



TURGUT ÖZAKMAN'IN RESİMLİ OSMANLI TARİHİ OYUNUNDA TARİHİN DRAMATİZASYONU, GELENEKSEL TİYATRO ESTETİĞİ VE TOPLUMSAL BELLEK

*The Dramatization of History, Traditional Theatre Aesthetics
and Collective Memory in Turgut Özakman's
Resimli Osmanlı Tarihi*

Doç. Dr. Vahdet Yasin AKYÜZ

Ordu Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Ti-
yatro Bölümü, Ordu-Türkiye, E-posta: vyasinak-
yuz@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7473-6967>

DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/akalid.94392>

Makale Türü	Araştırma - Research	Article Type
Geliş Tarihi	13 Mayıs - May 2026	Received
Kabul Tarihi	19 Haziran - June 2026	Acceptance
Yayın Tarihi	28 Ağustos - August 2026	Publication
Sayfa Aralığı	120-135	Pages Range

Vahdet Yasin Akyüz, “Turgut Özakman’ın Resimli Osmanlı Tarihi Oyununda
Tarihin Dramatizasyonu, Geleneksel Tiyatro Estetiği ve Toplumsal Bellek”,
Akademik Literatür Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (AKALİD),
Cilt: 4, Sayı: 2, Ağustos 2026, s. 119-134.

Öz

Tarihi olayların tiyatro sahnesinde yeniden üretilmesi, yalnız geçmişin temsil edilmesiyle sınırlı olmayan; toplumsal belleğin yeniden kurulmasını sağlayan estetik ve düşünsel bir süreçtir. Türk tiyatrosunda tarihsel oyunlar, özellikle Cumhuriyet sonrası dönemde ulusal kimlik, modernleşme, siyasal dönüşüm ve toplumsal eleştiri bağlamında önemli işlevler üstlenmiştir. Turgut Özakman’ın Resimli Osmanlı Tarihi adlı oyunu da Osmanlı’nın son dönemindeki anayasal krizleri, siyasal iktidar ilişkilerini ve modernleşme gerilimini geleneksel tiyatro estetiğiyle ilişkilendiren dikkat çekici örneklerden biridir. Bu çalışmada, oyunun tarihsel malzemeyi nasıl dramatize ettiği; açık biçim, göstermecî anlatım, geleneksel Türk tiyatrosu unsurları, toplumsal bel-

lek ve modernleşme tartışmaları bağlamında incelenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiş; doküman incelemesi ve dramaturjik çözümleme tekniklerinden yararlanılmıştır. İnceleme sonucunda Özakman’ın tarihsel olayları belgeci gerçekçilikle yeniden üretmediği; anakronizm, grotesk mizah, söz güldürüsü, şarkı, dans, koro ve epizodik yapı aracılığıyla eleştirel bir sahne diline dönüştürdüğü görülmüştür. Çalışma, oyunun tarihsel temsil ile toplumsal bellek arasındaki ilişkiyi geleneksel tiyatro estetiği üzerinden kurduğunu göstermektedir. Böylece makale, tarihsel dramatisasyonu tiyatro tarihi ve modernleşme literatürüyle birlikte değerlendiren disiplinlerarası bir okuma önermektedir.

Anahtar Kelimeler: Turgut Özakman, Tarihsel Dramatizasyon, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Toplumsal Bellek.

Abstract

The representation of historical events on stage is not limited to reproducing the past; it is also an aesthetic and intellectual process that reconstructs collective memory. Historical plays in Turkish theatre, particularly after the Republican period, have undertaken significant functions within the contexts of national identity, modernization, political transformation and social criticism. Turgut Özakman’s *Resimli Osmanlı Tarihi* is a remarkable example that relates the constitutional crises, power relations and modernization tensions of the late Ottoman period to traditional theatrical aesthetics. This study examines how the play dramatizes historical material within the framework of open form, presentational narration, elements of traditional Turkish theatre, collective memory and modernization debates. The study adopts a qualitative research method and uses document analysis and dramaturgical interpretation. The findings reveal that Özakman does not reproduce historical events through documentary realism; instead, he transforms them into a critical stage language through anachronism, grotesque humor, verbal comedy, songs, dances, chorus and episodic structure.

Keywords: Turgut Özakman, Historical Dramatization, Traditional Turkish Theatre, Collective Memory.

Giriş

Tarih ve tiyatro arasındaki ilişki, yalnız geçmişin sahnede yeniden kurulmasıyla açıklanamayacak kadar geniştir. Tarih, tiyatro sahnesinde çoğu zaman kronolojik olaylar dizisi olmaktan çıkar; toplumsal belleğin, siyasal deneyimin, kültürel kimliğin ve ideolojik çatışmaların görünür hâle geldiği dramatik bir alana dönüşür. Bu nedenle tarihsel oyun, geçmişe ilişkin bilgiyi sahneye taşıyan bir tür olmanın ötesinde, geçmiş ile bugün arasında eleştirel bağ kuran bir estetik düşünme biçimi olarak değerlendirilebilir. Tiyatro, tarihsel olayları yeniden kurarken yalnızca neyin yaşandığını değil, bu yaşantıların nasıl hatırlandığını, nasıl yorumlandığını ve hangi toplumsal gerilimler içinde yeniden anlamlandırıldığını da açığa çıkarır.

Türk tiyatrosunda tarihsel malzemenin dramatik yapı içerisinde kullanımı Tanzimat döneminden itibaren belirginleşmiş, Cumhuriyet döneminde ise ulusal kimlik, modernleşme, laikleşme, anayasal düzen ve siyasal dönüşüm tartışmalarıyla daha güçlü bir nitelik kazanmıştır. Osmanlı’dan Cumhuriyet’e geçiş süreci, Türk tiyatrosunun yalnızca konu repertuvarını değil, biçimsel arayışlarını da etkilemiştir. Tarihsel olayların sahnede yeniden kurulması, kimi zaman resmî tarih anlatısını destekleyen bir temsil üretmiş; kimi zaman da tarihin içindeki çelişkileri, süreklilikleri ve kırılmaları eleştirel bir gözle yeniden düşünmeye açmıştır.

Turgut Özakman bu bağlamda Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunun tarihsel malzemeyi en işlevsel biçimde kullanan yazarlarından biridir. Özakman'ın tarihsel oyunları, geçmişin yalnızca anlatmakla yetinmez; geçmişin bugüne nasıl sızdığını, siyasal ve toplumsal davranış kalıplarının hangi biçimlerde tekrarlandığını ve modernleşmenin hangi zihinsel dirençlerle karşılaştığını sahne üzerinde görünür kılar. Bu özellik, *Resimli Osmanlı Tarihi* oyununda daha belirgin hâle gelir. Oyun, Osmanlı'nın son dönemindeki siyasal krizleri, anayasa arayışlarını ve iktidar mücadelelerini grotesk, ironik ve göstermeci bir tiyatro diliyle sahneye taşır.

Şerif Mardin'in Osmanlı modernleşmesini yalnız kurumsal bir değişim olarak değil, zihniyet dünyasını da dönüştüren çok katmanlı bir süreç olarak değerlendirmesi, oyundaki tarihsel süreklilik düşüncesini anlamak açısından önemlidir (Mardin, 1991:17). İlber Ortaylı da Osmanlı batılılaşmasını ani bir kopuştan çok tarihsel süreklilik içinde gelişen zorunlu bir dönüşüm olarak ele alır (Ortaylı, 2003:15-19). Bu yaklaşımlar, Özakman'ın oyununun neden yalnız Osmanlı geçmişini değil, modern Türkiye'nin siyasal hafızasını da sorguladığını açıklamaya yardımcı olur. Çünkü *Resimli Osmanlı Tarihi*, 1876 Meşrutiyet süreci ile 1960 sonrasının siyasal atmosferi arasında doğrudan bir özdeşlik kurmaz; fakat bu iki tarihsel düzlem arasında tekrar eden iktidar, hukuk, anayasa, halk ve aydın ilişkilerini sahne üzerinde yan yana getirir.

Bu çalışmanın amacı, Turgut Özakman'ın *Resimli Osmanlı Tarihi* adlı oyununda tarihin dramatik malzemeye nasıl dönüştürüldüğünü; geleneksel tiyatro estetiği, açık biçim, göstermeci yapı, grotesk mizah, toplumsal bellek ve modernleşme tartışmaları bağlamında incelemektir. Çalışmada oyun metni temel veri kaynağı olarak alınmış, metindeki olay örgüsü, kişiler, zaman kullanımı, sahneleme mantığı, geleneksel tiyatro unsurları ve tarihsel göndermeler dramaturjik çözümleme yöntemiyle değerlendirilmiştir. Ayrıca Ayşegül Yüksel, Yavuz Pekman, Erdoğan Göğebakan ve Murat Çağlar'ın Özakman tiyatrosuna ilişkin çalışmalarından; Mardin, Ortaylı, Akşin, Tunaya ve Ahmad'ın modernleşme ve siyasal tarih değerlendirmelerinden yararlanılmıştır.

1. Yöntem, Kapsam ve Araştırma Problemi

Bu araştırma nitel araştırma yaklaşımıyla hazırlanmıştır. Çalışmanın temel yöntemi doküman incelemesi ve dramaturjik çözümlemedir. İncelemenin ana malzemesini Turgut Özakman'ın *Resimli Osmanlı Tarihi* oyunu oluşturmıştır. Oyun metni; olay örgüsü, kişiler sistemi, zaman ve mekân kullanımı, dil, anlatıcı işlevi, geleneksel tiyatro unsurları, açık biçim özellikleri ve tarihsel göndermeler bakımından çözümlenmiştir. Bu çözümleme, oyunun yalnızca tematik düzeyde tarihsel olaylara göndermede bulunan bir metin olup olmadığını değil, tarihin doğrudan dramatik yapıyı kuran asli malzemeye nasıl dönüştürüldüğünü ortaya koymayı hedeflemiştir.

Araştırmanın temel problemi şu soru etrafında biçimlenmektedir: *Resimli Osmanlı Tarihi* oyununda tarihsel malzeme, geleneksel tiyatro estetiği ve göstermeci yapı aracılığıyla nasıl dramatize edilmektedir? Bu soruya bağlı olarak şu alt sorular da çalışmanın yönünü belirlemiştir: Oyun, Osmanlı modernleşmesini ve anayasal hareketleri nasıl sahnelemektedir? 1876 ile 1960 arasında kurulan tarihsel paralellik hangi dramaturjik

araçlarla görünür kılınmaktadır? Vakıf Bey, Anlatıcı, Abdülaziz, Mithat Paşa ve Mahmure gibi oyun kişileri tarihsel belleğin sahnede kurulmasına hangi işlevlerle katılmaktadır? Şarkı, dans, koro, tuluat ve söz güldürüsü tarihsel temsilin eleştirel niteliğini nasıl güçlendirmektedir?

Çalışmada doğrudan alıntılar sınırlı tutulmuş; oyun metninden seçilen kısa replik parçaları, uzun aktarımlar yerine dramaturjik işlevleri üzerinden yorumlanmıştır. Bunun nedeni, oyunun çözümlenmesinde asıl amacın metni yeniden aktarmak değil, sahne yapısının tarihsel bellekle ilişkisini yorumlamak olmasıdır.

2. Turgut Özakman’ın Tiyatro Anlayışı ve Tarihsel Temsil

Turgut Özakman, Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunda hem dramatik yapı kurma becerisi hem de toplumsal eleştiri duyarlılığı bakımından önemli bir yere sahiptir. Yazarın oyunlarında bireysel hikâye çoğu zaman daha geniş bir toplumsal yapının göstergesi hâline gelir. Kişiler yalnızca psikolojik özellikleriyle değil, temsil ettikleri zihniyet, sınıf, tarihsel konum ve davranış kalıplarıyla da işlev kazanır. Bu nedenle Özakman tiyatrosu, tarihsel olayları sahneye taşıırken kişisel dram ile toplumsal tarih arasında sürekli bir geçiş oluşturur. Yazarın kendi tiyatro tekniğine ilişkin yaklaşımında tiyatro, “insanı insana insanla” anlatan canlı bir sanat olarak tanımlanır; bu vurgu, tarihsel olayların da kişiler, çatışmalar ve eylemler üzerinden sahneye taşınmasını açıklar (Özakman, 2022:11).

Ayşegül Yüksel, Özakman’ın oyun yazarlığını dönemler hâlinde değerlendirirken, özellikle ikinci dönem oyunlarında göstermecî anlatımın, geleneksel tiyatro unsurlarının ve toplumsal eleştirinin belirginleştiğini vurgular (Yüksel, 1992:124-126). Bu tespit, *Resimli Osmanlı Tarihi* için doğrudan açıklayıcıdır. Çünkü oyun, kapalı dramatik yapı içerisinde ilerleyen psikolojik bir olay örgüsünden çok, tarihsel kesitlerin, anlatıcı müdahalelerinin, şarkıların, sahne geçişlerinin ve komik karşılaşmaların oluşturduğu açık bir yapı üzerine kuruludur.

Özakman’ın tarihsel temsile yaklaşımı belgeci gerçekçilikle sınırlı değildir. O, tarihsel olayları doğru sıra içinde aktarma kaygısından çok, tarihin toplumsal bilinçte nasıl tekrarlandığıyla ilgilenir. *Resimli Osmanlı Tarihi*’nde tarihsel gerçeklik, birebir taklit edilmez; sahne üzerinde bozulur, genişletilir, komikleştirilir, anakronik biçimde güncelleştirilir ve seyircinin düşünsel mesafe kurabileceği bir yapıya dönüştürülür. Bu nedenle oyun, tarihî oyun ile siyasal taşlama arasında özgün bir yerde durur.

Çağlar’ın Özakman oyun yazarlığı üzerine hazırladığı çalışmada belirttiği gibi, yazarın oyunlarında tarihsel ya da toplumsal olaylar yalnız dekoratif arka plan olarak kalmaz; kurguyu, kişileştirmeyi, dil düzenini ve mizah anlayışını belirleyen temel unsurlara dönüşür (Çağlar, 2010:214). *Resimli Osmanlı Tarihi* bu bakımdan yalnızca Osmanlı tarihinin bir dönemini anlatan oyun değildir; tarihsel zamanın sahne üzerinde kırıldığı, bugünün geçmişle tartıştırıldığı ve toplumsal belleğin yeniden üretildiği bir tiyatro yapısıdır.

Özakman’ın açık biçime yönelmesi, geleneksel Türk tiyatrosuyla kurduğu ilişkiyi de güçlendirmiştir. Açık biçim; anlatıcı, epizodik kurgu, sahneleme sürecinin görünür

kılınması, şarkı ve yorum bölümleri, doğrudan seyirciye seslenme gibi unsurlarla ilerler. Gögebakan, açık biçimin Doğu tiyatrosu ve geleneksel Türk tiyatrosu ile ilişkili olduğunu, Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunda da Haldun Taner, Sermet Çağan, Vasıf Öngören ve Turgut Özakman gibi yazarların oyunlarında bu yapının belirginleştiğini ifade eder (Gögebakan, 2008:7-8). Bu bağlamda *Resimli Osmanlı Tarihi*, açık biçim tekniğini tarihsel temsilin merkezine yerleştiren bir oyun olarak okunabilir.

3. *Resimli Osmanlı Tarihi*'nde Tarihin Dramatizasyonu

Resimli Osmanlı Tarihi'nde tarihsel malzeme, doğrudan olay anlatımı biçiminde değil, sahnede işleyen bir dramatik mekanizma olarak kullanılır. Oyunun başlangıcında görülen Vakıf Bey ve Anlatıcı düzlemi, seyirciye kapalı bir dramatik evren sunmaz; tersine oyunun nasıl kurulacağını, tarihin nasıl çağrılacağını ve sahne zamanının nasıl kırılacağını açık eder. Vakıf Bey'in elindeki tarih kitabı, yalnızca bilgi nesnesi değildir; dramatik zamanı dönüştüren, geçmiş sahneye çağıran ve bugünü tarih içinde görünür kılan bir araçtır.

Oyunun başlangıcında Vakıf Bey'in gündelik bir dünyadan tarihsel düzleme çekilmesi, oyun boyunca işleyecek anakronik yapının ilk işaretidir. Vakıf Bey'in tarih karşısındaki şaşkınlığı ve anlamlandırma çabası, seyircinin konumunu da belirler. Seyirci, tarihsel olayları tamamlanmış ve güvenli bir bilgi alanı olarak değil, yeniden yorumlanması gereken karmaşık bir süreç olarak izler. Bu açıdan Vakıf Bey, hem oyun kişisi hem de tarihsel belleğin sıradan insan düzeyindeki temsilcisidir. Onun "Ben tarih bilmem" biçimindeki kısa itirazı, tarih bilgisinin toplumsal bellekteki kırılmağını gösteren işlevsel bir replik olarak değerlendirilebilir (Özakman, 1992:219).

Oyun, Abdülaziz'in tahttan indirilişi, Mithat Paşa'nın anayasa arayışı, V. Murat'ın kısa süren iktidarı ve II. Abdülhamid'in sahneye gelişi gibi tarihsel olayları doğrudan bir ders anlatımı şeklinde vermez. Bu olaylar, komik karşılaşmalar, yanlış anlamalar, sahne içi müdahaleler, söz oyunları ve grotesk davranışlarla birlikte dramatize edilir. Böylece tarihsel kişiler de resmî tarih anlatısındaki tek boyutlu konumlarından çıkarılarak sahne üzerinde çelişkileriyle var olan dramatik figürlere dönüştürülür.

Oyunda tarihsel olayların sahnelenme biçimi, özellikle 1876 ile 1960 arasındaki ilişki üzerinden anlam kazanır. 1876, Osmanlı modernleşmesinin anayasal düzen arayışlarını; 1960 ise Türkiye Cumhuriyeti'nin askeri müdahale sonrası siyasal düzen arayışlarını çağırıştırır. Oyun bu iki dönemi birbirine eşitlemez; ancak anayasa, iktidar, halk, aydın ve ordu ekseninde tekrar eden davranış kalıplarını görünür kılar. Böylece tarihsel olay, yalnız geçmişte kalmış bir gerçeklik olmaktan çıkar; bugünü anlamak için yeniden yorumlanan bir toplumsal bellek malzemesine dönüşür.

Sina Akşin, Osmanlı modernleşmesinin Tanzimat ve Meşrutiyet süreçleriyle birlikte siyasal kimlik tartışmalarını yoğunlaştırdığını belirtir (Akşin, 2011:52-55). Bu değerlendirme, Özakman'ın oyundaki anayasa vurgusunu anlamak açısından önemlidir. Oyunda anayasa, yalnız hukuki bir metin değildir; toplumsal bilinç eksikliğini, aydın-halk kopukluğunu ve siyasal kurumların gündelik yaşamda nasıl karşılık bulamadığını gösteren dramatik bir simgeye dönüşür. Orhan'ın "Anayasa mı?" biçimindeki sorusu,

bu simgenin halk katındaki yabancılaşmasını kısa ama etkili biçimde ortaya koyar (Özakman, 1992:219).

Tarihin dramatisasyonunda anakronizm belirleyici bir araçtır. Modern siyasal söylemle Osmanlı dönemi atmosferinin karşılaştırılması, seyircinin tarihsel uzaklık duygusunu kırar. Bu kırılma, yalnızca komik bir etki üretmez; tarihin süreklilik ve tekrar mantığı içinde düşünülmesini sağlar. Geçmiş ile bugün arasındaki sınırın bulanıklaşması, oyunun temel eleştirel etkilerinden biridir. Vakıf Bey’in 1960’ların hafızasıyla 1876’nın içine düşmesi, seyircinin tarihsel olayları yalnız dönemin koşulları içinde değil, Türkiye’nin daha geniş siyasal hafızası içinde düşünmesine neden olur.

Yavuz Pekman’ın belirttiği gibi Özakman, geleneksel anlatım biçimlerini çağdaş dramaturjiye aktarırken tarihsel malzemeyi soyut bir anlatı olmaktan çıkarır ve seyirlik bir yapıya dönüştürür (Pekman, 2002:103-104). Bu nedenle *Resimli Osmanlı Tarihi*’nde tarih, sadece anlatılan bir geçmiş değil, sahnede kurulan, yorumlanan ve bozularak yeniden inşa edilen bir eylem alanıdır. Şarkılar, danslar, anlatıcı müdahaleleri ve komik tekrarlar, tarihsel olayların sahne üzerinde çoğul bir anlam üretmesini sağlar.

Oyunun dramatik yapısı, tarihsel olayların kesin ve değişmez bir anlatı olarak sunulmasını engeller. Tarih, karakterlerin ağzında, yanlış anlamalarında, telaşlarında, korkularında ve çıkar ilişkilerinde yeniden şekillenir. Bu bakımdan oyun, tarihsel temsilin resmî dilini kırarak gündelik dilin ve halk mizahının içine yerleşir. Tarih kitabının sayfaları sahnede açıldıkça, yalnız Osmanlı sarayı değil, Türkiye’nin siyasal hafızasında tekrar eden iktidar biçimleri de görünür hâle gelir.

4. Geleneksel Tiyatro Estetiği, Açık Biçim ve Göstermeci Yapı

Resimli Osmanlı Tarihi’nin en belirgin özelliklerinden biri, geleneksel Türk tiyatrosunun biçimsel olanaklarını çağdaş dramaturjik yapı içinde yeniden işlemesidir. Oyun, meddah, ortaoyunu, Karagöz ve tuluat tiyatrosuna özgü birçok unsuru taşır; ancak bu unsurlar nostaljik süsleme ya da geçmişe dönük bir biçimsel öykünme olarak kullanılmaz. Tersine, tarihsel olayları eleştirel bir mesafeden göstermek ve seyircinin tarihsel bilinç geliştirmesini sağlamak için işlevsel hâle getirilir.

Meddah geleneği, oyunda özellikle anlatıcı işlevi üzerinden belirginleşir. Anlatıcı, olayların dışında duran tarafsız bir açıklayıcı değildir; oyunun akışına katılır, sahne gerçekliğini yönlendirir, zaman geçişlerini kurar ve seyircinin olaylara nasıl bakacağını etkiler. Vakıf Bey de kimi sahnelerde benzer bir işlev üstlenir. Böylece anlatma ile oynama arasındaki sınır geçirgen hâle gelir. Bu yapı, geleneksel tiyatrosunun seyirciyle doğrudan ilişki kuran yapısını çağdaş bir dramaturjik bağlama taşır.

Ortaoyunu ve tuluat geleneği ise özellikle söz güldürüsü, yanlış anlama, tiplerin karşılaşması ve sahne içi doğaçlama izlenimi veren konuşma düzeninde hissedilir. Oyun kişilerinin birbirini sık sık yanlış anlaması, dönemler arası dil farklılığının komik etki üretmesi ve tarihsel kavramların gündelik mantıkla yorumlanması, geleneksel komedi estetiğini güçlendirir. Bu durum, oyunun tarihsel içeriğini hafifletmez; aksine tarihsel olayların toplumsal bilinçte nasıl çarpıtıldığını ve yüzeyselleştiğini görünür kılar.

Pekman’a göre Özakman’ın tiyatrosunda geleneksel öğeler, çağdaş sahne dili içinde yeniden işlev kazanır; gelenek yalnızca biçimsel hatıra olarak değil, modern eleştirinin

taşıyıcısı olarak kullanılır (Pekman, 2002:96-101). Bu tespit *Resimli Osmanlı Tarihi* için son derece yerindedir. Çünkü oyun, Osmanlı geçmişine ilişkin olayları anlatırken bu olayları Batılı kapalı dramın gerçekçilik kalıplarıyla değil, geleneksel Türk tiyatrosunun açık, seyirlik ve göstermeci yapısıyla kurar.

Açık biçim anlayışı oyunun bütün yapısına yayılmıştır. Zaman çizgisel değildir; sahne geçişleri illüzyon yaratmak yerine görünür kılınır; anlatıcı oyunun akışına müdahale eder; şarkılar ve koro bölümleri olayların duygusal etkisini artırmak için değil, onları yorumlamak için kullanılır. Gögebakan'ın açık biçim üzerine yaptığı değerlendirmede vurguladığı gibi bu yapı, seyircinin sahnede olup biteni edilgen biçimde izlemesini değil, ona düşünsel olarak katılmasını hedefler (Gögebakan, 2008:7-8, 50).

Bu anlamda oyunun göstermeci yapısı Brechtyen epik-diyalektik tiyatro ile de ilişkilendirilebilir. Ancak Özakman'ın göstermeciliği yalnız Batılı epik-diyalektik tiyatrodan beslenmez; geleneksel Türk tiyatrosunun zaten sahip olduğu açık sahne, anlatıcı, doğrudan iletişim ve oyun bilinciyle birleşir. Bu sentez, oyunun özgünlüğünü oluşturur. Seyirciye bir tarihsel yanılsama içinde Osmanlı sarayını "gerçekmiş gibi" izletmek yerine, sahnede tarihin nasıl kurulduğunu gösterir.

Oyunda kullanılan şarkılar ve danslar da bu göstermeci yapının parçasıdır. Koro/dans bölümleri tarihsel olayları duygusal bir fon müziği gibi desteklemez; aksine onları yorumlar, kesintiye uğratar, çoğu zaman komikleştirir ve seyircinin olaylara dışarıdan bakmasını sağlar. Özakman, şarkı ve dansı dramatik eylemin dışına eklenen süsler olarak değil, oyunun tarihsel eleştirisini taşıyan araçlar olarak kullanır. Çağlar da Özakman'ın oyunlarında şarkı ve dansın yalnız eğlendirici değil, iletisel ve eleştirel işlev taşıdığını belirtmektedir (Çağlar, 2010:520-523).

Karagöz estetiği de oyunda dolaylı biçimde hissedilir. Tiplerin karışıklıklar üzerinden kurulması, dilin komik çatışma üretmesi, yüksek siyasal meselelerin gündelik konuşma içinde aşağı çekilmesi ve halk mizahının eleştirel bir alan olarak kullanılması bu bağlamda değerlendirilebilir. Oyunun bazı sahnelerinde saray, bürokrasi ve aydın çevresi, tarihsel yüceliklerinden arındırılarak komik zaaflarıyla görünür kılınır. Bu, tarihsel figürleri küçültmek için değil, onları insanileştirmek ve tarihsel olayların ardındaki davranış kalıplarını açığa çıkarmak için yapılır.

Yüksel, Özakman'ın ikinci dönem oyunlarında grotesk yapı ve geleneksel tiyatro estetiğinin belirginleştiğini belirtirken, yazarın sahne dilinin tarihsel gerçekçilikle sınırlı kalmadığını da vurgular (Yüksel, 1992:130-134). *Resimli Osmanlı Tarihi*'nde bu durum açıkça görülür. Oyun, tarihsel olayları ciddi bir siyasal içerikle ele almasına rağmen, bunları gülme, abartı, ters yüz etme ve tiyatral açıklıkla birlikte işler. Bu nedenle oyunda tarihsel temsil, tragedya ağırlığıyla değil, gülerek düşünmeye çağıran bir seyirlik yapı içinde oluşur.

4. Mizah, Grotesk ve Söz Güldürüsünün Eleştirel İşlevi

Resimli Osmanlı Tarihi'nde mizah, yalnızca seyirciyi eğlendirmek için kullanılmaz. Mizah, tarihsel olayların ve siyasal davranışların içindeki çelişkileri görünür kılan temel dramaturjik araçlardan biridir. Özakman, tarihsel kişileri ve olayları grotesk bir sahne düzeni içine yerleştirerek onların temsil ettiği iktidar biçimlerini, korkuları, zaafı ve

toplumsal yabancılaşmayı açığa çıkarır. Bu nedenle oyunda gülme, hafifletici bir unsur olmaktan çok, eleştirel düşünmeyi başlatan bir araçtır.

Grotesk yapı özellikle tarihsel olanla gündelik olanın çarpıştırılmasında ortaya çıkar. Saray çevresindeki siyasal gerilimler, anayasa tartışmaları ve iktidar oyunları çoğu zaman gündelik konuşma kalıplarıyla, yanlış anlamalarla ve bedensel komikliklerle birlikte verilir. Böylece yüce ve resmî görünen tarihsel olaylar, sahnede insani zaafılarla karşılaşır. Bu karşılaşma, tarihsel olayların mutlak ve dokunulmaz anlatılar olmaktan çıkarılmasını sağlar.

Oyunda söz güldürüsü de önemli bir işlev üstlenir. Dil, yalnız iletişim aracı değil; tarihsel ve toplumsal farkların sahnede görünür olduğu bir çatışma alanıdır. Osmanlıca söyleyişler, modern siyasal kavramlar, halk dilinden gelen ifadeler ve bürokratik söylemler yan yana kullanıldığında komik bir gerilim oluşur. Bu gerilim, modernleşme sürecindeki dilsel ve zihinsel kopukluğu görünür hâle getirir.

Kimi sahnelerde tarihsel kavramların sıradan bir gündelik mantıkla karşılanması, oyunun siyasal eleştirisini güçlendirir. Örneğin anayasa fikrinin kişiler arasında tam olarak anlaşılamaması, yalnız komik bir durum değildir; siyasal kavramların toplumsal tabana nasıl eksik ulaştığını gösteren dramatik bir bulgudur. Bu anlamda “Anayasa mı?” gibi kısa bir şaşkınlık ifadesi, oyunun bütün modernleşme eleştirisini küçük bir sahne anına yoğunlaştırır (Özakman, 1992:219).

Pekman’ın belirttiği gibi Özakman’ın oyunlarında grotesk yapı, seyircinin olaylara eleştirel mesafeden bakmasını sağlar (Pekman, 2002:99). Bu mesafe, *Resimli Osmanlı Tarihi*’nde özellikle tarihsel kişilerin komik zaafılarından kurulu. Abdülaziz, Mithat Paşa, Abdülhamid veya saray çevresi tarihsel önemlerinden arındırılmaz; fakat bu önem sahne üzerinde ironik bir biçimde yeniden değerlendirilir. Böylece tarihsel figürlerin çevresindeki resmî aura kırılır, onların temsil ettiği siyasal davranışlar sorgulanabilir hâle gelir.

Mizahın eleştirel işlevi, oyunun tarihsel tekrar düşüncesiyle de bağlantılıdır. Seyirci, geçmişteki olaylara gülerken aslında bugüne ilişkin benzer davranış kalıplarını da fark eder. Bu nedenle oyun, Osmanlı geçmişine yönelik tek yönlü bir taşlama üretmez; siyasal kültürün, yönetim anlayışının, aydın tutumunun ve halkla kurulan ilişkinin tarihsel sürekliliğini tartışır. Gülme, bu sürekliliği görünür kılan en etkili estetik araçtır.

5. Toplumsal Bellek, Modernleşme ve Siyasal Tekrar

Resimli Osmanlı Tarihi’nin en güçlü yönlerinden biri, tarihsel olayları toplumsal bellek bağlamında yeniden kurmasıdır. Oyun, Osmanlı’nın son dönemini yalnız geçmişe ait bir siyasal kriz olarak ele almaz; bu krizin modern Türkiye’nin siyasal hafızasıyla kurduğu ilişkiyi görünür kılar. Anayasa, hürriyet, iktidar, halk, aydın ve ordu gibi kavramlar oyunda tarihsel dönemin sınırları içinde kalmaz; farklı dönemlerde tekrar eden siyasal davranış biçimlerinin göstergelerine dönüşür.

Tarık Zafer Tunaya, Osmanlı’dan Cumhuriyet’e geçiş sürecini teokratik-mutlak yapıdan meşruti ve oradan halkçı laik bir yönetime doğru ilerleyen siyasal dönüşüm hattı içinde değerlendirir (Tunaya, 2010:44-45). Özakman’ın oyunu bu dönüşüm hattını doğrudan tarih dersi gibi aktarmak yerine, sahne üzerinde komik, ironik ve parçalı bir

yapıyla tartışmaya açar. Anayasa fikri, yalnız yüksek siyasal ideallerin konusu değildir; gündelik hayatın, korkuların, yanlış anlamaların ve iktidar ilişkilerinin içine yerleştirilir.

Sina Akşin'in Osmanlı modernleşmesini geleneksel yapı ile Batılı kurumlar arasındaki gerilim üzerinden değerlendirmesi, oyunun tarihsel arka planı için önemli bir çerçeve sunar (Akşin, 2011:55-77). *Resimli Osmanlı Tarihi*'nde bu gerilim, tarihsel olayların işlenişinde belirginleşir. Batılılaşma ve anayasal düzen arayışı, oyunda yalnız ilerlemeci bir başarı hikâyesi olarak sunulmaz. Tersine, modern kavramların toplumsal bilinçle desteklenmediğinde nasıl yüzeysel kaldığı, komik ve grotesk sahneler aracılığıyla gösterilir.

Feroz Ahmad da modernleşmeyi yalnızca askerî ya da kurumsal yenilikler toplamı olarak değil, siyasal ve toplumsal yapının bütünlüklü dönüşümü olarak değerlendirir (Ahmad, 1995:23, 71). Bu bakış açısı, Özakman'ın oyununun eleştirel yönünü açıklamaya yardımcı olur. Oyundaki modernleşme tartışması, kurumların değişmesiyle sınırlı değildir; asıl mesele, zihniyetin, davranış kalıplarının ve toplumsal belleğin dönüşüp dönüşmediğidir.

Şerif Mardin'in merkez-çevre, kültürel ikilik ve modernleşme tartışmaları da oyunun yorumlanmasında işlevseldir. Oyun boyunca resmî siyasal söylem ile halkın gündelik algısı arasında sürekli bir mesafe hissedilir. Bu mesafe, kimi zaman komik yanlış anlamalarla, kimi zaman seyirlik abartıyla, kimi zaman da tarihsel kavramların içinin boş olmasıyla görünür olur. Mardin'in modernleşmeyi yalnız devlet merkezli kurum değişimi olarak değil, toplumsal anlam dünyalarının dönüşümü olarak ele alması, oyundaki eleştirinin derinliğini açıklamaktadır (Mardin, 1991:24, 42).

Oyunun 1876 ile 1960 arasında kurduğu ilişki, toplumsal belleğin doğrusal değil döngüsel yapısını ortaya koyar. Tarih, ilerleyen ve geride bırakılan bir çizgi değil; belirli davranış kalıplarının tekrar ettiği bir alan olarak gösterilir. Bu noktada oyun, yalnız Osmanlı'ya bakmaz; Türkiye'de siyasal değişimlerin hangi nedenlerle benzer krizleri yeniden ürettiğini sorar. Dolayısıyla tarihsel temsil, siyasal bellek eleştirisine dönüşür. Ortaylı'nın Osmanlı modernleşmesini iç dinamikleri olan uzun bir değişim süreci olarak değerlendirmesi de bu noktada önemlidir (Ortaylı, 2003:15-19). Özakman'ın oyunu, geçmiş ile bugün arasında keskin bir kopuş kurmaz; aksine süreklilikleri görünür kılar. Osmanlı'dan Cumhuriyet'e geçiş yalnızca rejim değişikliği değildir; aynı zamanda siyasal kültürün, temsil biçimlerinin ve toplumsal alışkanlıkların dönüşümüdür. Ancak oyuna göre bu dönüşüm her zaman tamamlanmış değildir.

Oyunun finalinde tarih kitabının, anayasa tartışmasının ve gündelik hayatın aynı düzlemde buluşması, toplumsal belleğin ironik biçimde sahnelenmesidir. Tarihsel olaylar, seyircinin karşısına uzak bir geçmiş olarak değil, hâlâ tamamlanmamış bir muhasebe olarak çıkar. Bu nedenle oyun, tarihsel belleği sabit bir depo gibi değil, sürekli yeniden kurulan ve çoğu zaman yanlış hatırlanan bir alan olarak ele alır. Özakman'ın başarısı, bu karmaşık tarihsel ve siyasal yapıyı ağır bir söylev diliyle değil, sahneye özgü mizah, ritim ve gösterme teknikleriyle kurmasındadır.

6. Oyun Kişileri, Tarihsel Tipler ve Toplumsal Temsil

Resimli Osmanlı Tarihi’nde oyun kişileri, yalnız bireysel dramatik kimlikler olarak değil, tarihsel ve toplumsal temsil alanları olarak da işlev görür. Vakıf Bey, Anlatıcı, Mahmure, Orhan, Abdülaziz, Mithat Paşa, Abdülhamid ve diğer kişiler, sahne üzerinde farklı tarihsel düzlemleri ve zihniyet biçimlerini karşı karşıya getirir. Bu yönüyle oyun kişileri, klasik anlamda psikolojik derinlikle kurulmuş bireylerden çok, geleneksel tiyatrodaki tip anlayışına yaklaşan temsil figürleri olarak değerlendirilebilir. Ancak bu tipler basit karikatürlere indirgenmez; her biri tarihsel belleğin belirli bir boyutunu görünür kılan dramaturjik işlev üstlenir.

Vakıf Bey, oyunun en önemli aracı kişisidir. Onun sahne üzerindeki işlevi, iki farklı zaman düzlemini birbirine bağlamaktır. Bir yandan gündelik hayatın içinden gelen sıradan bir kişidir; diğer yandan tarihsel olayların içine düşerek geçmişi deneyimleyen bir tanığa dönüşür. Bu nedenle Vakıf Bey, seyircinin tarih karşısındaki şaşkınlığını, ilgisizliğini, merakını ve giderek artan sorgulama ihtiyacını temsil eder. Onun tarihsel olayları çoğu zaman gündelik akılla yorumlaması, oyunun komik yapısını güçlendirirken, tarih bilgisinin toplumsal düzeydeki kırılmasını da açığa çıkarır.

Anlatıcı ise oyunun göstermecisi yapısını kuran temel figürdür. Anlatıcı, sahne olaylarını açıklamak, yönlendirmek ve gerektiğinde kesintiye uğratmak suretiyle seyircinin tarihsel olaylarla doğrudan özdeşleşmesini engeller. Bu işlev, meddah geleneği ile epik-diyalektik tiyatro anlayışını bir araya getirir. Anlatıcı, olayların dışında duran nesnel bir tarihçi değil, oyunun tiyatral kuruluşunu açık eden bir sahne unsurudur. Böylece oyun, tarihsel gerçekliği kapalı bir temsil içinde saklamak yerine, onun nasıl kurulduğunu seyirciye gösterir.

Mahmure ve Orhan gibi kişiler ise tarihsel olayların gündelik hayat içindeki karşılığını temsil eder. Özellikle Orhan’ın tarihsel ve siyasal kavramlar karşısındaki mesafesi, halk ile siyasal dil arasındaki kopukluğu görünür kılar. Oyun, bu kopukluğu doğrudan öğretici bir söylevle değil, kısa replikler, şaşkınlıklar ve gündelik tepkiler aracılığıyla kurar. Bu nedenle Orhan’ın tepkileri, modernleşme kavramlarının toplumsal tabana nasıl sınırlı biçimde ulaştığını gösteren sahne anlarıdır.

Abdülaziz, Mithat Paşa ve Abdülhamid gibi tarihsel figürler ise oyunda resmî tarih anlatısındaki tek boyutlu konumlarıyla yer almaz. Özakman, bu figürleri iktidar korkusu, siyasal hesap, kişisel zaaf, bürokratik gerilim ve tarihsel sorumluluk bağlamında sahneye taşır. Böylece tarihsel kişiler, kutsallaştırılmış ya da bütünüyle olumsuzlaştırılmış karakterler olmaktan çıkar; siyasal kültürün içindeki davranış kalıplarını görünür kılan dramatik araçlara dönüşür. Bu yaklaşım, Yüksel’in Özakman’ın ikinci dönem oyunlarında gerçekliği grotesk ve göstermecisi bir yapıyla dönüştürdüğüne ilişkin değerlendirmesiyle uyumludur (Yüksel, 1992:134-138).

Mithat Paşa figürü, oyunda özellikle anayasa fikriyle ilişkilidir. Ancak anayasa fikri, yalnız bir aydının siyasal ideali olarak kalmaz; onun toplumsal karşılığının olup olmadığı da sorgulanır. Bu nedenle Mithat Paşa’nın tarihsel işlevi, oyunda yalnız siyasal reformculuğu temsil etmek değildir. Aynı zamanda aydın ile halk arasındaki mesafe-

nin, ideal ile uygulama arasındaki kopukluğun ve modernleşme projesinin kırılma-ğının göstergesi hâline gelir. Tunaya'nın anayasal hareketleri Osmanlı-Türk siyasal dönüşümünün temel aşamalarından biri olarak değerlendirmesi, bu dramaturjik okumayı desteklemektedir (Tunaya, 2010:44-45).

Bu kişileştirme düzeni, geleneksel Türk tiyatrosundaki tip yapısının modern tarihsel oyun içinde yeniden işlenmesi olarak görülebilir. Kişiler psikolojik gerçekçilik içinde derinleştirilmekten çok, tarihsel ve toplumsal işlevleri bakımından belirginleştirilir. Ancak bu durum oyunu yüzeyselleştirmez; tersine, tarihsel kişilerin temsil ettiği zihniyet kalıplarının sahnede daha açık biçimde görülmesini sağlar. Özakman'ın başarısı, tarihsel figürleri hem komik hem de eleştirel bir düzlemde kullanabilmesidir.

7. Sahne Dili, Replik Kullanımı ve Anakronik Söylem

Resimli Osmanlı Tarihi'nde sahne dili, oyunun tarihsel eleştirisini taşıyan en önemli unsurlardan biridir. Özakman, tarihsel atmosferi yalnızca dönem sözcükleriyle kurmaz; Osmanlıca çağrışımlar, modern siyasal kavramlar, gündelik konuşma dili, halk söyleyişi ve bürokratik dil arasında sürekli geçişler yapar. Bu geçişler, oyunun hem komik etkisini hem de tarihsel süreklilik düşüncesini güçlendirir. Dil, burada yalnız karakterlerin konuşma aracı değildir; modernleşme sürecindeki zihinsel kırılmaların sahne üzerinde duyulmasını sağlayan bir göstergedir.

Oyunda kısa replikler çoğu zaman yoğun dramaturjik işlev üstlenir. Vakıf Bey'in "Ben tarih bilmem" sözü, yalnız bir karakterin kişisel bilgisizliğini göstermez; tarihsel bel-ğin toplumsal düzeyde ne kadar kırılma ve kesintili olabileceğine işaret eder (Özakman, 1992:219). Benzer biçimde anayasa kavramı karşısında dile gelen şaşkınlık, modern siyasal kavramların gündelik hayat içinde ne ölçüde karşılık bulduğu sorusunu sahneye taşır. Özakman, bu tür kısa replikleri uzun açıklamalar yerine kullanarak, siyasal kavramların toplumsal algıdaki sorunlu dolaşımını görünür kılar.

Anakronik söylem, oyunun temel dil stratejilerinden biridir. Modern döneme ait siyasal kavramların Osmanlı tarihsel atmosferi içinde belirmesi, seyircinin tarihsel uzaklık duygusunu kırar. Bu kırılma, yalnız güldürü üretmez; tarihin bugüne ait sorunlarla iç içe düşünülmesini sağlar. Seyirci, 1876 sahnelerini izlerken yalnız Osmanlı tarihini değil, Türkiye'nin daha yakın siyasal deneyimlerini de hatırlamaya yönelir. Bu durum, oyunun 1876 ile 1960 arasında kurduğu dramaturjik köprüyü güçlendirir.

Sahne dilinin bir başka önemli yönü, yüksek siyasal kavramların gündelik dil içinde komikleştirilmesidir. Anayasa, hürriyet, meşrutiyet ve iktidar gibi kavramlar, oyunda yalnız siyasal metinlerin ağır diliyle değil, gündelik şaşkınlıklar, yanlış anlamalar ve söz oyunları ile birlikte kullanılır. Bu tercih, siyasal kavramların toplumsal hayatta nasıl dolaşıma girdiğini gösterir. Modernleşme yalnız devlet kurumlarının değişmesi değildir; aynı zamanda dilin, kavramların ve anlam dünyasının dönüşmesidir. Oyunda bu dönüşümün tamamlanmamışlığı, dilsel komediyle görünür hâle gelir.

Yüksel'in belirttiği gibi Özakman'ın ikinci dönem oyunlarında dil, sahne gerçekliğini kuran ve aynı zamanda bozan bir işlev üstlenir (Yüksel, 1992:138-140). *Resimli Osmanlı Tarihi*'nde bu durum açıkça görülür. Bir sahnede tarihsel ciddiyet kurulurken, hemen ardından gelen yanlış anlama ya da söz oyunu bu ciddiyeti kırar. Böylece oyun,

seyirciyi tarihsel olayların ağırlığı altında edilgenleştirmez; onu gülme yoluyla düşünmeye çağırır.

Repliklerin dramaturjik işlevi, oyundaki tarihsel temsilin çok katmanlı yapısıyla doğrudan ilişkilidir. Özakman, tarihsel kişilere yalnız dönemin diliyle konuşma görevi vermez; onları bugünün seyircisiyle ilişki kurabilecek bir dil alanı içine yerleştirir. Bu nedenle oyunda dil tarihsel doğruluk ile tiyatral etki arasında bilinçli biçimde gerilir. Bu gerilim, oyunun temel estetik başarısını oluşturur. Seyirci, sahnedeki konuşmaların tarihsel belge olmadığını bilir; fakat bu konuşmalar aracılığıyla tarihsel olayların bugüne bakan anlamını fark eder.

8. 1876-1960-1982 Hattında Anayasa, İktidar ve Bellek

Resimli Osmanlı Tarihi’nin tarihsel ve siyasal anlamı, yalnız 1876 olaylarını sahnelemesinden kaynaklanmaz. Oyunun yazıldığı ve sahnelendiği dönem de bu anlamın parçasıdır. Oyun, 1876 Meşrutiyet sürecini ele alırken 1960 müdahalesini ve 1980 sonrası anayasa atmosferini de çağrıştıran bir tarihsel bellek alanı oluşturur. Bu nedenle metin, üç ayrı tarihsel düzlemi aynı dramaturjik yapı içinde buluşturur: Osmanlı’nın anayasal düzen arayışı, Cumhuriyet Türkiye’sinin askerî müdahale sonrası siyasal düzen arayışı ve oyunun yazıldığı dönemin anayasa tartışmaları.

Ayşegül Yüksel, *Resimli Osmanlı Tarihi*’nin yalnız Osmanlı geçmişini anlatan bir oyun olarak okunamayacağını; oyunun yazıldığı dönemin siyasal atmosferiyle birlikte değerlendirilmesi gerektiğini belirtir (Yüksel, 1997:108-115). Bu tespit, oyunun toplumsal bellek boyutunu anlamak açısından önemlidir. Çünkü Özakman, tarihsel olayları sahneye taşıırken seyircinin kendi dönemini de düşünmesini ister. 1876’daki anayasa arayışı, sahnede yalnız Mithat Paşa ve Abdülhamid çevresinde gelişen bir tarihsel olay değil; Türkiye’de siyasal meşruiyet, hukuk düzeni ve halkın siyasal sürece katılımı üzerine düşünmeye çağırان bir göstergedir.

Tunaya’nın Osmanlı-Türk siyasal hayatında batılılaşma hareketlerini siyasal rejim, hukuk düzeni ve modernleşme ilişkisi üzerinden değerlendirmesi, oyundaki anayasa vurgusunun tarihsel zeminini açıklar (Tunaya, 2010:44-45). Ancak Özakman, bu tarihsel zemini akademik bir açıklama olarak sunmaz. Oyun, anayasa fikrinin sahne üzerindeki dolaşımını komik ve grotesk biçimde kurarak, siyasal kavramların toplumla ilişkisini tartışır. Anayasa yalnız yüksek siyasetin konusu olduğunda, halk için uzak ve anlaşılması güç bir kavrama dönüşmektedir. Oyun bu kopukluğu göstermek için gülme, şaşkınlık ve yanlış anlama tekniklerinden yararlanır.

1960 göndermesi de oyunun tarihsel tekrar düşüncesini güçlendirir. Askerî müdahale, anayasa ve siyasal düzen tartışmaları, Türkiye’nin modern siyasal tarihinde sürekli yenden gündeme gelen konulardır. Özakman, 1876 ile 1960 arasında basit bir benzerlik ilişkisi kurmaz; daha derin bir siyasal kültür problemine işaret eder. Siyasal düzen değişebilir, kurumlar yenilenebilir, anayasa metinleri hazırlanabilir; ancak toplumsal bilinç, siyasal kültür ve hukuk düşüncesi dönüşmediği sürece krizlerin tekrarlanması mümkündür.

Bu noktada Ahmad’ın modernleşmeyi siyasal, toplumsal ve ekonomik dönüşümün bütünlüğü içinde ele alan yaklaşımı açıklayıcıdır (Ahmad, 1995:23, 71). *Resimli Osmanlı*

Tarihi, modernleşmeyi yalnız bir kurumlar tarihi olarak değil, toplumsal davranışlar tarihi olarak sahneye taşır. Bu nedenle oyunda anayasa, yalnız bir hukuk metni değil, toplumsal dönüşümün eksik kalan boyutlarını gösteren dramatik bir nesnedir.

Oyun, 1982 Anayasası atmosferinde okunduğunda daha da katmanlı hâle gelir. 1876 ve 1960 çağrışımları, yazıldığı dönemin siyasal iklimiyle birleşerek seyirciyi tarihin tekrar eden yapısı üzerine düşünmeye zorlar. Bu nedenle *Resimli Osmanlı Tarihi*, geçmiş bugünün dışına yerleştirmez; tam tersine, bugünü geçmişin içinde düşündürür. Tarihsel temsil, burada siyasal belleğin eleştirisine dönüşür.

9. Literatürdeki Yeri ve Çalışmanın Özgün Katkısı

Turgut Özakman üzerine yapılan çalışmalar, yazarın oyun yazarlığını genellikle dramatik yapı, dil, mizah, geleneksel tiyatro etkisi ve toplumsal eleştiri bağlamlarında değerlendirmiştir. Ayşegül Yüksel'in çalışmaları, yazarın oyun yazarlığındaki dönemsel dönüşümü anlamak açısından temel kaynak niteliğindedir. Yüksel, özellikle ikinci dönem oyunlarında Özakman'ın geleneksel tiyatro öğelerine, göstermecî yapıya ve grotesk anlatıma yöneldiğini ortaya koyar (Yüksel, 1992:124-126). Bu yaklaşım, *Resimli Osmanlı Tarihi*'nin yalnız tarihsel bir oyun olarak değil, biçimsel arayışları güçlü bir sahne metni olarak değerlendirilmesini gerekli kılar.

Yavuz Pekman'ın geleneksellik üzerine değerlendirmeleri de bu çalışmanın kuramsal zeminlerinden biridir. Pekman, çağdaş Türk tiyatrosunda geleneksel biçimlerin yalnızca nostaljik bir malzeme olarak kullanılmadığını, kimi yazarlarda çağdaş eleştirinin taşıyıcısı hâline geldiğini belirtir (Pekman, 2002:96-103). Özakman'ın oyununda meddah, ortaoyunu, Karagöz ve tuluat estetiği, tarihsel içeriği hafifletmek için değil, onu sahne üzerinde tartışılabilir kılmak için kullanılır. Bu nedenle bu makale, oyunun geleneksel biçimlerle kurduğu ilişkiyi yalnız biçimsel değil, düşünsel ve siyasal bir düzeyde ele almaktadır.

Murat Çağlar'ın doktora çalışması, Özakman'ın oyun yazarlığını bütünlüklü biçimde incelemesi bakımından önem taşır. Çağlar, oyunlarda kurgu, kişileştirme, söyleşim düzeni, mizah, eleştirel yaklaşım, şarkı ve dans gibi unsurları karşılaştırmalı biçimde değerlendirir (Çağlar, 2010:520-523). Bu makale, söz konusu değerlendirmelerden yararlanmakla birlikte odağını özellikle *Resimli Osmanlı Tarihi*'nin tarihsel dramatisasyon yapısı üzerine yoğunlaştırmaktadır. Bu yönüyle çalışma, Özakman tiyatrosu literatürüne tarihsel temsil ve toplumsal bellek merkezli bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Çalışmanın özgün katkısı, oyunu yalnız tiyatro tarihi içinde değil, Osmanlı-Türk modernleşmesinin belleğiyle ilişkili bir dramatik metin olarak değerlendirmesidir. Bu nedenle Mardin, Ortaylı, Akşin, Tunaya ve Ahmad gibi modernleşme literatürünün temel isimleri, yalnız tarihsel arka plan sağlamak için değil, oyunun dramaturjik anlamını çözümlemek için kullanılmıştır. Böylece tiyatro incelemesi ile siyasal tarih/modernleşme tartışması arasında disiplinlerarası bir zemin kurulmuştur.

10. Dramaturjik Bulguların Genel Değerlendirmesi

Bu incelemede ulaşılan temel bulgu, *Resimli Osmanlı Tarihi*'nde tarihin yalnız konu düzeyinde değil, biçim düzeyinde de dramatik malzemeye dönüştürüldüğüdür. Oyun,

Osmanlı’nın son dönemindeki olayları sıralamakla yetinmez; tarihsel zamanın nasıl kırıldığını, nasıl bugüne bağlandığını ve nasıl seyirlik bir yapıya dönüştüğünü gösterir. Dolayısıyla oyunda tarih, sahne dışından getirilen hazır bir içerik değil, sahne üzerinde kurulan bir eylemdir.

İkinci bulgu, oyunun açık biçim yapısının tarihsel eleştiriyi mümkün kıldığıdır. Kapalı dramatik yapı, seyirciyi çoğu zaman olayların psikolojik gerilimine bağlar. Oysa Özakman’ın oyunu, anlatıcı, koro, şarkı, dans, anakronizm ve doğrudan gösterme teknikleriyle bu özdeşleşmeyi sürekli kesintiye uğratar. Böylece seyirci, tarihsel olayları izlemekle kalmaz; onların neden tekrarlandığını, hangi zihniyet kalıpları içinde üretildiğini ve bugüne nasıl bağlandığını düşünmeye yönelir.

Üçüncü bulgu, geleneksel tiyatro estetiğinin oyunda tarihsel temsilin ana taşıyıcısı olduğudur. Meddah anlatıcılığı, ortaoyunu mantığı, Karagöz’e özgü karşıtlık ve tuluatın söz oyunlarına dayalı yapısı, tarihsel olayların eleştirel biçimde sahnelenmesini sağlar. Bu unsurlar oyunda geçmişe ait biçimlerin yeniden canlandırılması değil, çağdaş bir siyasal bellek eleştirisinin araçlarıdır. Böylece gelenek, modern eleştirinin karşıtı değil; onun sahne üzerindeki yaratıcı kaynağı hâline gelir.

Dördüncü bulgu, oyunun modernleşme eleştirisini tek yönlü kurmamasıdır. *Resimli Osmanlı Tarihi*, Osmanlı geçmişini bütünüyle olumsuzlamaz; Cumhuriyet modernleşmesini de basit bir ilerleme anlatısı olarak sunmaz. Bunun yerine, siyasal kavramların toplumsal bilinçle ilişkisini, anayasal düzenin kültürel karşılığını ve tarihsel tekrarların nedenlerini sorgular. Bu yönüyle oyun, tarihsel bellekle hesaplaşan eleştirel bir sahne metnidir.

11. Oyun Metninden Örnek Sahne Çözümlemeleri

Oyun metnine yakından bakıldığında, Özakman’ın tarihsel malzemeyi sahne üzerinde nasıl dönüştürdüğü daha açık biçimde görülür. İlk perde başındaki Vakıf Bey-Anlatıcı karşılaşması, kapalı dramatik yapı yerine açık ve kendini belli eden bir oyun düzeni kurar. Vakıf Bey’in sahneye gündelik bir figür olarak gelmesi, Anlatıcı’nın ise oyunun kuruluşunu yönlendirmesi, seyircinin tarihsel olaylara doğrudan bir yanılsama içinde değil, oynanan ve gösterilen bir yapı olarak yaklaşmasını sağlar (Özakman, 1992:161-163). Bu başlangıç, oyunun bütün dramaturjik mantığını belirler: tarih anlatılmayacak, sahne üzerinde kurulacak, bozulacak ve yeniden yorumlanacaktır.

Vakıf Bey’in tarih karşısındaki konumu, oyunun toplumsal bellek eleştirisini taşıyan en önemli sahne dinamiklerinden biridir. Onun tarihsel olayları anlamaya çalışırken gösterdiği şaşkınlık, yalnız kişisel bilgisizlik olarak görülemez. Bu şaşkınlık, modern toplumda tarih bilgisinin nasıl yüzeysel, parçalı ve çoğu zaman gündelik hayatın dışında kaldığını gösterir. Oyun, Vakıf Bey’i küçümsemez; tersine onu seyircinin tarih karşısındaki muhtemel konumuna yaklaştırır. Böylece seyirci, tarihsel olaylara dışarıdan bakan güvenli bir özne olmaktan çıkar; tarihsel belleğin eksikleriyle yüzleşen bir konuma yerleştirilir.

Abdülaziz ve çevresindeki sahnelerde tarihsel iktidarın kırılabilirliği öne çıkar. Saray, oyunda yüceltilmiş bir iktidar mekânı olmaktan çok, korku, kuşku, telaş ve yanlış anlamaların dolaştığı grotesk bir alandır. Bu tercih, tarihsel figürleri küçültmek için değil,

iktidarın gündelik zaaflarla ilişkisini göstermek için önemlidir. Abdülaziz'in sahne üzerindeki varlığı, yalnız tarihsel bir padişahın temsili değildir; iktidarın kendini koruma içgüdüsünün, korkunun ve siyasal yalnızlaşmanın dramatik ifadesidir (Özakman, 1992:164-169).

Mithat Paşa çevresindeki anayasa tartışmaları ise oyunun siyasal belleğe yönelen en güçlü bölümlerindendir. Anayasa, burada yalnız hukuki bir belge değil, toplumun geleceğine ilişkin bir umut, aydın sorumluluğu ve aynı zamanda halkla kurulamayan ilişkinin göstergesidir. Özakman, bu tartışmayı ağır bir siyasal söyleve dönüştürmez; kısa repliklerle, yanlış anlamalarla ve sahne içi karşılaşmalarla kurar. Böylece anayasa fikri hem ciddiyetini korur hem de toplumsal zemindeki kırılğanlığıyla görünür hâle gelir.

Koro ve dans bölümleri de oyun metninde tarihsel olayların yorumlanmasını sağlar. Özellikle olayların hızlandığı, siyasal gerilimin arttığı bölümlerde koro/dans yapısı, seyircinin sahnedeki tarihsel gelişmeleri yalnız olay dizisi olarak değil, toplumsal bir ritim ve tekrar olarak algılamasına yardımcı olur (Özakman, 1992:166-167). Koro, burada antik tragedyaya geleneğindeki gibi yalnız yorumlayıcı değildir; aynı zamanda geleneksel seyirlik kültürün ritmik ve gösteren yapısıyla da ilişkilidir.

Oyunun finaline yaklaşıldığında tarihsel ve güncel zamanların birbirine karışması daha belirgin hâle gelir. Vakıf Bey'in tarih kitabıyla ilişkisi, artık basit bir okuma eylemi olmaktan çıkar; tarihle yüzleşmenin ve onu tamamlayamamanın göstergesine dönüşür. Finalde tarihsel olayların kesin bir çözüme bağlanmaması, oyunun temel düşüncesiyle uyumludur. Çünkü Özakman'a göre tarih sahnede bitmez; seyircinin belleğinde ve bugünün siyasal/toplumsal hayatında yeniden işlemeye devam eder (Özakman, 1992:218-219).

Sonuç

Yapılan çözümleme sonucunda, oyunun tarihsel bilgiyi doğrudan aktarmak yerine seyirciyi tarih üzerine düşünmeye zorlayan bir sahne düzeni kurduğu görülmektedir. Bu düzen içinde geleneksel tiyatro estetiği, mizah, anakronizm ve toplumsal bellek birbirinden ayrı öğeler değildir. Tersine, bu öğeler aynı dramaturjik amaca hizmet eder: geçmişin bugünden bağımsız ve tamamlanmış bir alan olmadığını göstermek. Bu nedenle *Resimli Osmanlı Tarihi*, tarihsel gerçekliği sahneye taşıyan bir oyun olmanın ötesinde, tarih bilgisinin nasıl kurulduğunu ve toplumsal bellekte nasıl yeniden dolaşıma girdiğini sorgulayan bir metindir.

Turgut Özakman'ın *Resimli Osmanlı Tarihi* adlı oyunu, tarihsel olayları yalnızca yeniden anlatan bir oyun değildir. Oyun, Osmanlı'nın son dönemindeki siyasal krizleri, anayasa arayışlarını ve modernleşme sancılarını geleneksel tiyatro estetiği, açık biçim, grotesk mizah ve toplumsal bellek bağlamında yeniden kuran çok katmanlı bir dramatik yapıdır. Bu yönüyle eser, tarihsel temsil ile sahne estetiği arasındaki ilişkiyi güçlü biçimde görünür kılar.

İnceleme sonucunda oyunda tarihin belgeci gerçekçilikle değil, göstermeci ve eleştirel bir dramaturjiyle işlendiği görülmüştür. Vakıf Bey'in tarihsel geçişlerdeki işlevi, Anlatıcı'nın oyun yapısını açık etmesi, şarkı ve koro bölümlerinin yorumlayıcı niteliği, söz

güldürüsünün tarihsel eleştiriye dönüşmesi ve 1876-1960 arasında kurulan paralellikler bu yapının temel unsurlarıdır. Özakman, tarihsel olayları sahnede yeniden kurarken seyircinin olaylara duygusal özdeşleşmeyle değil, düşünsel mesafeyle yaklaşmasını sağlar.

Oyun, geleneksel Türk tiyatrosu unsurlarını çağdaş dramaturji içinde yeniden işlevselleştirir. Meddah, ortaoyunu, Karagöz ve tuluat geleneğinden gelen açık biçim, söz güldürüsü, tip anlayışı ve seyirciyle doğrudan ilişki, modern tarihsel eleştirinin araçlarına dönüşür. Bu nedenle *Resimli Osmanlı Tarihi*, geleneksel tiyatronun yalnız biçimsel olarak hatırlandığı bir metin değil, geleneğin çağdaş toplumsal eleştiri içinde yeniden üretildiği bir örnektir.

Sonuç olarak *Resimli Osmanlı Tarihi*, Türk tiyatrosunda tarihin dramatizasyonu, geleneksel tiyatro estetiği ve toplumsal bellek ilişkisini bir araya getiren önemli bir eserdir. Özakman, Osmanlı modernleşmesini ve anayasal hareketleri yalnız tarihsel bilgi olarak sunmaz; bunları siyasal tekrar, toplumsal hafıza ve kültürel dönüşüm tartışmalarının sahne üzerindeki karşılığına dönüştürür. Bu bağlamda oyun hem tarihsel temsil hem de çağdaş Türk tiyatrosu estetiği açısından öne çıkarılmayı hak eden güçlü bir metindir.

Kaynakça

- Ahmad, F. (1995). *Modern Türkiye’nin oluşumu*. Sarmal Yayınevi.
- Akşin, S. (2011). *Kısa Türkiye Tarihi*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Çağlar, M. (2010). *Turgut Özakman’ın Oyun Yazarlığı* [Doktora tezi, Çukurova Üniversitesi].
- Gögebakan, E. (2008). *Açık Biçim Oyun Tekniği Ve Turgut Özakman’ın Oyunlarında Açık Biçim Unsurların İrdelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi].
- Mardin, Ş. (1991). *Türk Modernleşmesi*. İletişim Yayınları.
- Ortaylı, İ. (2003). *İmparatorluğun En Uzun Yüzyılı*. İletişim Yayınları.
- Özakman, T. (2022). *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*. Bilgi Yayınevi.
- Özakman, T. (1992). Resimli Osmanlı Tarihi. T. Özakman, *Toplu oyunları 2: Sarıpınar 1914, Fehim Paşa Konağı, Resimli Osmanlı Tarihi, Bir Şehnaz Oyun* içinde (ss. 159-219). MitosBoyut Yayınları.
- Pekman, Y. (2002). *Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik*. MitosBoyut Yayınları.
- Tunaya, T. Z. (2010). *Türkiye’nin Siyasi Hayatında Batılılaşma Hareketleri*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Yüksel, A. (1997). *Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar*. MitosBoyut Yayınları.
- Yüksel, A. (1992). Turgut Özakman’ın Oyun Yazarlığının İkinci Dönemi. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 9 (9), 123-142.