981) ve *Önemli Adam* (1983) olmak üzere 9 adet oyunu bulunmaktadır. Bu yazıda Aksal'ın oyunları 4 ana başlık altında incelenecek ve bu oyunlarda öne çıkan temel özellikler saptanacaktır.

### 1. Bir Çatışma Alanı Olarak "Ev" ve Üzerindeki Bulut

"Bu bulutu tanıyorum / Ev bulutu / Sokakta bulunmaz / Görebilirsiniz ancak pencerenizden / İşine gidiyordur acele / Karısının yanına / Bu telaşı bu sabırsızlığı / Kavuşmak için hep gecelik dostlarına" (Aksal, 1995: 48)

Dikkat edilecek olursa Aksal'ın *Kahvede Şenlik Var* oyununa kadar olan ilk dört oyununda mekânın "ev" olduğu görülür. Yazar, aile içi çatışmaları, bireylerin zaafalarını ve uyumsuzluklarını tümüyle "gerçekçi" bir şekilde değil, fanteziye ve simgeselliğe yaslanarak irdeler. Bu yüzdendir ki oyunlar okuyucu üzerinde tek bir etki bırakmaz. Şaşırtırken üzen, üzerken güldüren ve farkında olmadan düşündüren oyunlardır bunlar. Yazarın ilk oyunu *Evin Üstündeki Bulut*'da aile içi çatışma, babanın gençlik arkadaşının eve gelmesiyle açığa çıkar. Oyun süresince evin üzerine çöreklenen bulut, yavaş yavaş evin içine yerleşir. Çocuklar için evin kapısı çok önemli bir aşamadır, çünkü kapının ötesinde "yaşam" onları beklemektedir. Dışardan gelen bu "özgür" adam hepsi için büyük bir kurtuluş umududur. Hayallerini tek başlarına gerçekleştirmeye cesaretleri olmadığından, dışarıdan gelen misafire cankurtaran gibi yapışırlar. Anne ve baba arasında sıcak bir ilişkinin yokluğu, ailenin yalnızca "görünürde" var olduğunu gösteren önemli bir işarettir. Ne var ki oyunun sonunda çocuklardan hiçbirisi evden dışarı adım atamayacak, "yuvarlak çizginin parçalanmasını" sağlayamayacaktır. Sorumluluklar, roller ve alışkanlıklar bireyleri kuşatmış, dışarı çıkmalarını engellemiştir.

Yazarın *Şakacı* adlı oyunu da aile kurumunu sorgular ve babanın ölümünün aile üyeleri üzerindeki etkilerini irdeler. Evine, öldüğünü bildiren bir telgraf yollayıp aylar sonra geri dönen baba, hiçbir şeyi bıraktığı gibi bulamayacaktır. Üstelik aile bireyleri değişen düzene uyum sağlamış olduğundan, babanın dönmesiyle hayal kırıklığı yaşayacaklardır. *Bir Odada Üç Ayna* adlı oyun diğerleriyle karşılaştırıldığında çok daha geniş bir zamana yayılmış ve içinde "ölüleri" de barındıran bir oyundur. Aynı evde farklı zamanlarda yaşamış üç ölünün konuşmalarıyla başlayan oyun, nişanlı bir çiftin bu eve gelmeleri ve yerleşmeleriyle sürer. Bu çift bir aile kuracak ve oyun erkeğin ölümüne kadar sürecektir. Kadınların temel özellikleri ve erkeğin kadın karşısındaki konumu oyunun ana izleğini oluşturur. Tutacakları evi görmeye gelen bir çifti, o evde daha önceden yaşamış "ruhlar" izlemektedir ve biri şöyle der: "İlk insanın ilk taşı oyduğu günden bu yana kadın hiç değişmeyecek mi dersiniz? Havva da Adem'in bulunduğu mağaraya ilk girişinde böyle davranmıştı gibi geliyor bana" (Aksal, 1997: 208).

Kadın her şeye bir kulp takmakta ve bir türlü memnun olamamaktadır. Ama sonunda evlenirler ve bu eve taşınırlar. İkinci perdede aradan yirmi yıl kadar bir zaman geçmiştir. Çiftin bir kız bir oğlan iki çocukları olmuş ve bu çocuklar da gençlik dönemlerine gelmişlerdir. Adamla kadının çekişmesi hızını arttırarak devam etmiş gibidir. Adamın sigara paketlerinin arkasına ev planları çizme gibi bir alışkanlığı vardır ve bundan çok zevk almaktadır. Kadın ise "ev"ün düşünüyü değil gerçeğini görmek ister. Bu noktada da kadın ve erkek arasındaki çatışma yoğun olarak hissedilir:

ERKEK: Olabilir. Benim de hakkım var. Ben her gün sigara paketimin arkasına bir ev projesi çizmeyi seviyorsam ne yapabilirim?

KIZ: Annem de sizin her akşam sigara paketinizin arkasına bir ev projesi çizmenizi sevmiyorsa ne yapabilir?

ERKEK: Çok uğraştım ona hayali sevdirebilmek için.

KIZ: Hayali sevmek öğretilemez baba.

BABA: Sevmemek de öğretilemez. (246)

Bu konuşmalardan kadın ve erkek arasındaki çatışmanın bir "çıkılmaz sokak" olduğu anlaşılır. Oyunun sonunda baba ölür ve anne ile çocuklar evi boşaltırlar. Ölen baba, evdeki diğer ruhların yanında bulur kendini. Düş güçleriyle birer "düş" olmayı ve sonsuzluğa

kavuşmayı başaran adamlardır bunlar. Oyunun son sahnesinde eve yeni bir çift gelir. Ancak yazar, belki de umutlu olduğu için bu çifti daha uyumlu gösterir. En azından kadın, evi nasıl bulduğunu soran erkeğe karşı "Bilmem ki! Pek fena değil. Hatta güzel! Hem de çok güzel!" (292) yanıtını verir ki bu mutlu geleceğin bir göstergesi gibidir adeta.

*Tersine Dönen Şemsiye* adlı oyun da kadın-erkek çatışmalarına ışık tutmasıyla öncekilerle benzerdir. Ancak bu oyunda, diğerlerinde ara ara kendini gösteren ama çok da su yüzüne çıkmayan "rastlantı" kavramı oyunun temelini oluşturur. Oyunda, aynı evde yaşayan bir baba, bir hala ve kız vardır. Başına buyruk davranışlarıyla babasını ve halasını bezdiren Sevda, geceleri eve geç gelmektedir. Baba, kızını çok seven, otoriter olmaya çalışsa da bunu kesinlikle başaramayan "pasif" bir tiptir. Karısı tarafından terk edilmiş olması onda "kızının da bir gün gideceği" korkusunu yaratmıştır. Aksal'ın diğer oyunlarında karı-koca şeklinde karşımıza çıkan "çatışan çift" burada hala ve babadır. Hala, tipik bir "Aksal kadını"dır. Sığ bir gerçeklik içinde ve gevezedir. Haklı olduğu noktalar varsa bile bu fikirleri iletme şeklindeki iticilik ve yanlışlık, doğrularını götürür. Oyun baba ve halanın Sevda'nın o gece de geç gelmesi üzerine konuşmalarıyla başlar. Sevda'nın geç gelme sebebi ise sokakta rastlantı sonucu bir erkekle tanışmış olmasıdır. Şemsiyesi rüzgârda ters dönünce ona yardıma gelen bir erkektir bu. Sevda, Cem ismindeki bu adamı eve getirir ve oyunun konusu iyice belirginleşmeye başlar. Cem, şair ruhlu, şıpsavdi ve "gerçek dışı" görünümü olan bir erkektir. Oyun Sevda'nın Cem ile evlenmek istemesi ve halasıyla babasının karşı çıkmalarıyla sürer. Ancak sonunda eve bir kadın gelir. Bu kadın Cem'in karısı Süheylâ'dır. Sevda ile bu kadın arasında bir çekişme başlar ve Cem iki kolundan çekiştirilir sürekli. Ancak kendi başına bilinçli bir seçim yapamaz. Cem'in karısı da tipik bir "Aksal kadını"dır. Ancak kocasını geri kazanmak için elinden gelen her şeyi yapar. Sevda'yla başa çıkamayacağını anladığında vazgeçer ve boşanma davası açar. O vazgeçtiği anda ise Cem karısının evine geri gelir. Tam olarak anlaşılmasa da orada kalacağı duyumsatılır yazar tarafından. Oyun boyunca, sevginin göreceli ve tanıma gelmesi zor bir kavram olduğu hissedilir. Yazar, Cem'i kimin daha çok sevdiğini düşünmemizi ister gibidir:

SEVDA: (Cem'i bulmak için Süheylâ'nın evine gelir) Burada bulamayıp da karakollara sormak, ne bileyim bir otomobil altında kaldığını öğrenmek daha mı iyiydi?

SÜHEYLÂ: Belki de. Ben onu sizde bulacağım yerde kötü bir haberini almayı dilerdim.

SEVDA: Tabii! Onu sevmiyorsunuz da ondan. Sevgi nedir bilmezsiniz ki siz. (377)

Taraf tutulması hayli zor olan bu oyunda seyirci-okuyucu değişen tepkileriyle hep tetikte kalarak izler/okur oyunu.

Aksal'ın oyunlarını iki döneme ayırırsak, ilki, *Kahvede Şenlik Var* oyununa kadar olan dönemdir diyebiliriz. Bu oyunlarda temel çatışmalar aile içindedir. Birbirlerini anlamayan ama yine de "evde kalmaya" yazgılı bireyler, yaşamın kaynağını hayalde, yaratıcılıkta gören erkekler ve onları anlamayan, sığ bir gerçeklik içinde yaşayan geveze kadınlar vardır Aksal'ın bu dönemdeki oyunlarında. Sevda Şener, 1950'den sonra yazılan oyunlarda erkeğin kişiliksizliği ile vurgulandığını, horlanan, sömürülen, çaresiz koca tipine yer verildiğini söyler. Şener'e göre *Tersine Dönen Şemsiye*'deki erkek içine kapanık, karısına ve çevresine yabancılaşmış, güçsüzlüğünün bilinci ile acılaştırmış kişidir (Şener, 1972: 79). Ancak şunu da belirtmek gerekir ki, bu oyunlardaki erkekler kişiliksiz olmaktan çok bezgin, "gerçeğin" yüküyle yorulmuş kişilerdir. Örneğin *Evin Üzerindeki Bulut*'da oğluyla konuşan baba şöyle der: "Sizi sevmediğimi, çok kere uykularımın sizin için kaçmadığını söyleyemem. Bana verdiğiniz insan sevmek, küçük insan sevmek, çocuk sevmek duygusunu da inkâr edemem. Nankörlük olur bu. Fakat yorgunum. Yorgun olmaktan ziyade bezginim" (59).

Sevgi, bağlılık, aşk, sadakat gibi temel insani değerlerin tanımlarındaki görecelik de bu oyunlarda kendini açık eder. Herhangi bir karakterden yana olmak, onun hayat anlayışını ve sözü edilen insanî değerlere bakışını benimsemek oldukça zordur. Aksal, yarattığı karakterlerle olaylara birçok açıdan baktığı için okuyucu/izleyici taraf tutmaktan çok, ilişkileri bütünsel olarak algılar. Böylece çelişkiler, çatışma noktaları ve önyargılar açığa çıkar.

## 2. Bir Çatışma Alanı Olarak Birey

Sabahattin Kudret Aksal'ın ilk dönem yazmış olduğu oyunlarda aile bireylerinin hemen hepsi sorunsallaşır. Bir ya da iki karaktere odaklanmak söz konusu değildir. Üç oyun kişisinden oluşan *Kahvede Şenlik Var* adlı oyunda ise erkek ve kadın karaktere daha yakından

bakma söz konusudur. Çatışma “ev”den çıkmış ve kişi nereye giderse peşinden gelmiştir. Ayşegül Yüksel bu oyunu şöyle anlatır:

Romantik bir kır kahvesinde buluşan genç bir erkekle genç bir kadın arasındaki gösterişe, mal ve para tutkunluğuna dayalı “evlilik pazarlığı”nı anlatan oyunda kişiler soyutlaşmış, gülmece ögesi ağırlık kazanmış, hareketlerde stilize bir anlatıma gidilmiştir. Bu pazarlık eylemi karşısında “şirin sesi”ni simgeleyen “palyaço” soyutluğundaki Garson’da ise filozof kişinin evrensel özelliğiyle ortaoyunu kişilerinin “taşlayıcı” özelliği buluşturulmuştur. (91)

Yüksel’in kullandığı “pazarlık” sözü oyunun özüne çok uygundur. Erkeğin “kişisel özelliklerim” diye tanımladığı şeyler maddi varlıklarından ve eğitiminden ibarettir. Garsona uzun uzun bunların dökümünü yapar:

ERKEK: Çok güzel bir evim var. İki dönümlük bir korunun içinde. Dış duvarları temelden iki metre yükseklikte taştan, odaların duvarlarını tahta kaplattım. Artırmalardan aldığım eşyalarla döşedim ben o evi. (409)

(...)

ERKEK (Garsona): Tıraş makinelerimden, tıraş pudralarımdan, tıraş sularımıdan, diş fırçalarımdan, diş macunlarımdan, elma sıkma makinelerimden, armut sıkma makinelerimden, ceviz sıkma makinelerimden, kestane sıkma makinelerimden söz edin. (411)

Kadının “kişisel özellikleri” ise güzelliği, ilerde çekip çevireceği evi ve eşyalarıdır. Sonuçta her ikisinin mutluluğuna da sahip oldukları ya da olacakları eşyalar hükmetmektedir. Kadın ve erkek, evlilikleri için bir kıyafet alır gibi pazarlık eder. Biri anlamadıklarını söyleyip gitmeye davranınca diğeri “durun, durun, durun” diye atılır, öteki bu tepkiyi beklediği için hemen geri döner. Oyun, bu pazarlık taktikleri içinde kadın ve erkeğin temel özelliklerine, biraz abartarak ve genelleyerek, ışık tutar. Örneğin kadın “duygusal ve kırılğan” olduğu halde pazarlığını oyun boyunca sürdürür. Her şeyin istediği gibi olmasını, erkeğin onun hükmü altına girmesini ister. Erkekse evliliğin bir “iş” olduğunu açıkça belirtir. Kadın, erkeğin onu sürekli kıskanmasını ve kaybetmekten korkmasını, erkek ise kadının eşyalarına ve çocuklarına sevgiyle göz kulak olmasını, bu işlerini “kadınca yaşayışından” önde tutmasını ister. Dikkat çeken noktalardan biri de, zaman zaman bu iki karakterin aynı şeyi söyledikleri halde farklı şeyler söylüyormuş gibi davranmalarındır. Aksal burada, kadın ve erkek arasındaki zıtlığın yol açtığı iletişimsizliği uç noktaya götürerek onu daha da vurgulamaya çalışmıştır:

ERKEK: Rahatça konuşabilir, anlaşılabilir, sövüşebilir, dövüşebilirsiniz, dedi.

KADIN: Bana öyle demedi.

ERKEK: Ne dedi size?

KADIN: Dövüşebilir, sövüşebilir, konuşabilir, anlaşılabilirsiniz, dedi.

ERKEK: Neden böyle ikimize ayrı ayrı, değişik konuşmuş? Bizim akıl erdiremeyeceğimiz yüce bir amacı mı vardı acaba? (434)

Öte yandan, kimi zaman kadın erkeğin söylediğini tersten söylediği halde, yeni bir şey söylüyor gibidir:

ERKEK: Ne saygıdeğer bir kişidir o.

KADIN: Ağırbaşlı, uzak görüşlü, üstün yaradılışlı.

ERKEK: Zengin ve kibar.

KADIN: Kibar ve zengin.

ERKEK: Selam ve saygı size Bay Arabulan!

KADIN: Saygı ve selam size Bay Arabulan! (432)

(...)

ERKEK: Yaa! Ne getirdiniz Bay Garson?

KADIN: Yaa! Bay Garson, ne getirdiniz? (444)

Bu konuşmalarda kadının “Senin söylediğinin daha güzelini söylerim ben!” gibi bir duygu içinde olduğu hissedilir. Ancak değişim anlamında değil, yalnızca sözcüklerin dizilişinde olur. Üstelik kadının “tartışmaya bayılırım” sözlerini düşünürsek bu durum daha iyi anlaşılır.

Oyunun sonunda kadın ve erkek anlaşamamış olsalar da evlenirler. Erkek istediği “eşya ve çocuk bekçisi” kadına, kadın da kendini ve tüm ailesini güvende tutacak bir erkeğe kavuşmuş olur. Oyunun denge noktası olan Garson’un dediği gibi “uyuşmanın da uyuşmazlığın da en büyük örneği kadınla erkek” (403) ilk savaşlarını vermiş olarak yeni savaşlara yol alırlar.

Bu oyundan sonra Aksal’ın diğer oyunlarında belirgin değişiklikler göze çarpar. Yazar aileden çıkmış ve daha genel anlamda birey-dünya çatışmalarını konu almaya başlamıştır.

Kadın-erkek çatışması gibi değişmeyen bazı izlekler olsa da, Aksal tek bir karaktere yoğunlaşan oyunlar yazmıştır ikinci döneminde. Örneğin 1970 yılında yazdığı *Kral Üşümesi* adlı oyun otoritenin, güçlü ve hâkim olanın yalnızlığını ve isyanını ele almasıyla yazarın önceki oyunlarından farklı bir yerde durur. Bir gece tahtını bırakmaya karar veren kral, saray yetkililerini ve Kraliçeyi yanına çağırarak kararını bildirir. İçinde bulunduğu sıkıntıyı, yalnızlığı ve ürpermeyi anlatmaya çalışsa da başarılı olamaz. Kendi koyduğu yasalarla tutuklanır ve yine kendi koyduğu yasalarla ölüme mahkûm edilir.

Otorite kurmanın, iktidarda kalmanın koşullarından biri, olan biten her şeyden haberdar olmaktır:

KRAL: Sarayda yaşamının yasası bu! Ta bodrumlarda bir sandığı kurt oysa bilmek. Bir kuşun damın üzerinden süzülüp uçtuğunu bilmek. Bahçedeki güllerin üzerine çığ düşüp düşmediğini bilmek.

(...) Ama umarım ki bu olağanüstü toplantının konusunu bilmiyorsunuz! Yarını bilmiyorsunuz! (490)

Sarayda yaşayanlar yalnız dışarıda olanlardan değil, kralın düşüncelerinden de haberdardırlar. Oyunda, Kral'ı yargılayan oyun kişilerinden Güvenlik Yönetmeni şöyle der: "İlk görevim sizin düşüncenizi izlemektir. Kafanızın içinde adım adım dolaşmaktı" (527). Kral bilinmesi mümkün olmayan bir gelecek oluşturur onlar için. Üstelik yaptığı eylemin nelere yol açacağını, kendisini nereye götüreceğini kestiremez. Dolayısıyla bu "bilgisizlik" saraya ve kendi egemenliğine ilk darbeyi indirir. Düşüncesinin var olabilmesi için, karşıt düşünceye gereksinimi olduğunu söyler. Düşüncesinin özgünlüğe erişmesi, bir anlamda kendi kendisine isyan etmesini ve otoriteyi çökertmesini zorunlu kılar. Toplumsal bağlamda; sindirme politikalarıyla iktidarda kalma, kendi düşüncelerini tek hâkim görüş yapma ve sorumluluk sahibi olma ile özgün düşünce isteğinin çatışması söz konusudur:

KRAL: Bir süredir benim düşüncemin var olabilmesi için, yazın kışı, gündüzün geceyi beklediği gibi bir başka düşünceyi, bir karşıt düşünceyi beklediğimi anladım. Benim var olabilmem için bir tepki beklediğimi anladım. Bu benim olmak ya da olmamak bunalımımıdır. Karşıtlık yok, tepki yok! Olmayacak da! Sizden daha iyi biliyorum bunu. (512, vurgu bana ait)

Öte yandan, belirtilmesi gereken bir nokta daha vardır. Kral her ne kadar krallığını bırakmak istese de yargılanması sürecinde tüm ağırlığıyla "kral gibi" davranmaktan kendini alamaz. Bu da iktidarın kişiye nasıl derinden işlediğinin, çıkarılıp atılması ne kadar zor bir giysi olduğunun göstergesidir. Buradan yola çıkarsak, bireysel bağlamda iktidar bağımlılığı ile iç huzur arasındaki çatışma, gerilimi yaratan diğer bir noktadır diyebiliriz. İktidar bilgiyi getirdiği gibi "düşüncede ve eylemde tekilliği" de getirir beraberinde.

Kişiyi güç, güçsüzlük, özgünlük ve sorumluluk kavramları hakkında daha derin düşünmeye iten *Kral Üşümesi* adlı oyunda dramatik olan, Mehmet Kök'ün deyişiyle "iktidarın başı olan bir insanın yalnızlığıyla, kendisiyle tanışması"dır (Kök, 1994: 247). Öte yandan bu oyundaki "Genç Kız" karakteri Kral'a yönelttiği bazı soru ve görüşleriyle kimi zaman tam vaktinde devreye girer ve okuyucunun ya da izleyicinin söylemek isteyebileceği görüşleri dile getirir. Genç Kız, yıllarca adım adım yaklaşmış bir karara, yavaş yavaş oluşturulmuş ve üstünde uzun zamanlar düşünülmüş izlenimi veren fikirlere sahip Kral'ın karşısında, akli soru işaretleriyle dolu, kimi zaman da âşık bir kadın gibi davranır. Örneğin Kral ve Genç Kız ölüm hakkında konuşurlarken Genç Kız, Kral'ın "aykırı" ya da alışılmamış görüşleri karşısında genel olarak seyircilerin vermeyi düşünebilecekleri tepkileri verir. Bu durumda oyun ve seyirci arasında mesafe kapanır, izleyicinin kafası sahneye bir yaklaşım bir uzaklaşarak sürekli işlek kalır. Oyunun önemi de burada aranmalı: Oldukça derin, düşünceye yaslanan ve çatışmalarla örülü bir konusu olan bu oyunda, karakterlerin konuşması ve tavırları bu konuyu seyirciye ya da izleyiciye taşıma gücüne sahiptir.

Aksal'ın 1981'de yazdığı *Bay Hiç* adlı oyunda da böyle bir güçten söz edilebilir. Üveys Akıncı oyunu şöyle anlatır: "*Bay Hiç'te* bir adam bir kadının evine misafir olur. İki yıldan beri kendi evinin ışığını söndürüp, kadının evini izlemekle geçirmiştir gecelerini. Kadının evinden gelen ışığa bakarak düşler kurmuş ve yaşama dair umutlarını koruyabilmiştir" (Akıncı 1991: 24). Oyun boyunca kadın adama bir sıfat bulmak için çırpınır. Ona olmadık kimlikler yakıştırır (Ozan, kan emici, hırsız, casus gibi). Öncelikle adamın hayattan bezmiş ve kendisine sığınmış bir ozan olduğu yargısına varır. Böylece onu kurtarma sorumluluğunu büyük bir zevkle üstüne alır. Kendisinin "kurtarıcı" niteliğine kavuşması, adamın kurtarılmaya muhtaç

olmasına bağlıdır. Bunun doğru olmadığını öğrenince hayal kırıklığına uğrar ve erkeğe başka nitelikler yakıştırır:

KADIN: Bulamıyorum. Bulmak çok güç! *Ama hiç değilse bir ozan! Kaçmış, bana sığınıyor!*

ERKEK: Neden kaçmış?

KADIN: Ne bileyim? Korkularından, tiksintisinden belki de. O soğuk sokaklardan belki de. Önünde giden gölgesinden, arkasında koşan ayak sesinden belki de. (...) İçiniz rahat olsun, sokaklar bitti, hiç değilse bir süre için koşuşmaca sona erdi, sonsuz bir güvenlik içindediniz şimdi sığınağınızda! Neden susuyorsunuz? *Yoksa o değil misiniz siz?*

ERKEK: Sanmıyorum bayan.

KADIN: *Yaa! Yazık!* (596)

Adam, "Umutları korumanın yolu, o alanda, o umudun alanında, neyse o, hiçbir şey yapmamaktır, anlıyor musunuz?" (593) dediği halde hayalinin, bir anlamda umudunun peşinden gelmiş ama aradığını bulamamıştır. Kadın onun "kim"liğini araştırmaktan vazgeçince, yalnızlığının panzehiri olarak erkeği sahiplenmeye çalışır. Erkek gecelerce penceresinden kadının evini, ışığını gözlemiş ve yalnızlığında çoğullaşabilmiştir. Umutlu olması bağımlı olmasını gerektirmemiştir. O özgün olmak ister yalnızca. Kadın ise bunu bir türlü anlayamaz. Onun isteği erkeğinkinin tersine, bağımlı olmak ve hayatını "koca"sının istediği biçimde düzenlemektir; kafaca beraber olmak değil beden birlikteliğidir. Evde bir şeyler yaparken, yanında başka şeyler yapan birine ihtiyacı vardır kadının. Erkek yalnızken kadınla birlikte olmayı başardığı halde, kadın birlikteyken bile onun "yanında" olmayı başaramaz. Erkeği tanımaktan çok ona kendi kafasındaki şablonları yüklemek ister. Erkek bunları kabul etmeyince yeni şablonlar sürer ortaya:

KADIN: Geceleri dostlarımıza giderdik, dostlarımız olurdu çok seçkin, gelirlerdi onlar da bizlere. Sinemalara giderdik, çok iyi bir yemekten sonra. Balolara, balozlara, salonlara salozlara... Giderdik. Değil mi?

(...)

KADIN: Sümüklüböcek olursunuz isterseniz, benimle de! Uzun, çok uzun geceler boyunca siz okursunuz gereksiz şeyleri, ben de gereksiz yünler örerim. Siz uyuklarken ben uyanık olurum, benim gözlerim kapanmaya başlayınca da sizinkiler açılır. Hiç konuşmayız isterseniz, ya da çok konuşuruz, ama pek çok birbirimize bir şey söylemeden. (624)

Kadının bu çarpınışları adamı anlayamadığının bir göstergesidir ancak. Sonunda erkek gitmeye karar verir, kadın engel olmak isteyince de "Ama bayan, kendinizden yoksun etmeyin beni" (627) diyerek evden çıkıp gider. Böylece kulesi tamamen yıkılmaktan kurtulmuş olur: "Kuyuları gecemin / Uzamakta / Ve dışarda ışıktan / Tek bir nokta" (Aksal, 1995: 37). Toplumda bir kimlik edinmek istemeyen Bay Hiç gecesini bu tek noktayla aydınlatmaya devam edecektir.

*Sonsuzluk Kitabevi*'nin oyun kişisinin isteği ise sonsuzluğa ulaşmaktır. Bunu, ölümsüz yazarların kitapları aracılığıyla yapacaktır. Yıllarca biriktirdiği parasıyla Sonsuzluk Kitabevi'ndeki tüm kitapları alıp tanıdıklarına imzalayarak postalamaktır amacı. Ancak bu isteğini tam olarak gerçekleştiremeden ölür. Yine de ölümsüz olmayı başarmıştır. Oyundaki temel çatışma yaratıcı olarak sonsuzluğa ulaşmak ile yaratıcı olmuş olanların aracılığıyla üçüncü boyuta geçmek arasındadır. Adam şöyle der: "Anlamıyor musunuz, küçücük muslukların ana boruya bağlı olması gibi, ben de tarihin ulu sesine bağladım sesimi! Benim sesimle bütün ulular... bütün yüceler... ölümsüzler bütün, konuşuyor, daha doğrusu konuşacak!" (649).

Oyunda üzerinde durulması gerekli diğer bir noktası da açık ve kesin söz ile kapalı ve bulanık söz arasındaki farktır. Adam, insanların açık sözü anlayamadıklarını düşünür: "Bayan, çok açık söylediğim, kesin de üstelik! Ah, biliyor musunuz, ben ne vakit açık ve kesin konuştumsa, bu yeryüzünde hiç mi hiç anlamadım" (639). Adamın "açık ve kesin söz"den kastettiği üzerinde uzun zaman düşünülmüş, uğruna emek harcanmış ve damıtılmış; karmaşık olmayan ancak "basit" de denemeyecek sözdür. Söz düşünceyi yansıtır ve düşüncenin niteliği neyse söz de öyledir. Adamın, yıllarca biriktirdiği parayla kitapevindeki tüm kitapları almak istemesi tezgâhtar kızları şaşırır ve biraz da üzer. Oysa adamın bu düşüncesi sözü gibi açık ve kesindir, ancak kızlar anlamakta zorlanırlar. Adam "yitiren, kazanacaktır" diyerek (642) "kazanmak" ve "yitirmek" kavramları üstünde daha derin düşünmemizi sağlar. Para kaybetmek mi gerçek yitiridir, geleceği kaybetmek mi?

*Önemli Adam*'a geldiğimizde yine kadın-erkek çatışmasıyla karşılaşırız. Buradaki geveze kadın daha anlayışlı görünmekle beraber, açıktan açığa olmasa da kocasına engel olmaktadır. Telefon bekleyen bir adamı ve karısını konu alan bu oyun, iki telefon çevresinde döner. Beklenen telefon nihayet gelir ve adam önemli bir iş için çağrılır. Adamın yıllardır beklediği olmuştur. Ancak karısını yatıştırmak için hayli uğraşması gerekir. Adam karısının gönlünü yapıp kapıdan çıktığında ise artık çok geç olduğunu anlar ve eve geri döner. Bazı fırsatlar ancak zamanında karşımıza çıkarsa anlamlıdır çünkü. Sabahattin Kudret Aksal oyunu yazma nedenini şöyle açıklar: "Yüz yaşını aşmış ama yirmilik bir gencin sesiyle konuşan bu adamın bir sabah telefonu çalsaydı, çok gereklisiniz bize, bekliyoruz deselerdi ona, böyle bir çağrı bu adamda ve kadında nasıl yankılanırdı? Bu sorunun yanıtını belirleyebilmek için bu oyunu yazdım desem yeridir" (*Önemli Adam Üstüne*).

Aslında gelen telefon yalnızca bir düştür. Telefonun fişini çekip konuşmaları bu durumu açık eder. Düşle gerçek, beklemekle vazgeçmek, gitmekle gidememek arasında gidip gelen bu oyun, adamın düşsel ölümüyle ve cenazesıyla son bulur. Dramatik etkiyi yaratan olgu, adamın evden bir türlü çıkamaması ve anlamsız nedenler yüzünden eve çakılı kalmasıdır. Godot'un yerine başka başka şeyler koyan izleyici, bu oyunda da aynı şekilde "telefon"a değişik anlamlar yükleyebilir. Oyunun temel özelliği çeşitli yorumlara açık olmasıdır.

### 3. "Gerçek"ten "Gerçekdışı"na Doğru

Aksal "Tiyatro Üzerine Söyleşi" adlı yazısında, "gerçekçilik, nesneyi değiştirmeden anlatmaktır diyorsanız, tiyatro anlatıya oranla gerçeğin çok dışına kayacaktır" der. Yazarın ilk dönem oyunlarına baktığımızda, bu oyunların tamamen olmamakla beraber "gerçekçi" bir anlatıma yaslandığı söylenebilir. *Şakacı, Tersine Dönen Şemsiye, Bir Odada Üç Ayna* adlı oyunlarında fantezi havası kendini hissettirir; ancak ikinci dönemde yazdığı oyunlara kıyasla gerçekdışı öğeler daha geri plandadır. *Kahvede Şenlik Var*'dan sonra yazdığı oyunlarda ise gerçekdışı bir anlatım esastır. Yüksel'in deyişiyle yazarın "gitgide uyumsuz (absürd) tiyatroya yaklaşan" (Yüksel, 1997: 91) bu yapıtlarında karakterler ve durumlar karikatürleştirilmiş, "abartı" hareket ve sözlerin temel özelliği olmuştur. Sevda Şener absürd tiyatronun niteliklerine değinirken "İnsanlar arasında iletişim yoktur. Konuşma bir anlaşma aracı değildir, anlamsız bir gevezeliktir" (253) der. Gerçekten de Aksal'ın son oyunlarında oyun kişileri çoğu zaman anlamsız bir "gevezelik" içersindedirler. Tekrarlar, tümcelerin devrikleştirilerek yeniden söylenmesi, kimi zaman "dialoglar"dan çok diyalog görünümünde "monologlar"ın olması bu gevezeliğin somut örnekleridir.

Öte yandan Aksal'ın son dönemde yazdığı oyunlarda dil, ilk oyunlara kıyasla daha çok imge yüklüdür. Örneğin, "Evet yalnız! Yapayalnız! Bozkırın ortasında sabaha karşı akıp giden trenler gibi", "Gerçek, gerçek olmadan önce düştü", "Evet bekliyorlar... Gökyüzüyle yeryüzünün, varlıkla yokluğun, önceyle sonranın yorumunu yapacağım. Bekliyorlar" sözlerinde şiirsellik kendini yoğun olarak duyumsatır. Dilin yanı sıra, oyun kişilerinin hareketleri de yazarın belirttiği gibi uyumlu olmalı ve neredeyse bir bale düzenini anımsatmalıdır. Aksal, "tiyatronun başlıca öğelerinden biri söz olduğuna göre neden söz onun en yoğun biçimi olan şiire, devinim de az ya da çok baleye dönüşmesin" diyerek yeni bir teatral olanağı vurgular (aktaran Yüksel, 1997: 90). Oyunlarının söz ve hareket uyumu üzerine kurulmuş olması, Aksal'ı biraz daha gerçekdışına iter. Bunun nedeni yazarın, gerçeği en iyi verebilmenin şaşmaz yolunun gerçeği değiştirerek anlatmaktan geçtiğine olan inancıdır. Dolayısıyla "gerçek, gerçekdışı bir silahla avlanır" (Aksal, 1998: 263).

Aksal'ın son oyunlarında "gerçekdışı"lığı oluşturan diğer özellikler de zaman ve mekânın belirsizliği ile gerçekdışı dekor ve kostüm kullanımınıdır. Özellikle *Sonsuzluk Kitabevi, Kahvede Şenlik Var ve Önemli Adam*'da zaman "gerçek" hızında ilerlemez. Örneğin, *Sonsuzluk Kitabevi*'ndeki oyun kişisi ölür ölmez kitabevine telefonlar yağmaya başlar. *Kahvede Şenlik Var* adlı oyunda da erkek ve kadın evlenir evlenmez kahveye tebrik kartları yağar.

Tüm bu özellikler bir araya geldiğinde okuyucu, ya da izleyici, simgesel ve yoruma açık bir tiyatro oyunuyla karşı karşıya kalır. Şener'in dediği gibi, "insan nasıl kendi yaşamını, tıpkı bir yabancı gibi anlamadan sürdürüyorsa, seyirci de oyunu alışılmış tiyatro mantığı içinde

bir anlama oturtmadan, fakat oyunun kendi yaşamına ışık tuttuğunu hissederek seyreder” (Şener, 1972: 255).

### **Sonuç: Sözün Eyleme Dönüşmesi ve Sabahattin Kudret’in Oyun Yazarı Olarak Önemi**

Mehmet Kök’ün “Kral Üşümesi” adlı yazısında belirttiği gibi tiyatrodan söz romandan daha etkilidir, söylendiği an devinime dönüşür” (245). Sabahattin Kudret Aksal’ın oyunlarında da söz eylem etkisindedir. Kimi zaman şiire dönüşür. Yazar, “Tiyatroyla şiiri özdeş saydım. Şiir dilin içinde bir başka dildir. Dil ki, gerçekle uyuşum içinde olan mantığın ürünüdür. Şiir de kuşkusuz bu dilin olanaklarıyla konuşur, ama ona kendine özgü mantığını yerleştirmiştir. Bu ilkeyi tiyatroya da uygulayabiliyoruz” (aktaran Yüksel, 1997: 90) diyerek oyunlarındaki şiirsel söylemi açıklar. Oyunlarından anladığımız kadarıyla, dilin tadını duyurmak Aksal için çok önemlidir. Yazar bu tat sayesinde çatışmaları sergileyecek, gerilimin artmasını sağlayacaktır. Dilini iyi kullanıyor olması, onun olanaklarını iyi bilmesi yazara birçok kapıyı açacaktır. Örneğin, oyunlarda gerilimin ana kaynağı, “olması istenen”e, beklenene bir türlü gelinememesi, sonucun ertelenmesidir. Oyun kişileri kimi zaman konuşmalarını uzatarak ya da sürekli dışardan engellerle karşılaşarak açıklamaları gereken şeye bir türlü gelemesler. Bu durum da okuyucuda ya da izleyicide, planlanarak oluşturulmuş ciddi bir gerilime yol açar. Akıcılığı bozmadan ve seyircide sıkıntıya yol açmadan konuşmaları uzatmak bir dil becerisini ve kıvraklığını gerektirir elbette. Öyle görülüyor ki Aksal, dil yetisi sayesinde bu gerilimi oldukça başarılı bir şekilde yaratmıştır.

Sabahattin Kudret Aksal insan ilişkilerini çok iyi gözlemlemiş ve oyunlarında yakaladığı küçük ayrıntılarla bunu göstermiş bir yazardır. İnsanların psikolojik durumlarının nelere yol açabileceğini, kadınla erkeğin ezeli ve ebedi uyumsuzluğunu, kişinin ölümsüz olma ya da tüm rollerinden sıyrılma isteğini, düş ile gerçek arasındaki insanoğlunun dramatik durumunu başarılı bir şekilde yansıtmış olan Aksal, bu başarısının büyük bölümünü dil ile olan ilişkisine borçludur. Sevda Şener’in “toplum gerçeğinin yeni bir yönüne ışık tutmak, eski ilişkilerde yeni gerçekler keşfetmek” olarak tanımladığı konularda (Şener, 1972: 119) Sabahattin Kudret Aksal’ın başarısı göz ardı edilemez. Diline yeterince hâkim olamayan bir yazarın sözü edilen bu yenilikleri yalnızca gözlem gücüyle yapabilmesi pek olanaklı değildir. İletişimsizliği ya da “gevezeliği” başarılı olarak iletmek de bir dil ustalığı gerektirir. Önemli olan, yazarın değil oyun kişisinin gevezelik etmesi ya da iletişimsizlik içinde olmasıdır.

### **KAYNAKÇA**

- AKINCI, Üveys (1995). “Sabahattin Kudret Aksal”, *Agon*, S. 5, s. 23-24.
- AKSAL, Sabahattin Kudret (1998). *Denemeler, Konuşmalar*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- (1970). *Eşik*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- (1995). *Şiirler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- (1997). *Oyunlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- . “Tiyatro Üstüne Söyleşi”. *Denemeler, Konuşmalar*. 108-20.
- . “Sözün Değerlendirilmesi”. *Denemeler, Konuşmalar*. 171-74.
- . “Mayalanmış Zamanda Yazmayı Yeğlerim”. *Denemeler, Konuşmalar*. 256-62.
- . “1986 Tiyatrolar Günü Türkiye Bildirisi”. *Denemeler, Konuşmalar*. 262-63.
- . “Kahvede Şenlik Var Üstüne”. *Devlet Tiyatroları 1982-1987 Yılları Repertuarı*. T.y.
- . “Önemli Adam Üstüne”. *Devlet Tiyatroları 1982-1987 Yılları Repertuarı*. T.y.
- . “Şakacı”. *Devlet Tiyatroları 1982-1987 Yılları Repertuarı*. T.y.
- KÖK, Mehmet (1994). “Kral Üşümesi”, *Eleştirmen Gözüyle: Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu Eleştiri Seçkisi 1960-1990*, Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, s. 244-49.
- ŞENER, Sevda (1972). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan*, Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.
- . (1982). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, İstanbul: Adam Yayınları.
- YÜKSEL, Ayşegül (1997). “Oyun Yazarı Sabahattin Kudret Aksal”, *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 89-93.