

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
YENİ TÜRK EDEBİYATI BİLİM DALI

MODERN TÜRK TİYATROSUNDA MİTOLOJİ

DOKTORA TEZİ

DANIŞMAN
DOÇ. DR. SİNAN GÖNEN

HAZIRLAYAN
SENA KÜÇÜK
054101021001

KONYA
2016



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Bilimsel Etik Sayfası

Öğrencinin	Adı Soyadı	SENA KÜÇÜK		
	Numarası	054101021001		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI / YENİ TÜRK EDEBİYATI		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans ☐	Doktora	☒
	Tezin Adı	MODERN TÜRK TİYATROSUNDA MİTOLOJİ		

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.


Sena KÜÇÜK



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Doktora Tezi Kabul Formu

Öğrencinin	Adı Soyadı	SENA KÜÇÜK		
	Numarası	054101021001		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI / YENİ TÜRK EDEBİYATI		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans ☐	Doktora	☒
	Tez Danışmanı	DOÇ. DR. SİNAN GÖNEN		
Tezin Adı		MODERN TÜRK TİYATROSUNDA MİTOLOJİ		

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan *Türk Tiyatrosunda Mitoloji* başlıklı bu çalışma 23/09/2016 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı Soyadı	Danışman/Jüri Üyesi	İmzası
Doç. Dr. Sinan GÖNEN	Danışman	
Doç. Dr. Abdullah HARMANCI	Jüri Üyesi	
Yrd. Doç. Dr. Hanifi ASLAN	Jüri Üyesi	
Yrd. Doç. Dr. Nurgül SUCU	Jüri Üyesi	
Yrd. Doç. Dr. Gülsün KOÇER	Jüri Üyesi	

ÖN SÖZ

Edebiyat, insanlık tarihine koşut bir etkinliktir. Yazının bulunuşuna kadar uzun ve gizemli bir yoldan geçen edebiyat ürünleri, varlıklarını değişik formlar içinde sürdürmelerine karşın bünyelerinde ilk örneklerden aldıkları birçok unsur taşırlar. Mitoloji, anlatıya dayalı türlerin esasını oluşturduğu gibi tiyatro ile beraber dramatik türlere ve bu arada şiire de kaynaklık etmiştir.

Modern sanatlar içinde özellikle edebiyat, konu ve imajlar yönünden mitolojiyle güçlü bir ilişki içindedir. Mitolojinin bölgesel ve kültürel farklılık göstermesi temel değerlere bağlı olarak gerçekleştiği gibi, mitolojik esin taşıyan eserlerde yansıyan dünya da bu yönde şekillenir. Mitolojik yönelim, yazarların dünya görüşüyle de ilgili görülmektedir.

Türk edebiyatının ilk verimlerinde Türk mitolojisine kesin bir bağlılık söz konusuysen, Divan şiiri, *Şehname*'de toplanan Fars mitolojisine bağlı kalmıştır. Modern Türk edebiyatı ise yeni bir kaynak olarak Yunan-Roma mitolojilerine açılmışsa da tek bir yönelim göstermez.

Tezimizde, Türk tiyatrosunun Tanzimat'tan sonraki süreçte gösterdiği mitolojik yönelimleri ve bunların yansımalarını ortaya koymayı amaçladık.

Tezimiz, Tanzimat'tan bugüne Türk tiyatrosunda mitoloji yönelimlerini genel bir açıdan değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu konuda isimlerle sınırlı bazı çalışmalar yapılmışsa da, bunlar Türk tiyatrosunda mitoloji olgusuna bütünlüklü bir bakış açısı getirmekten uzaktır. Mitolojinin giderek daha büyük yer tutması da konunun güncelliğini koruduğunu göstermektedir. Oyunlardan biçim ve içerik açısından belli bir düzeyin üzerindekiyle ağırlık verilmiştir.

Tanzimat, Meşrutiyet ve Cumhuriyet dönemi basılı tiyatro eserlerinde mitolojik unsurlar içerenler belirlenmiş, mitik bir öyküye dayananlar üzerinde durulmuştur. Sahnelendiği halde kitap olarak basılmayan eserler incelemeye esas alınmamıştır.

Giriş bölümünde mitolojinin terimsel ve kavramsal açıklaması yapıldı.

Tezimizi oluşturan tiyatro verimlerinde mitoloji olgusu Tanzimat, Meşrutiyet ve Cumhuriyet dönemleri içinde ayrı bölümler olarak verildi. Birinci bölümde Türk tiyatrosunun ilk evresi olan Tanzimat Tiyatrosu'nda mitolojik verimler değerlendirildi.

İkinci bölümde Meşrutiyet Tiyatrosu içinde mitolojinin nasıl bir değişikliğe uğradığı belirlenerek mitolojik oyunlar değerlendirmeye tâbi tutuldu. Abdülhak Hâmit'in bu dönemde yazdığı oyunlarda mitolojik olgular tespit edildi.

Cumhuriyet dönemi kuşkusuz çok daha uzun ve kapsamlı bir süreç olduğu için, bu dönem tek bir bölümle sınırlandırılmazdı. Üçüncü bölümde Türk tiyatrosunun 1923'ten sonra aldığı görünüm ana hatlarıyla belirlenmeye çalışıldı.

Dördüncü bölümde Türk mitolojisi, beşinci bölümde Yunan, altıncı bölümde Sümer, yedinci bölümde Mısır, sekizinci bölümde Ugarit, dokuzuncu bölümde Asur ve onuncu bölümde İran mitolojilerine dayanan oyunlar ele alınıp dramatik unsurlar açısından incelendi.

On ikinci bölümde, mitolojik oyunların dil ve üslup özellikleri üzerinde duruldu.

Sonuç bölümünde, mitolojinin Türk tiyatrosundaki yeri, işlevi, önemi ortaya konuldu.

Tezimizin hazırlanmasında büyük katkı sağlayan hocam Prof. Dr. Mustafa Özcan Beye ve sonuçlanmasında Doç. Dr. Sinan Gönen Beye teşekkürlerimi sunuyorum.

Sena KÜÇÜK

Konya – 2016



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin

Adı Soyadı	SENA KÜÇÜK
Numarası	054101021001
Ana Bilim / Bilim Dalı	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI / YENİ TÜRK EDEBİYATI
Programı	Tezli Yüksek Lisans ☐ Doktora ☒
Tez Danışmanı	DOÇ. DR. SİNAN GÖNEN

Tezin Adı **MODERN TÜRK TİYATROSUNDA MİTOLOJİ**

ÖZET

Mitoloji tarih öncesine uzanan anlatılar bütünüdür. Çağlar boyunca değişerek bugüne ulaşmış, eski zamanlardan izler taşımıştır. Antik Yunan'a dayanan tiyatro mitolojiyle doğrudan ilgilidir. Batılı Türk tiyatrosunun gelişmesiyle mitler oyunlara konu olur. Başlangıçta bu etki sınırlı ise de, 1940'lerden itibaren hız kazanır. Mitoloji bir edebiyatın esas karakterini şekillendiren unsurdur. Bu yüzden Türk edebiyatı, mitoloji tartışmalarına sahne olmuş, belli kırılmalara yol açmıştır. Divan şiirinin İran mitolojisine dayanmasına karşılık modern Türk edebiyatı bu kanalı kapatmış, Türk mitolojisine ve Batı mitolojisine açılmıştır. Tanzimat'tan itibaren Batı tesirinde gelişen Türk edebiyatının ilham alanları 1980'den sonra çeşitlense de, başlangıçta Yunan/Batı mitolojisine eklenmiştir.

Tanzimat'ta Abdülhak Hâmit Tarhan, Şemseddin Sami gibi yazarlar mitolojiye ilgi duyar. Meşrutiyet döneminde Türk mitolojisi gündeme gelir. Fakat bu dönemde mitoloji varlığı oyunlarda aktarmacılığın ötesine geçmez. Cumhuriyet döneminde mitolojik oyunlar belli bir birikim oluşturur, mitoloji kaynağı bilinçli bir yaklaşımla değerlendirilir. Eski dönemlerin tek yönlü yaklaşımı aşarak mitoloji çok yönlü ve bütünlüklü bir bakış açısıyla ele alınır. Doğu, Batı ve Türk mitolojilerinden kaynaklanan unsurlar Türk tiyatrosunun çevrenini genişletir. Bununla birlikte, 1940'lerden başlayarak Yunan mitolojisi yaygınlık kazanır.

Oyunlarında Türk mitolojisini işleyen yazarlar arasında Behçet Kemal, Yaşar Nabi, Faruk Nafiz, Münir Hayri, Füruzan Toprak, Suat Taşer, Selahattin Batu, Turgay Nar, Güngör Dilmen, Turan Oflazoğlu, Aslıhan Ünlü vardır. Mezopotamya mitolojisine eğilen isimler arasında A. İsmet Ulukut, Orhan Asena, Zeynep Avcı, Gülşah Banda, Osman Türkay, Murathan Mungan bulunur. Yunan mitolojisini oyunlarında kullanan yazarlar ise Selahattin Batu, Munis Faik Ozansoy, Güngör Dilmen, Behçet Necatigil, Sermet Çağan, Tarık Günersel, Savaş Aykılıç, Kemal Demirel, Aras Ören, Hidayet Sayın, Yılmaz Onay, Cuma Boynukara, Gülşah Banda, Kemal Kocatürk, Gündoğdu Gencer, Yüksel Pazarkaya, Nihat Asyalı gibi isimlerdir.

Mitoloji tiyatroya yeni temalar, bakış açıları, yöntemler kazandırmıştır.

ANAHTAR KELİMELELER: Türk tiyatrosu, mitoloji, mit, Türk edebiyatı.



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin

Adı Soyadı	SENA KÜÇÜK
Numarası	054101021001
Ana Bilim / Bilim Dalı	TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI / YENİ TÜRK EDEBİYATI
Programı	Tezli Yüksek Lisans ☐ Doktora ☒
Tez Danışmanı	DOÇ. DR. SİNAN GÖNEN

Tezin İngilizce Adı **MYTHOLOGY IN MODERN TURKISH THEATRE**

ABSTRACT

Mythology involves narratives dating back to pre-history. It has reached today, having undergone changes throughout the ages and therefore bears traces of ancient times. Having its sources in Ancient Greece, the theater is directly related to mythology. With the advent of the Western-style Turkish theatre, myths became subject matter of plays. Although this influence was limited initially, it began to gain momentum from the 1940s on. Mythology is the element that forms the main character of a literature. Therefore, Turkish literature became battleground for debates about mythology and dissensions emerged. Whereas the Divan poetry is based on Iranian mythology, Turkish literature closed this gate and instead opened it to Turkish mythology and Western mythology. Areas of inspiration for Turkish literature, which evolved under Western influence from the Tanzimat (Reformation) on, diversified after the 1980s but it had been initially affiliated with Greek/Western mythology.

During the Reformation, authors such as Abdülhak Hâmit Tarhan and Şemseddin Sami took an interest in mythology. During the Constitutional (Mesrutiyet) Era, Turkish mythology gained currency. However, the presence of mythology in that period did not go beyond eclecticism. During the Republican era, mythological plays reached a certain level of accumulation, and sources of mythology were evaluated through an informed approach. Surpassing the unidirectional approach of the past, mythology began to be handled multilaterally and through a holistic point of view. Elements derived from Eastern, Western, and Turkish mythologies expanded the scope of Turkish theatre. However, Greek mythology started to gain wide currency beginning in the 1940s.

The following playwrights could be cited among those who dealt with Turkish mythology in their plays: Behçet Kemal, Yaşar Nabi, Faruk Nafiz, Münir Hayri, Füzûzan Toprak, Suat Taşer, Selahattin Batu, Turgay Nar, Güngör Dilmen, Turan Oflazoğlu and Aslıhan Ünlü. On the other hand, A. İsmet Ulukut, Orhan Asena, Zeynep Avcı, Gülşah Banda, Osman Türkay and Murathan Mungan could be cited among authors who focused on Mesopotamian mythology, whereas the following playwrights dealt with Greek mythology in their plays: Selahattin Batu, Munis Faik Ozansoy, Güngör Dilmen, Behçet Necatigil, Sermet Çağan, Tarık Günersel, Savaş Aykılıç, Kemal Demirel, Aras Ören, Hidayet Sayın, Yılmaz Onay, Cuma Boyunkara, Gülşah Banda, Kemal Kocatürk, Gündoğdu Gencer, Yüksel Pazarkaya and Nihat Asyalı.

Mythology has added new themes, new points of view and methods to the theatre.

KEY WORDS: Turkish Theatre, mythology, myth, Turkish Literature.

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	iv
GİRİŞ.....	1
KAVRAM OLARAK MİTOLOJİ.....	1
MİTLERİN OLUŞUMU	7
NİTELİKLERİ	8
MİT TÜRLERİ.....	15
MİTOLOJİNİN KAYNAKLARI.....	17
MİTİK ZAMAN/DÖNGÜSELLİK	21
MİT VE GERÇEKLİK.....	22
MİT-TARİH İLİŞKİSİ	22
MİT-FELSEFE İLİŞKİSİ	24
MİTİN İŞLEVİ.....	25
MİTOLOJİ YAKLAŞIMLARI	33
MİT VE EDEBÎ TÜRLER.....	39
BİRİNCİ BÖLÜM: TANZİMAT TİYATROSUNDA MİTOLOJİNİN ANA HATLARI	49
ŞEHNAME’NİN ETKİSİ	50
TELEMAK’IN ETKİSİ.....	52
ABDÜLHAK HÂMÎT’İN İMGELEMİNDE MİTOLOJİ	53
İSİMLERİNİ MİTOLOJİK KAHRAMANLARDAN ALAN OYUNLAR	59
TARİH VE MİTOLOJİ.....	64
TANZİMAT TİYATROSUNDA MİTOLOJİK OYUNLARIN İNCELENMESİ.....	65
İRAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR	65
GÂVE EFSANESİ	65
GÂVE.....	65
SİYAVUŞ EFSANESİ.....	72
FÜRS-İ KADÎMDE BİR FACİA YAHUT SİYAVUŞ	73
HÜŞENK EFSANESİ	79
HÜŞENK.....	80
YUNAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN	83
KALYPSO EFSANESİ.....	84
RÜYA OYUNU	84
İKİNCİ BÖLÜM: MEŞRUTİYET TİYATROSUNDA MİTOLOJİNİN ANA HATLARI	86
MİLLÎ TİYATROYA DOĞRU – TÜRKÇÜLÜK AKIMININ ETKİSİ.....	87

ABDÜLHAK HÂMÎT'İN MEŞRUTİYET DÖNEMİ OYUNLARINDA MİTOLOJİ.....	89
PERİ UNSURU İÇEREN OYUNLAR.....	102
HİNT ETKİSİ.....	104
MEŞRUTİYET TİYATROSUNDA MİTOLOJİK OYUNLARIN İNCELENMESİ....	105
TÜRK MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN.....	105
CENGİZ HAN EFSANESİ.....	105
BAY TURGAN.....	106
ASUR MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN.....	114
SARDANAPAL EFSANESİ.....	115
SARDANAPAL.....	115
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA	
MİTOLOJİNİN ANA HATLARI.....	123
MEMLEKETÇİ ÇİZGİDE BELİRGİNLEŞEN TÜRK MİTOLOJİSİ.....	123
DESTANLARDAN ÇIKARILAN MİTİK KAHRAMAN İMGESİ.....	123
ABDÜLHAK HÂMÎT'İN SON OYUNU: HAKAN.....	145
BİR AŞAMA: TUFAN.....	146
DEDE KORKUT KİTABI'NA DAYANAN OYUNLAR.....	147
KÖROĞLU İLE İLGİLİ OYUNLAR.....	157
ŞAMANİZM'İN TİYATRODAKİ AKSİ.....	163
1940 SONRASINDA AĞIRLIK KAZANAN YUNAN MİTOLOJİSİ.....	166
SELAHATTİN BATU İLE İLK ADIMLAR.....	166
GÜNGÖR DİLMEN'İN MİTOLOJİ EVRENİ.....	171
YAZGININ BOZULAMAZLIĞI: OİDİPUS ÖRNEĞİ.....	187
BAŞKALDIRAN İNSAN İMGESİ: ANTİGONE ÖRNEĞİ.....	188
KADIN SORUNSALININ MİTİK KÖKENİ: MEDEA ÖRNEĞİ.....	189
YÜKSEL PAZARKAYA'DA MİTİN ÇAĞDAŞ YORUMU.....	190
KEMAL KOCATÜRK'TE MİTOLOJİ.....	192
SEKÜLERLEŞEN DÜNYADA TANRI DÜŞÜNCESİNİN SORGULANMASI.....	193
COŞKUN BÜKTEL VE THEOPE OLAYI.....	194
SERMET ÇAĞAN'IN YANKISI.....	196
KOMEDİNİN MİTE DÜŞEN GÖLGESİ.....	198
YILMAZ ONAY'IN DENEYSEL MİTOLOJİK OYUNLARI.....	202
NİHAT ASYALI'NIN DİRENİŞ OYUNLARI.....	203
ANADOLU KÖKENLİ BİR MİT: KARDEŞ KANI.....	204
YÜZEYSEL BİR DENEME.....	205
MİTOLOJİK BAŞLANGIÇLAR.....	206
MİTOLOJİNİN BİTMİYEN HİKÂYESİ.....	207

DOĞU MİTOLOJİLERİNİN TÜRK TİYATROSUNDAKİ YANSIMALARI.....	208
BİR YANILGININ İZDÜŞÜMÜ	208
ORHAN ASENA VE GILGAMIŞ DAİRESİ.....	211
OSMAN TÜRKAY VE PİRAMİT ÜÇLÜSÜ	219
BEHÇET NECATİGİL’DE MİTOLOJİK SIZMALAR.....	221
MURATHAN MUNGAN’DA MİTOLOJİK ART-ALAN	222
ŞAHMERAN MİTİNİN ANLATTIĞI	226
ASUR – BABİL’İN TANRI – KRALLARI	228
İRAN MİTOLOJİSİ; YENİDEN	231
İZLERİ KALANLAR	231
MİTOLOJİYE DEĞGİN OYUNLAR	236
MİTOLOJİYE İMGESEL ÇAĞRIŞIM YAPAN OYUNLAR.....	252
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA TÜRK	
MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR.....	257
ESKİ TÜRK MİTOLOJİSİNİN OLUŞUM ZİNCİRİ	257
ESKİ TÜRKLERİN DİN(LER)İ VE ŞAMANİZM.....	258
KÜLTLER.....	260
GÖK KÜLTLERİ.....	260
YER KÜLTLERİ	261
ATALAR KÜLTÜ	263
TANRILAR VE RUHLAR.....	264
MİTLER	264
YARATILIŞ MİTLERİ.....	264
TÜREYİŞ MİTLERİ.....	266
ESKATALOJİ MİTLERİ.....	267
TÖZLER (ONGONLAR) – PUTLAR.....	267
TAPINAKLAR – MEZARLAR	268
YAŞAYAN MİTLER	268
MİTOLOJİNİN RESMİ	269
OĞUZ KAĞAN DESTANIYLA İLGİLİ OYUNLAR.....	269
OĞUZATA.....	273
ERGENEKON VE GÖÇ DESTANLARI.....	279
TUFAN.....	280
DEDE KORKUT KİTABI/HİKÂYESİ.....	284
DELİ DUMRUL HİKÂYESİ.....	287
DELİ DUMRUL	288
TEPEGÖZ’DE TOPLUMSAL SÖMÜRÜ	292

TEPEGÖZ	292
KÖROĞLU HİKÂYESİ	300
KOÇYİĞİT KÖROĞLU	301
BEŞİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA YUNAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR.....	309
TROYA SAVAŞI.....	309
GÜZEL HELENA.....	313
HİKÂYE-İ CENG-İ TUROVA.....	323
TROYA İÇİNDE VURDULAR BENİ	338
TANRILARIN OYUNCAKLARI	348
TROYA GEÇİLMEZ	357
IPHIGENIA EFSANESİ	368
IPHIGENIA TAURIS'TE	369
ODYSSEUS EFSANESİ.....	376
KANATLI DOĞANLAR.....	378
ALTIN POST EFSANESİ	395
ALTIN POST	397
MEDEA EFSANESİ.....	407
MEDEA.....	411
MEDEİA	416
MEDİHA	427
KURBAN	435
OIDIPUS EFSANESİ	446
KÖR OİDİPUS.....	448
MENOİKEUS EFSANESİ.....	460
THEOPE.....	461
ANTİGONE EFSANESİ.....	479
ANTİGONE	481
PROMETHEUS EFSANESİ.....	493
PROMETHEIA	495
ATEŞLE OYNAYAN	502
BAKKHALAR EFSANESİ	511
BAKIR KALKAN.....	513
AMFİTRÜON EFSANESİ	518
ŞAN+ŞEREF+ÜN=AMFİTRÜON.....	519
SISYPHOS EFSANESİ	528
RAB ŞEYTAN'A DEDİ Kİ	529

PANDORA EFSANESİ.....	538
SAVAŞ OYUNU	538
PYGMALION EFSANESİ	545
GALATEA İLE PYGMALİON.....	545
ARAKHNE EFSANESİ.....	547
KARADUL EFSANESİ.....	547
MİNOTAUROS EFSANESİ.....	552
MIZRAKSIZ DÜRDANE.....	552
ALKYONE EFSANESİ.....	558
SU İZLER	558
DEMETER MİTİ	562
HAMARTİA’NIN YOLCULUĞU	563
ALTINCI BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA ANADOLU KÖKENLİ MİTLER.....	574
KYBELE	574
AŞK GREVİ.....	574
MİDAS EFSANESİ	579
MİDAS’IN KULAKLARI	580
BELLEROPHONTES EFSANESİ	587
KARDEŞ KANI.....	588
ŞAHMERAN EFSANESİ.....	592
ŞAHMERAN	594
YEDİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA SÜMER MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR.....	603
GILGAMIŞ DESTANI	603
TANRILAR VE İNSANLAR (GILGAMEŞ).....	607
GILGAMIŞ	617
ÖLÜMSÜZLÜK ACISI.....	629
SEKİZİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA MISIR MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN	645
OSİRİS, İSİS VE HORUS EFSANESİ.....	645
SANDIKTA ÖLÜM.....	653
BİR KOZMİK PSİKODRAM.....	662
KIYAMETTEN SONRA DA SAVAŞ	672
DOKUZUNCU BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA UGARİT MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN	682
AGAT EFSANESİ.....	682
AKAD’IN YAYI.....	683

ONUNCU BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA ASUR – BABİL MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN.....	692
SARDANAPAL EFSANESİ	692
ALTIN GAZAP.....	696
NEMRUT EFSANESİ	704
NEMRUT	706
ON BİRİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA İRAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN	711
DEMİRCİ GÂVE EFSANESİ:	711
ATEŞLE GELEN	718
ON İKİNCİ BÖLÜM: MİTOLOJİK OYUNLARDA DİL VE ÜSLUP.....	724
SONUÇ	739
BİBLİYOGRAFYA.....	748
OYUNLAR	748
KAYNAKLAR.....	752

GİRİŞ

KAVRAM OLARAK MİTOLOJİ

Mitoloji: Mitler Toplamı – Mit Bilimi

Mitoloji, hayatın başlangıcından bugüne insanlığın biriktirdiği tecrübeler yığıdır. Tek yönlü ve sınırları belli bir olgu değildir. Dinler tarihi, tarih, sosyoloji, psikoloji, tiyatro, edebiyat, dilbilim, felsefe, siyaset, astroloji, antropoloji, etnoloji, arkeoloji, teknoloji, kısacası hayatın her alanını ilgilendiren çok yönlü, kapsayıcı; bu bakımdan da tanımlanması güç bir konudur. “Dinler, felsefeler, sanatlar, ilkel ve tarihsel insanın sosyal biçimleri, bilim ve teknolojiadaki büyük buluşlar, uyku kaçırır düşler hep mitin o temel, büyülü yüzüğünden fişkirir.” (Campbell, 2010: 13).

Campbell’in mitolojiyi, bilgeliğinin tamamını hiçbir zaman açığa vurmeyen tanrı Proteus’a benzetmesi (Campbell, 2010: 415), mitolojiyi tanımlamada kesin bir sistemden söz edilemeyeceğinin en açık ifadesidir. Mitin genel geçer bir tanımı yoktur; miti bir kalıba sokarak sınırlamak yersizdir.

Mitoloji en genel tanımıyla “mitler toplamı”dır (Yılmaz, 2000: V); ayrıca “mitleri, doğuşlarını, anlamlarını yorumlayan, inceleyen bilim”dir (*Türkçe Sözlük*, 1998: 1571).

Bu noktada mitin tanımı önem kazanmaktadır. Miti yalan, mitolojiyi yalanlar silsilesi olarak tanımlayanlar (Tollu, 1964: 3) olmuştur. Bu, mitlerin temelsizliğine ve etkisizliğine değil, kurgusalılığına ve hayaliliğine işaret eder.

Mitin masal ve efsaneyle bağlantısı da “uydurma” sıfatı yüklenmesine ve ölçülü, sanatlı söz niteliğindeki epos ve gerçeği açık ve dolaysızca dile getiren söz karşılığındaki logosa karşılık olağanüstü kahramanlıkları ve doğaüstü güçleri anlatan hayal ürünü söz olarak tanımlanmasına yol açmıştır. (Hançerlioğlu, 1975: 416, 419; Bayladı, 2005: 7) Fakat hayali olan mitle akli esas alan logos arasında karşıtlıktan çok bütünlük ilişkisi vardır. “Logos ve mitos dilin iki yarısı, zihinsel hayatın eşit derecede temel iki işlevidir.” (Grimal, 2005: 9)

Başlangıçtaki dinsel ve metafizik ağırlığını Ksenophanes’ten itibaren (M.Ö. 6 ve 5. yy) yitirerek zamanla logosa ve tarihe de aykırı görülen mit, son tahlilde gerçeklik dairesinden de çıkarılmış, “gerçek olarak var olmayan”ı belirtir olmuştur. (Eliade, 2001: 11-12)

Ağırlıklı olarak çok tanrılı dinlerle özdeşleşen mitoloji, paganizmle varlık kazanan tanrı, yarı tanrı ve insanüstü kahramanların öyküleridir. Esas olarak tanrılar dünyasını ele alıyorsa da, beşer dünyası da mitin alanına girer. Mitler basit bir olay, hayal veya izlenimden en kutsal rivayetlere kadar hayata dair her şeyi konu alabilir. Mitler yüzlerce yıl önceki insan yaşamının ve zihninin aynasıdır.

Mitin kurgusal yönü daima önde gelir. Nitekim Yunanca “mitos”tan gelen kelimenin temel anlamı anlatı/hikâyedir. (Yılmaz, 2000: V) Mitik şahsiyetlere veya mitlere gönderme yapan metinler, ilahi veya dualar mit değildir; mit, metinde değinilen öyküdür. Aristo *Poetika*’sında da mite öykü karşılığını verir ve miti/öyküyü “tragedyanın temeli ve ruhu” (Aristoteles, 2002: 11) diye tanımlar.

Dinle yakından ilgili olan mit; paganizmde bereket ayinleri, inisiasyon (erginlenme) ve ölü törenleri gibi ritüellerin sözlü kısmı, temsil edilen olayın, durumun hikâyesidir. Toprağın bereketi, ailenin mutluluğu, gençlerin topluluğa uyumunun sağlanması, ölümlerin yeni hayatlarına hazırlanması; dahası, insanın, toplumun ve dünyanın kökeninin ve gidişatının sorgulanması/açıklanması amacına yönelik anonim anlatılardır.

Mitler bireysel bir çabanın değil, ortak bir bilincin, yerleşik bir formel yapının, oturmuş bir sistemin ürünüdür. Bundan dolayı başta zaman olmak üzere dinin, bilimin, felsefenin, akımların tahripkâr müdahalelerine rağmen çağları aşarak bugüne gelmiş, bir kişinin sınırlı imgelemiyile başlayıp bitmediği için birbirine sıkıca kenetlenmiş dizgesel bir bütündür. “Mitlerin yarı nesnel kolektif bir var oluşları vardır, bireysel düşüncenin kaprislerini hiç mi hiç umursamadan kendi ‘somut mantıklarını’ ortaya koyarlar ve her türlü tikel bilinci kendilerinin bir işlevi haline getirirler.” (Eagleton, 2004: 134)

Mitler “kapalı sistem tasarımları” olmaları yönüyle dogmatik kabul edilir. (Saydam, 2011: 294) Dahası, mitin icat edilirliliği, yenilerinin oluşturulabilirliği reddedilir: “Mitolojinin *icat edilen* bir şey olduğu düşüncesi, bağışlanamaz bir kibrin işaretidir, sanki mit emrimize amadeymiş gibi. Mitin emrine amade olan biziz, her birimizin iradesi aslında.” (Calasso, 2003: 46)

Mitler özel olarak bölgesel nitelik gösterir, içinde doğdukları kültürün izlerini taşırsa da, genel olarak evrensel özler içerir. Arketip kavramı, farklı mitolojilerde aynı söylemi bulmanın adıdır. Sözü edilen yapısal tutarlılık da monomit kavramıyla ifade edilir.

Mit, sistematik felsefi düşüncüyü ifade eden logosun tersine akıl dışı ve sezgisel olanı belirtir. Çoğunlukla tarih, bilim, felsefe veya gerçeğin zıddı olarak kullanılır. Fakat Aydınlanma’yla birlikte, özellikle Vico’nun *Scienza Nuova*’sından başlayarak Alman romantikleri Coleridge, Emerson ve Nietzsche ile mit; bilim ve tarihin karşısı değil, tamamlayıcısı olarak görülmüştür. (Wellek-Warren, 1983: 255) 20. yy ise mitoloji çalışmalarında dönüm noktasıdır. (Honko, 2005: 246) Artık mite kurgu karakteri taşıyan basit bir anlatı olarak değil, eski zamanlarda geçmiş ve dünyayı ve insanın yazgısını etkileyen bir gerçek olarak bakılır. (Malinowski, 2000: 98)

Mit temelsiz bir varsayım ya da sanatsal bir fantezi değil, canlı bir yaşam modelidir. Mitler bir çeşit tarih öncesi tarihtir. Bilimin uzanamadığı arkaik devirleri aydınlatır.

Mitler dünyanın ve insanın yaratılışı, hayvanların, bitkilerin kökeni, toplumsal kurumların ortaya çıkışı gibi hayatı ilgilendiren her türlü varlık ve olguyu kapsar; özlü bir medeniyet tarihi, sınırsız bir kültür birikimi oluşturur, varoluşa ilişkin yetkin cevaplar getirir. İnsanın ve toplumun geldiği noktayı, geçirdiği aşamaları görünür kılar: “(...) Bu itibarla, köken mitleri, bağdaşık bir tarih oluşturur. Çünkü, dünyanın nasıl dönüşmüş olduğunu, insanın nasıl bugünkü durumuna geldiğini, ölümlü, cinsiyet sahibi, kendini beslemek için çalışmakla yükümlü – anlatır.” (M.El., 2000: 783)

Güncel gerçekliği yansıtmasının ötesinde, mitler tarihle de yakından ilgilidir. Mitler tarihsel olayların silik izlerini taşır, “kimi zaman, başka türlü unutulacak olan durumlar üzerine beklenmeyen tanıklıklar” (Grimal, 2005: 15) içerir. Mitlerin yalın gerçeklikten ve tarihten ayrılan yönü alegorik, imgesel, simgesel bir ifade biçimi olmasıdır. “[Mit] sözle tanımlanamayacak olan bir gerçekliğin bir imgesini, bir sembolünü çizer.” (Grimal, 2005: 11) Mitlerin konusu, devletleri ilgilendiren tarihî olaylar değil, insanların yaşamını ilgilendiren günlük olaylardır ve bu arada tarihî olaylar da insanların yaşamını etkilediği, zihnini sardığı ölçüde mitolojiye girer; fakat ışığın aynada kırılması gibi, mitin süzgecinden geçerek ve simgeleşerek. Dolayısıyla mitoloji, tarihin zamandizimsel dökümü değil, imgesel yorumudur. Zafer ve yenilgiye dayanan tarihin akışı içinde mitler, savaşların çözemediği toplumsal hadiselerle sunulmuş derinlikli çözümlerdir: “(...) Lévi-Strauss, mitlerin gerçek toplumsal çelişkilerin imgesel çözümleri olduğundan bahsediyordu (...)” (Eagleton, 2004: 143)

Ritin sözel kısmını oluşturan mitler başlangıçta, belli kişilere açık özel toplantılarda söylenen gizemli ve kutsal anlatılardır. Mitlerin kapalılığı, kendini herkese açmayan gizemli yanı, değerli bilgileri geleceğe taşıırken sarıp sarmalayıp tanınmaz hale getirmesi mitolojiyi bilinçdışı bir alana kaydırmıştır.

“Mit, gizemi sorgulama biçimlerinden biri olduğu kadar, bilincin bilme işlevini, *praxis*’i yerine getirirken, tarihi hatırlarken ya da bulunduğu çevreyi keşfederken bütün bir kültürle kurduğu ilişkilerden biridir. Yakın tarihli araştırmaların gösterdiği gibi, görünürdeki karmaşıklığı bile, düşlem felsefe ya da bilim arkeolojisinin en etkili araçlarından biridir.” (Bonney, 2000: XV)

Köken

Mitoloji Türkçede ilk olarak ustûriyyat, ilm-i esâtir terimleriyle karşılanmıştır. Fakat Yunanca kökenli *mythologia* (*mythos* ile *logos* kelimelerinin birleşmesiyle oluşmuştur) teriminin Fransızca söylenişi olan mitoloji daha çok yerleşmiştir. Mitin kökeni de Yunanca

mythos'tur. Mitin, Yunanca aslına uygun olarak mitos ve mitolojinin mitologia şeklinde söylenişi de yaygındır. Bu, trajedi–tragedya için de geçerlidir. Mitin Türkçe karşılığı olarak söylen kelimesi türetilmiştir.

Mit ve mitoloji kelimelerinin Yunanca kökenli olması ve Yunan mitolojisinin yaygınlık kazanmasından dolayı mit bilimi çoğunlukla Yunan mitolojisinden yola çıkılarak incelenmiştir. Fakat bu bir eksikliktir; mitin kapsamı eski Yunan kültürüyle sınırlı değildir.

Eski Yunan'da masal ve efsane anlatmak için “mythologeîn” fiili kullanılır. Masal ve efsaneleri derleyenlere mythographos (mit yazarı), bu ürünlerin toplandığı kitaba ve derleme işine mythologia denir. (Erhat, 1997: 6)

Esâtir Arapça kökenlidir. Yazı yazmak anlamındaki “satr” kökünden türeyen “üstûre”nin çoğuludur. Gerçek dışı, asılsız, boş sözler anlamındadır. “Esâtîrü'l-evvelîn” ifadesi *Kur'an*'da dokuz yerde geçer. “Enfal” suresinin otuz birinci ayeti şöyledir: “Onlara âyetlerimiz okunduğu zaman, ‘işittik, dilersek bunun gibisini biz de söyleriz, bu, eskilerin efsanelerinden başka bir şey değildir’ diyorlardı.” (Yazır, *Kur'an-ı Kerim Meali*: 109) Bu âyetlerde, *Kur'an* için kullanılan “eskilerin efsaneleri” ifadesi reddedilerek, *Kur'an*'ın Allah sözü olduğu ve hakikati ifade ettiği bildirilir; önceki peygamberlere indirilen kutsal kitapların da, inanmayanlar tarafından reddedildiği hatırlatılarak, Allah'ın ayetlerini yalanlayanların başlarına gelenlerden ibret alınması uyarısında bulunulur. (Gölcük, 1995: 359-360)

Tanzimat döneminde daha çok esâtir kelimesi kullanılırken, Ahmet Mithat Efendi mitolojiyi de kullanır.

Mitin Kullanım Alanının Genişlemesi

Mitoloji çalışmaları giderek artmakta fakat bu, kavramın anlam çevrenini aydınlatmak yerine daha da belirsizleştirmektedir. Çünkü mite herkes kendince bir karşılık bulmaktadır. Mitin, edebiyat eleştirisinde de sıklıkla sözü edilir olmuştur. Motif, imaj, hikâye, doğaüstü olaylar, arketipler, evrensel düşler ve idealler mit terimiyle ifade edilir. Söz gelimi Sorel, bütün dünya işçilerinin katılacağını hayal ettiği bir grevden mit diye bahseder. Sanatçıların bir mitoloji aradıklarından söz edilmesi veya “ilerleme ve demokrasi miti” gibi kullanımlar terimi daha da muğlaklaştırır. Nietzsche'nin, tutarlı bir mitolojiden mahrum olan modern insanın ilericilik, eşitlik, sağlık, moda gibi sahte mitlere yöneldiği; sofistlerin Yunan, Aydınlanmanın “Hristiyan mitolojisi”ni yok ettiği görüşü mitin sınırlarını daha belirsiz hale getirir. (Wellek-Warren, 1983: 256-258)

Bu öyle bir hale gelmiştir ki, mit, tam da bilinmezlik simgesi olacak şekilde kullanılan bir terim olarak ortaya çıkar. Bunun en tipik örneğini, ünlü Fransız fizikçi Pierre Auger, bilimin halka göre basitleştirilmesinden bahsettiği *Bilim ve Mitos* adlı incelemesinde verir.

Bilimin başarılarının kamuoyunda hayranlıkla birlikte korku ve kuşku uyandırdığını ortaya koyar. Bilimsel buluşları basitleştirip halka sunan yazarların gerçekte karmaşık ve soyut kuram ve kavramları kafalarda yeni mitler oluşturacak biçimde verdiklerini ileri sürer. Bu somutlaştırmalar, elektrik yükü ve kitlesi olmayan nötronların “mit” olarak tanımlanmasına kadar varmıştır. (Anday, 1974: 7-8)

Mitolojinin İlkel Bilim Olarak Tanımlanması

Mitolojiyi ilkel bilim olarak gören yaklaşımda mitler eski çağlarda akıl ve bilgiyle açıklanamayan doğa olayları ve evrenin işleyişiyle ilgili öngörü ve tasavvurlar olarak değerlendirilir. Dinî bir metin olarak ortaya çıkan mitler doğanın bilinmezliklerinden duyulan korkuyla başa çıkmanın ve doğanın verimlerinden en iyi şekilde yararlanmanın yolunu gösterir. Tanrılar da gök tanrısı, deniz tanrısı, yer tanrıçası örneklerinde olduğu gibi, doğa unsurlarının kişilik kazanmış şeklidir.

E. B. Taylor (*Primitive Culture*, 1871) ve J. G. Frazer (*The Golden Bough*, 1890) gibi 19. yüzyıl kuramcıları mitleri ilkel bilim olarak değerlendirmiş; dünyadaki fiziksel olgu ve olayları açıklama veya kontrol altında tutma işlevi gördüklerini ileri sürmüşlerdir. Açıklayıcı yönü öne çıkaran Tylor, mitleri ilkel kuramsal bilim; dış dünyayı kontrol etmeye yaradığı üzerinde duran Frazer, büyü niteliğini göz önünde tutarak, ilkel teknoloji olarak tanımlamıştır. (Saydam, 2011: 285)

Mitlerin, kâinatın gizemlerini aydınlatmak bir yana, daha da yoğunlaştırdığı öne sürülür: “Tüm mitoloji anlatımlarının kullandığı ortak bir imge, mağara yolculuğu dediğimiz karanlık bir yolculuğa götürür bizi.” (C. Me., 2000: 787)

Mitlerin İlkel Olmadığı Görüşü

Psikanalizin mitleri bilinçdışına iten ve varsayımlarını doğrulama aracına dönüştüren yöneliminin yol açtığı ilkel yaşamı yansıttığı görüşünün aksine, mitolojinin çok gelişmiş bir zihin yapısının ve uygarlığın ürünü olduğu ortaya konur.

“Doğru bir mitoloji bilimi, psiko-terapistin muayene odasında değil de detaylı bir arkeoloji, tarih ve karşılaştırmalı din çalışması ile başlamalıdır. Her ne kadar Jungçular, ‘Efsaneler bilinç öncesi ruhu gerçek bir şekilde açığa çıkaran, bilinçsiz ruhsal olaylar hakkında istemsiz ifadelerdir.’ şeklindeki tezi savunsalar da, Yunan mitolojisi içerik olarak modern karikatürlerden daha fazla gizemli değildi. Ayrıca sınırları belirlenen birçok bölge, yazılı arşivlere, modern görünümlü kilitli kapıların yanı sıra sağlıklı bir su tesisatı ile döşenen dört katlı binalara, patentli ticari markalara, standart ölçü ve ağırlık birimlerine ve sabırlı astronomik gözlemlere dayanan bir takvime sahip olacak kadar medeniyette gelişmiş olan (Minos) Girit ile yakın politik ilişkiler geliştirmiştir.” (Graves, 2004: 25)

Mitin en karmaşık felsefi sorunları çözümlemede felsefeyle yarışacak, hatta onu geçecek düzeyde bir zihin üretimi olduğu, bu bakımdan ilkel bir düşünce yapısıyla açıklanamayacağı belirtilir.

“Mitos herhangi bir ‘ilkel’ düşünceye tekabül etmek şöyle dursun, felsefi düşüncenin en ziyade gelişip serpildiği zamanlarda dahi, giderek karmaşıklaşan şekiller altında, kariyerini sürdürebilmiştir. Bir Apuleus’un isisçi [İsis’le ya da onun kültüyle ilgili] kozmogonisini düşünelim, burada, mitos âdeta zaman boyunca, derin özleyişini açığa vuruyor, ifade ettiği realitenin mistik bir teması halinde serpilip gelişiyor gibidir. *Anlatı*, artık varlığı hesaba katılmıyabilecek bir dayanaktan, bir tensel giysiden başka bir şey değildir.” (Grimal, 1997: XV)

Semavi dinlerin mitleri bir kenara itmeyip sorgulamaları da onların basit bir görüş açısını yansıtmadığının göstergesidir. “Bunlar, çoğunlukla, ruhani ortamlarda oluşmuş ve neredeyse, gizli semboller altında, yavaş yavaş felsefi unsurlarla zenginleşmiş, çok gelişmiş algılayışlardır. Bu mitler bütün klasik dönem boyunca ve daha ötesinde hep var olmuşlardır. Dini inançlara destek şeklinde hizmet vermeye devam etmişlerdir ve semavi dinlerin de kendi sınırları içinde onları sorguladığını görürüz.” (Grimal, 2005: 21)

Mit tanrılara, yaratılışa, dünyaya ilişkin dinî değerler, doğa-kültür bütünlüğünü oluşturan temel dinamikler, toplumsal ahengi sağlayan örnek davranışlar, daima akılda tutulması gereken ilke ve pratiklerdir. Dinî bir yaptırımla geçerlilik ve süreklilik kazanırlar.

Mit, tanrıların hikâyelerini, dinî açıdan dünyanın oluşumunu anlatır, tabiatı ve kültürü bütünler. Toplumun dinî değerlerini ve yasalarını yansıtır. Örnek davranış kalıplarını içerir. Dinî törenlerde tekrarlanır ve taklit edilir. Böylece dünya yeniden yaratılmış olur. Köken mitleri geçmişte yaşanan olayların günümüze aktarılmasını, insan yaşamı için gerekli bilgilerin korunmasını sağlar. Geçmişte dinî bir anlam taşıyan mitlerin bu özelliği kaybolmuştur.

Mitler toplumsal yaşama olduğu kadar insanın içsel yaşamına da ışık tutar; insanın kendini tanımasının yolunu gösterir. Psikanaliz açısından mitler kolektif akıl, ortak bilinçdışı olarak tanımlanır. İnsanı ve hayatı anlamlandırma edimidir.

Topluluğun maddi ve manevi birliğini sağlar. Hayatın bütünlüğünün ifadesidir. Zaman ve mekânla kayıtlı değildir. İnsan topluluklarının olduğu her yerde aktif bir unsurdur.

“Mitos (mythos), Yunancada söz öykü anlamına gelir. Mitoslar, ilkel insan topluluklarının, evreni, dünyayı ve tabiat olaylarını kişileştirerek yorumlamak, henüz sırrını çözemedikleri hayatın ve evrenin çeşitli görüntülerini bir anlam kolaylığına bağlamak ihtiyacından doğmuş öykülerdir.” (Necatigil, 1973: 7)

Mitlerin dinselliği ağırlıklı olarak paganizm dairesiyle sınırlı tutulur. Bunlar “geleneksel mit” diye adlandırılır. Vahye dayalı dinlerin mitselliği ise çoğunlukla reddedilir. Semavi dinlerin mitle ilişkisini ortaya koymada reddiyeden en uzak nokta, “tarihsel mit” sınıflamasıdır. En temel ayırım noktası, zamanı algılayıştır; mitik zamanın tarihsel zamana evrilmesidir. Burada yönlendirici etmen tanrılar değil, düşüncelerdir. “(...) Her durumda mit, zamanın kendine özgü düzenlenmesi gibi algılanır.” (J. M., 2000: 791)

MİTLERİN OLUŞUMU

Kalıplaşmış yapılarına rağmen mitlerin oluşumunda birörneklikten ve sistemli bir gelişimden söz edilemez: “Mitler, felsefi, teolojik ya da bilimsel bir sistem biçiminde, düzenli bir bütün olarak doğmaz. Tıpkı bitkiler gibi tesadüfen biterler ve onların ailelerini, türlerini ve çeşitlerini bulmak mitolojinin işidir.” (Grimal, 2005: 14)

En basitinden en büyüğüne kadar mitin ağına takılan konular farklı biçimlerde mit yapısına bürünür. Tarihî olaylar, Troya savaşı gibi iz bırakan büyük savaşlar mitleşir.

Mitlerin oluştuğu ortamda tanrılarla insanların dünyası kesin çizgilerle ayrılmıştır. İnsan, bakışlarını tanrısal olana çevirmiş, tanrılarını hayatın içine çekerek kavramaya ve onlara ulaşmaya çalışmıştır.

“(...) Böylece tanrılar, insanların gözyaşlarından doğdular, insanlar kendilerini avutmak için mitleri yarattılar. Çünkü tanrılar sessizlikte, saydamsızlıktı. Durumumuzun garipliği hiç de ilgilerini çekmiyordu ve başımıza gelen felâketlere acımak gibi bir duygu onlara yabancıydı. Öyleyse yaratıcılar da onları açık açık varolmaya ve ortaya çıkmaya zorlamalıydılar. İnsanın imgeleminin karşısında bir tek yol kalıyordu: Onlara da canlılar gibi zaman ve mekân içinde yer alabilecekleri, bizim gibi ölümün ve yaşamın acımasız tiyatrosunda, hem seyirci hem oyuncu olabilecekleri bir hikâye uydurmak.” (C. Me., 2000: 786)

Yunan mitlerinin, oluştukları mitik çağın (köken) ardından, epik, trajik ve felsefi ya da sofistlik çağ olarak adlandırılabilir. (Grimal, 2005: 111)

Trajedi mitolojiyi köklü bir değişime uğratarak, ruhsal ve fiziksel çatışmanın kaynağı yapar. Teogonik ve kozmogonik bağlamda mitler, özgül bir tür olarak çoğunlukla dua ve ilahiler içinde geçtikleri ve ritin bir bölümünü oluşturdukları mitik çağda dinin bir parçasıdır. Mitik kahraman tanrı hüviyetindedir. Epik çağda mitler büyük destan döngüleri içinde kurgusallığın bir parçası olarak edebiyata ve epik kahraman tanrısal kimliğe evrilir. Artık parça parça mitler değil, birbirine sıkıca bağlanmış olaylar halkaları söz konusudur. Mitlerin tiyatroyla bütünleştiği trajik çağda ise dramatik gerilimin odağında, tanrısalardan sıyrılan insan

vardır; tanrılarla insanların dünyası yine ayrılmış, fakat bu kez insan ve insani özellikler öne çıkmıştır. İnsanın kaderine ise yine tanrılar, dolayısıyla mitler hâkimdir.

Bütün mitler destanlarda ya da trajedilerde yer bulmaz; bir seçme söz konusudur. Mit, varlığını ve gelişimini kendi içinde sürdürmeye devam eder. Her bölgenin koruyucu olarak seçtiği yerel tanrı ile ilgili çok sayıda yeni efsane uydurulur veya efsaneler kendi siyasetleri doğrultusunda değiştirilir. Böylece mit toplamı daha karmaşık bir hal alır: “(...) Efsane çemberleri böylece genişledikçe genişler: Troya savaşı çemberine Atina, Thebai, Korinthos çemberleri katılır, Odysseus’un serüvenleri destanına Argonaut’lar destanı eklenir, Dor ırklı boylar İon mythos’unun kişilerle boy ölçüşecek bir destan kahramanı yaratıp bütün efsanelerini Herakles diye bir yarı tanrının çevresinde toplarlar.” (Erhat, 1997: 7)

Yunan mitleri Homeros’tan çok önce derlenmiştir. Akha sitelerinde gelişme gösteren Mykenia döneminde mitler düzenlenmiştir. (Grimal, 1997: VI) Efsane yazıcıları mitleri birbiriyle bağlantılandırarak yeniden kurar. Fakat bu, rastgele bir birleştirme değildir; gelenek içinde bir yapılandırmadır.

NİTELİKLERİ

Değişme

Mitler insanlığın binlerce yıllık deneyimi ve birikimidir. Fakat ilk haliyle kalmış ölü sözler yığını değildir. Dil gibi mitler de yaşadığı toplum ve kültürle etkileşim halinde olan canlı bir organizmadır. Her okunuşta yeniden yazılan edebiyat eserleri gibi mitler de her anlatılışta değişime uğrar. Mitlerin ölmezliği bu biteviye değişimde gizlidir. Mitler üzerinde çağların ve anların bıraktığı izler insanlığın ve medeniyet tarihinin çarpıcı yansımalarıdır. Yazı ise bu gelişimi sekteye uğratmış, mitlerin canlılığını kırmıştır.

Mitler geçişken, iletken bir kültürel dolaşım malzemesi olarak yeniliğe ve değişime açıktır ve iç ve dış faktörlere bağlı olarak yeni bir şekil alır. Toplumsal değişimler, düzenin ve uyumun sürekliliği adına mitleri de değişime zorlar.

Yeni bir din ve dünya görüşünün eskisinin yerini alması, Yunan mitolojisinde Zeus’un Kronos’u ve Titanları, Mezopotamya’da Marduk’un Taimat’ı yenmesi istiaresiyle anlatılır. Siyasi ve dinî çatışmalar mitoloji aynasına yansır. Zeus’un karısı Hera ile gelgitli ilişkisini konu alan mitler, eski anaerkil dinle yeni ataerkil dinin uzlaşmasını simgeler.

Bölgesel etmenler de mitlerin değişiminde rol oynar. Aynı dinî, siyasi, kültürel dairede yer alan ayrı ayrı topluluklar mitleri kendi ihtiyaç ve anlayışları doğrultusunda yeni bir şekle sokar. Söz gelimi bir epizot, olay örgüsünün odağına yerleştirilerek efsane bu noktadan

geliştirilir. Böylece iç içe geçen bir değişkeler toplamı ortaya çıkar. Uzak toplum ve kültürlerle temaslar ise mitleri daha köklü değişim ve etkileşimlerin içine çekebilir.

Mitlerin değişim hızı, ölçüsü, yönü, şekli farklıdır. Mit, değişmez olguların değişen biçimleridir. Değişmezlik, miti içselleştiren birey ve toplum nezdindeki sürdürülebilirliğe bağlıdır:

“İç ve dış gerçeklik mitolojik kurguları değişime zorlar; bazen bu metaforik öğretileri yırtar, kırar, parçalar, bazen de yumuşak revizyonlarla devamına izin verir. Dolayısıyla *mitler de tarihe tâbidir*. Ebedi ve ezeli bir gerçekliğin taşıyıcısı oldukları vurgulansa da, mitolojik değişmezlik ancak ‘bir ân/bir hâl’ için geçerlidir. Bu değişmez ân ve hâl, söz konusu miti taşıyan/yaşayan birey ya da toplumun *tarihselliği*, yani (bireysel ya da ortak) bilincin ‘ân ve hâl’ farkındalığının derecesiyle bağlantılı olarak uzar/genleşir ya da kısılır/daralır.” (Saydam, 2011: 67-68)

Yunan mitleri üzerindeki çalışmalar, Miletoslu Hekate’nin dört soyağacı yazdığı M.Ö. 6. yy’a kadar gider. Mitlerin işlenmesiyle dağınık haldeki malzeme yığınının efsane çemberleri oluşturulmuş, mitoloji organik bir bütünlüğe kavuşturulmaya çalışılmıştır. Bu süreçte birçok unsurun ve çeşitlemenin dışarıda kaldığı da açıktır. Ayrıca kusursuz görünümdeki mitler, üzerlerinde çok oynandığı kuşkusuna yol açar.

Değişme, mitin temel niteliklerinden biriye de, mitlerin asıllarına uygun olarak aktarılması da bazı durumlarda hayati önem taşımaktadır. Edda mitinde olduğu gibi, mitlerin sömürü aracı olarak kullanılmak üzere değişikliğe uğratılması mitlerin doğasını bozmaya, yerli kültürü yıkmaya yönelik bilinçli çarpıtmalardır. Misyonerler tarafından bu tür uygulamalara maruz bırakılan Jörailer, sözlü edebiyat ürünlerini modernleştirmeden ve sosyal, siyasi, ahlaki revizyondan geçirmeden, oldukları gibi korumaya çalışmaktadır. (J. D., 2000: 785)

Değişme, mitin belirleyici özelliğidir; değişmeyen, dindir. “ ‘Mitleştirme çağı’ bitince yeni bir din şekli başlar. Mitoloji ele geçirilmiştir artık, ama katılaşmıştır. Din, gerçek ‘din’ olmuştur.” (Caudwell, Şubat 1969: 125)

Etkileşim

Tüm yeryüzüne dağılmış olan insanoğlu, farklı hayat şartları içinde aynı mücadeleyi vermiş, çeşitli şekillerde –savaş, ticaret, göç– deneyimlerini, inançlarını, kültür ve edebiyatlarını birbirine aktaracak bir zemin bulmuştur. Dünya mitolojisi, birbirinin türevi/çeşitlemesi olan öykülerle doludur.

Mitolojik etkileşimin en bariz örneğini, Yunan mitolojisine, isimlerle sınırlı bir değişikliklerle mirasçı olan Roma mitolojisi oluşturduğu gibi, çok incelikli bir mitolojiye sahip olan Eski Yunan'ın kaynağı da eski Mısır ve Mezopotamya'dır.

Mitolojilerin, filizlendikleri topraklarda tekil bir varlık kazandığı varsayılırken, “küçülen” dünyada, özellikle Gılgamış Destanı'nın bilinir olmasından bu yana, destanın Utnapiştım'le ilgili bölümünün Nuh tufanı ile birebir denecek ölçüde örtüşmesi mitolojiye bakışı kökünden değiştirmiş, karşılaştırmalı mitoloji yükselen bir bilim dalı haline gelmiştir.

Adapa mitini içeren çiviyazılı bir tablette Gılgamış Destanı'nın bir fragmenti Mısır'da bulunmuştur. Kadmos efsanesi ise Fenike alfabesinin Yunanistan'a götürülüp bugünkü Batı alfabelerinin temeli olmasını anlatır. (Hooke, 2002: 21-22)

Yunan mitolojisi, bu alana en çok veri sağlayan bileşkedir. Bilimsel ve sanatsal açıdan üzerinde en çok durulan, sistemli bir görünüme kavuşturulan Yunan mitolojisinin gücü ve zenginliği, başka kültürlerden aldıklarını kendi bünyesine pürüzsüz bir şekilde katma meziyetinden ileri gelmektedir.

Mitlerin konusu evrenseldir ve bunların ele alınışı çoğunlukla benzer tasarımlara yol açar. Dünya mitolojisinde ortak motifler şöyle belirlenir: İlk ana-babanın gökyüzü ve yeryüzü tanrıları olmaları, yaratıcı tanrının ilk insanları genellikle ağaç, kaya, bitki ve çamur gibi yeryüzü elemanlarından yaratması, tanrıların dünyayı, büyük bir tufanla yok etmesi, doğada olduğu gibi, evrende de doğum, olgunluk ve ölümden sonra sıklıkla yeniden doğuşun gelmesi, kahramanların, alışılmadık biçimde doğması, olağanüstü bir güce sahip olması, canavar öldürmesi, çetin yolculuklara çıkması, yeraltına inmesi, alışılmadık bir şekilde ölmesi vb. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 18)

Toplumun çıkarlarını sömüren canavar figürü dünya mitolojilerinde ortaktır. Mezopotamya mitolojilerinde önemli yer tutar. Babil yaratılış mitinin odağında bulunur. Yunan mitolojisinde de Herakles ve Perseus'un ejderha öldürme öyküleri başta gelir. (Hooke, 2002: 21-22) Türk mitolojisinde Oğuz'un gergedanı öldürerek kahramanlığa adım atması, *Dede Korkut Kitabı*'ndaki Tepegöz de bu daireye girer.

Gılgamış Destanı mitolojilerin geçişkenliğinin çarpıcı bir boyutunu, Babil ve Asur mitolojisinin Sümer temelleri üzerinde yükseldiğini ortaya koyar. Mezopotamya ve özellikle Sümer mitolojisi *Kitab-ı Mukaddes*'te de yansımaları bulmuştur. Gılgamış Destanı'nın Asurbanial kütüphanesi kalıntılarındaki bulunan Babil versiyonunun on birinci tabletinde tufan öyküsü yer alır. Buradan hareketle, *Kitab-ı Mukaddes*'teki tufan öyküsünün özgün olmadığı ileri sürülür. *Kitab-ı Mukaddes*'le Mezopotamya mitolojileri arasındaki benzerlikler, *Kitab-ı Mukaddes*'in kaynağının buraya bağlanmasına neden olmuştur. (Kramer, 2001: 178)

Tufan olayına ilişkin bulgular, klasik mitolojinin kaynağı olarak Yunanistan yerine Mezopotamya, Mısır, Fenike ve Anadolu'yu işaret eder. Mezopotamya yaratılış destanı Enuma Eliş, Gılgamış Destanı, Hititlerin Kumarbi efsanesi, İlluyanka'sı bunun göstergesidir. Bayladı, Hesiodos'un *Theogonia*'sında bu kaynaklardan etkilendiğini ileri sürer. (Bayladı, 2005: 8)

Yunan mitolojisindeki Herakles Gılgamış'tan, Melkart'tan belirgin izler taşır. (Grimal, 2005: 22) Hooke, Perseus'la Kenan tanrısı Resheph'i bir tutmuş; Evans Minotaur'la Euphrates arasındaki benzerliklere değinmiştir. (Raglan, 2005b: 321) Sümer mitolojisinde, Kramer'in "İnanna Çiftçiyi Yeğler" diye adlandırdığı tarımsal mitin, Habil ve Kabil'i çağrıştırdığı belirtilir. (Kramer, 2001: 178)

Mitolojik benzerlikler konusunda Cemal Süreya şu görüşleri ortaya koyar:

"Batı, yani Yunan mitolojisindeki Ulyseus ile Hind, yani Doğu Mitolojisindeki Sindbad aynı tiptir. Aşağı yukarı aynı serüvenler geçer başlarından. Hattâ bu tipin Hind'den mi Akdeniz'e, oradan mı Hind'e geçtiği konusunu tartışanlar olmuştur. Tartışma bir yana, Ulyseus daha dizgesel bir düşüncenin ürünü görünüyor. Ya da o duruma getirilmiştir. Ama şöyle bir ayrım var Ulyseus ile Sindbad arasında: Sanki Ulyseus, Bilge Ulyseus, Hindistan'a giderken Anadolu'da ve Ortadoğu'da daha çok kazaya uğramış, daha az neşeli olmuştur. Ulyseus tehlikeyle oynar, savaşı onunla. Sindbad ise durmadan kazaya uğrar. Savaşçı değil, akrobattır Sindbad. Vurmaz, savuşturur. Tanrı değildir. Tanrısal da değildir. Düpedüz insandır. Kiklops ile Dede Korkut'taki Tepegöz de aynı tip. Araştırılırsa Kiklops'un Zeus'la üçüncü dereceden bir akrabalığı çıkacaktır mutlaka. Oysa Tepegöz insanların en hayvanı, en canavarı, en budalasıdır sanki." (Cemal Süreya, 1976: 132)

Mitbilimciler ise farklı düşünmektedir: "Antik Çağ Doğu dünyası ile ondan çok sonra doğmuş olan Yunan âleminin sanat yapıtlarını kabataslak bir şekilde karşılaştıırırsak, Antik Doğu sanat yapıtlarının, bireysel ayrıntıları da toplu olarak değerlendirirsek, daha üstün bir görünümde olduğunu söyleyebiliriz." (Nissen, 2004: 203)

Etkileşim özelliği Türk mitolojisinde de gözlenir. 15. yy'da yazıya geçirilen *Dede Korkut Kitabı*'ndaki Deli Dumrul ile Yunan mitolojisindeki Alkestis arasında benzerlik vardır. Yine Dede Korkut'taki Tepegöz'le Homeros'taki Kyklops Polyphemos da karşılaştırılabilir. İkisinin de tepelerinde tek gözleri vardır ve bu tek gözlerine ateşte kızdırılan bir mızrak sokularak öldürülürler. Tepegöz bir su perisinin, Kyklop ise deniz tanrısı Poseidon'un oğludur. İkisi de insan yer. Basat'ın gözünü kör ettiği Tepegöz, mağaranın ağzını tutar, koyunları bir bir yoklayarak dışarı çıkarır, Basat en büyük koyunun derisine bürünmek suretiyle Tepegöz'den kurtulur. (Hançerlioğlu, Mart 1954: 99-100, 205)

Ramayana (Valmiki, MÖ 300'ler), *Alkestis* (Euripides, MÖ 480'ler), Deli Dumrul (14. yy sonu–15. yy başında yazıya geçti.) mitleri, zamansal uzaklığa rağmen çok benzerdir. Hint, Yunan ve Türk kaynaklı bu üç metin arasında, hangi yolla olduğu bilinmiyorsa da, bir tesirin varlığı kuşkusuzdur. İlk kaynağın, bütün kültürlerin merkezi durumundaki Hint olduğu ileri sürülebilir. (Tökin, Şubat 1955: 8)

Biri batı, diğeri doğu mitolojisinin önemli iki figürü olan Dionysos ve Cemşid arasında da yakın benzerlikler bulunur: “Dionizos ile Cemşid’in bu topraklarda aynı kadehe dudak değdirmiş oldukları görülüyor...” (Bayrıl, Aralık 1994: 19)

Birbirlerinin hem zıddı hem tamamlayıcısı olan Apollon ve Dionysos’un mitolojik kişilikleri Cemşid’de toplanmıştır. Cemşid, Apollon gibi ışık tanrısıdır. Aynı zamanda şarabı bulan da odur. (Oflazoğlu, 1992: 274, 282)

Mitlerin sürengenliğine, Akhilleus’la Hz. Ali arasında kurulan benzerlik örnek gösterilir. İskender’in kendisini özdeşleştirdiği tanrısal Akhilleus, topuğundan vurulup ölmüştür. İslam tarihinin önde gelen şahsiyetlerinden olan Hz. Ali’nin, adına atfedilen siyasal/kültürel oluşumlarda “ ‘bediü zaman’ bir Akhilleus ya da bedevi suretinde bir Apollon.” (Hüseyin Ferhad, Ocak 1987: 35) hüviyetinde görüldüğü ileri sürülür. Bir Sünninin onu “Allah’ın aslanı, kılıç kesmez, ok delmez, kargı geçmez bir kahraman diye tanımlaması ve namaz kılarken zehirli hançerle topluğundan yaralanması, zamanın, “Akhilleus’un nüfus cüzdanına Ali’nin fotoğrafını yapıştırması” (Hüseyin Ferhad, Ocak 1987: 36) şeklinde yorumlanır.

Mitin Yaratılışı Tekrarlaması

Mitler bir inanç bütünü oluşturdukları çağda ritlerle birlikte, yaratılışı tekrarlama, dünyayı başlangıçtaki ilk kusursuzluğuyla yeniden yaratma işlevi görürler. “Mitojeni, kozmojenidir; öykülemek evreni yeniden yaratır.” (Saydam, 2011: 67)

Mitik çağda doğrusal/tarihsel zaman değil, döngüsel zaman esas olduğundan, başa/başlangıca dönme, ilk yaratılışı tekrarlama, kurucu ilkedir. Mitolojik çağdaki ilksel olayların bilinmesi, sürekli akılda tutulması, insanın kendini bilmesinin de yoludur.

Mitik (bilinçdışı) zamanda tekrara dayalı yapılandırıcı işlev, tarihsel (bilinç) zamanda ortadan kalkacak, mit artık “uyulan”, tekrarlanan, kutsallığı yaşatan değil, “uydurulan”, sürekli değişen bir olgu halini alacaktır. (Saydam, 2011: 67)

Dinsellik – Kutsallık Boyutu

Mitler, arkaik dönemin dinî anlatılarıdır. Özellikle tanrıların, evrenin, insanın yaratılışı ve sonuyla ilgili mitler bu kapsamdadır. Mitler, “gerçek hikâye” sıfatı taşıdığı toplumda “yalan hikâye” olan masaldan ayrı tutulur. Masallar her zaman ve her yerde anlatılabilirken,

mitler kadınların ve çocukların bulunmadığı dinî ortamlarda, genellikle kış geceleri ezbere okunur. (M. El., 2000: 784)

Mitin dinî düzlemde edebî düzleme kaymasıyla gerçek dışı, uydurma anlamları yüklenmesi sonucu, mitin dinle karşıtlık oluşturduğu varsayımı güçlenmiş, mit, dinsel olmayı ifade eder olmuştur. “Oysa onları mit olarak adlandırmamış kişi ve toplumların dünyasında, dünyayı kuran, düzenleyen, açıklayan, neredeyse yasa gücündeki hikâyeler bunlar.” (Yılmaz, 2000: V)

Mitler insanın bilme ihtiyacından çok duygusal boşluğunu giderir. “Ölümsüzlüğe, sonsuz gençliğe, ölümden sonra yaşama duyulan inancın teminatını veren mit, bir soruna entelektüel tepki değil, en korkunç ve en azap veren düşünceye en derindeki yoğun ve duygulanımsal tepkiden doğmuş açık bir inanç edimidir.” (Malinowski, 2000: 109)

Mitler çok tanrılı dinlerle sınırlıdır: “Bugün söylence türüne giren inanç türlerinin hep çoktanrıci dönemlerle ilgili olduğu bilinmektedir artık. Tektanrıci dinlerin daha kesin bir tanımı olması, yazıya geçen kuralları, koşulları bulunması nedeniyle söylenceye yönelme pek seyrek görülür. Söylence niteliği taşıyanlar da çoktanrıci dönemden kalıp biçim değiştirenlerdir.” (Eyuboğlu, 1998: 7-8)

Mitlerin dinselliği, içeriğinde tanrıların yer almasına değil, o mitik şahsiyetin etrafında bir kült ve rit oluşmasına bağlı görülür. Bu bağlamda, dünya ölçeğinde yaygınlık kazanan tufan olayının Yunan mitolojisindeki kahramanı olan Deukalion miti için “dinî” sıfatı uygun bulunmaz. Onun mitteki işlevi bir kâhinin emrini yerine getirmekle sınırlıdır. Buna karşılık buğdayın filizlenip yeşermesini ve olgunlaşmasını açıklayan Demeter döngüsü; Zeus ile Hera’nın, verimliliği simgeleyen evlilikleri dinî niteliktedir. (Grimal, 1997: XIV-XV)

Toplumsallık

Mitler özne ve nesne (anlatan ve anlatılan) bağlamında toplumsal niteliktedir. Bireysel değil, toplumsal yaşamı ve değerleri yansıtır; kolektif aklın, ortak bilinçdışının verimleridir: “Mitler, Doğaüstü Varlıklar tarafından kurulmuş olan paradigma modellerini temsil ederler, şu ya da bu bireyin kişisel yaşantılar ni değil.” (Eliade, 2001: 162)

Toplumsal kurallar ve yasaklar bilinçdışının zenginleşmesine ve bu da mitlerin çeşitlenmesine yol açar. Özellikle cinsellik, mülkiyet, ahlak kuralları çevresinde yeni mitler üretilir. (Gezgin, 2008: 46-47)

Toplumun dinsel, dilsel, kültürel, bilimsel, sosyal, siyasal, sanatsal, duygusal, düşünsel yapısı mitlerde yer bulur. Toplumun geçmişine ve yaşantısına ışık tutan mitler beklentilere de yön verir.

“Söylenceler, bir toplumun manevi değerlerini yansıtan ciddi öykülerdir. Bu öyküler bir toplumun dünya görüşünü ve önemli inançlarını temsil ettikleri için, o toplumun kültürü tarafından değer verilen ve korunan insani deneyimlerin birer simgesidir. Söylenceler, kökenleri, doğal olayları ve ölümü konu edinebilir; ilahların özellik ve işlevlerini betimleyebilir ya da kahramanlık öyküleri anlatarak, kahramanca ve erdemli davranışlara birer model oluşturabilirler.” (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 17)

Mitler toplumsal düzenin sürekliliği için örnek durumlar anlatır, toplumsal işleyişi belirler. Topluma uyum sürecinde, bireye geçmiş zamanlardan ideal örnekler sunar.

Simgesellik

Mitler; anlamı açık; iletisi doğrudan; olayları duyular dünyasında geçen öyküler değildir. Tersine, akla aykırı, irreel, bağdaşmazlıklarla örülü ve bu yüzden itirazlara, horgörülere, reddiyelere uğrayan anlatılardır. Görünürdeki anlamsızlığı, hatta saçmalığı, mitlerin değersiz uydurmalar olduğunu göstermez. Mitler, binlerce yıllık geçmişin kalın örtüsüne bürünmüş simgeselliklerle, derin ve gizli anlamlarla yüklüdür.

Mauss miti dile benzeterek, toplulukta iletişimi sağlayan simgeler dizgesi olarak tanımlar (Vernant, 1996: 231). Mit, bireysel duyguların bağımsız anlatımı değildir; bir bağlam içinde varlık kazanan, kalıplaşmış bir yapısı, yerleşik bir düzeni, oturmuş bir işleyişi olan, deneyimlerin, düşüncelerin simgesel yolla aktarıldığı ortak bir dil/söylemdir.

Almanlara göre Yunanlıların hayatı anlamış olmalarının sırrı mitlerin simgeselliğinde saklıdır. Tanrıların ve mitlerin tam olarak neyi simgelediği ise tayin edilemez. “(...) söylenceler zihnin görelî bir dinginlik içinde uzun uzadıya düşünebileceği imgelerdir, ama aynı zamanda ölümsüz olan, her kuşağı izleyen, insanların dönüşmesiyle kendisini de dönüştüren bir şeylerdir ve yine, hem durulgan hem de ezelî olan kendilerine ilişkin imgelerin tükenmez bir kaynağıdır.” (Berlin, 2004: 146)

Simgeselliği mitin özüne değil, sanat eserine bağlayan yaklaşıma göre mitler ilkel dünyada simge değil, gerçektir, ilkel dünyanın doğrudan betimlenmesidir; sanat eserinde simgeye dönüşür. Böylece anlam zenginliği ve estetik değer kazanır. Mitlerin sanat eserlerindeki gibi başlangıçta da simgesel oldukları yanılgısına düşülmesinin sebebi, mitleri sanat eserleri aracılığıyla tanımış olmamızdır. (Soykan, Aralık 1984: 41)

Tanrıları ve efsanelerini öğretici tarzda veren Hesiodos’a karşılık Homeros, Pindaros, Aiskhylos gibi sanatçılar mitlere estetik, simgesel biçim vermiştir.

Bundan daha ötesi, mitlerin simge olmadığı savıdır. Mitin belirleyiciliğini sürdürdüğü toplulukları gözlemleyen, başta Malinowski olmak üzere antropologlar için mit toplumsal bütünün bir parçasıdır. Onlara göre simgeci yorumlar miti, gerçek işlevinden çok ötelere taşır.

Oysa mitin iki temel işlevi vardır: Toplumsal birliği ve sürekliliği sağlamak, örneklerle geleneği doğrulayarak, bireylerin mitlerle kurallara/düzene uyumunu sağlamak. Mitlerin çizdiği dünya olağanüstülüklerle, akıl dışılıklarla doludur: Zeus’un Troya surları önünde, bir kefesi göğe, diğeri yere degen devasa bir terazide Akhilleus ile Patroklos’un kaderlerini tartması gibi tasavvurlar, bilinmeyenin kapısını aralayan bir “ifşa biçimi”dir. (Grimal, 2005: 10-11)

Grote, güneşi, bir rahibin sürdüğü ritüel arabasından esinle, Tanrı Helios’un sürdüğü güneş arabası imgesiyle verir. (Raglan, 2005b: 320) Bu imge, Mezopotamya ve Mısır mitolojilerinde de yer alır. Şamaş, arabasıyla her gün, dünyayı katedip dağların arakasında dinlenmeye çekilir. Mısır mitolojisinde İsis, Osiris, Set, Neftis gibi tanrılar, güneş tanrısı Ra’nın milyonlarca yılın barkosundan yeryüzüne inerler.

MİT TÜRLERİ

Mitler muazzam bir yekûn tutar. Fakat sınırsızın sınırını zorlayacak bu birikim birkaç birime indirgenebilir. Nitekim monomit ve arketip kavramları bu gerçeğe işaret eder. Kendi içinde bütünlük gösteren mitler aynı zamanda katmanlı, çok boyutlu bir yapı gösterir, birçok işlevi bir arada bulundurur. Mitler konu, işlev, estetik, inanç gibi çeşitli ölçütlere göre sınıflandırılabilir.

Hint mitolojisi üzerine bir kitap şu sözlerle başlar: “Her Hindu mitosu farklıdır; bütün Hindu mitosları birbirine benzer.” (O’Flaherty, 1996: 11)

Hiçbir sınıflamanın kesin ve değişmez olmadığı notu düşünülerek, mitler teogoni-kozmogoni, köken (orijin-etiyolojik), türeyiş, inisiasyon (erişme), kur/ejderha öldürme, kahramanlık, tufan, eskatalogi olarak ayrılabilir.

Teogoni – Kozmogoni Mitleri

Tanrıları konu alan teogoni ve evrenin, dünyanın ve insanın yaratılmasını işleyen kozmogoni mitleri mitolojinin ilk basamağını oluşturur. “En dar anlamıyla, mit terimini yalnızca bunlar [teogonik ya da kozmogonik mitler] için kullanmak uygun olacaktır.” (Grimal, 2005: 20-21)

Köken (Orijin – Etiyolojik) Mitleri

Köken mitleri bir göreneğin, adın, nesnenin nasıl ortaya çıktığını açıklar. Ateşin, tarım aletlerinin bulunmasına ilişkin mitler buna en iyi örnektir. Evrenin, insanın ve başka şeylerin yaratılışını, kökenini anlatan köken mitlerini bilmek, hayatın özünü kavramada, kördüğümünü çözmede, etrafta bilinmezliklerle çevrili bireye yol göstermede ve onu bu döngünün parçası kılmada, dünyaya karşı bir tutum belirlemede etkili bir referanstır. Söz

gelimi, pirinçler büyürken, ilk yaratılışındaki mükemmellikte olması amacıyla, tarlada pirincin kökeni miti okunur.

Türeyiş Mitleri

Milletlerin ve toplulukların kendilerini diğer millet ve topluluklardan ayıran ve üstün konuma yerleştiren mitleri vardır ve bu mitler özenle geleceğe aktarılır. Türk mitolojisinde kurt efsaneleri, Türeyiş destanı, Oğuz Kağan destanı bunlardandır.

İnisiyasyon Mitleri

İnisiyasyon mitleri, bireyin toplumsallaşmasının özetidir.

Kişinin simgesel olarak ölüp yeniden doğması, canavar tarafından yutulması imgesiyle verilir. Mite eşlik eden ritte, erişkinliğe hazırlanan ergen, yeniden doğmak üzere, ana rahminin yerini tutacak bir kulübeye ya da mağaraya kapatılır.

Ejderha Öldürme Mitleri

Ejderha öldürme mitlerine ilkin, “kur” adıyla Sümer mitolojisinde rastlanır. Fakat bu mit Mezopotamya sınırlarını aşmış, Yunan mitolojisi başta olmak üzere bütün mitolojilere girmiştir. Yunan mitolojisinde Herakles ve Perseus ejderha öldürme mitleriyle özdeşleşmiş isimlerdir. Hristiyanlıkta bu geleneği azizler devralmış, “Aziz George ve Ejderha” gibi sayısız öyküler ortalığı sarmıştır. “Adlar farklıdır ve ayrıntılar öyküye, yere göre değişir. Ama en azından olayların bazılarında gözlenen, kökene ve asıl kaynağa gidiş benzerliğin çok ötesindedir. Ve ejderha-öldürme teması İÖ üçüncü binyılda Sümer mitolojisinin önemli bir motifi olduğuna göre, Yunan ve erken Hristiyan ejderha öykülerinin dokumasındaki ilmeklerin Sümer kaynaklarından geldiğini öne sürmek hiç de akıl dışı değildir.” (Kramer, 2001: 144)

Kahramanlık Mitleri

Kahramanlık döngüleri/destanları, bir kahraman etrafında oluşturulan bir dizi mitolojik epizot ya da öykü halkalarıdır. Mitler destan formu içine ve kahramanın kişiliğinin arkasına gizlenmiştir. Kahraman başat ögedir; doğuşu, başarıları mitolojik bağlama oturtularak destanlaştırılır; toplum için örnek bir kahraman çizilir.

Olağanüstü özelliklere sahip olan kahraman yarı tanrı veya bir ölümlüdür. Kahramanlar, verdikleri mücadeleler sonunda elde ettikleri başarılar kadar, bu süreçte duygu ve düşünce bakımından olgunlaşmaları ile de değer kazanırlar. Başta ölümlülüğü kabullenemeyip, kendi istekleri ile topluma karşı sorumlulukları arasında kalırken, sonunda, insan olmanın mutluluğuyla yetinmeyi bilirler.

Kahramanlık döngüleri dünya mitolojisinde yaygındır ve önde gelen örnekleri arasında Gılgamış, Herakles, Oğuz Kağan, Köroğlu vb. yer alır.

Tufan Mitleri

Tufan mitleri, kozmogoni mitleri gibi bütün mitolojilerde yer bulur. Gılgamış Destanı'nda Utnapiştım olarak geçen Nuh'un Yunan mitolojisindeki karşılığı Deukalion, İran mitolojisinde Ziusudda (uzun hayat sahibi)'dir.

Eskatalogi Mitleri

Dünyanın genel bir yıkımla sona ereceğini öngören eskatalogi mitleri semavi dinlere dayandırılır. Yeni Gine'deki Kailere göre yaratıcı Malengfung kozmosu ve insanı yarattıktan sonra ufka çekilip uykuya dalmıştır. Uyurken dönmesi yer sarsıntısına yol açar. Bir gün uyanacak ve gök yıkılacak, hayat sona erecektir. Mato Grasso'daki Gauraniler dünyanın ateş ve suyla yok olacağı inancıyla, şamanların önderliğinde, okyanusun ötesindeki "Günahtan Yoksun Ülke"yi aramaya çıkmış, bu yolculuklar 19.yy'dan 1912'ye kadar sürmüştür. (Eliade, 2001: 79-80)

MİTOLOJİNİN KAYNAKLARI

Mitoloji kaybolmuş zamanların edebiyatıdır. Binlerce yıl önceye aittir. Fakat kaybolmamıştır. Tarih öncesi çağlardan gelen bu birikimi bugüne taşıyan kaynaklar çeşitlidir. Bunların başında ise edebiyat verimleri gelmektedir.

Mitler; destanlarda, kutsal (sayılan) kitaplarda, derlemelerde, kabartma ve yazıtlar olmak üzere arkeolojik kalıntılarda bazen belirgin ve kemikleşmiş olarak, bazen örtülü ve belirsiz bir hat olarak, bazen dönüşmüş olarak, bazen bir motif, örnek, tasvir, imge olarak edebiyata eklemlenir, bir sistem, sorgulama biçimi ve ideal olarak bu kaynaklarda yer alırlar.

Mitlerle ilgili kaynakların çoğu tapınak arşivlerinden edinilmiştir. Mitler yazıdan önce kaya ve duvar resmi, heykel gibi sanat ürünlerinde ifadesini bulmuştur.

Sözlü kültürde yaşamaya devam eden mitler, zamanın kalın örtüsünü üzerlerinden atmış olarak, çoğunlukla birbirinden kopuk, dağınık bir yığın halinde derlenmektedir. Bunları en iyi değerlendirenlerin başında Strauss gelir. Yazılı edebiyatta ise, parçaların birleşmesiyle bütünlüklü, sistemli bir yapı oluşturulur. Antik edebiyat zaman içinde kaybolduğundan, mitler derleme eserlerden çıkarılmıştır.

Yazıya geçirilmeden önce yüzlerce yıllık sözlü gelenek içinde hayat bulan mitler üzerine çalışmalar çok erken tarihlerde başlamıştır. Nitekim Yunan mitleri Homeros'tan çok önce derlenmiştir.

Mitoloji birikimi, her sitenin yerli mitler, koruyucu tanrıları üstüne bölgesel efsaneler üretmeleri veya efsaneleri kendi amaçları doğrultusunda değiştirmeleri sonucunda karmaşık bir hal almıştır. Bir mitin çok sayıda versiyonu bulunması da bu karmaşıklığı pekiştirmiştir.

Bir efsanenin en tam şeklini tek bir yerde bulmak da zordur. Yapay ve göreceli bir birliği öngören kanonik derlemeler yanında, büyük sentezlerin dışında kalmış çok sayıda yerel efsane vardır.

Mitolojiler temelde yerel/millî niteliklidir. Kökeni bir olsa da her toplumun kendi kültürel biçimini alırlar. Mitolojik kaynaklar bu yüzden her toplumun sosyal ve kültürel yapısına göre farklılık gösterir. Sözelimi Sümer mitolojisi için tabletler/arkeolojik veriler birincil malzeme iken, Mısır mitolojisi için piramit yazıtları, Hint, İran, Yunan mitolojileri için yazılı destanlar temel kaynaktır. Fakat bunun anlamı, mitoloji kaynaklarının bunlarla sınırlı olduğu değildir. Mitoloji, mevcut bilgileri sık sık güncellemeyi gerektiren hareketli bir alandır. Nitekim Sümer ve Ugarit gibi köklü mitolojilerin keşfi uzun zaman önceye gitmez.

Mitolojik evrimi ve mitler toplamının bilimsel bir anlayışla sistemli hale gelmesi sürecini izlememizde en iyi verileri Yunan mitolojisi sağlar. Bunda, mitlerin, kutsal kitabı olmayan Yunan dininin kutsal metinleri olma işlevi yüklenmesinin etkisi büyüktür. Son zamanlarda ise mitoloji araştırmalarında gözler Yunan'dan, daha marjinal ve özgün, mitin canlılığını koruduğu kültürlerle çevrilmiştir. Bunda da, Yunan mitolojisinin donmuş/ölmüş haliyle yeni yorumlara elverişliliğini yitirmesi etken olabilir. Fakat farklı amaçlar da her zaman söz konusudur.

Mitlerin toplandığı eserlerin dönemini tespit etmek mümkünse de, mitleri tarihlendirmek mümkün değildir. Söz gelimi, Hint kutsal metinlerinde tarihsel olaylara gönderme yapılmaz. Eski ve sonraki versiyonları karşılaştırmak da kesin sonuç vermez; destanlar ve Puranalar binlerce yıl boyunca değişime uğramıştır. Bu bakımdan, “Mitoların tarihi *olmaz*.” (O’Flaherty, 1996: 15) Efsanenin orijinalinin en eski kaynakta bulunacağı düşüncesi de yanıltıcıdır. Nitekim 13. yy’a ait *Excidium Troiae*, efsaneler açısından *İlyada*’dan daha sağlamdır. (Graves, 2004: 15)

Hint destanları *Mahabarata* ve *Ramayana* mitler açısından zengindir.

MÖ 2000’lere tarihlenen Sümer mitolojisini Kramer; İstanbul Eski Şark Eserleri Müzesi, Philedelphia Üniversite Müzesi, British Museum, Louvre, Berlin Müzesi ve Aşmoleon Müzesi’ne dağılmış durumdaki Sümer tabletlerinden yola çıkarak bütünlemiştir. (Kramer, 2001: 58, 59 vd.)

Sümerlerin Gılgamış Destanı’nın eldeki en tam şekline, Asurbanipal’in, yazı tanrısı Nebo (Nabu)’ya adadığı kütüphanesinde bulunan Asur-Babil tabletlerinden ulaşılmıştır.

Ugarit mitolojisi 1928’de bulunan Ras Şamra tabletleriyle ortaya çıkarılmıştır.

Şehname, İran mitolojisinin temel kitabıdır. Zerdüşt'ün kurduğu Mazdeizmin kutsal kitabı *Avesta* da önemlidir.

Eski Mısır dini, mitolojisi, kültürü, sanatı, edebiyatı, mimarisi binlerce yıllık bir zaman dilimine yayılan oldukça zengin bir birikime sahiptir, fakat bunları sistemli bir şekilde ele alan, temel kaynak niteliğindeki bir başyapıttan yoksundur.

Piramit metinleri, tabut metinleri ve papirüsler Mısır mitolojisi için birincil öneme sahiptir. Bütün bunlar dinî amaçla oluşturulmuştur. *Ehramlar Kitabı*, *Sandukalar Kitabı*, *Ölümler Kitabı* başta gelir.

Papirüslerde çok önemli mitolojik veriler, Ra'ya, Osiris'e ilahiler vb. de bulunur. Zaten Eski Mısır'da mitoloji, hayattan bağımsız bir olgu değil, hayatı yönlendiren temel bir aktivitedir. Papirüslerdeki resimler de çok şey anlatmaktadır. Örneğin Sekhet-Aaru (Sazlık Alan) ya da Elysia Tarlaları başlıklı papirüste, tarım ve sulamanın önemli bir yer tuttuğu Mısır'da, cennetle özdeşleştirilen tarla ve civarında yapılan işlemler dinî bir tören havasında betimlenir. (Budge, 2001: 148-163)

Plutark'ın *İsis ve Osiris* adlı eseri Mısır mitolojisi için önemli bir kaynaktır. Orijinal metinlerde efsaneler bilen kişilere (Mısırlılara) seslendiği için uzun uzun anlatılmayıp olaylara kısaca değinilirken, Plutark, bunları bilmeyen kişilere (Yunanlılara) aktarma düşüncesiyle daha açık seçik anlatmış, olayları tutarlı bir anlatımla gün ışığına çıkararak, ayrıntıdaki kusurlara karşın elyazmalarında ve papirüslerdeki binlerce dağınık bilgiye genel bir anlam kazandırmıştır. (Plutark, 2006: 12-17)

Apuleius da (MS 2. yy) Mısır düşüncesinden derin surette etkilenmiştir. Onun *Başkalaşımalar (Altın Eşek)* adlı eserinin son bölümü “Tanrıça İsis’in Gizemleri ve Lucius’un Kurtuluşu” başlığını taşır. Bu kısım kitabın temelini teşkil eder. Bir eşeğe dönüşerek değersizleşen Lucius, sahilde uyurken İsis görünür ve kendi dinine girmesi şartıyla onu tekrar insana dönüştürmeye söz verir. Bunu kabul eden Lucius İsis rahibi olur. Böylece hayatına anlam katar, saygınlık ve değer kazanır. (Apuleius, 2006: 23-24)

Yunan mitolojisi için Homeros ve Hesiodos adları en başta gelir.

Herodotos, tanrıların soyağaçlarını, doğumlarını, güçlerini, işlevlerini, maceralarını, aile ilişkilerini, insanlar üzerindeki tasarruflarını anlatan “kemikleşmiş” bir yapıyı ortaya koyanın Homeros ile Hesiodos olduğunu yazar. (Erhat, 1984: 9)

Homeros'un (MÖ 8. yy?) *İlyada* (on beş bini aşkın dizeden oluşur) ve *Odyseia* (on iki bini aşkın dizeden oluşur) adlı manzum destanları bütün Batı edebiyatının temel kaynaklarındandır.

Hesiodos'un (MÖ 7. yy?) evrenin ve tanrıların yaratılışına ilişkin *Theogonia* ve efsaneler ışığında günlük yaşamı sergilediği *İşler ve Günler* adlı eserleri vardır.

Eski Yunan şiiri ve özellikle trajedileri mitoloji için kaynak oluşturur. Trajedi mitoloji için vazgeçilmez önemdedir. Aiskhylos, Euripides ve Sophokles trajedide önde gelen isimlerdir. Latin trajedi şairi Seneca (MÖ 4-MS 65) da bu isimlere eklenmelidir. Aiskhylos'un doksan, Euripides'in doksan iki, Sophokles'in yüz yirmi üç oyunu bulunmasına rağmen bugüne ancak Aiskhylos ve Euripides'in yedişer, Sophokles'in on dokuz oyunu kalmıştır. Aristophanes'in on bir, Seneca'nın ise on oyunu vardır. (Latacz, 2006)

Sonraki çağlarda mitolojiye eğilen Shakespeare, Corneille, Racine gibi tiyatro yazarlarının eserleri de mitolojinin kaynakları arasında sayılmalıdır.

Vergilius (MÖ 70-19), Roma'nın millî destanı olan *Aeneis*'ta bir Latin mitolojisi oluşturmaya çalışır. Homeros'u örnek aldığı eserinin ilk bölümü *Odyseia*'yı, ikinci bölümü *İlyada*'yı çağrıştırır. Ovidius (MÖ 43-MS 17) *Dönüşümler*'inde ve *Takvim Hikâyeleri*'nde yaklaşık üç yüz efsaneyi sanatlı bir şekilde birbirine bağlar. Lucretius (MÖ 98-55) ve Horatius (MÖ 65-8) da mitolojiye eğilen Latin şairleridir. (Necatigil, 1973: 14)

MÖ 3. yy'da "İskenderiyeli şairler" diye anılan Theokritos, Bion, Moskhos ve Rodoslu Apollonios mitolojiye ilgi duymuşlardır. (Hamilton, 2008: 10)

Türk mitolojisinin kaynakları; Türkçe eserlerin yanı sıra resmî Çin tarihleri, *Moğolların Gizli Tarihi*, *Cengizname*, İbn-i Fadlan ve Rubrouck'un seyahatnameleri, anonim bir İran kroniği olan *Hudûd el-Âlâm*, İranlı tarihçi Cüveynî'nin *Tarih-i Cihan-güşâ*'sı, İlhanlı veziri Reşideddin'in *Câmiu't-Tevârih*'i gibi dolaylı kaynaklarla çeşitlilik gösterir. Bundan başka, özellikle 19. yüzyılın sonuyla 20. yüzyılın başında Verbitskiy, Radloff, Ignaz Kunos, Anohin, Potapov, Karl Reichl gibi Türkologların yaptığı derlemeler Türk mitolojisini aydınlatmada ve zenginleştirmede önemli veriler sunar. Arkeolojik çalışmalar ve etnografik araştırmalar ise bu alanın henüz tam bir dökümünün çıkarılmadığını gösterir.

Orhon Abideleri ve yazıtlar, bir kısmı W. Bang ve A. Von Gbain tarafından *Türkische Turfan Texte* adıyla yayımlanan Uygurca tabletler, *Huastuanift*, *Irk Bitig* (10. yy sonu) *Altın Yaruk*, *Kuanşi im Puser* (*Ses İşiten İlah*), *Prens Kaynamkara* ve *Papamkara* (*İyi ve Kötü Prens*) gibi Uygurca eserler, Uygurca Oğuz Kağan Destanı, *Divanü Lügati't-Türk*, *Kutadgu Bilig*, *Kitab-ı Dede Korkut* ile bazı tarih kitapları (*Dürerü't-Ticân* ve *Gureru Tevârihi'l-Ezman*, *Câmiu't-Tevârih*, *Tarih-i Cihan-güşâ*, *Şecere-i Terâkime*, *Şecere-i Türkî*, *Tevârih-i Âl-i Selçuk*, *Tevârih-i Âl-i Osman*, *Hannâme*) olarak sıralanabilir. Bu eserlere Türk paganizmi belli oranlarda yansımıştır.

Yenisey ve Orhon ırmaklarının yakınında bulunan Orohon Yazıtları (Kül Tigin: 732, Bilge Kağan: 735, Tonyukuk: 725?), Türk dinî düşüncesinin temeli olan Tanrı, ıduk, Umay, yer-su, yug gibi kavramları içerir. Şine Usu, Tariyat, Hoytu Tamir, Kara-Balgasun, Ongin, Uyug Arhan, İhe Huşotu, Suji, Begre, Ulan Bator, İhe Aşete, Altın Köl, Uyak Turan, Elegeş, Keçili Çobu, Ubgat, Barik III, diğer önemli yazıtlardır.

Köroğlu kol destanları, *Saltukname*, *Velayetname* (Hacı Bektaş Veli) ve *Kitab-ı Dede Korkut*'ta Türk paganizminin izleri belirgindir. (Roux, 1998: 32, 33)

MITİK ZAMAN/DÖNGÜSELLİK

Tarih sürekli ileriye doğru akan çizgisel/doğrusal zamana karşılık gelir. Fakat doğada zaman, döngüseldir; her şey doğar, gelişir, ölür, yeniden doğar. Bu döngü sürekli tekrarlanır. İnsanların, zamanı döngüsel boyutta algıladığı dönem, tarih öncesidir. Bu, aynı zamanda insanlığın “bilinç” öncesi, bilinçdışı dönemidir. (Saydam, 2011: 89)

Mitoloji döngüsel zaman anlayışıyla birleşerek zamansızlığa işaret eder. Arkaik/ilkel toplumlar tarih dışı bir döngüye hapsolmuşlardır. Mitolojinin akıl dışı yanı, hayalciliği, bu, tarihten kopuk yaşam tarzıyla örtüşür. Zamanın seyri sona değil, başlangıca doğrudur: Zaman ve doğa, yıllık döngüsü içinde hep başladığı noktaya döner. Kuyruğunu ısırın yılan metaforuyla verilen bu anlayışta tarih bilinci yeşermez. Tarihin idraki, bilincin gelişmesiyle birdir.

Tarih, tanrılar tarafından yaratılmış, mitik kahramanlar tarafından düzenlenmiş olan evrenin mitlerle korunup aktarılan öyküler manzumesidir. Bir kere yaşanıp biten tarih olaylarına karşın mitlerle taşınan ilksel ve kurgusal tarih ritüellerle her zaman tekrarlanabilir; her şeyin ilk yaratıldığı ve daha mükemmel olduğu “başlangıç” zamanlarına dönülebilir.

Düşünce, başlangıç'ta takılıp kalmış, ilk haliyle donmuştur. İlksel zamanın yasaları her zaman geçerlidir. Onları değiştirmek herkese has değildir; mitler esasen kutsal sayılır; değişmezlik niteliği taşır. Bu yüzden ölmüş “atalar”, hayatı, yaşayanlardan daha çok yönlendirme gücünü ellerinde bulundurur.

Vahye dayanan dinlerin ve akılcılığın etkisiyle mitik düşünce yerini tedricen dinî ve ideolojik düşünceye bırakırken, zaman algısı da değişikliğe uğrar. “Her durumda mit, zamanın kendine özgü düzenlenmesi gibi algılanır.” (J. M., 2000: 791)

Büyük/semavi dinlerin tarihî bir kişiliğin önderliğinde tarihî bir olay olarak gelişmesi, zamansızlığı imleyen miti boşlukta salınmaktan kurtarır, tarihî boyuta taşır: “Kurucunun tarihsel zamanı, onun örneklediği kutsal zamanla benzerlikler gösterir ama bu arada birden,

önce ile sonra arasında; yaratılış, dinsel başlangıç ve ahiret mutluluğu arasında bocalayan bir zamanın doğrusal boyutunu, kutsal zamana taşır.” (J. M., 2000: 791)

MİT VE GERÇEKLİK

“[Mit] sözle tanımlanamayacak olan bir gerçekliğin bir imgesini, bir sembolünü çizer.” (Grimal, 2005: 11) Mitler, yüzeydeki anlamlarının altında, toplumu etkileyen önemli olaylara işaret eder. Söz gelimi, Apollon’un Python’u Delphoi’da öldürmesi, Daphne’yi elde etmek istemesi, Akhalıların, Girit’in ana tanrıçasına ait tapınakları ele geçirmesini anlatır. (Graves, 2004: 20)

Mitler tarihle birebir örtüşmese de, çağına ışık tutar. Söz gelimi, Hera’nın Aigina adası halkına musallat ettiği vebadan kırılan halkın yerine Dodona’dan getirilen meşe palamudundan yetişen ağaçtan çıkan karıncaların insana dönüşmesini konu alan Aiakos (Zeus ile su perisi Aigina’nın oğlu) efsanesi tarihî bir olaya, MÖ ikinci binyılın sonlarına doğru Aigina adasına yapılan büyük göçe işaret eder. (Graves, 2004: 23)

Mitin gerçekliğini, bu tarihî kanıtlar yanında, bugüne uzanan canlı mitolojiler de ortaya koyar. Evrensel kültürün dışında kalan bu marjinal toplulukların mitlerle geçerlilik kazanan yalın kültürleri tüm yaşam gerçekliğinin belirleyicisi; inanç, davranış ve örgütlenme biçimi, gündelik yaşam pratikleri gibi, insana dair her olgunun şekillendiricisidir. Mitoloji arkaik toplumların “kilit taşı”dır. (Detienne, 2000: 796)

MİT–TARİH İLİŞKİSİ

Mitoloji tarihe indirgenemezse de, mitler bir sis perdesinin arkasından tarihe ışık tutar. Troya savaşını konu alan epik döngü, mit–tarih ilişkisinin en somut örneğidir. Mitlerin olağanüstülükleri tarihin görünümleri altına gizlenir.

Mit–tarih ilişkisi kesin bir çizgiye oturtulamaz. Troya savaşı, Olimpiyat oyunları gibi kesin tarihler dışında, birçok bağlantının karşılığı yoktur. Söz gelimi Herakles döngüsünün sonraki anlatmalarında anakronizme düşülerek, Herakles’in çocukları Theseus’un çocuklarıyla çağdaş gösterilir. Theseus’la Herakles’in karşılaşmaları ise, Theseus’un, Herakles Lydia’da Omphale’in tutsağı olduğu sıralarda faaliyet gösterdiği, Herakles’in son döneminde de Theseus’un Ölüler Ülkesi’nde Pluton’un tutsağı olduğu şeklindeki yapay epizotla bağlanır. Nestor’un Troya savaşında çok ilerlemiş bir yaşta olması da Herakles döngüsü içindeki rolü gereğidir. (Grimal, 2005: 17-18)

Mitlerin tarih öncesi tarih olduğu görüşü yaygındır. Tarihin babası sayılan Herodot’un tarihi bile mitten sıyrılamamıştır. Tarihçi Titus Livius da (MÖ 59–MS 17) Roma’nın

kuruluşunu anlatırken, tarihî belgelerin yetmediği yerde mitlere başvurmuştur. (Estin–Laporte, 2002: 90-91)

Malinowski'ye göre mitler salt kurmaca değil, hayata yön veren temel bir olgu; entelektüel bir açıklama, sanatsal bir kurgu olmanın ötesinde, uygarlık tarihinin dökümüdür. Alman filozofu Schelling de mitolojinin uygarlık tarihi ve sanat felsefesi için başlıca kaynak olduğu görüşünü savunur. (Soykan, Aralık 1984: 39-40)

Mitle tarih arasında karşıtlık ilişkisi de kurulur; tarihin miti ortadan kaldırdığı ileri sürülür. Yahudi–Hıristiyan dünyasında uyanıp Hegel ve ardıllarında gelişen tarih bilinci miti aşmıştır. Fakat mitsel düşüncenin bütünüyle yıkıldığı söylenemez. Mitsel düşünce tarih yazımında bile kendisini hissettirmeye devam eder. (Eliade, 2001: 145)

Mitte inanılrlık, tarihte gerçeklik esastır. Başlangıçta doğruluğundan şüphe duyulmayan anlatıların doğruluğu şüpheli hale gelince “mit” olarak adlandırılmışlardır. Bu anlamda mit, tarihle karşıtlık oluşturur. “Tarihçinin yazısı kendisini böyle kuracaktır, *mythos*’a karşı: İzleri toplayarak, kanıtları biraraya getirip birbirleriyle karşılaştırarak altındaki ‘yalan’ı, yanlış sanılanı ya da mitik olanı ayırarak, olguları bularak ve doğruluk konusunda ikna edici olmaya çalışarak.” (Yılmaz, 2000: V)

Bir kimse hakkındaki sözel bilgilerin, ölümünden yaklaşık yüz yıl sonra kaybolduğu ileri sürülür. Kişinin elli yıl kabul edilen etkin yaşantısı da buna eklenince yüz elli yıl sınırı elde edilir. Buna “halk hafızası” denir. Fakat halk anlatmalarında tarihe sadık kalınmaz. Tarihî gerçeklik hızla deforme olur. (Raglan, 2005a: 314, 316, 317)

Tarihin karşıtı olarak basite indirgenen mitoloji, son çağda, aynı sıfatla, bu defa kurtarıcı rolü oynar. Gerçekliğin/tarihin Batı toplumlarını tam bir çöküntüye uğrattığı yerde mitoloji devreye sokulur. Eliot’ın *Çorak Ülke*’si bunların başında gelir.

“(…) Avrupa toplumunun krizi –küresel savaş, şiddetli sınıf çatışması, başarısızlığa uğrayan kapitalist ekonomiler– tarihe bütünüyle sırt çevirip mitolojiyi onun yerine yerleştirerek çözülebilirdi. Mali kapitalizmin derinlerinde Balıkçı Kral, insanların ortak kimliklerini keşfedebilecekleri kudretli doğum, ölüm, yeniden dirilme imgeleri yatıyordu.” (Eagleton, 2004: 63)

Mitik dönem bilinçdışı olarak nitelendirilerek, tarih bilinçlenmeyle eşdeğer görülür. Mitlerle yaşayan toplumlar tarihsel bir varlık gösteremeyip tarihin nesnesi olarak kalırlar. Buna karşılık tarih karşısında mit değersiz değildir, aşılması, yenilmesi gereken bir tutum değildir; mitler; kişisel ve ortak tecrübeleri, tarihin öğreticiliğini anlamayı sağlar.

En çok bilinen ve işlenen Yunan mitleri; Argonautlar’ın seferi, Thebai, Atridalar, Herakles, Theseus döngüleriyle Odysseus’un maceralarıdır. Bu efsanelerin konu aldığı

coğrafya, Argonautlar'ın efsanesiyle Karadeniz'in kuzey ucundan Kyrene'ye kadar; Odysseus, Kadmos ve Atridalar'ın efsaneleriyle de Adriyatik kıyılarından Çanakkale, Suriye ve Girit'e kadar hemen hemen bütün Helen dünyasını kapsar. Ayrıca bu kahramanlık döngülerinin Mykenia uygarlığına bağlandığı, arkeolojik verilerle ortaya konulmuştur. (Grimal, 2005: 74)

MIT-FELSEFE İLİŞKİSİ

Mit-felsefe ilişkisi de mit-tarih ilişkisi gibi gerilimlidir. Kimi noktalarda iç içe geçen, kimi zaman bütünüyle ayrışan bir zeminde etkileşime girerler. “(...) Öyleyse sözlü masal, söylen ya da daha çok söylenin çeşitli katmanlarıyla felsefe arasında hem bir süreklilik hem de bir dizi kopuş bulunacaktır.” (Vernant, 1996: 248)

Mitolojiyle felsefe, ilkin köken bakımından birleşir. İkisi de aynı varoluşsal “sorular”ın cevabını aramak üzere yola çıkmıştır. Bu sorulara üretilen karşılıklar da başlangıçta aynı kaynaktanır: hayal gücü. Bu noktada mitle felsefe ayrı düşünülemez; felsefe mitolojik temelde yükselir. Herodot'un, suyu mitolojik yaklaşımla bir tanrı olarak nitelemesi, felsefenin babası olarak geçen Thales'in, varlığı suyla açıklaması, esas unsur olarak Miletli Anaksimenes'in havayı, Efesli Herakleitos'un ateşi görmesi, mitolojik karşılıkları olan, yaratılış efsaneleriyle örtüşen yaklaşımlardır. (Tökin, Ağustos 1961: 7, 28)

Filozoflar, soyut fikirleri göz önünde canlandırmak için mitleri kullanır; kökleşmiş efsanelere başvurdıkları gibi kendileri de mit üretirler. Empedokles (MÖ 5. yy), evren hakkındaki düşüncesini açıklayan bir mit oluşturur. Ona göre nefret ile sevgi arasındaki mücadele dört öğeyi (toprak, su, hava, ateş) durmadan dönüştürür. Uzun bir evrilme sürecinin sonunda evren oluşur, sonra yeniden oluşmak üzere yıkılır. Platon'un diyaloglarında Sokrates, öğrencilerini ikna etmek için mitleri kullanır. Ölümünden (MÖ 339) kısa süre önce, onlara ruhunun ölümler ülkesine yapacağı yolculuğu anlatır. Ruhu dünyada yaptıklarına göre yargılanacaktır. Mitleri kullanan filozoflardan bir diğeri, mitleri teoride bir kenara itmekle birlikte yazılarında mitik anlatıma yer veren Platon'dur. Sokrates'in öğrencisi olan Platon, insanların müzlere ve müziğe ilgisini ağustosböceği mitiyle açıklar: Müzler doğup şarkı ortaya çıkınca bir kısım halk kendilerini yeme içmeyi unutacak kadar şarkı söylemeye kaptırır ve hayattan bir şey anlamadan ölüp giderler. İşte ağustosböcekleri bu insanlardan meydana gelmiştir. (Estin-Laporte, 2002: 86)

Mitle felsefenin yollarının ayrılması da uzun sürmez: Felsefi/bilimsel söz olan logos, mitosla zıt kutupları gösterir. Mitleri reddedenlerin başında Platon gelir. Platon, kendisiyle şairler ve onların ele aldıkları mitler arasına mesafe koyar ve yalancılar olarak nitelediği

şairlere ideal devletinde yer vermez. Fakat felsefe dilinin yetmediği yerde mite başvurmaktan da geri durmaz. Aristo da mite felsefe metni gibi yaklaşır. (Estin–Laporte, 2002: 87)

Mitolojiden felsefeye geçiş, evrenin inanca dayalı doğaüstü açıklamalarından akla/bilime dayalı deneysel açıklamalara, kişileştirmelerden kavramlaştırmalara geçiştir. Felsefe mitleri değerlendirip yorumlar, akla ve ahlaka aykırı yönlerini ayıklar. Fakat bu, mitin esas karakterini bozar. Logosun dolaysız dile getirdiği doğruluğu mitos simgesel yoldan dile getirir.

MİTİN İŞLEVİ

Mit İhtiyacı

Mitler; dünyayı açıklama ve anlamlandırma, belirsizliklere ve bilinmezliklere karşı zihni güvenlik sağlama, toplumsal, dinsel, ahlaki, pratik ve ideolojik olmak üzere çeşitlenen psikolojik ve sosyolojik ihtiyaçlardan doğmuştur.

Mitler, sıradan ve anlamsız anlatılar değildir; bir ihtiyaçtır. Bunun temelinde, dünyayı açıklama düşüncesi yatar. Örneğin gök gürültüsü, şimşek, yıldırım gibi doğa olaylarından hareketle, göğün tanrı olduğu, insanlara kızarak onları cezalandırdığı çıkarımında bulunulmuştur. “Hiç açıklayamamaktansa böylesine hayâl ürünü açıklamalar insanlığa binyıllar boyunca yetmiştir.” (Hançerlioğlu, 1975: 416)

Mit ihtiyacı temelde psikolojik ve sosyolojiktir. Belirsizliklerle kuşatılmış insanın çevresine duyduğu korkudan kaynaklanan “güvenlik” ihtiyacı, içinde bulunduğu durumla baş etmesini sağlayacak, bilinmezlikleri aydınlatacak, dolayısıyla kendini koruyacak mitler üretmesine yol açar.

Mitler, dinsel anlamda, tanrılarla insanlar arasındaki engeli aşma gereğinin bir sonucu olarak da değerlendirilirler. İnsanlar, aradaki engeli, tanrısalı kendi aralarına indirmek suretiyle aşmaya çalışırlar:

Mitler aynı zamanda toplumsal, dinsel, ahlaki ihtiyaçlara cevap verir: “Mit, mucizelere gereksinimi olan yaşayan inancın, bir örneğe gereksinim gösteren sosyal statünün, doğrulanma gerektiren ahlak bilgisinin sabit bir yan ürünüdür.” (Malinowski, 2000: 150) Ayrıca gündelik/pratik ihtiyaçlar için de kılavuz niteliğindedirler.

İnsan zihnini bilinçdışının şekillendirdiği mitik dönemin geride kalıp, bilincin geliştiği tarihsel dönemde bile mitlere duyulan ihtiyaç ortadan kalkmaz. Mitler her dönem güncelliğini korur. Zira toplumsal bir varlık olan insan mitlere daima ihtiyaç duyar. Bilinçaltındaki mitolojik zenginlik, düşsel yaşamını bilinçli yaşamından daha çok besler.

Mitlere, günümüzde de ideolojik anlamda ihtiyaç duyulmaktadır. Herder'in, yeni ortaya çıkan "ulus"un kendi mitolojisine ihtiyaç duyacağı düşüncesiyle Edda mitlerini diriltme çabası buna örnektir. (Calasso, 2003: 38)

Mitolojinin tanımından çok işlevi üzerinde durulmalıdır. "(...) Çünkü ne olduğuna değil, nasıl işlev gördüğüne, insanlığa geçmişte nasıl hizmet ettiğine dikkatle bakılırsa, mitoloji kendisini, bireyin, ırkın, çağın gereksinim ve tutkularına karşı yaşamın kendisi kadar açık olarak gösterir." (Campbell, 2010: 416) Bilince seslenen içeriğinin yanı sıra mitler, gizemli yapısıyla, bilinçdışına da doğrudan etki eder. "Mitosun tekrar tekrar anlatılmaktan ötürü çoktan anlamsız bir hale gelmemesinin, bir amaca hizmet etmesiyle açıklanabileceğini düşünüyorum." (Jung, 2001: 133)

Mit, bir düşünme biçimi olarak önemli bir zihinsel işleve sahiptir. Düşlem–akıl benzeri bir karşıtlık mit ve logos için de söz konusudur. "*Logos* ve *mitos* dilin iki yarısı, zihinsel hayatın eşit derecede temel iki işlevidir." (Grimal, 2005: 9)

Mitler; toplumsal, dinsel, büyüsel, tarihsel, kültürel, kozmolojik/varoluşsal, felsefi, psikolojik, sanatsal, edebî, imgesel, dilsel, ideolojik, öğretici ve benzeri işlevler görürler. Türlerine göre mitlerin işlevleri de çeşitlilik gösterir. Yaratılış ve bereket mitleri evrenin doğasını açıklama amacı taşır. Kahramanlık mitleri, bir halk kahramanının yaptıklarına olağanüstülük niteliği kazandırma, ayrıca onların başarıları kadar, deneyimleri sonucu duygu ve düşünce yapılarında meydana gelen gelişmeyi aktarma işlevini yerine getirirler. Eski Yunan'da logosun öne çıkmasından sonra da mitler, kültürel işleviyle edebiyatta kullanılmıştır. Alegorik anlatımları dolayısıyla eskil çağdan itibaren öğretici işlev yüklenen mitler, tarihsel bilgi kaynağı olma niteliğini de korumuştur. Mitlerin değişen işlevleri de, üzerinde durulması gereken bir husustur.

Toplumsal İşlev

Mitin toplumsal işlevi, diğer işlevlerinin üstünde ve hepsini içerecek genişliktedir.

Gözlem ve alan araştırmasına dayalı antropoloji, mitin, zihnin boş bir ürünü değil, etkin bir toplumsal paradigma, birey-toplum ilişkisinin canlı bir bileşeni olduğunu ortaya koymuştur. Frazer *Altın Dal*'ında mitin ayinsel ve sosyolojik işlevi teorisini ele almış, Malinowski de bu izde yürümüştür.

Mitler öncelikle toplumsal yapıyı ortaya koyma işlevi görürler. Hint yaratılış mitolojisinde, kast sisteminin kökeni üzerinde durulur. Buna göre rahipler ve bilginler grubundan oluşan Brahmana kastı tanrının kollarından, tüccarlar ve zenginlerden oluşan

Vaişya kastı gövdesinden, çiftçilerden ve işçilerden oluşan Sudra kastı ayaklarından yaratılmıştır. (Gündüz, 1998: 28)

Malinowski başta olmak üzere işlevciler, simgecilerin sonuçlarıyla, mitlerin, canlılığını koruduğu toplumlarda oynadıkları etkin/hayati rolün taban tabana zıt olduğuna dikkat çeker.

Mitlerin canlılığını koruduğu bölgelerden elde edilen veriler, mitin arkaik toplumların hayatındaki vazgeçilmez işlevi gözler önüne sermiştir. Bu yalın kültürlerde mit, inancı, ahlak anlayışını, gündelik yaşam pratiklerini belirler.

Varoluşsal İşlev

Arkaik toplumlarda mitler, varlıkların ve olguların kökenini bilmenin ötesinde, hayatın bir parçasıdır. Büyüsel olarak kökene geri dönmeyi ve böylece verimliliği sağlamayı öngören varoluşsal bir işlevi yerine getirirler. Yaratılışlarının gizi bilinen hayvanları yakalamakta zorluk çekilmez. Timor’da çeltikler büyürken ürünün verimli olması için gece tarlada pirincin kökeni miti okunur. Böylece çeltik ilk seferki gibi verimli olmaya, başka bir deyişle, “kökene geri dönmeye”, “örnek değerindeki yaratılışını yinelemeye” zorlanır. Miti tanımlamakla nesne ve olguların kökeni bilinir. “Mitleri bilip tanımak, şeylerin nasıl varolduğunu öğrenmek değildir sadece; onları nerede bulacağını, yitip gittiklerinde onları nasıl yeniden ortaya çıkartabileceğini de bilmektir.” (M. El., 2000: 784)

Varoluşsal işlev, yaratılışı/kökeni bilme ve o sürece katılmadan başka, insan varlığını doğaya duyurma şeklinde de yorumlanır. (C. Me., 2000: 786)

Dinsel İşlev

Mitler, insanoğlunun tanrıyı arama çabasının somut örneğidir. Mevsim şenliklerinde asıl amaç, “kadere teslimiyet”tir; doğayı denetleme çabası ikinci plandadır. (Campbell, 2010: 417-418)

Dinsel öğreti açık ve dolaysız kavramlar yerine imge, simge, rit ve mit yoluyla “işler.” (Eagleton, 2004: 41) Mit, yakından ilişkili olduğu riti temellendirme ve geçerli kılma işlevi görür. Ritüel kurallarına güç katar, ritüel sırasında mitsel olayların sembolik olarak kanunlaştırılmasını sağlar. (Raglan, 2005b: 322-323)

Kültürel İşlev

Mitler, “düşünen varlığın ilk büyük memento’ları”nı (Grimal, 1997: VI) unutulup yok olmaktan korumuştur. Mitoloji sanat eserlerine kaynaklık etmiş; şiirler, heykeller ve hatta kutsal yerler onun ekseninde oluşmuştur.

Tarihsel İşlev

Hayatın içinden çekip çıkarılan anlamlarla yüklü bulunan mitler tarihsel bir işlevi de yerine getirir. Mitler; dünyanın, insanın ve toplumun var oluşunu açıklayan “asal kutsal tarih” (M. El., 2000: 783) olarak değerlendirilir. Nesne, canlı, olay ve olguların kökeni, dünyanın dönüşümü, insanın ölümlü, yiyeceğini kendisi bulmakla yükümlü bir varlık haline gelişi gibi temel noktalar mitlerle açıklık kazanır. Önemli keşif ve icatların da mitlerde geniş yer bulması dolayısıyla mitoloji bilim ve uygarlık tarihine ışık tutar. Mitler yazı öncesi tarihi aydınlatmada kaynaklık eder.

Mit, tarihi olduğu gibi değil, kendi açısından yansıtır. Bu bakımdan tarih mite kaynak değil, arka plan vazifesi görür.

Psikolojik İşlev

Mitoloji beşerî/psikolojik bir işleve sahiptir. Edebî bir tür olarak, öncelikle insanın çevresini ve kendisini tanımasını sağlar. Hayatı ve hayatın ortasındaki insanı yansıtan mitler, tüm insanlık için ortak sorunlara ilişkin farklı deneyimleri aktararak, insana kendisinininki dışında yeni yaşantılar kazandırır.

Mitlerde anlatılan örnek kişilerin/kahramanların deneyimleri herkese uyarlanabilir. “(...) Bu nedenle de, yaşamlarımızdan her birinin deneyimi, güçlükleri bizim kendi güçlüklerimizin, övücü bizim kendi övücümüzün habercisi olan büyük mit figürlerinin deneyimine benzer.” (C. Me., 2000: 788)

Mitler insana, sorunun kaynağına inme, onunla başa çıkma ve böylece ruhsal dengesini sağlama yollarını gösterir.

Mitlere derin alâka duyan Andre Gide, kendisini Oidipus ile özdeşleştirir. Annesinin, kendisini, yakından tanıdığı ve güvendiği birisiyle evlendirmek istemesinden rahatsızlık duyar. Kuzeninin, annesi öldükten sonra onun yerini alacağını, kendisine bir çeşit annelik yapacağını, bu yolla da annesiyle ya da ablasıyla evlenmiş gibi olacağını düşünerek Oidipus’un trajik öyküsüyle kendi hayatı arasında ilginç bağlantılar kurar. (İşler, 2004: 251-257)

Mitler insanın iradî yönünü geliştirir; içgüdülerinin oyuncağı olma tuzağına karşı kişiyi yüce kavram ve simgelerle karşı karşıya getirir.

Bilinmezliklerle dolu dünyada yaşayan insan, kendisini tedirgin eden gizemlerin çözümünü mitlerde bulur. Bilinmezin kapılarını aralayan mitler, gerçeği sezgisel olarak bildirme işleviyle insanın merak ve korkularını giderir. İnsanın halledemediği sorunların başında zaman ve ölümsüzlük gelir. Mitler insanın zaman ve ölümsüzlükle karşılaşmasını düzenleme, tarihi “katlanılabilir kılma” işlevi görür. Tekil yaşamların, değişmeyen bir zincirin

halkaları gibi tek bir çizgi oluşturduğunu duyurur. Gılgamış Destanı, insanın niçin ölümsüzlüğe erişemediğini, erişmemesi gerektiğini açıklar.

Mitlerin bireyi önelemesi de psikolojik işlevinin bir aşamasıdır. Andre Gide mitolojik kahramanları ve mitleri bireyciliğin simgesi sayar. Tek yönlü bakış açısıyla insanları ortak bir hedefe götürdüğünü ileri sürdüğü Hristiyanlık yerine, özgür bir birey olma amacına hizmet ettiğini, çoğul bakış açısı sunduğunu ifade ettiği mitolojiye yönelir. (İşler, 2004: 31, 57 vd.)

Mitlerin psikolojik işlevi, neo-Şamanizm örneğinde açığa çıkar. Şamanizm klasik yapısını korumakla birlikte yeni imkânlardan da yararlanarak, değişen toplumsal yapıya karşı gelenekleri öne çıkarma, bir direniş ve kimlik arama yolu olarak bir yaşam modeli sunar. Materyalizmin ve bilimin tükendiği noktada dünyanın sırlarını çözme, yaratılışı keşfetme yolu olarak görülür. 1960'ların sonunda, tıbbi otlar, sanrı uyandırıcı bitkiler ve büyücülük konusunda uzman olan Yaqui kızilderilişi Don Juan'ı tanıyan ve ondan olağanüstü bir pedagog portresi çıkaran Carlos Castaneda, doğa karşısında şamancıl bir yaklaşım önerir, şaman okulları kurar. Fakat bu iş ticarete dökülür, ciddiyetten uzaklaşır. “Şamancıl” olarak nitelenen sanatın yükselişinde sanat galerisi yöneticilerinin etkisi olduğu muhakkaktır. (Perrin, 2001: 115, 122 vd.)

Snatsal İşlev

Mitoloji sanat için zengin bir ilham kaynağıdır. Klasik çağdan bu yana mitler sanat formlarının içini doldurmuş; sanat mitolojiyi tüketememiştir. Fransız yazar Jean Giraudoux, Eski Yunan ve Roma'dan bu yana hakkında otuz yedi oyun yazılan Amphytryon'la ilgili eserine *Amphytryon 38* (1929) adını vermiştir. Ondan sonra da bu konu ele alınmaya devam etmiştir. Mitoloji, yazarların kaleminde yeniden hayat bulur.

Mitoloji, Batı sanat ve edebiyatının anahtarıdır. La Fontaine'in fablları, Batı edebiyatının mitolojiyle derin bağının en iyi göstergesidir. (Dilman, 1961: 5-7)

Mitler tiyatroda konu, şiirde imge olarak yer alırlar. Her çağda sanatçılar, mitlerde, kendi dünyalarına ışık tutan yönler bulmuştur: “İlk çağların insanlarında tabiat kuvvetlerinin fizik ve etik etkilerini yansıtan mitoslar, dinlerin de başlangıcıdır; ilkel insanın fizik atılımlarına ek olarak metafizik ve psikolojik davranış ve yönsemelerini de belgelerler. Taşıdıkları sezgi gücü, yer yer insan yaradılışındaki zaaf ve tutkuları, çağlar üstü bir kesinliğe, çok yönlü bir kullanım imkânına bağlamış olmalarıyla mitoslar, bugün de sanatın yararlandığı bir ilham ve kültür kaynağıdır.” (Necatigil, 1973: 7)

Şairler kendi simge dünyalarını kurmak, gizemli bir hava oluşturmak, şiirsel bir tona ulaşmak, bir başka açıdan da çağdaş tarihten kaçarak geçmişe sığınmak için mitleri kullanırlar.

Mitler sanat eserlerinde, objeksiyon ve objektivasyon kavramlarıyla açıklanan (Tökel, 2000: 35-36) ikinci bir imgesel ve işlevsel katman oluşturur. Mitler özgül işlevleri yanında, sanat eserlerinde ahlaki bir alegori, retorik bir öge, gizli şifre, lirik bir gönderme gibi çeşitli işlevler görebilirler. “Çoğunlukla ahlaki alegoriler, kişileştirmeler ve retorik cephaneliğinin diğer buluşları olarak salt kâğıttan bir varoluşa indirgendiler. Kimi zaman, simyacıların yazılarında olduğu gibi, gizli şifre oldular. Kimi zaman lirizmin anımsatıcı bir sestten başka bir şey olmayan en önemsiz vesilesi oldular.” (Calasso, 2003: 32)

Dilsel İşlev

Bir dil sanatı olan edebiyat ve mitler, dilin, gündelik dilden bir sapma olan poetik işlevini yerine getirir.

Mitler dünyanın ve hayatın gizemini anlamaya yarayan bir ifade aracıdır. Mitlerin, doğanın tanımlanamayacak, açıklanamayacak sırlarını sanatsal imge ve simgelerle ifade etme yolu olduğunu ileri süren ilk isimlerden biri olan Hamann, “Sözcükler kullanılınca, onlar işlerini doğru dürüst yapmıyorlardı. Sözcükler şeyleri keserek çok fazla parçalara ayırıyorlardı. Sözcükler sınıflandırıyordu, sözcükler çok akılcıydı. Şeyleri düzgün paketler halinde bağlamak ve onları güzel bir çözümlemeci tarzda düzenlemek, üstünde düşündüğünüz konunun –yani, yaşamın ve dünyanın– birliğini, sürekliliğini ve canlılığını yok ediyordu.” (Berlin, 2004: 69)

Mit alegorik/yerinel bir anlatımdır. Akıl yürütme yönteminin tılandığı yerde, nedensellik yasasının işlemediği durumlarda, bilinmez anlatımında devreye girer. Logosun doğrudan dile getirdiği doğruluğu simgesel olarak dile getirir. Platon miti dışlamasına, mitle uğraşan şairlere, yalancılar diye ideal devletinde yer vermemesine rağmen, felsefe dilinin açıklamakta yetersiz kaldığı noktalarda mite başvurur.

Mit dünyayla, tanrılarla ve insanlarla ilgili bir ileti, bir savdır. Toplumsal hayatın her aşaması ve ayrıntısı mitin alanına girer. Örtülü bir anlatımla örülen, tekil olarak değil, mitolojik bütünlük/bağlam içinde anlam kazanan mitler söylemin/düşüncenin aracı durumundadır; biçimsel bir çerçeve işlevi görür. Mit simgeciliği; kutsal, dünyevi, insani bir bilgiyi tanrıların, evrenin, insanın yaratılışına ilişkin anlatılar yoluyla iletmek şeklinde öğretici bir amaca hizmet eder. (Vernant, 1996: 244)

Mitin dilsel işlevlerinden biri de Nietzsche’ye göre, mecaz yapmadır. Nietzsche bilginin keşif değil, icat olduğunu ileri sürer. Bu da güçlü bir öykünme ögesini gerektirir. Nietzsche hakikati gezgin bir mecazlar ordusu olarak tanımlar. İnsanın temel içgüdüsünün mecaz yapma güdüsü olduğu ve kavramların eskimiş mecazlardan ibaret olduğu varsayılırsa, o zaman kavramları karşılamayan bu içgüdü “akacağı başka bir kanal” arar. Bu da mit ve

genel olarak sanattır. Nietzsche sanata yüce bir bilgibilimsel işlev yükler. Mecaz bilginin doğal ve ezeli taşıyıcısı olur. (Calasso, 2003: 159-161)

Mitlerin, bir düşünceyi tez-antitez bağlamında açıklamak olan diyalektik (eytişimsel) bir tutum sergilediği, Gide'i mitlere yönelten etmenlerden birisinin de mitlerin bu özellikleri olduğu belirtilir. (İşler, 2004: 76)

Derin simgesel anlamlarla yüklü bulunmasından dolayı önemli bir imge kaynağı olan mitler aynı zamanda birçok bilim ve sanat terimine de kaynaklık etmiştir: Pan'dan panik, Fantasos (hayal tanrısı)'tan fantezi, Faboos'tan fobi, uyku tanrısından morfin gibi. (Can, *Klasik Yunan Mitolojisi*: XI)

İdeolojik İşlev

Mit, ideolojik bir işlevi de yüklenir. Topluluğun kökenini açıklayan türeyiş mitlerine özel önem verilir. Dağılan birliğin yeniden tesis edilmesinde köken mitleri topluma diriltici bir ruh verir. "(...) Varlığını bütünüyle, eksiksiz olarak yeniden elde etmek isteyen, kendi kutsalını oluşturmak, kendi mit ve ritlerini yaratmak zorunda kalır ve Hermetik filozofların dediği gibi, yeni bir doğuştan, kendisine ve dünyaya yeniden doğuştan geçmesi gerekir. (C. Me., 2000: 788)

Mitler toplumlar için krizlerden kurtuluş reçetesi, yeni bir dünya kurma hedefinin adresidir. Eliot, bunun çarpıcı bir örneğini verir. Rasyonalizmin kullandığı dillerin tükendiği, savaşların ve toplumsal çatışmaların yol açtığı yıkımlar arasında ilerleme, akıl gibi akılcı söylemlerin işlevsiz kaldığı bir çağda Eliot, şairin yeni bir dil getirmesi gereğini ilk fark edenlerdendir. Ona göre şiirde anlamın hiçbir önemi yoktur. Şair yeni bir dil getirmelidir. "Şair 'hassas kökleri en derin korku ve arzulara' [Ben Jonson] ulaşan kelimeler, bütün insanların ortak 'ilkel' deneyim düzeylerine sızan güç anlaşılır ama çağrışım gücü yüksek imgeler seçmeliydi. Organik toplum, sadece kolektif bilinç dışında bile olsa, belki de hâlâ yaşıyordu; belki de psişede bazı derin simge ve ritimler, tarih boyunca değişmeyen, şiirin dokunup yeniden canlandırabileceği arketipler vardı." (Eagleton, 2004: 62-63) Avrupa'daki kriz, tarihin yerine mitolojiyi geçirmekle çözülebilecektir. Eliot "The Waste Land" (1922) şiirinde Batı'nın kurtuluşunun bereket ayinlerinde olduğunu öne sürer. En yeni tekniklerin en "gerici" amaçlar için kullanıldığı şiir, bilinci parçalayarak ortak bir kimlik/bilinç dışı oluşturmayı amaçlar. (Eagleton, 2004: 63)

Trajedi aracılığıyla mitoloji, açık bir ideolojik işlev yüklenir. "Eski Yunan tragedyası, Atina'da demokrasi ile doğmuş, kendine özgü anlatım ve eleştiri biçimiyle siyasal ve toplumsal değerlerin yurttaşlarca sorgulanmasında önemli bir rol oynamış, Atina demokrasisi

çökmek üzereyken de sahip olduğu kamusal gücü yitirmiştir (M.Ö. 4. yy)” (Paksoy, 2011: arka kapak yazısı)

Mitler tüm zamanları kapsayan işlevlere sahiptir: Geçmişin bilgisini içeren açıklama, anlamlandırma; şimdiki zamanı şekillendiren yapılandırma; gerçekten haber veren (kehanet) yönlendirme işlevi yüklenir. (Saydam, 2011: 294) Bu anlamda mitin en etkili şekilde kullanıldığı örnek, İsrailoğullarının siyasetinde belirleyici olan “kurtuluşun tarihi” kavramıdır. (Hooke, 2002: 17-18)

Sömürgeci amaçlar söz konusu olduğunda ise mitler tersine işletilir. Sömürgeci Hristiyanlar, Jöraileri Yang tapımından uzaklaştırmak için mitlerin doğasını bozup kendi dinleriyle karıştırarak sömürge yönetimini meşru ve güçlü kılma yolunda kullanmışlardır. Çizgi roman olarak yayımlanan bir Edda mitinde, Batılı özelliklere sahip kahraman, Kızılderili tüyü takarak Gök’e başkaldırır. (J. D., 2000: 785)

MÖ 6. yy’ın sonlarından MÖ 5. yy’a kadar sürekli bir gelişme içinde olan trajedinin kökeni ilk(el) çağlara uzanır. Büyü ve ayinden doğan trajedi, tam biçimini almadan önce bir tiran olan Peisistratos tarafından Dionysos kültüyle birlikte Atina’ya getirilir, orta ve alt sınıfları kapsayan yeni bir kimlik/ulusal kültür oluşturmak, halkı Atinalılık ülküsünde birleştirmek için kullanılır. Dionizyak drama, kamusallık kazanıp festival kapsamına alındıktan sonra, giderek üst sınıfların elinde yeni bir biçim alır; başlangıçta aralarında keskin bir ayrılık olmayan komediden kopar, yüksek bir sanat biçimine dönüşür.

MÖ 5. yy’da tiyatro şenlikleri Atina’nın yayılmacı politikası doğrultusunda propaganda aracına dönüşür.

Mitolojik/tarihsel öğelerle siyaseti/günceli birleştiren trajedi, gerçeklerin analogik ve dolaylı yoldan simgesel bir dramatizasyonudur. Trajedi şairi eski efsaneleri yeni koşullar altında yeniden düzenleyerek seyirciye aktarırken, kamusal düzeni sorgulatar, toplumsal çelişkileri irdeleyen bir çatışma alanı oluşturur. Bunu çoksesli diyalog yöntemiyle sağlar.

Trajedinin yükselişi, Atina’nın siyasal üstünlüğünü ekonomik üstünlüğe dönüştürmek amacıyla yayılmacı politikalar geliştirdiği dönemle koşutluk gösterir. Tiyatro, Atina’nın Ege’deki hegemonyasını pekiştiren bir propaganda aracı yapılır. (Paksoy, 2011: 188)

Ortak bilinçdışını yansıtan mitler, evrensel özleriyle insanları ve toplumları birbirine yaklaştırır. “(...) Bu halklar –çok uzak ama bir o kadar da yakın halklar– imgelem sayesinde, bölen ve parçalayan yaşamın ötesine geçmek için; yeryüzünde ölmek ya da uyumak gerektiğini, ve hâlâ düş kurulabileceğini bilen herkesi kucaklar ve birbirine bağlar.” (J. D., 2000: 786)

İşlevsel Değişim

Tarihsel süreçte mitler temel işlevlerini tamamlamış, yeni işlevler yüklenmiştir. Çünkü bilinmez ve yenilmez adresi değişmiş, “Mitik kahraman imgesi geride kalmıştır.” (Campbell, 2010: 420)

Sosyal, bilimsel, teknolojik ilerlemeler mitleri işlevsiz kılmıştır. Mitolojinin toplumsal yapılanmadaki belirleyici rolü ekonomik ve politik etmenlerle yer değiştirmiştir. Mitik zamanın toplumcu anlayışı, yerini bireyciliğe bırakmıştır. Fakat geline nokta insan ruhsal bölünmüşlük yaşar; bilinci güçlenirken, bilinçdışı fakirleşir ve insanın ruhsal bütünlüğünü oluşturan bu iki unsur arasındaki ayrılık derinleşir.

Bu da, mitin işlevini değişikliğe uğratar. “Yerine getirilecek kahraman–görevi bugün Galileo’nun çağındakiyle aynı değildir. Orada o zaman karanlık olan yerde artık ışık vardır; fakat ışığın olduğu yerde de karanlık. Çağdaş kahraman–görevi, yönelimli ruhun kayıp Atlantis’ini yeniden gün ışığına çıkarmak olmalıdır.” (Campbell, 2010: 421)

Dinsel, toplumsal işlevi geçersiz kalan mitlerin işlevi edebiyat alanına kaymış, mitler bir ifade aracına, imge kaynağına dönüşmüştür. İnsanın Ay’a ayak bastığı uzay aracına (Apollo) ve onu uzaya fırlatan füzeye (Satürn=Kronos) mitolojik isimler verilmesi, hem mitolojinin vazgeçilmezliğini hem dolaylı olarak gizemi açıklama işlevini hem de yeni zamanlarda üstlendiği terim/mecaz üretme rolünü gösteren anlamlı bir örnektir. “Artık tanrıları ve tanrıçaları Olympos dağında aramayalım.” (Can, *Klasik Yunan Mitolojisi*: V)

MİTOLOJİ YAKLAŞIMLARI

Mitler, hayatın aktif bir unsuru oldukları toplumlarda gerçek sayılmışlardır. Fakat hayattan soyutlanarak kültürel bir olgu haline gelmeleriyle mitlere yaklaşımda farklılıklar meydana gelmiştir. Mitlere akılcı, ahlaki, kültürel, imgesel, redci, yenilikçi, vb. yorumlar getirilmiş, mitlerin günümüzdeki anlamı ve işlevi sorgulanmıştır.

“Çağdaş akıl, mitolojiyi, doğanın dünyasını açıklamak için ilkel, arayış içindeki bir çaba (Frazer); sonraki çağların yanlış anladığı, tarih öncesi zamanlardan gelen şiirsel fantezinin bir ürünü (Müller); bireyi topluluğuna göre şekillendirecek bir alegorik bilgi yığınağı (Durkheim); insan ruhunun derinliklerindeki arketipsel dürtülerin belirtisi olan bir dizi düş (Jung); insanın en derin metafizik sezgilerinin geleneksel aracı (Coomaraswamy); ve Tanrı’nın Çocuklarının Görünmesi (Kilise) olarak yorumlamıştır. Mitoloji bunların hepsidir. Değişik yargılar, yargılayanların bakış açılarıyla belirlenir. Çünkü ne olduğuna değil, nasıl işlev gördüğüne, insanlığa geçmişte nasıl hizmet ettiğine dikkatle bakılırsa, mitoloji kendisini,

bireyin, ırkın, çağın gereksinim ve tutkularına karşı yaşamın kendisi kadar açık olarak gösterir.” (Campbell, 2010: 415-416)

Akılci Yaklaşım

Mitlere akılci yorum getiren Septikler, mitlerin olağanüstü niteliklerinden hareketle, efsanelerin, sıradan olayların bozulmuş şekilleri olduğunu ileri sürerler. Sözelimi, Perseus’un Andromeda adında bir genç kıızı canavarın elinden kurtarmasını, kıyıdaki nişanlısını kaçırmak isteyen korsan gemisinin Canavar adını taşımasının bu efsaneye yol açtığı şeklinde yorumlarlar. (Grimal, 2005: 126-127)

Dr. Charles Seltman, adlı eserinde, demir tanrı Hephaistos’un icadı olan ve kendi kendilerine hareket ederek tanrılara hizmet eden üç ayaklı masaların, otomobillerin eski bir tasarımı olduğunu ileri sürmek aşırılığını gösterir. Oysa her biri üç sacayağı üzerinde bulunan güneş diskleri Lemnos adasına egemen olan Hephaistos’un oğlunun tahtta kaldığı üç mevsimli yılları sembolize eder. (Graves, 2004: 24)

Ahlaki Yaklaşım

Mitlere temel yaklaşım tarzlarından biri de ahlakidir. Bu noktada Homeros’un karşısına, en az onun kadar büyük bir isim çıkar: Platon. Platon, Homeros’u, yazdığı uydurma hikâyelerle topluma zararlı olmakla suçlar. Homeros’a verilen değeri ve onun kurduğu gelenekle teması yıkmaya çalışır. “Yalancı” diye nitelendirdiği şairleri ideal siteden kovar. Çünkü onlar, akli geriye atarak kalplerde tutkulara yol açmaktadırlar. (Grimal, 2005: 118)

Asırlar sonra Baudelaire’in görüşü de, coşkunlukla kaleme alınan, tutkuları körükleyen eserlerin ahlaken zararlı olduğu ve reddi yönündedir. (Calasso, 2003: 21)

Kültürel Yaklaşım

Mitlere yaklaşımda belirgin bir ölçüt de kültürelidir. Mitik dönemin, insanlığın uygarlaşma yolunda “çocukluk” safhasına tekabül ettiği varsayımı başlangıçta yaygın bir kabul görmüş, özellikle Strauss’un çalışmaları sonucunda ise geçerliliğini büyük ölçüde yitirmiştir. Jung’un, Tunç ve İlk Demir çağlarının insanlığın çocukluk devirleri ve mitlerin kolektif bilinçdışının “amaçsız” eserleri olduğu savını çürütecek sayısız örnek verilebilir. Sözelimi, Zeus’un, Metis’i yuttuktan sonra kafasındaki bir yarıktan Athena’yı dünyaya getirmesi bir hayal ürünü olmaktan öte, en az üç farklı anlama gelir: Athena, Metis’in öz kızıdır; yani bilge tanrıça Metis’in başında bulunduğu Triad’ın en genç üyesidir. Zeus’un Metis’i yutması, Akhaların tanrıça kültünü ortadan kaldırıp, yerine baş tanrı Zeus’u evrenin tek hâkimi ilan etmelerini simgeler. Athena’nın Zeus’un öz kıızı olması, Zeus’a ibadet eden Akhaların, Athena tapınaklarının varlığını, onun Zeus’a bağlılığı dolayısıyla tanınmalarını gösterir. (Graves, 2004: 23-24)

Mitlerin Günümüzdeki Varlığı

Mitler uzun bir unutuluş süreci geçirmiştir. “Çoğunlukla ahlaki alegoriler, kişileştirmeler ve retorik cephaneliğinin diğer buluşları olarak salt kâğıttan bir varoluşa indirgendiler. Kimi zaman, simyacıların yazılarında olduğu gibi, gizli şifre oldular. Kimi zaman lirizmin anımsatıcı bir sestten başka bir şey olmayan en önemsiz vesilesi oldular.” (Calasso, 2003: 32)

Mitler konusunda yapılan yorumların ekserisi, mitlerin günümüzdeki varlığını/konumunu ve etkinliğini belirlemeye yöneliktir. Nitekim Klasizm döneminde Eskiler’le Yeniler’in kavgasında da bu mesele önemli yer tutmuştur. (Grimal, 1997: XXV)

Mitlerin gerçekliğine artık inanılmıyorsa da, mitler hâlâ insan düşüncesine ilham kaynağı olmayı sürdürmektedir.

Mitler özgül anlamda donmuş, kalıplaşmış bir görünüm almışsa da, değişik şekillerde ve çok yönlü olarak hâlâ varlıklarını sürdürmektedir. Mitler tükenmez. Çünkü onları ortaya çıkaran koşullar, her çağda, farklı düzlemlerde, geçerliliğini korur.

Tanrılar bugün bir klişe haline gelmiştir. Calasso, Odysseus’un Athena’ya, tanrıları tanımanın en bilge kişiler için bile çok zor olduğunu söylemesini ve tüm ilkel çağların, tanrıların hemen hemen yok oldukları efsanesiyle sona ermesini dikkate değer bulur. (Calasso, 2003: 12)

Yunan mitolojisinin ölmezliğini; insana verdiği değere bağlama eğilimi güçlüdür. Ayrıca mitlerin bugün bile insanın içindeki inanç boşluğunu doldurduğu vakidir. Nitekim ateist olan Calasso tanrıları kitaplarda; kültün ve ritin süreğini okuma ediminde bulur. “Kendi mitinde, Calasso ‘okuma’nın kahramanı olacaktır.” (Bedell, Haziran 2003: 101)

Mitoloji, dinsel ve toplumsal dinamiklerinden koparak felsefi ve sanatsal bir ifade aracına dönüşürken, ritler ve mitler asıl işlev ve etkinliklerini yitirerek taştan ve kâğıttan bir varlık alanına gerilemiştir.

Devrini tamamlamış olmakla birlikte mitler, edebiyat ve sanat alanını genişletecek imkânlar sunma niteliğini her zaman korur. Bugün için din/mitolojinin yerini edebiyat, din adamının yerini aydın almıştır. 19. yy’da din, karmaşık bir hal alan toplum üzerindeki birleştirici gücünü kaybetmiş, İngiltere’de bu rolü, Viktorya döneminden itibaren edebiyat üstlenmiştir. Toplumun içine düştüğü krizin, din/mitolojinin yerine şiiri geçirmekle çözülebileceğini ileri sürenlerin ilki, eleştirmen I. A. Richards’tır. (Eagleton, 2004: 67) Bu noktada din adamının yerini alan aydın, yeni mitlerin de üreticisi olacaktır. Tanrılar gündemden kalkınca, *Faust*, *Don Juan*, *Don Quijote* gibi eserler mitleştirilir. (J. M., 2000:

790) Frye da edebiyatı dinin farklı bir versiyonu olarak görür. Edebiyat, dinin işlevsiz kaldığı noktada devreye girerek toplumsal hayata yönelik mitler üretir.

“Kısacası Homeros’tan Tanrı’nın krallığına kadar uzanan büyük mitolojik sistem, dönüp dolaşıp liberal Cumhuriyetçi ile muhafazakâr Demokrat arasında bir konuma tekabül eder. Frye’a göre tek yanlış, çocuksu bir tavırla özgürlük mitlerini tarihsel olarak gerçekleştirilebilir hedefler olarak yanlış yorumlayan devrimcinin yanlışıdır. Devrimci, bir aktristi gerçek bir masal prensesi zanneden bir çocuk gibi miti gerçek zanneden kötü bir eleştirmendir.” (Eagleton, 2004: 122-123)

Mitlerin yansıttığı dünya bugünün dünyasıyla örtüşmez. Toplumsal, bilimsel, dinsel vb. değişimler mitik sistemi işlevsiz kılmış, mitoloji ileri toplumlar da silinmiştir. “Mitolojiyle aydınlanan bir ufuğun düşleriyle kuşatılmış, yalıtılmış toplumlar, artık ancak sömürülecek alalar olarak vardır. Ve ilerlemeci toplumların kendi içinde, her türden kadim insani ayın, ahlak ve sanat mirasının bütün son izleri tamamen yok olmuştur.” (Campbell, 2010: 421)

Mitin etkinlik alanı oldukça daralmışsa da bütünüyle yok olmamıştır. Mitler farklı şekillerde varlıklarını sürdürmektedirler. Bu değişimi; çok tanrılı dinlerin geleneksel miti, semavi dinlerin tarihsel miti ve son dönemin modern ideolojiler miti şeklindeki ayrım daha net gösterir. Bu ayrışmada; vahye dayalı dinlerin, kendi inanç sistemlerine mitsel yaklaşımı reddetmeleri ile modern akılcılığın tanrıları reddetmesi belirleyici olmuştur. Tarihsel mitte mit-zaman ilişkisi değişikliğe uğrar. Peygamberin varlığıyla tarihsellik kazanan bu mit türünde tarihsel zaman, peygamberin “örneklediği” kutsal (döngüsel-ilkkel) zamanla benzerlikler gösterir, fakat önce ile sonra (yaratılış-yeniden diriliş) arasındaki zamanın “doğrusal boyutunu” kutsal zamana taşır. Modern ideolojiler mitinde yönlendirici etmen tanrılar değil, düşüncelerdir. (J. M., 2000: 791-792)

Her çağ, kendi amaç ve ihtiyaçları doğrultusunda yeni mitler üretir. Bu, özellikle romantik hareketle bağdaşan bir yöntemdir. 19. yy, bilinçli bir mit-kurma dönemine tanıklık eder. Eski mitlerin Yunanlılığa hizmet etmesi gibi, yeni hedeflere ulaştıracak yeni mitler gereklidir. *Hamlet*’in, *Don Quijote*’un, *Faust*’un, Mozart’ın *Don Giovanni* operasının zengin mitoloji kaynaklarına dönüşmesi bu arayışın bir neticesidir. (Berlin, 2004: 146-147)

Çağını tamamlayan mitolojinin işlevini artık bilim üstlenmiştir. Mitler bugünün edebiyatında dekoratif bir malzeme olmaktan öteye geçmez. Buna karşın mitleştirme sürmekte, geleceğe dönük yeni mitler üretilmektedir. Mitin sanatla bağı, nitelik değişirse de kopmayacak kadar sağlamdır.

Yeni tanrılar siyaset mücadelesinin eseri olacaktır. 1800-1850 arasında birbirine benzer iki büyük mit kompleksi üretilir: halk ve ulusçuluk, sınıf ve toplumculuk. Bunlar da

bir tarafta Büyük Ferer, Gavroche, Jeanne d’Arc; diğer tarafta Thomas Munzer, Spartacus gibi mit kahramanlarına giden yolu açmıştır. (J. M., 2000: 791)

İnsanlar her devirde “aşkın bir varlık”a bağlanma ihtiyacı duyar. Başlarda dinî bir hüviyet taşıyan bu duyarlık, sekülerleşen dünyada beşerî olgulara yönelmiştir.

“Bugün mitik ritüellerin yerini, konserler, siyasi parti mitingleri ve futbol maçları almıştır. Kitlelere mal olmuş bir ses sanatçısı (idol), sahnede şarkı söylemeye başladığında, onun dinleyici(mümin)leri, salon/mabet/ları doldurmakta ve idol sahnede görüldüğü anda haz krizlerine tutulmaktadırlar. Müminler, sahnedeki idolle beraber aynı dünyevî şarkı metnini okuyup onun yaptığı hareket(ibadet)leri yapmaktan büyük bir haz duymakta ve tatmine ulaşmaktadırlar. Tıpkı mitik mabetlerde meş’ale ve tütsü yakmakta olduğu gibi, sahneye türlü ışıklar verilmekte ve sahne renkli dumanlara boğulmaktadır. Mitik insanın, idole dokunup güç alması veya idolün ona dokunup güç vermesine benzer bir şekilde, dinleyici seyirciler, sahnedeki idole dokunmak için bağırılarını açıp yırtılmaktadırlar. Dokunanlar da, binlerce kişinin içinden, idole dokunma ayrıcalığına kavuşmanın mutluluğunu yaşamaktadırlar. Bunun bir adım ötesi, idol için kan akıtmaktır ki, bunun örneğini, konserlerde bedenlerini jiletleyen gençlerde görmek mümkündür.

Ve her seküler mümin grubu da, idollerinin totemlerini, yani resimlerini evlerine asarlar veya üzerlerinde bulundururlar.

İnsanoğlu hiç değişmemiştir yani. Eskiden dinî amaçlarla gerçekleştirdiği ritüelleri, şimdi seküler mahiyet ve amaçla icra ediyor.” (Açıkgöz, Temmuz 2004: 52)

Mitik dönemin kapandığını varsaymak yanılgıdır. Günümüzde bilimin yol açtığı sınır tanımaz hayal gücü ve masal dünyası eski çağlardan daha çarpıcı sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Bugünün uydurmaları, doğa karşısında açıklamada bulunmak için değil, sonsuz bilim güvencinin verdiği temelsiz ve düne göre daha tutarsız bir anlayışın ürünüdür. (Anday, 1974: 8-9)

Uygur’a göre tanrısallık, dönüşmüş olarak sürmektedir. Eski tanrı adları, yeni buluşlarda yaşamaktadır. Ayrıca her çağ, kendi tanrılarını üretmektedir. Tanrıların kökünü kurutmak imkânsızdır. Çünkü onlar insanın kendi hayal, beklenti, sezgi ve düşünceleriyle hayat bulmakta, ardından insan, kendi hizmetindeki bu araçlara (uçak, elektrik vb.) kulluk etmektedir. Gelinek nokta da pek parlak değildir: “Eskiden tanrılar, doğru yoldan saptığımız için, tektek süründürür, tektek alırdı canımızı; şimdiyse bir tek atom bombası yüzbinlerce insanı birlikte yokediveriyor.” (Uygur, Ocak 1966: 15)

Eskiden insanlara sevgi aşıl原因 Eros’un yerini alan Seks’in, uyandırdığı kaba cinsellikle, duvarları bacak resimleri, ekranları yatak sahneleriyle doldurduğunu, eski

tanrıçaların, bugünkü sinema yıldızları kadar rağbet görmediğini anlatır. (Uygur, Ocak 1966: 15-16)

Mitin en genel anlamda dinî öyküler olarak görülmesi, bugün için geçerliliğini koruyan büyük dinlerin ve bunlardan kaynaklanan Noel, Paskalya, Ramazan, Kurban gibi kutsal gelenek ve bayramların varlığı, bazı araştırmacıları bütün toplumların “mitolojik” ve “mitojenik” olduğu genel yargısına götürür. (Gezgin, 2008: 121) Fakat mitolojinin canlılığını koruduğu, sürekli evrimleşip değişime uğradığı yerli kültürler (örneğin Hıncıın) asıl hedef ve inceleme alanıdır. “Mitoloji zorunlu olarak Antikçağ’a ilişkin bir bilim değildir ve bize göre ne mutlu ki (en azından şairler önem veriyor buna) mitlerle düşünen halklar hâlâ yaşıyor.” (J. D., 2000: 784)

Efsaneler bazen, gerçekliği tarihten daha net aydınlatır. Nietzsche tam bir geriye dönüşü, Alman varlığına aşılana yabancı unsurun (Hristiyanlık) atılarak, en başa dönmeyi öngörür. (Nietzsche, 2002: 199-200)

Hristiyanlığın kökleşmesiyle Greko-Romen paganizminin tanrıları bütün bütüne kaybolmamış, Rönesans’tan sonra figüratif sanatta, şiirde ve genel olarak modern kültürde pagan tanrıların diriltilmesinden öte, pagan tanrılar demonlara dönüşmek suretiyle varlıklarını sürdürmüş, Hristiyanlık devlet dini olunca paganizm Hristiyanı biçimlere bürünerek azizler kültü şeklinde yaşamıştır.

Japonya’da pagan anlayışın ürünü olan Şintoizm, halkın bilincinde, “tanrılık hâkim”in yenilmesinden, “kutsal toprak”ın işgalinden sonra bile canlılığını korumuştur. Batı modeline göre düzenlenen 1889 Japon anayasasında bütün kültürlerin eşitliği ve başka dinlere girebilme hakkı tanınmış, Şintoizm “gayr-ı din” olarak tanımlanmıştır. Fakat bu, Şintoizmin konumunun diğer dinlerden ayrı tutularak daha üstün bir değer atfetme amacı taşımakta, Şintoizmin dinsel değerinin halk bilincinde yükselmesine yol açmaktadır. (Pettazzoni, 1958: 23)

Mitolojiye ilişkin dikkat çekici bir görüş, mitolojinin ve tanrıların öldüğü varsayımdır. Latince “deus otiosus” (etkisiz, önemsiz, ilgisiz tanrı) deyiimiyle ayak sesleri duyulan Tanrı’nın ölümünü Nietzsche ilan eder.

İlkel topluluklar yaratıcı olarak bir “Yüce Varlık”ı tanırırlar. Fakat bu Yüce Varlık’ın hayatta neredeyse hiçbir işlevi yoktur; dünyayı ve insanı yarattıktan sonra gökyüzüne, kendi bölgesine çekilmiştir. Onun insanları terk etmesine koşut olarak insanlar da ona karşı ilgisiz kalmıştır. Yüce Varlık’la ilgili üretilen mitler bu yüzden çok azdır; olanlar da genellikle çok yalındır. Sonsuz güç sahibi yaratıcı tanrının (Gök Tanrısı) yerini zamanla dölleyici tanrı(lar) alır. (Eliade, 2001: 126, 128) Arkaik toplumların, tanrı ve tanrıçalara ait mitleri zihinlerinde

canlı tutmaya özen göstermelerine rağmen, Yüce Varlık’a kayıtsız kalmaları, Afrika’nın Ekvator kesiminde yaşayan Fraglar’da şöyle ifade edilir:

“Tanrı (Nzame) yukarıdadır, insansa aşağıda.

Tanrı Tanrı’dır, insansa insan.

Her biri kendi yerinde, her biri kendi evinde.” (Eliade, 2001: 129)

Unutulan/göz ardı edilen Yüce Varlık, özellikle diğer tanrıların etkisiz kaldığı kuraklık, fırtına, salgın gibi büyük göksel felaketlerde hatırlanır. Yüce Varlık’a karşılık gelen Anu (Mezopotamya), El (Kenan), Dyaus (Hint), Uranos (Yunan) gibi yaratıcı tanrıların işlevi ve buna bağlı olarak mitolojideki yeri sınırlıdır. Özellikle Dyaus, neredeyse hiç yoktur; yerini Varuna’ya bırakır. Fakat o da Vişnu ve Şiva’nın karşısında silinirken, genç ve savaşçı bir tanrı olan İndra, üstünlüğünü kabul ettirir. El, önceliği Baal’e; Anu, Marduk’a bırakır. (Eliade, 2001: 129, 141)

MİT VE EDEBÎ TÜRLER

Mitin Sanat ve Edebiyatla Bağlantısı

Mitler sanatsal bir temelde doğmaz, fakat yollarının kesişmesi de uzun sürmez. Tarih öncesinde hayatı dolduran mitler mağara duvarlarında, taşlarda ifadesini bulur.

Diğer taraftan mit–sanat ilişkisi, gerçeklik–görünüş ilişkisidir. Sanat, ışığın kırılarak yansıması gibi, mitleri kendine mal ederken değişikliğe uğratar; gerçekliği değil, “görünüş”ü verir. Mitin gerçekliği/kutsallığı bir oyuna/temsile dönüşür. Ayrıca mitler sanat eserinde simgeye dönüşür; anlam zenginliği ve estetik değer kazanır. Mitle sanat arasındaki temel ayrılık ise, mitin kolektif bilinçdışının ürünü olmasına karşılık sanatın bireysel bir imza taşımasıdır.

İnsanlığın yaşam yolculuğunun başlangıcına denk düşen mitler, “anlatı” niteliğiyle edebiyatın da ilk basamağını oluşturur. İkisi de “dil”e dayanan mit ve edebiyat arasında kopmaz bir bağ vardır. Fakat bunlar bütünüyle aynı kavramlar değildir. Biçim ve içerikten oluşan mitin biçimi ve simgeselliği edebî/estetik yönünü oluşturur. Buna karşın mitte içerik önemlidir; edebiyatta biçim. Mitin değeri, içine yerleştiği biçimle ölçülmez.

Mit ve edebiyat, gelişimlerini kendi çizgilerinde sürdürmekle birlikte yolları çoğu zaman kesişir: Epos, mitleri edebiyat dairesine sokar. Fakat bu, mitler için tek doğru değildir. Mitler her zaman bağımsız bir gelişme kaydeder; özgül bir tür olarak irili ufaklı imgeler üretir. Fakat edebiyatla etkileşime girmemiş mitlerin kalıcı olması beklenmez. Edebiyat, mitlere hayat verir. Mitler edebiyat için bir nevi hammadde işlevi görür. Mitin hayatı yönlendirdiği ilkel dönemin büyük oranda geride kalmasıyla temel işlevlerini yitirmiş olan

mitlerin edebî işlevleri önemli hale gelmiştir. Mitolojinin gizemli dünyasında edebiyat en geçerli yoldur: “(...) Fakat birçok gezgin, tanrıların ve aylak benzerlerinin, sürekli hareket halindeki Çingene karavanlarının ve hortlakların musallat olduğu insansız bir ülkede, tüm mitolojilerin büyük ölçüde uyuşuk bir yaşam sürdükleri bu bilinmeyen yerde, edebiyatın en kolay kabul edilen geçiş belgesi olduğunu söyler.” (Calasso, 2001: 158-159)

Edebî türler mitleri yeni anlatım yolları ve anlamlarla zenginleştirir ve destan (epos), trajedi ve şiir türleri mite kendi formunu verirken; edebiyat da mitlerden önemli ölçüde etkilenir, mit yoluyla yeni biçimlere ulaşır. Mitin reddiyeye uğradığı ve edebiyatın çıkmaza girdiği her çorak devrin ertesinde sağaltıcı güç olarak yeniden mite dönülür. Mit mecaz üretme aracı, bazen de edebiyatın döngüsel çizgisinde gelinen ilk ve son nokta olarak değerlendirilir.

Yunan edebiyatının mitle iç içe olması, mit incelemelerinin edebiyat incelemesiyle eşgüdümlü olmasını zorunlu kılar. Destan döngüleri, mitlerin uzun bir işlenme süreci geçirdiklerini gösterir.

Mitin destan veya romana evrilmesi, mitik figürlerin çok erken tarihlerde yaşayan bir gerçekliğe kavuşup kişileşmesine imkân vermiştir. Akhilleus, Agamemnon, Helena gibi kahramanlar Troya döngüsünün ilk nüvesinden daha eski olmakla birlikte, *İlyada* ile, edebî düzlemde büyük maceralara konu olduktan sonra ölmezlik kazanmışlardır. (Grimal, 2005: 116)

Yunan mitolojisinin yaygınlık kazanmasının başlıca nedeni, halkın köklerinden gelen mitlerin edebiyatçıların elinde sanata dönüşerek kalıcı olmasıdır. Yunan mitolojisi Avrupa sanat ve edebiyatının temel dinamiklerindedir.

Yunan mitolojisinin ana hatlarını Homeros ve Hesiodos çizmiştir. Tanrıların panteondaki sıralarını, işlevlerini, soyağaçlarını, doğumlarını, evliliklerini, serüvenlerini, güçlerini, diğer tanrılarla mücadelelerini, ölümlülere yaklaşımlarını düzenleyen kemikleşmiş bir yapı ortaya çıkarmış, geleneğe edebiyatın yenileyici aşısını yapmışlardır. Yazılı edebiyatta mitoloji edebî biçimlere kavuşmuş, kaynak aynı olmakla birlikte, mitler, biçimini aldıkları türün özelliklerine göre değişikliğe uğramışlardır.

Mitolojinin ayrılmaz bir ikili oluşturduğu türlerden biri tiyatrodur. Yunan tiyatrosu ağırlıklı olarak destan edebiyatından beslenmiştir. Mitolojinin çekiciliği yalnız klasikleri değil, romantikleri ve sembolistleri de etkisi altına almıştır. Stael, Fransızcada en güzel trajedilerin, konularını eski Yunandan aldığını, bunun, Yunanlıların modernlerden üstünlüğünü değil, temel insani duyguları ilk kez onların tasvir ettiğini gösterdiğini ifade eder. Fakat mitoloji konusunda ihtiyatlıdır. Farklı bir inançlar manzumesi olan Yunan mitolojisini

Fransız şiirine “yapmacıksız” sokmanın zorluğuna değinir. Ancak, Ossian’ın şiirleri gibi, ilhamını tabiattan alan eserlerin her millete hitap edebileceğini öne sürer. Mitlerin yabancı bir edebiyatta, zekice yapılmış mecazlar olarak kabul edilmek gibi sınırlı bir etkiye sahip olacağını, mecaza dayanmayan Kuzey şiirinde ise bu tür uydurmaların hiçbir hükmü olmayacağını öne sürer. (Stael, 1997: 60, 180-181)

Fransız şiirinin hayale değil; felsefi fikirlere veya ihtiraslı duygulara yöneldiğini belirtir ve ekler:

“Eskilerin mitolojisinden hâlâ faydalanmaya kalkışmak, gerçekten, ihtiyarlama yolu ile tekrar çocukluğa dönmek olurdu. Şair, ilhamla coşmuş olan esprisinin yarattığı her şeyi mısralarına koyabilir; yalnız, duyduğu şeylerin gerçekliğine insanın inanması lâzımdır. Halbuki mitoloji, modernler için ne bir icat, ne de bir duygudur. Eskilerin her günkü intıbalarında bulduklarını, modernler hafızalarında aramaya mecburdurlar. Putperestlikten alınan şiir şekilleri bizim için taklidin taklidinden başka bir şey değildir; bu, tabiatı, başka insanlar üzerinde hâsıl ettiği tesir vasıtasıyla tasvir etmektir.” (Stael, 1997: 371-372)

Mitler geçmişe ait olmakla birlikte yeni işlevler yüklenebilecek derinliğe sahiptir. Nietzsche, mitlere mecaz yapma işlevi yükler. Bu, Nietzsche’ye göre bilgi üretme yoludur. Hakikat bir mecazlar bütünüdür ve kavramlar, aşınmış mecazlardır. Mecaz, yetersiz kaldığı noktada mite ve genel anlamda sanata başvurur. (Calasso, 2003: 160)

Genel olarak biçimcilik, özelde mite yönelme, edebiyatta gerçeklikten, hayatı yansıtmaktan kaçışla bir tutulur. (Eagleton, 2004: 238-239)

Edebiyat kuramı ve eleştirilerinde mit önemli bir ölçüt olarak alınır. Edebî dönüşümleri ve aşamaları açıklamada mitten yola çıkılır. Edebiyatın mitolojiyle gelgitli ilişkisi her defasında aynı noktaya döner. Bunu en iyi, bir tasvir yansıtır: Atina’ya özgü bir kupada üç figür yer alır: Kayanın üzerinde oturan genç adam bir tablete yazı yazar. Birkaç baş onu izlemektedir. Apollon ise ayakta, bir elinde defne ağacından bir sopa vardır, diğer eli yazı yazan adama uzanır. Calasso’ya göre bu tasvirin anlamı şudur: “(...) Olympia’nın Efendisi Apollon’un kolu gibi uzanan bu kol, bir girdabın ortasında duran bu hareketsiz eksen, tüm sahneyi (ve tüm edebiyatı) kuşatır ve ona güç verir.” (Calasso, 2003: 166)

Mit tarihle, destanla, dinle, ritüelle, efsaneyle ilişkili olsa da özgül bir anlatıdır. Türkçede söylen karşılığı verilen mitin söylence (efsane) ile; bilimsel düşüncenin gelişiminin formüle edildiği “mitos–epos–logos” zincirinin ikinci halkasını oluşturan eposla (destan); miti temel alarak onu yeni bir boyuta taşıyan, mite yeniden doğuş zemini hazırlayan trajediyle doğrudan ilişkisi vardır.

Mit – Efsane

Mite en yakın tür efsane/söylencedir. Aralarında, özdeşliğe varan bir yakınlık kurulur. Efsane çoğunlukla mit yerine kullanılır; bu yüzden bu iki türü birbirinden ayırmak güçtür. Nitekim efsane ve mit, birbirleri için tanımlayıcı olarak kullanılır. Fakat aralarındaki ayrılık da, her iki türü bağımsız kılacak kadar derindir. Mit, tarih öncesi anlatı formu olarak özgül anlamda oluşumunu tamamlamış, kemikleşmiş bir yapıya kavuşmuştur. Efsane ise dinamizmini sürdürür. Oluşum mantıkları aynı ise de, oluşma şartları onları farklı yollara götürür. Mitlerin doğaüstü bir dünyayı betimlemesine karşın, efsaneler günümüz dünyasında geçer.

Efsane masalla karşıtlık oluşturur. Masalın dünyası “yalın” ve “saydam”dır; tanrılar da gerçeklik de silinmiştir. Masal kahramanı soyut bir dünyada kendi başına hareket eder. Buna karşın masallarda mitsel dünya bütünüyle kaybolmaz; örtük bir görünüm alır. Masalın hayalî, zamandan, mekândan kopuk irreel dünyasına, soyut ve kalıplaşmış kişilerine, anlatılanların uydurma olduğu vurgusuna karşılık efsane zaman ve mekânla kayıtlıdır, masaldaki gibi tipleri yuvarlak değildir, belirli kişileri konu alır, anlatılanların gerçek olduğu duygusu uyandırır. Masalın kayıtlı biçimine, sanatlı anlatımına karşılık efsanenin belirli bir biçimi ve üslubu yoktur. Masala göre kısadır.

Efsaneler mitolojik, tarihî, dinî, hayalî-fantastik kökenlidir. Efsaneler içinde önemli bir kesimi şekil değiştirme temasına dayanır: Taş kesilme, hayvana, bitkiye, dağa-tepeye-toprağa, deniz-göle-nehre-pınara; uzay cisimlerine, tabiatüstü varlıklara, tabiat hadislerine, madene, insana dönme ile ilgili efsaneler bu kapsamdadır.

Efsaneler uzun bir sürecin sonunda teşekkül eder. Mitolojik efsaneler arkaik zamanlarda oluşmuştur. Varlığa getirilen bir açıklama olan mitler zamanla hayalî unsurlarla birleşerek efsaneye dönüşür. Tarihî bir olay veya kahramanın hayatı zamanla uydurma unsurlar eklenerek efsaneleşir. Bu tür efsaneler, eski olayın veya kahramanın hatırası zayıflayınca yeni ve güncel konulara yönelir. (Ergun, 1997: 45-46)

Kutsallık ve dinsel gerçeklik temeline dayanması efsaneyi masaldan uzaklaştırıp mite yaklaştırır. Kutsal, olağanüstü ve gerçeklik vasıfları taşıyan mitlerin konusu yaratılış ve varlığın başlangıcıdır. Tanrılarla insanların bir arada olduğu, mitik toplumların özlemine duyduğu, ritüellerle temsilî olarak yeniden yarattıkları/canlandırıdıkları bu evre “Rüya Zamanı” veya “Altın Çağ” olarak adlandırılır. Fakat bu çağ sona ermiştir; mitlerin tekrarı, yeni mitlerin ortaya çıkması söz konusu değildir. Efsane ise yaşayan bir türdür.

Buna göre mitler çok eski, efsaneler ise yeni zamanların ürünüdür. Efsaneler mite daha daha gerçekçi çizgilere sahiptir. Buna karşın her ikisi de hayalî unsurlar taşımakla beraber gerçek kabul edilir.

Mit ve efsane, birbirine en çok karıştırılan türlerdir. “(...) Fakat, mitlerin kutsal öyküleri içermeleri, tarihî dönemlerde değil de ‘başlangıç’ta, yani, ‘masallara özgü zamanda’ olup bitmiş olayları açıklamaları, kahramanlarının ‘göksel varlıklar’dan meydana gelmesi; oluşu, yaratılışı, bir başka deyişle ‘köken’i ele alması, ‘neden’, ‘nasıl’, ‘niçin’ sorularına cevap vermeye çalışması, W. Bascom’un tablosunda da görüldüğü gibi onları efsanelerden ayırmaktadır. Efsanelerde anlatılan olaylar, bu dünya üzerinde ve tarihî bir dönemde meydana gelmiş olaylar olarak aktarılmaktadır. Efsaneler içinde önemli bir yer işgal eden gök cisimleri ve gök hadiseleriyle ilgili metinler, mitolojik köklerden beslenmeleri ve fonksiyonları nedeniyle mit ve efsane terimleri arasında bir bağlantının kurulmasını sağlamaktadırlar.” (Oğuz, 2008: 134-135)

Mit – Destan

Mitin efsaneden sonra en çok kaynaştığı tür destandır. Nitekim mitik, epik, lirik, trajik, felsefi ya da sofistik düzlemde gelişen mit çağlarının ikinci aşamasını oluşturur. Destan, Eski Yunan’da mitos-epos-logos olarak ayrılan “söz”ün sanatlı olanına karşılık gelir; miti edebiyatın bünyesine dâhil eder. Dağınık haldeki mitler destanlarda organik bütünlüğe, uzun soluklu bir olaylar ne kavuşur. Fakat bu, yapay bir birleştirmedir. Bu yüzden epizotlar bağımsız öyküler olarak da değerini korur.

Mitle destan arasında parça-bütün, öz-biçim, süreklilik-bütünlük ilişkisi vardır. Genel hatlarıyla mit, tabiat kuvvetlerinin canlı varlıklar veya ölümsüz tanrılar olarak kişileştirilmesidir. Mitler ilk kahramanların tabiat güçleriyle ve tabiatüstü, fizikötesi güçlerle mücadelelerini anlatmakla destanlara malzeme oluşturur.

İlyada, tarihî Troya şehrinde geçen bir destandır. Fakat pek çok mit içerir. Destan kahramanlarının mitik kişilikleri tarihî kişiliklerinden önce gelir. *İlyada* ve *Odisseye*; insani ve insanüstü boyutun iç içe geçmesi, kahramanların soyunun tanrılara dayandırılması, tanrıların olaylara doğrudan müdâhil olması, destanda insanlar arası mücadelenin mit aracılığıyla kozmik düzeye çıkarılması gibi yönlerden, genel anlamıyla birer mittirler. (Grimal, 2005: 9-11)

Mit – Halk Hikâyesi

Döngüler parçalı yapılardır. Bağımsız epizotların bir kahraman etrafında birleştirilmesinden oluşur. Bu bakımdan etkileşim özelliği belirgindir. Sözelimi Herakles, birçok öncelinin bir bireşimidir. Yunan mitolojisinde edebiyat ve sanat eserlerine en çok

yansıyan altı tanesi; Argonautlar'ın seferi, Thebai dönüşü, Atridalar'ın döngüsü, Herakles'in maceraları, Theseus'un döngüsü, Odysseus'un maceralarıdır. Döngülerde mit esas unsur değildir; geri planda kalır. “Halk hikâyeleri mitleri boğar. Onları tamamıyla açıklamaz. Kökenlerinde her zaman, varyasyonlar ve yorumların üzerine eklendikleri bir başka unsur vardır. Troya döngüsü söz konusu olduğunda, bu, tarihsel veridir; yolculuklarının büyük bir kısmı bütün Akdeniz havzasında Athena (ya da onu temsil eden tanrıçaların) tapınaklarının varlığını açıklamak arzusunun sonucu olan Argonautlar söz konusu olduğunda coğrafi veridir. Aineias'ın, Ege'de ya da Sicilya Denizi'nde, kurucusu olduğu kabul edilen Aphrodite tapınaklarını ‘dolanmaları’nda da aynı şey fark edilir. Belirli bir sayıdaki ‘dönüş’, açık biçimde yer isimlerinin aynılığı üzerine kurulmuştur.” (Grimal, 2005: 115)

Olay birliğine dayanan *İlyada*, tek bir kahramanın döngüsü değildir; karmaşık epizotlardan, çeşitli kişiliklerin bir araya gelmesinden oluşmuştur. Sosyal bir içerik taşır ve kahramanları ölümlülerdir. Fakat mitsellik kaybolmaz. Sözgelimi Helena, Peloponnessos'ta inanılan eski bir ay tanrıçasıdır. Bir dönem gerçek kabul edilmiş, mezarının varlığından söz edilmiş, adına bir kült tahsis edilmiştir. (Grimal, 1997: XVI-XVII; Grimal, 2005: 23-25)

Mit - Şiir

Eski Yunan'da mitler, lirik şiirlerle hymnos adı verilen övgülerin temelini teşkil eder.

Yunan şiiri mitlerle varlık kazanmış, bir yandan da mitolojiyi bir sisteme oturtmuştur. Şiirle mit arasındaki en önemli ayrılık, şiirin sözdizimine, mitin ise anlama dayanmasıdır. Strauss, şiirin tercüme sırasında önemli oranda anlam kaybına uğrarken, mitin anlamı en kötü tercümede bile korunduğunu belirtir. (Lucy, 2003: 30)

Mitin Yunan şiiri üzerindeki kuşatıcılığına karşın 18. yy Batı şiiri mite kapılarını açmakta tereddütlüdür: Fransız şiirinin hayal yerine felsefeye dayandığı ifade edilir. Eskilerin aşkı ve güzelliği tasvirinin modernlere göre daha sönük ve zayıf kaldığı, modernlerin, insanın ve tabiatın derinlemesine incelenmesinden önceki bu efsanelere yer vermesinin, sanatlarının gücünü kıracağı öne sürülür.

“İnsan ırkının çocukluk döneminde” (Caudwell, Şubat 1969: 124) şiir, ekonomik bir işleve ve toplumsal bir öze sahiptir; değişen toplumsal ihtiyaç ve beklentilere göre şiir de biteviye değişir. Birey, kabilenin homojen yapısı ve ekonomisi içinde, rit ve mit yoluyla sorumluluklarının bilincine varmış olarak nisbî bir özgürlük içinde yaşar. Şiirsel mitoloji insanın içgüdülerini toplumsal düzene uydurmak bakımından sanatsaldır. Fakat tam anlamıyla özgür bir şiir değildir; arzuların tatminiyle sınırlıdır ve büyük/trajik şiir seviyesine çıkamaz. (Caudwell, Şubat 1969: 130-131)

Mit – Tiyatro

Trajedî mite yeniden doğuş zemini olmuştur. Konusunu gerçek hayattan alan birkaçı dışında, trajedinin tek kaynağı mittir. Aristo *Poetika*'sında “öykü” olarak aldığı miti trajedinin en önemli unsurlarından biri sayar. Bu evrede tanrılar sahnenin gerisinde kalır; insan öne çıkar. Fakat insanın dramı işlense de, yazgısı yine tanrıların elindedir. “(...) onları destanda olduğu gibi bir dağın tepesinden savaşı yönetir ya da bir insanın ölüm kalımını tartıya vurur görmeyiz, amaç ve eylemleri saklı kalır, anlaşılmadığı oranda da korkunçtur; tragedya tanrıları, bilerek ya da bilmeyerek işlediği bir suç için insanı yıkıma götüren amansız yazgıyı, lanete uğramış bütün bir soyun zincirleme suç ve cezasını simgeler.” (Erhat, 1997: 7)

Trajedî Dionysos törenlerine bağlı olarak gelişmiştir. Bu törenlerde sürekli sarhoş gezen Dionysos'un erkek müritleri olan satirler ve kadın müritleri olan menadlar kılık değiştirip çeşitli canlandırmalar yapar, müzik eşliğinde keçi türkülerini söyleyip erotik danslar ederlerdi. Tamamen kendinden geçme durumu hasıl olunca da keçi, oğlak gibi hayvanlar vahşice parçalanırdı. Trajedînin “keçi türküsü” anlamına gelmesi rastlantı değildir. Dionysos törenleri, sahne sanatları gibi Atina demokrasisinin de ortaya çıkmasını sağlamıştır. Tiranların hâkim olduğu antik Yunan'da Dionysos törenleri iktidarın ve tiranların hicvedildiği bir gösteriye dönüşür. Toplumsal eleştiri niteliğindeki bu törenler sık sık yasaklanır. Dionysos tapınımı Peisistratos döneminde yeniden serbest olur. (Gezgin, 2008: 71-72)

Yunan tiyatrosu, başlangıcından (MÖ 6. yy) Helenistik döneme (MÖ 3-1. yy) kadar Dionysos kültü ekseninde gelişmiştir. Önceleri sahne orkestradan, yani koroların bu tanrının sunağı çevresinde dolandıkları dairesel alandan ibarettir. MÖ 534'ten itibaren Atina'da trajedilerle komediler ayrılmıştır. Trajedî (tragedya) teke anlamındaki tragos'tan gelir, tanrının simge hayvanıdır. Komedi, kıyafet değiştirmiş ya da maske takmış, Dionysos'a eşlik eden neşeli insanlar alayı demek olan komos'tan gelir. (Estin-Laporte, 2002: 85)

Trajedî öğelerinden katharsis, Dionysos törenlerindeki geçmiş yılın günahlarından arınma edimine karşılık gelir. Trajedî ve komedi bütünlüğün ifadesi, tek bir mitolojik tema ve deneyimin –yaşam– iniş ve çıkış olan iki terimidir. (Campbell, 2010: 37-38, 40)

Mitoloji ile tiyatro arasındaki etkileşim, fiziksel bir kaynaşmanın ve mitolojinin tiyatroya elverişli olmasının ötesinde bir derinliğe sahiptir. Mit yolculuğu ile tiyatro, ruhsal bölünmüşlüğün ifadesi olma noktasında kesişir: “Bizim yaptığımız ve bizden önceki gizli tarihi ya da türlerin ortaya çıkışını bulmuş olanların yaptıkları mit yolculuklarında tiyatroya benzeyen unsur, bu yolculuğun kendinde taşıdığı şey yani ikiye bölme gücüdür. Biz bir ölçüde acısı ve istekleri içine hapsolmuş bir bedeniz ve durmadan bu acıya, bu isteklere çarpar dururuz. Bir ölçüde de evrenin geniş soluğunun bir göstergesiyiz. Kendimizde, bizi dünyaya

getirenlerin düşlerini ve yapıtlarını taşıyır. Hamile bir kadın gibi, biz de dünyaya getireceklerimizin düşleri ve yapıtlarıyla ağırlaşmışızdır. Bize, geçmişle geleceğin bilgi adı verilebilecek bu gizli anlaşmasının yolunu mitler gösterir.” (C. Me., 2000: 789)

Nietzsche, trajedinin doğuşunu derinden tefekkür etmiştir. Ona göre sanatın gelişimi, Apollonca ve Dionysosça olmak üzere iki kutupludur. Çoğu zaman çatışan bu iki ilke aslında birbirlerini bütünler. Trajedi de bu uzlaşmanın neticesinde ortaya çıkmıştır. Trajedinin Apollonca olan bölümü ikili konuşma (diyalog)dır. Burada yalınlık, saydamlık ve güzellik esastır. (Nietzsche, 2002: 49, 69 vd.)

Nietzsche’ye göre trajedi, hayal ile müziğin karışımıdır. Apollon aklı, Dionysos içgüdüyü simgeler. Apollon, hayallere ölçülü bir biçim vererek onları görünür kılar. Dionysos ise biçime girmeyen, kalıba sığmayan soyut bir âlemi sezdirir. Bu anlamda Apollon heykel, Dionysos müzikle özdeşleşir.

Mitler trajedide bir nevi çarpıtmaya uğrar, fakat dinsel özlerini korurlar. Trajedide kahramanın insani bir kimlik kazanması, sıradan bir insan olduğu anlamına gelmez. Sözelimi Oidipus, yalnızca lanetli bir kuşağın temsilcisi, Laios soyunun uğradığı felaketlerin müsebbibi değildir; amansız kaderin bir kurbanıdır. Ezici dünya düzeni karşısında etkisiz kalan bir figürdür. Fakat bu yıkım, iç dünyasında yeni bir oluşumun da filizlenmesine yol açar. Kendisini iktidardan, ailesinden mahrum edip yurdunu terk ettikten sonra yalnızlığında Antigone’yi, karanlık dünyasında ise yeniden tanrıları bulur. Sophokles, eserini oluştururken efsaneyi dönüştürmek, kendi kurgusuna uymayan epizotları ve versiyonları çıkarmak zorunda kalmıştır. “Mit, onun ellerinde biçimlenmiştir ve geleneğin ona verdiği belli belirsiz kilden, ölümsüz Oidipus’u yaratmıştır.” (Grimal, 2005: 122-123)

Destan, kahramanların ruh halinden ziyade olayların akışına odaklanır. Trajedi ise ruhların ve iradelerin çatışması üzerine kurulur. Mitler üzerindeki bu edebî dönüştürüm mitolojiye yaklaşımı derinden etkilemiş, o zamana kadar geri planda kalan İfigenia gibi mitoloji kişileri önem kazanmıştır. (Grimal, 2005: 123)

En büyük trajedi yazarları Aiskhylos, Sophokles ve Euripides’tir. Aiskhylos (MÖ 525–455) trajedinin kurucusu sayılır; hak ve adalet sorunları ile insanın kader karşısındaki çaresizliğini ortaya koyar. Sophokles (MÖ 497–407) insan iradesine Aiskhylos’a oranla daha fazla yer verir. Oyunlarını bir karakter üzerinde yoğunlaştırır; Oidipus ve Antigone gibi. Euripides (MÖ 480–406) yenilikçidir; kendi çağını hareketlendiren konulara eğilmek için mitleri büyük bir özgürlükle ele alır. (Estin–Laporte, 2002: 85)

Atina sitesinde önemli bir gelişme gösteren trajedide mitolojik/tanrısal konular işlenmesine rağmen, mitolojik geçmişle yaşanan dönem etkili bir şekilde bağdaştırılmış,

trajedi, Atina demokrasisinde önemli yer tutan adalet, özgürlük, yasa, ahlak gibi kavramlar üzerine düşünce üretilen bir platform olmuştur. Atina demokrasisi ile trajedinin etkileşimi sonucu, bilinçli bir toplum doğmuştur. Eski Yunan tiyatrosu, seyircide yurttaşlık bilinci oluşturarak, kendilerine ve yönetim anlayışlarına uzak açıdan bakarak bunları sorgulamalarına zemin hazırlamıştır. Trajedi şairi mitleri politik çerçevede yorumlayarak mite güncel bir anlam yüklemekle izleyenler üzerinde gerçekçi etki de bırakmıştır. “Tiyatro sahnesi, mitosların gerçeğe dönüştürüldüğü yerdir.” (Paksoy, 2011: 72) Sözelimi doyumsuzluğu yüzünden tanrısal gazaba uğrayan Agememnon bütün erk sahiplerine uyarlanabilir bir trajedi kahramanıdır.

Sanat, bir “çarpıtma”dır. Mitler de yaşanan zamana taşınırken bu uygulamaya tâbi tutulur; toplumsal, tarihsel, güncel doku bütünüyle gerçekdışı bir çerçeveye de oturtulabilir. Eski/mit, yeni/mevcut düzeni dolaylı yoldan sorgulamak ve son tahlilde çıkarım yöntemiyle onaylatmak için sahneye taşınır. Sözelimi Aiskhylos *Orestes*’te, eski bir Argos mitini ele alır. Anne katili Orestes, eski anlayışa göre suçlu iken, Atina demokrasisinde suçsuz görülür. Seyirciye, mensup oldukları toplumun ayrıcalığı, ilerici tutumu; kendi dairelerinin dışındaki hayat kurgusal olarak sergilenir. (Paksoy, 2011: 165)

Tiyatro ve mitoloji birbirine sıkıca bağlı iki olgudur. Tiyatronun kökeni Dionysos törenlerine kadar götürülür ve Dionysos sahne sanatlarının tanrısı sayılır. Nitekim Eskişehir’de Devlet Tiyatrosu’nun açılması “Dionysos Eskişehir’de” (Benekay, 15 Şubat 1965: 10) başlığıyla duyurulmuştur.

Trajedi, Dionysos için her bahar yapılan ritüellerdeki dithirambos koro şarkılarından doğmuştur. Tanrıların yüceltildiği trajedinin belkemiği, tanrıların egemenliğini tanımlayan “kader” fikridir. Özellikle Euripides’in eserlerinin yapısal özellikleri olan agon (çatışma), pathos (acılı ölüm), haberci, threnos (yas), peripetia (acıdan sevince geçiş), anagnorisis (acıdan sevince geçişin bilincine varılması) ve theophany (yeniden doğuşun kutlandığı zafer bölümü) bölümleri ritüellerin yapısına uyar. (Şener, 2003: 17)

Mitoloji, antik Yunan’da bütün edebiyat ve sanatı kaplar. Bunların başında da tiyatro gelir. Homeros’la Vergilius’un destanları; Aiskhylos, Sophokles ve Euripides’in trajedileri Batı edebiyatının belkemiğidir. Orta Çağ boyunca da mitoloji, azizlerin hikâyelerine dönüşmüş şekliyle Batı kültüründe yaşamaya devam eder. Shakespeare’in eserleri bu kaynağı işaret eder. Rönesans, “Altın Çağ”a dönüşün, yeniden doğuşun adıdır. Bu, mitolojinin yeniden başköşeye oturması demektir. Goethe, Schiller, Voltaire, Racine, Moliere bu kanalın en belli başlı isimleridir.

Geçerli olduđu çağ geçmesine rağmen mitoloji tiyatrodan kopmamış, bugüne uzanmıştır. İstanbul Tiyatro Festivali'nde İtalyan Deneme Tiyatrosu Merkezi, Stelio Fiorenza'nın yazıp Sharoo Kheradmand'ın sahnelediği Gılgamış oyununu sahnelemiştir. Yazar, bu konuyu ele almasını, Gılgamış'ın yazılı en eski öykü olması, Sümer kültüründen doğan Gılgamış'ın, o zamanın en yaygın dili olan Sümercenin de etkisiyle yayılarak birçok kültürü etkilemesi, Yunan mitolojisine kaynaklık etmesi, tüm mitolojik kahramanların Gılgamış'tan esinlenmesiyle açıklar, öyküde günümüzün temel sorunlarını görmenin mümkün olduğunu kaydeder. Yönetmen Kheradmand da, 6000 yıl önce geçen öykünün bugün de geçerliliğini koruduğuna değinir. Daha önce de *Troyalı Kadınlar*, *Prometheus* gibi oyunlar sahnelemiştir. Mitolojiden yola çıkmasını şöyle açıklar: “Belki sevdiğimiz bir tür. Mitolojinin ritüelitesi hoşuma gidiyor. Ritüel havasında gerçekleştirebileceğim oyunlar seçiyorum. Bazen bunun bir tiyatro değil bir ritüel olduđu söyleniyor. Haksız da sayılmazlar.” (Pekçe, 1989: 72)

Yeats, Shakespeare'in oyunlarında, anlatılan olayın gerisinde daha oylumlu bir tablonun varlığına, kahramanın genel durumu yansıttığına işaret eder. Tiyatroyu sıgılıktan kurtarmanın art alan oluşturmakla mümkün olduđuna dikkat çeker. Büyük ustaların hepsinin, masalın küçük, ama zengin imgeli dünyası olmadan büyük sanata varılamayacağını idrak ettiklerini, yalınlığı güneş ışığının altındaki açıklığa ve dolaysızlığa; sınırları belirsiz, puslu, çok imgeli anlatımı ise ayın gücüne bağlayarak sanat evrenlerini genişletmişlerdir. (Yeats, Temmuz 1966: 770)

Yoksul tiyatroda mitoloji, insanın kendisiyle yüzleşmesinin aracı kılınır. Toplumsal bütünleşmeyi gerçekleştirebilmek için kolektif bilinçaltına inme gerekliliğinden hareket edilir. Bu da söylencelere varır. Söylenceye/bilinçaltına inmek, insanın kendisiyle yüzleşmesi, yaşam maskesini “çatlatması”dır. Kişi, kendi gerçeğini, söylencenin genel gerçeği içinde yeniden keşfeder. (Şener, 2000: 313)

Mitoloji, bütün edebiyatlar gibi Türk edebiyatının da beslendiği ana damarlardan biridir. İslamiyet'ten önce Gök Tanrı dini, Budizm gibi çeşitli inanç bileşkelerine ve ayrı bir kanal oluşturan Şamanizm'e bağlı olarak şekillenen mitoloji, İslamiyet'ten sonra büyük oranda Doğu/İran mitolojisine yönelmiş, eski Türk destanları ve efsaneleri de İslami şekle bürünerek varlığını sürdürmüştür. Batı etkisinde gelişen Türk edebiyatı ise eski unsurları yavaş yavaş bünyesinden atarak, Fransız edebiyatı kanalıyla Batı/Yunan mitolojisine kanalize olmuştur. Bu arada romantizmin etkisiyle ve siyasi şartların oluşmasıyla eski Türk mitolojisi de yeniden gündeme gelmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM: TANZİMAT TİYATROSUNDA MİTOLOJİNİN ANA HATLARI

Mitoloji, başta dünyanın ve insanın yaratılması olmak üzere, çoğunlukla çok tanrılı dinlere bağlı kozmik tasavvurlar, tanrılar, yarı tanrılar ve kahramanların hikâyesidir. Mitler daha çok efsane ve destanlarla, kısmen de masallarla ilgili olmakla birlikte, her efsane ve masal ya da halk hikâyesi mitik unsurlar içermez. Mit; yaratılışa, hayatın önemli bir anına, toplum yaşamının bir kuralına, bir inanç edimine vb. bağlı olarak kurgulanan simgesel bir hikâyedir. Bu hikâyeler, kaynağını yaşanan gerçeklikten ya da bilinmeyene ilişkin yaratıcı tasavvurlardan alır. Mitler, çok tanrılı dinlerden uzaklaştıkça özgül yapısını kaybederek diğer türlerin içinde çeşitli motifler, mecazlar olarak kalmıştır. Tarihsel bir olaya işaret etmekle birlikte zamanın çarkında ezilip ya zaman dışı olacak kadar masallaşmış ya da her şeyiyle bugüne taşınacak kadar gerçeğe dönüştürülmüş, her iki durumda da asli hüviyetinden uzaklaşmıştır.

Mitolojide isimlerden çok onların etrafında üretilen efsaneler önemlidir. Fakat Tanzimat yazarları, oyunlarını efsanevi adların şöhretleri üzerine kurma yoluna gitmişlerdir. Mitolojik bir konuyu ele alma, trajedinin yapısına da uygun düşen bir tercih olmakla birlikte, trajik öge ve dramatik gerilim yeterince işlenmediği için bu tercih oyuna, sıradan bir konunun katacağı anlamın ötesinde bir değer katmamıştır. Batı tiyatrosu mitolojiyle çok içli dışlıdır, fakat bu, mitolojinin dünyasını da sahneye taşımakla geçerlilik kazanan bir önermedir. Trajedi kahramanı, kendisini sınırlayan yazgısını yenmeye çalışır, var gücüyle tanrılara kafa tutar, kendisiyle ve çevresiyle güçlü bir çatışmaya girer. Onu bu cenderenin içine sokan, mitolojik bağlamdır. Miti ana arterlerden kopartınca, ortada bölük pörçük, işlevsiz bir yumak kalır; Tanzimat tiyatrosundaki görüntü budur. Evrenin ve dünyanın her unsuru mitolojilerde yer bulur: Güneş, ay, yıldızlar; toprak, dağ, taş, ağaç, hayvan vb. Fakat bu olgular her kullanıldığı yerde kendiliğinden bir mitolojik anlam içermez; bu anlamın eserde vurgulanarak veya çağrıştırılarak açığa çıkarılması gerekir. Tanzimat döneminde ise ortaya konan eserler daha çok melodram özellikleri gösterir. Trajedi denemelerinde çatışma unsuru yeterince geliştirilmemiştir.

Tanzimat tiyatrosunun mitolojiye uzak düşmesi romantizmle de doğrudan ilgilidir. Tanzimat tiyatrosu romantizmin tesirindedir ve klasisizme tepki olarak doğan bu akımda, klasisizmin Yunan hayranlığının yerini Napolyon'un yayılmacı politikasıyla ateşlenen (Şener, 2000: 134) milliyetçilik doğrultusunda, Yunan mitolojisinin yerini yerel efsaneler, paganist antikite düşüncesinin yerini Hristiyan Orta Çağ değerleri almıştır.

Tanzimat tiyatrosunda mitolojik oyunların kaynağı, çoğunlukla *Şehname*'dir. Bu, gelenekle bağını tümüyle koparmayan, yeniliği eskinin içinde gerçekleştirmeye çalışan Tanzimat döneminin genel tutumunun yansımasıdır. Fakat bir yandan da Yunan mitolojisinin etkisi görülmeye başlar. Tanzimat döneminde mitolojiye, benzetme ve çağrışım unsuru olarak en çok yer veren isim, imge dünyası çok çeşitli etkilere açık olan Abdülhak Hâmit'tir. Bu dönemde yalnızca isimlerini mitolojik kahramanlardan alan oyunlar da vardır. Tarih-mitoloji ilişkisini irdelemeyi gerekli kılan oyunların varlığından da söz edilmelidir.

ŞEHNAME'NİN ETKİSİ

Batılı Türk tiyatrosunun ilk evresini oluşturan Tanzimat tiyatrosu; gelenekle bağını koparmaksızın, romantik dramın etkisi altında, teoriden çok eldeki örnekler ve sahnelenen eserler ışığında şekillenen oluşum halinde bir tiyatro görüntüsü sergiler. Bu tabloda mitoloji de yer alır. Tanzimat tiyatrosunun mitolojiyle bağı, daha çok *Şehname*'den kaynaklanır. 11. yüzyılda, İslam'ın egemen olduğu çağda kaleme alınan bu eserde mitolojik çizgiler belirsizleşmişse de büsbütün kaybolmamıştır. Tanzimat tiyatrosunda konusunu *Şehname*'den alan oyunlarda da mitik olgunun perdelenerek masalsı bir hava oluşturulması söz konusudur. Bu oyunlar *Gâve* (Şemsettin Sami), *Fürs-i Kadîmde Bir Facia yahut Siyavuş* (Ahmet Mithat Efendi) ve *Hûşenk* (İbnürreşat Ali Ferruh)'tir.

Şemsettin Sami'nin bazı değişikliklerle *Şehname*'den aldığı **Gâve** (1878) (Şemsettin Sami, 1996: 1-144), beş perdeden (fasıl) oluşmaktadır. Yazarın “tarihî facia” olarak nitelendirdiği oyun, Tanzimat tiyatrosunun masal, mitoloji ve tarihe dayanan romantik dramları arasında önemli bir yer tutmaktadır. Eserde, zalim hükümdar Dahhak'a karşı bayrak açan demirci Gâve efsanesi işlenir. Hayalet, mezarlık, zehir, rastlantı öğeleri eserin romantik havasını tamamlar niteliktedir. Zulme karşı halk ayaklanmasını ele alan ve bu bakımdan Shakespeare'in tarihî oyunlarına, özellikle *Macbeth*'e yaklaşan *Gâve*'de Cemşid'in yerine geçen Dahhak'ın Cemşid ayinlerini (güneş, nevruz, cem) yasaklayarak halkı yılanlara tapmaya zorlaması ve bunun etrafında gelişen olaylarla Hubçehr-Perviz aşkı konu edilmiştir. Yazarın, Dahhak'ın yılanlarla ilişkisini ortaya koyan efsaneyi “gerçekçi bulmayarak” değiştirmesi kayda değerdir. *Gâve*, Fasülyeciyan yönetimindeki Osmanlı Tiyatrosu'nda 1884'te oynanmış, 1908'de Millî Osmanlı Tiyatrosu Heveskâran Kumpanyası'na tekrarlanmıştır. Burhanettin (Tepsi) ile Reşat Rıdvan'ın kurdukları Sahne-i Milliye-i

Osmaniye topluluğunun 1910 Ramazan ayı repertuvarında da yer almıştır. (Levend, 1969: 68-70; And, 1971: 296; And, 1972: 356, 457; Enginün, [1979]: 294; Nutku, 1985: 366)

“Esası tarih-i sahiha müstenid dört perde dram” takdimiyle yayınlanan **Fürs-i Kadimde Bir Facia yahut Siyavuş** (1883) (Ahmet Mithat Efendi, 1998: 249-301), konusunu *Şehname*’den alan romantik bir dramdır. Kuruluşu bakımından Racine’in *Phedre*’sine benzer. Bu ikili etki, yazarın farklı kültürler arasında bireşime varma düşüncesiyle açıklanır. Dürüstlük fikrinin işlendiği oyunda; üvey oğlu Siyavuş’a âşık olan Keykavus’un karısı Sûdâbe’nin, aşkına karşılık vermeyen Siyavuş’a iftira edişi ve bunun ortaya çıkmasıyla Siyavuş’un sefere gönderilmesi anlatılır. Roman şeklinde okunmak üzere kaleme alınan eserin öne çıkan özelliği, Siyavuş karakterinin belirgin hatlarla çizilmesidir. Oyunun mekânı İran ve Turan’dır. Operet Heyeti 1922’de *Siyavuş* adlı beş perdelik bir oyun sahnelemişse de oyunun yazarı belirtilmemiştir. (And, 1971: 303; Enginün, 1990: 10). Racine’nin *Phaidra*’sı (*Federi*) Mehmet Nüzhet tarafından 1878’de çevrilmiştir. (Yüksel, 2012: 124) Ahmet Mithat Efendi’nin bu çeviriden etkilenmesi olasıdır.

Hâmit’in etkisiyle trajediye yönelen İbnürreşat Ali Ferruh’un **Hûşenk** (1885) isimli manzum oyunu beş perdeden (fasıl) oluşmaktadır. (İbnürreşat Ali Ferruh, 1997: 77-160) Bu yönüyle trajedi özelliği göstermekteyse de, trajedinin bütün niteliklerini taşımayan bu tür oyunların manzum dram olarak adlandırılması yoluna gidilmiştir. (And, 1972: 341)

Oyun Sahne-i Milliye-i Osmaniye kumpanyasınınca 1911’de, Kel Hasan tarafından 1918’de sahnelenmiştir. (And, 1971: 297)

Oyunda zorba bir hükümdara karşı verilen haysiyet mücadelesi ele alınmakta; Kelat meliki olarak geçen Neriman’la, serdarı olarak geçen Hûşenk, Hûşenk’in kızı Münire ve Münire’nin nişanlısı Mirza arasında geçen ve hepsinin ölümüyle sonuçlanan olaylar anlatılmaktadır. Neriman, çok başarılı bir asker olan Hûşenk’in kızı Münire’ye âşık olur. Fakat Münire Mirza ile nişanlıdır. Neriman Hûşenk’le Mirza’yı sefere gönderip Münire’yi elde etmeye çalışır. Fakat Münire nişanlısına çok bağlıdır. Amacına ulaşamayan Neriman Mirza’yı öldürtür. Bunun üzerine Münire de canına kıyar. Ardından Neriman, Hûşenk’i; kızını ve damadını öldürmekle suçlar, onu da ortadan kaldırır. Fakat fantastik bir sahneyle bağlanan oyunun sonunda kendisi de cezasını bulur.

Kahramanlarını *Şehname*’den alan oyunda mitolojik unsurlar silinmiş, kahramanlar insani özelliklere bürünmüştür. Zühre, peri, âlihat, lâhuti gibi kelimelerle yapılan çağrışımlar çok ve sınırlı bir etki oluşturur.

Dil ve üslup olarak dönemim özelliklerini gösterir. Divan şiirinden gelen benzetme ve istiareler kullanılır. Diyaloglar aksiyon halinde konuşma şeklinde örülmemişse de, Mirza'nın "kirpiklerinin esiri Mirza" sözünü Münire "sevdalarımın emiri Mirza" (İbnürreşat Ali Ferruh, 1997: 125) diye tamamlamasında olduğu gibi, dikkat çekici özellikleri de yok değildir.

Münire Mirza'yı anarken aşk âlihesi, Zühre, mâh, peri imgelerini kullanır. Onun hâkî değil kanatlı olduğunu dile getirir.

Hûşenk, Neriman ve Hüzmüz mitolojik kahramanlardır. Fakat oyunda bu yönleri silinmiştir. Özellikle Hûşenk'in ihtiyarlığına karşın yiğitliği her fırsatta vurgulanmakla birlikte, bu nitelemeler doğrudan mitolojik bir kanala bağlanmaz. İsimler efsane çağlarını işaret etmekle birlikte, bu etki derinlik kazanmaz. Neriman'ın, vicdan azabıyla sayıklayarak suçlarını itiraf ettiği oyunun sonunda Mirza, Hûşenk ve Münire'nin hayaletleri belirir ve bir hançer Neriman'a saplanır.

Zulüm aleyhtarlığını işleyen oyun Hâmit kanalına bağlanır. (Enginün, 2006: 707)

TELEMAK'IN ETKİSİ

Tanzimat, Türk sanat ve edebiyatının Batı ekseninde gelişmeye başladığı bir dönüm noktasıdır. Batı'ya yönelme, Batı sanat ve edebiyatının temelini oluşturan Yunan-Roma mitolojisinin de kültür hayatımızda yer almaya başlamasına zemin hazırlar. Özellikle yabancı toplumların sahnelediği *Le Belle Helene* gibi mitolojik oyunlar bu yolu açar.

Türk edebiyatında ilk çeviri roman (1859) olması bakımından büyük önem taşıyan *Telemak*, aynı zamanda mitolojik bir eserdir. Telemak, Yunan mitolojisinin önde gelen kahramanlarından, Homeros'un *Odyseia* destanına konu olan Odysseus'un oğludur. Odysseus, yurduna ulaşmak için Poseidon'un denizlerinde insanüstü bir çaba sarf ederken, oğlu Telemak'ın yurdunda ve babasını aramak için çıktığı yolculukta yaşadıklarını anlatan eğitici bir eserdir. Fransız klasik edebiyatının, bir prensin eğitimi maksadıyla yazılmış kült eserlerindendir.

Fenelon (1651-1715) 14. Louis'nin torunu Dük de Bourgogne'u yetiştirmekle görevlendirilmiş, öğrencisi için birçok değerli eser yazmıştır. Bunlardan biri de *Telemak* (1695)'tir. *Telemak*'ta 14. Louis'yi eleştirdiği ileri sürülen Fenelon gözden düşmüştür. Fenelon, eserin kendisinden habersiz basıldığını ileri sürmüştü de, bu, sonucu değiştirmemiştir. (Vardar, 1998: 236)

Telemak öğretici bir romandır. İlk baskısı toplatılarak imha edilmişse de Hollanda’da hemen yeniden basılmıştır. Eser on sekiz bölümdür. Birçok yönden Homeros’un ve Vergilius’un destanlarına benzer.

“Telemaque uzun süredir haber alamadığı babası Ulysse’i aramaya çıkar; büyük tehlikelere göğüs gererek denizler aşar, ülkeden ülkeye koşar. Minerve, bilge Mentor kimliğiyle eşlik eder ona... Hikâyenin başlarında Telemaque’ın gemisi şiddetli bir fırtınaya tutularak Kalypso’nun adasına sürüklenir. Telemaque serüvenlerini anlatır ona... Kalypso âşık olur delikanlıya. Oysa Eucharis’e gönül vermiştir Telemaque. Mentor tehlikeli bulunduğu bu aşk zincirlerinden Ulysse’in oğlunu kurtarır. Salente’a, kral Idomenee’nin ülkesine gelirler. Kral, 14. Lous’yi andırmaktadır: mağrurdur, lükse düşkündür, dalkavukları tutar, yalnız kendi kişisel görkemi için savaşlar yapar – Mentor öğrencisine devlet yönetiminde despotluğun ne kadar zararlı olduğunu gösterir somut örneklerle. Öte yandan, öğütleriyle Idomenee’yi etkiler, reformlar yaptırır ona, mutlu bir ülke olur Salente krallığı. – Mentor’un denetimi altında iyice yetiştikten sonra Telemaque Ithaque’a döner ve orada babasını bulur.” (Vardar, 1998: 238)

Ali Haydar’ın otuz sayfadan oluşan iki perdelik manzum komedisi ***Rüya Oyunu*** (1876), mitolojik ve fantastik öğeler içermektedir. (Ali Haydar, 1292 [1876]: 1-30) Oyunun *Telemak* tercümesinden etkiler taşıdığı açıktır. Telemak, Troya’dan zaferle ayrılan, fakat tanrıların cezasına uğrayarak ülkesi İthaka’ya dönüşü yıllarca geciken, bir süre Kalypso’nun adasında kalan Odysseus’un oğludur. Çevrildiği dönemde ilgi uyandıran eser, Ali Haydar’ın *Rüya Oyunu*’na tesir etmiş, mitoloji dünyası esere rüya yoluyla katılmıştır. Fakat Kalypso’nun Telemak’ı bekleyişiyle, Marinko’ya âşık olan Bey’in, servetini kaybetmekten Hizmetkâr’ı sayesinde kurtulması, Bey’in bundan haberinin bile olmaması arasında bütünlük kurulduğu söylenemez. Oyunda yer alan Kalypso mitolojik bir figür olmasına karşın, Bey, onu Divan şiirinin kalıplaşmış mazmunlarıyla betimler. Oyunun dili sadedir.

ABDÜLHAK HÂMÎT’İN İMGELEMİNDE MİTOLOJİ

Tanzimat tiyatrosunda mitolojinin belirgin bir hat teşkil ettiği isim, Abdülhak Hâmit’tir. Abdülhak Hâmit (1852–1937), 1873-1935 yılları arasında eser vermiş, dolayısıyla Tanzimat, Meşrutiyet ve Cumhuriyet devirlerini idrak etmiş bir edebiyatçıdır. Kendine özgü bir sanat evreni kuran Hâmit’in eserleri de ayrı bir başlık açtıracak hususiyettedir. Biri yayımlanmamış yirmi oyunu, beş manzum diyalogu, on bir şiir kitabı, *Hep yahut Hiç* adıyla yayımlanan dağınık şiirleri, *Hatıralar*’ı ve *Mektuplar*’ıyla üretken bir isim olan Hâmit’in bazı

eserlerinin yazılma ve yayımlanma tarihleri arasında uzun süre bulunduğu gibi, ilk yayımlanışından uzun zaman sonra tamamlananlar da vardır.

Mitler oyunlarda esas olayı veya onu bütünleyen yan olayları oluşturduğu gibi, özellikle manzum oyunlarda imaj ve sembol olarak da kullanılmışlardır. Tezatlar şairi olan Hâmit'in efsaneye tarihin hemen yanı başında büyük değer atfettiği, efsaneyi, tarihi bütünleyen bir unsur olarak gördüğü muhakkaktır. Babasının, soy kütüğü çok iyi bilinen, yüksek zümreye mensup, hayatı gerçek boyutuyla algılayan bir tarihçi olan babasıyla; Kafkaslar'dan getirilmiş bir esir olan, ailesini bilmeyen, hayal ve masal demek olan annesinin bir aile teşkil etmesi Hâmit'in sanatının da anahtarıdır. Birini annesiyle, diğerini babasıyla özdeşleştirdiği efsane ve tarih, Hâmit'in estetiğinin temel bileşenleridir. Bu tutum, oyunlarının mitolojiyle kesişmesine imkân vermiştir.

Abdülhak Hâmit'in Tanzimat dönemine ait *Duhter-i Hindû*, *Nesteren*, *Tarık yahut Endülüs Fethi*, *Eşber* gibi oyunlarında mitolojik benzetme ve göndermeler vardır. *Duhter-i Hindû* İngilizlerin Hindistan'ı sömürmesini bir İngiliz binbaşıyla Hintli bir kızın kesişen hayatları ekseninde sorguladığı bir eserdir. *Nesteren* duygusal bölünmüşlüğü aşk ve intikam duygularının keskin çatışmasıyla bir kadın kahramanın bunalımları şeklinde yansıtır. *Tarık* Endülüs'ün fethiyle ilgili tarihî konulu oyundur. *Eşber*'i Büyük İskender'in hayatı etrafında kurgulamıştır.

Hâmit edebiyatımızda egzotizmin yol açıcısı; uzak/yabancı ülkelerin, yaşamların yansıtıcısıdır. Bilinmeyen iklimlerden söz ederken, geniş bilgi birikimi, anlattığı yerlerin dinsel, tarihsel, kültürel zeminini de oyuna ekleme imkânı verir. *Eşber*'de, biri İran, diğeri Pencaplı olan Rukzan ve Sumru arasındaki rekabet, mensup oldukları dinin baş tanrıalarının yengisi ve yenilgisi olarak sunulur. *Duhter-i Hindû*'nun Surucuyi'si paganizmin yakın çağlara taşınan sesidir.

Hâmit'in hemen her oyununda, az veya çok, mitolojik göndermelere rastlamak mümkündür. Yazarın *Duhter-i Hindû*, *Finten*, *Cünûn-ı Aşk* ve *Yabancı Dostlar* adlı eserlerinde mekân Hindistan ve İngiltere'dir. ***Duhter-i Hindû*** (1876)'yu, Hindistan'ı görmeden yazmıştır. Sömüren-sömürülen karşıtlığını Surucuyi-Tomson aşkı ekseninde işler. Tabiatın kızı Surucuyi ile medeniyetin temsilcisi Binbaşı Tomson ilişkisi; Surucuyi'nin sadık, Tomson'un çıkarıcı yapısı ile dramatik gerilime yol açar. Surucuyi'nin aşkı saf ve içten, Tomson'un ki geçicidir. *Duhter-i Hindû*'da Brahmanizm, oyunun etkili unsurlarından biridir. Surucuyi bu dine mensuptur. Dini, bir yabancı olan Tomson'la evlenmesinin önünde engeldir. Ayrıca *Veda* yasasınca, dul kalan kadının, kocasının ardından yakılması gerekmektedir. İngilizler bunu yasaklamış olmakla birlikte, halk, inançlarını yaşatmak istemektedir.

Oyunda, ele alınan dönemi yansıtmak üzere dinî ve mitolojik unsurlar yer alır. Surucuyi'nin kız arkadaşları, onun için iyi diklerde bulunurlar: Lanka Hisarı'nı (Hint mitolojisinde, Ravana'nın Sita'yı büyülu arabasıyla kaçırdığı başkent) fetheden Rama'nın (Hint mitolojisinde önemli bir yeri olan *Ramayana* destanının kahramanı), talihini açmasını, büyük Brahma'nın, ona, dünyanın taşıyıcısı olan kaplumbağa kadar tahammül vermesini diler, “ölümsüz öküz”ün tezeğiyle yüzüne gözüne tütsü yapmasını öğütlerler. Halk, tapınak ziyaretinde tanrıların ismini ünler: Vişnu, Şiva, Kalı, Lakşima, Brahma, Anasa, Agni, Varuna, Satyavarati, Kırşina, Manu... (Tarhan, 1998c: 64)

Tomson, Surucuyi'ye olan aşkını “Kendi kendime, her mahluku sizin, ‘Kalı’ ilahesinin tapınacağı bizim ‘Venüs’ ilahesinin huzurunda kirpiklerini süpürge edeceği kadar dilber, her zerresi candan, her şeyi canan vücudundan halkolunmuş bir cihan tasavvur ediyorum da kendimi o cihanın hükümrânı gibi görüyorum” (Tarhan, 1998c: 44) sözleriyle dile getirir.

Dikson, mehtaplı bir gecede duyduğu vatan hasretini “Âh!... Dünyada ceres gibi hüznü, ruhaniyetli bir sada tasavvur olunamaz. Vatanım için o gece sabaha kadar ağladım.” (Tarhan, 1998c: 136) şeklinde anlatır.

Ceres, Yunan miolojisindeki Demeter'in Latince adıdır. Demeter bereket tanrıçasıdır. Kızı Persephone'nin yeraltı tanrısı Hades tarafından ölümler diyarına kaçırlması yüzünden büyük acı içinde tasavvur edilir. Demeter, kederinden, tanrısal görevini yapmaz, kendi dünyasına çekilir. Bu yüzden kuraklık başgösterir. Zeus duruma el koyarak Persephone'nin yılın bir bölümünde annesinin yanında kalmasını, bir bölümünü ölümler diyarında geçirmesini sağlayarak sorunu çözer. Bu mit, toprağın baharda yeşerip kışın ölüşünün simgesidir. Demeter, mitolojide dayanılmaz hasretle özdeşleşmiştir.

Hâmit'in, Corneille'in *Le Cid* oyunundan izler taşıyan **Nesteren** (1878) adlı oyununda sınırlı mitolojik değiniler görülür. Nesteren Hüsrev'e aşkını “Sen benim ma'bûdum olsan gerek!” (Tarhan, 2002b: 164) sözüyle dile getirir. Bütün mabudların (Acem'de nur, Arap'ta Lât ve Uzzâ, Çin'de Buda, Hindistan'da Brahma, Frenkte İsa) bâtil, onun, hepsinden ahsen olduğunu ifade eder. İlerleyen sayfalarda, Hüsrev'i öldürmeye gönderdiği Bender'i ateş mizaçlı semendere benzetir. (Tarhan, 2002c: 170, 223) Semender, eski şiirimizde, ateşte yanmayan mitolojik bir varlıktır.

Tarık yahut Endülüs Fethi (1879), nazım-nesir karışık olarak yazılmış, Endülüs tarihini ele alan altı perdelik bir oyundur. Kaynağı, Ziya Paşa'nın Viardot'tan çevirdiği *Endülüs Tarihi* ve *Engizisyon Tarihi* adlı eserdir. Tarihî ve uzak bir ülkeyi anlatmak bakımından Hâmit'in bağlandığı romantik akıma uygun olan Endülüs tarihi, yazarın dört

oyununa daha konu olmuştur. Başka yazarlarca da ele alınan Endülüs tarihinin gündeme gelmesi, Batı'nın, özellikle Ernest Renan'ın İslam karşıtı görüşlerine savunu amacıyladır. Ayrıca Osmanlı Devleti bünyesindeki Hristiyan unsurların ayrılıkçı istemleri İslam âlemiyle bağların pekiştirilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. İslam birliği düşüncesi edebiyata, İslam tarihini konu alan eserler yazılması şeklinde yansımıştır. Bu, dönemin millî tiyatro anlayışına da uygundur. Hâmit'in tarihe yönelmesinde babasının tarihçi olması da önemli bir etkidir. Ayrıca tarih, egzotizm ve yabancı kültürler, Hâmit'in, yönetimi dolaylı yoldan eleştirmesine imkân vermesi bakımından da eserlerinin temellerinden birini oluşturur. İspanya'nın fethini anlatan *Tarık*'ta Arap emiri Musa bin Nasr, kölesi Tarık bin Ziyad'ı azat ederek Endülüs'ün fethiyle görevlendirir. Zaferle dönmesi halinde kızı Zehra'yı onunla evlendirecektir. Zaten iki genç birbirlerini sevmektedirler. Tarık'ın ilerleyişi karşısında Musa hissî davranarak durması emrini verir. Fakat fethi sonuçlandırmak isteyen Tarık bu emri dinlemez ve İspanya'yı alır. Musa'nın Tarık'ı hapse attırmasının ardından Halife'nin araya girmesiyle olay tatlıya bağlanır ve Tarık'la Zehra evlenir. Bu ana gövdenin yanı sıra oyunda birçok bağımsız epizot vardır. Olay birliğinin bu şekilde ihlal edildiği oyunda fikir unsuruna yoğun olarak yer verilmesi de oyunun temposunu düşürmüştür. Kahramanların idealize edilerek çizilmeleri, ayrıca gereksiz sahneler ve uzun konuşmalar, oyunu teknik açıdan kusurlu hale getirmiştir. Bununla birlikte devrine göre orijinal tarafları çok olan eser yaygın bir üne kavuşmuş, Arapça, Farsça ve Sırpçaya çevrilmiştir. *Tarık*'taki siyah-puş rahip tiplmesi Victor Hugo'nun *Notre Dame'ın Kamburu*'ndan, Tarık'la ilgilenen üç kadın motifi de *Hernani*'den gelmektedir. Bu eserin, Madrit sefirliğine atanması gündeme gelen Hâmit'in, politika nezaketine aykırı görülerek bu göreve getirilmemesine yol açtığı da belirtilmelidir.

Burhanettin (Tepsi) tarafından ilk kez 1909'da sahnelenen oyun sonraki yıllarda da pek çok kez tekrarlanmış, 1912'de Millî Osmanlı Tiyatrosu Heveskâran Kumpanyasınca da oynanmıştır. (Tanpınar, 1988: 508, 574-576; Akıncı, 1954: 99; Sevengil, 1968: 94; And, 1971: 304; Kefeli, 1998: 58, 61; Tarhan, 2002a: 7-8)

Oyunda, Yunan-Roma mitolojisinde ölülerin ruhunu yeraltına götüren Merkür'e (Hermes) gönderme yapılır. Siyah-pûş Kadın, Siyah-pûş Erkek'e, kendilerini rahat bırakmamasından dolayı, Merkür'ün onu nasıl olup da cehennemde bağlamadığını sorar. Zehra "Düşman gemilerimizi çadırlarımızı tutuşturduğu hâlde bu sahile semenderler gibi alevler içinde geldiğimizi unuttunuz mu?" diyerek yanındakilere cesaret verir. (Tarhan, 2002a: 91)

Hâmit'in, İskender'in ve onun karşı konulmaz gücüne karşı koyan Eşber'in mücadelesi üzerine kurduğu *Eşber* (1880), aruz vezniyle ve mesnevi tipi kafiyeyle önce bir perde olarak yazılmış, Namık Kemal'in tavsiyesi üzerine genişletilerek dört perdeye (fasıl) çıkarılmış manzum bir oyundur. Makedonya kralı İskender'in Dârâ'yı yenerek Doğu'ya ilerleyişi sırasında Keşmir meliki Eşber'le olan mücadelesini konu alır. Oyun Corneille'in *Horace*'ı ile Racine'in *Alexandre le Grand*'ından belirgin izler taşır. *Horace*'ın kaynağı ise Tite-Live'in (M.Ö.59-M.S.19) tarihidir. Hâmit'in kaynakları arasında Konstantinidi Efendi'nin *Tarih-i Yunanistan-ı Kadîme* (1870) ve Arrianos'un, dilimize *Tarih-i İskender bin Filipos* adıyla çevrilen *Alexandru Anabasis* (basımı: 1838, Mısır) adlı eserleri de bulunmakta, ayrıca Namık Kemal'in Hâmit üzerindeki etkisi bu eserde net olarak açığa çıkmaktadır. Bununla birlikte, 1878 Osmanlı-Rus Savaşı'nın etkisiyle yazılan *Eşber*, dönemin yaygın olarak ele alınan vatan konusunu, savaşın yol açtığı yıkımları ve acıları öne çıkararak savaş karşıtı bir tutuma çevirmesiyle Namık Kemal çizgisinden ayrılır. Oyunda Eşber'in kişiliğinden çok kahramanlığı ön plana çıkarılmışsa da, *Eşber* salt bir kahramanlık oyunu değildir; oyunun insan psikolojisine, ihtiraslarına, aşk ve vatan duygusuna açılan kapıları da vardır. İskender, güç sembolü, kazanmaya ve hükmetmeye koşullanmış, son derece muhteris bir tiptir. Hocası Aristo da onu bu yönde etkiler; onun, "tanrılara eş bir talihi olmasını" ister. Amacına ulaşmak için İskender'in önünde engel yoktur. Fakat iki güçlü duygu –dünyaya hâkim olma tutkusu ve aşkı– arasında kalır. Pencap, Lâhur ve Keşmir'e karşılık Eşber'in kız kardeşi Sumru'nun aşkı durmaktadır. Eserin düğümü bu noktada atılır. Fakat İskender'in mantığı savaşı işaret eder. Son perdede İskender şehrin hâkimidir; Eşber mağlup ve esirdir. Pencap yanmış, yıkılmıştır. İskender'in, aşkını vatanından üstün tutan ve ağabeyine de teslim olma konusunda baskı yapan, bu yüzden canından olan sevgilisi Sumru'nun cesedi darağacında sallanmakta, diğer tarafta, kendisi için canını vermiş bir başka kadın olan Rukzan'ın cansız bedeni durmaktadır. Galip İskender, gördükleri karşısında şaşkındır. Bunun anlamını, oyunun son sözü olan Aristo'nun "Zafer veya hiç" cevabı açıklar. *Eşber*'in önemli bir özelliği de belagatinin yüksekliğidir. Özellikle Sumru'nun, direnişten vazgeçirmeye çalıştığı ağabeyine İskender'in gücünü anlatırken "efrâd-ı beşer" yanında melek, huri, cin gibi insan dışı ve dev, ejder gibi hayalî varlıkları da devreye sokması eserin sanatsallığını ortaya koyması açısından önemlidir. 1909'da Burhanettin (Tepsi) tarafından ilk temsili gerçekleştirilen *Eşber*, aynı yıl Mürebbi-i Hissiyat Cemiyeti, 1913'te Raşit Rıza ve Ahmet Fehim topluluğu, 1916'da Burhanettin ve Benliyan tarafından da oynanmıştır. Halit Fahri Ozansoy, Burhanettin (Tepsi) yönetimindeki temsili başarısız bulmuştur. (Perin, 1946:7, 175-

181 ; Tanpınar, 1988: 509, 564 vd.; Akıncı, 1954: 120-135; Sevengil, 1968: 87, 106; And, 1971: 295; And, 1972: 347-348)

İskender tarihî bir kişilik olmakla birlikte efsane kahramanına dönüşmüştür. Mısır ve İran tanrı-kral anlayışını benimsemekle de mitoloji kahramanları listesine adını yazdırmak istemiştir. Helen kültürüne ve Yunan mitolojisine hayrandır. Kendini Akhillesu'la özdeşleştirir. Helen kültürünü fethettiği yerlere taşıyan İskender'in dönemi Helenistik çağ olarak adlandırılmıştır. Artemisium'un alınlığına kendi adının yazılması koşuluyla tamir ettirme önerisi, Efesliler tarafından, bir tapınakta iki tanrının bulunmasının doğru olmayacağı ileri sürülerek, diplomatik bir dille savuşturulmuştur. (Halikarnas Balıkcısı, 1985: 67) Büyük İskender, Doğu seferine çıkarken, Yunanistan'ın ve Makedonya'nın en ünlü sahne sanatkârlarını yanına almış ve sefer boyunca temsiller verdirmiştir. Hatta Efes'i zapt ettikten sonra şehrin muazzam tiyatrosunda verilen bir temsilde bizzat rol almış, harp ilahı Ares'i canlandırmıştır. (Korle, 24 Aralık 1950: 7) Hakkında başka efsaneler de üretilmiş olmakla birlikte, İskender mitolojik değil, tarihî bir isimdir.

Eşber'de mitolojik unsurlar öncelikle, kahramanların inandıkları tanrı adlarının belirtilmesi şeklinde görülür. Yazar Rukzan, Sumru ve İskender'in ilahlarından, Yezdan'larından, Hallâk'larından bahsederken, her birinin kendi tanrısının adını (Zerdüş, Brahma, Jüpiter) dipnotta belirtir. (Tarhan, 2000: 38, 41, 78) İskender, Sumru'ya âşık olmasını, milletleri dize getirdiği halde o âfet karşısında kalbinin yumuşaması karşısında önce ilahına (Jüpiter) niyazda bulunur; ardından kendisi ilah olmayı; bildiğini hemen bulmayı, ilahlar gibi, istediği an sevgilisiyle beraber olmayı ister. Aristo da İskender'in tanrılara eş bir talihinin olmasını ister. (Tarhan, 2000: 29)

Hâmit'in oyunlarında en sık geçen mitolojik imge, hüsn âlihesi olarak yer verdiği Zühre'dir. Zühre, Yunan-Roma mitolojilerindeki aşk ve güzellik tanrıçasının (Afrodite-Venüs) klasik şiirimizdeki karşılığıdır. Aşk ve güzellik tanrıçası tasavvuru Yunan mitolojisiyle sınırlı değildir. Önceli, Yunan'dan daha eski olan Mezopotamya mitolojilerindeki İştar'dır. Eski şiirimizde güzelliğiyle öne çıkan mitolojik figür Zühre'dir ve Hâmit Zühre'ye, Yunan mitolojisinden kaynaklanan güzellik ilahesi işlevi yüklemiştir. Eski şiirimizdeki Mirrih de aynı şekilde, Yunan mitolojisindeki savaş tanrısı Ares (Mars)'in hüviyetine bürünür. "Hâmid'de eski şiirin Zühre'si Venüs olur, Eros, Türkçede oklarını denemeğe başlar; bazan annesinin ayağının ucunda bile uyur. Merih, adını pek değiştirmeden Mars, yani harp ilâhı olur." (Tanpınar, 1988: 277)

Yunan mitolojisinde aşk ve güzellik tanrıçası Afrodite/Venüs’le savaş tanrısı Ares/Mars’ın birlikte tasavvur edilmesine koştur olarak Hâmit de onları bir arada zikrederek, tezatlı söyleyişe ulaşır.

Rukzan, İskender’i, kendisine Mirrih’ten inmiş bir yadigâr sayar, Dârâ’yı öldüren ikinci ilah diye niteler, ondan “âlihe-i cihân-ı deycûr” diye bahseder. (Tarhan, 2000: 69, 70, 74) İskender, Eşber’in kıydığı Sumru’dan, “Dîdârına fer verip bu tarih, / Bir Zühre-i nev görürdü Mirrih!...” (Tarhan, 2000: 120) diye bahseder. Yunan – Roma mitolojisindeki tanrılar tanrısı işlevi yüklenen Zeus/Jüpiter karşılığında kullanılan Müşteri yıldızı da Aristo’nun, Rukzan’ın cansız bedenini gösterdiği İskender’i tanımlarken kullandığı bir benzetmedir: “Ey merd-i mehîb-i Müşteri-asl” (Tarhan, 2000: 123) diye seslenir.

İskender’in gökleri de içine alan dünyaya hâkim olma tutkusunu Aristo “Her semtine müstemil nigâhın, / Dönsün, de, Olimp’e ceyşgâhın.” mısralarıyla tamamlar. Eserin yayımcısı, Olimpos terimini dipnotta açıklar: “Makedonya ile Teselya arasında bir dağ ki Yunan-ı kadîmin efsanelerinde âlihelerin ikametgâhı idi.” (Tarhan, 2000: 35)

Rukzan İskender’in gelişini kozmik hadiselerle teşbih eder. Allah’ın nurunun üzerine düştüğü bir burca benzettiği şehirlere İskender’in ayak basmasını nur içinde nur istiaresiyle anlatır. Bunu, dünyayı yakacak ölçüde önemli bir hadise olarak değerlendirir ve kendisinin bundan kurtulmasını, Zerdüş’tün, kendisini koruduğu şeklinde yorumlar. Vaka zamanının Zerdüş dininin etkin olduğu çağa tekabül etmesi böylesi mitolojik göndermelere imkân verir. Rukzan’ın bakışı, ruhunun kanatlandığı anlarda göksel varlıklara uzanır. Zerdüş’tü Müşteri yıldızı olarak görür. Dünya ile mahşeri mücadele halindeki iki dev olarak değerlendirmekle Hürmüz–Ehrişen mücadelesine gönderme yapılır. Rukzan, Zerdüş’tün inayetiyle çok mesafe kat ettiğini, her yerde karşısına İskender’in çıktığını, onun, güneş gibi her yerde görüldüğünü, herkesin ona hayranlıkla, onunca dünyaya âlihâne baktığını dile getirir. (Tarhan, 2000: 49)

Pencaplı olan Sumru ile ilgili kısımlarda Hint, İranlı olan Rukzan’la ilgili kısımlarda İran mitolojisi unsurlarına yer verilmiştir. Sumru Rukzan’dan “Cemşid kızı” diye söz eder. Rukzan’ın ülkesi yenildiği için tanrısının da yenildiğini söyler: “Zerdüş’tüne pençe-zen Brahman” (Tarhan, 2000: 51)

İSİMLERİNİ MİTOLOJİK KAHRAMANLARDAN ALAN OYUNLAR

Tanzimat tiyatrosunda, içinde mitolojik isimler geçmekle birlikte içeriği bakımından mitolojiyle bağlantısız oyunlar da vardır: Ali Haydar’ın *Sergüzeşt-i Perviz* (1866), Manastırlı Mehmet Rıfat ve Hasan Bedrettin’in *Delile yahut Kanlı İntikam* (1875) Sami Paşazade

Sezai'nin *Şîr* (1876), Abdülhak Hâmit'in *Mâcera-yı Aşk* (1873) ve *Nesteren* (1878) oyunlarında yer alan isimlerin mitolojik karşılığı bulunmaktaysa da, bu özdeşlik isimden öte gitmez.

Ali Haydar, Türk tiyatrosunda ilk trajedi denemesi olan ve üç perdeden oluşan *Sergüzeşt-i Perviz* (1866) oyununda tecrübesiz bir delikanlı olan Perviz'in, para düşkünü insafsız bir kadın olan Hoş Hüma'ya bir görüşte âşık olarak tüm servetini onun uğrunda tüketişini anlatır. Oyun basit bir olay örgüsüne dayanır. Birinci perdede (fasıl), aşk ateşine düşen Perviz bayılır, Âkil ve Çaresaz durumu hakkında konuşur, Âkil onu Hoş Hüma konusunda uyarır, fakat Perviz dinlemez, Âkil gücenir. Perviz Çaresaz'a mektup vererek Hoş Hüma'ya yollar. İkinci perdede Çaresaz'la Hoş Hüma görülür. Çaresaz, onu büyüten kişidir. Hoş Hüma'nın annesinin de kocasına sadakatsiz olduğu öğrenilir. Hoş Hüma bunu öğrenince ona karşı yumuşar, ama aracı olduğu Perviz hakkındaki hain emelleri değişmez. Perviz'i zevk ve safa ile ördüğü tuzağa çeker. Üçüncü perdede Perviz her şeyini kaybetmiş olarak çöl ortasındadır, kendisini uyarıları dinlememekle nasıl bir hata yaptığını idrak eder. Bu arada Hoş Hüma da ettiklerinin karşılığını bulur; çıkan yangında bütün varlığı kül olur, o da çöle düşer ve Âkil'in ayıplayan sözlerine dayanamayarak ölür. (Ali Haydar, 1282)

Eserde isimler simgesel anlam taşımaktadır. Perviz, *Şehname*'de Şirin'e olan aşkı, efsanevi kişiliği ve zenginliği yanında müsrifliği ile de meşhur bir padişah olarak geçer. (Tökel, 2000: 179) Perviz'in âşık olduğu kadının adı Hoş Hümâ, hocası Âkil, hizmetçisi Çaresaz, Hoş Hüma'nın kölesi Hüsrev'dir. Kişiler mitolojik nitelik taşımazlar.

Oyunun trajedi türünde olması amaçlanmışsa da, konunun işlenişi, aksiyonun zayıflığı, çatışmanın yokluğu, kader olgusunun vurgulanmaması gibi sebeplerle trajedi seviyesine çıkmamıştır. Üç perdeden oluşan, mesnevi tipi düz kafiyeyle ve feûlün feûlün feûl kalıbıyla yazılan oyun, şekil ve içerik bakımından eski edebiyat geleneğine bağlıdır. Güllü Agop'un Osmanlı Tiyatrosu'nda 1869'da oynanmıştır.

Hâmit'in ilk oyunu olan *Mâcera-yı Aşk*'ın (1873) kişileri arasında şehzade Adil Behram, onun kardeşi şehzade Erdişir Mirza, oğlu Bedr-i Felek, bir İran şehzadesi olan ve kimliğini gizleyen şehzade Haydar Mirza yer alır.

Mâcera-yı Aşk'ı İnci Enginün, Hâmit'in masalımsı oyunları içinde değerlendirir. Oyunun başında Hâmit şu açıklamaya yer verir: "Bu tiyatronun mündericatı âtiü'l-ism birkaç Asyalının terâcüm-i aşk u muhabbetinden ibaret olup vukuatın mevkii ise Keşmir civarında bir aşirettir ki hod-be-hod Timur'a vâris geçinmekle maruf Âdil Behram kabilesi nâmına Mâveraünnehir'den hicretle o nevâhide hoş-nişîn olmuş bir aile-i saltanata meskûndur..." (Tarhan, 2002c: 34)

Oyunun konusu şehzade Erdişir Mirza'yla eşi Dilârâ Sultan'ın, kızları Sâkıbe Sultan'ı, görüşünü sormadan, Behram'ın oğlu Bedr-i Felek Mirza'yla nişanlamaları, fakat Sâkıbe'nin, Bedr-i Felek'e “velinimetim” diyen Haydar'a âşık olması, fiziksel ve ahlaksal yönden itici bir tip olarak çizilen Bedr-i Felek'i istememesi ve kaçması, Haydar'ı da kendisiyle gelmeye mecbur etmesi, yeminin yerine geldiğini öne süren Haydar'ın, onu geri dönmeye ikna etmesi, gelişen olaylar sonucu birbirlerine kavuşmalarına rağmen, maceralarının tam bir sonuca ulaşmaması anlatılır. Oyunda Haydar-Sâkıbe aşkıdan başka aşklar da vardır. Haydar'ın, evlenmeden önce, yüzünü görmeden terk ettiği nikâhlısı Gülnaz yahut Zeynep Begüm'ün Haydar'a aşkıyla kendisine âşık olan Abdülcebbar arasında kalması, birbirlerine âşık olan Muzaffer'le Şirin'in, kavuştuktan sonra süt kardeş olduklarını öğrenmeleri yan olaylardır.

Şah İsmail'in torunu olan şehzade Haydar Mirza, İran'dan kaçtıktan sonra kimliğini gizlemiştir. Zeynep Begüm de öyle. Fakat onun başından başka maceralar da geçmiştir. Nikâhlısı Haydar Mirza kendisini bırakıp gittikten sonra anne babasıyla hacca gitmiş, dönüşte haydutlar tarafından kaçırılmış, kader onu, kendisini kurtaran Abdülcebbar'ın eliyle Haydar Mirza'nın bulunduğu yere götürmüştür. Haydar Mirza Zeynep'i tanımıyorsa da, Zeynep onu görüp âşık olmuştur. Fakat kimliğini gizler ve birbirlerini seven Haydar'la Sâkıbe'nin birleşmesi için uğraşır. Abdülcebbar gerçeği öğrenince Haydar'a Zeynep'i boşattırır. Fakat Sâkıbe gerçeği öğrenince, Zeynep'in mutsuz olmasını istemez ve Haydar'la tekrar nikâhlanmalarını sağlar. Fakat bundan sonra Sâkıbe'nin ruhsal dengesi bozulur. Bütün âşıklar birbirlerine kavuştuğu halde hiçbirinin mutluluğu tam değildir. Oyunun sonunda, Sâkıbe'yi öldürmek isteyen Bedr-i Felek öldürülür. Yere yığılan Sâkıbe'nin öldüğünü sanan Haydar kendini öldürmek ister, fakat engel olunur. Sâkıbe'nin bayıldığı anlaşılır. Oyun başka bir sonuca bağlanmadan bu şekilde biter.

Hâmit Ekrem'e yazdığı mektupta *Mâcera-yı Aşk*'ı beğenmediğini, varlığından müteessif olduğunu belirtir. Oyun sahnelenmemiştir. (Tarhan, 2002c: 9-10)

Yazarları Hasan Bedrettin Paşa ile Manastırlı Mehmet Rıfat olan ***Delile yahut Kanlı İntikam*** (1875), beş perdelik bir melodramdır. “Konusunda Avrupa melodramlarından öykünmeler vardır.” (And, 1972: 380) Nitekim Octave Feuillet'nin *Dalila yahut Bir Kadının Erkek Üzerine Olan Tesiri yahut Kanlı İntikam* adlarıyla Türkçeye çevrilen oyun, Mınakyan'ın 1886, 1887, 1895, 1902, 1903, 1908, 1910, 1911 repertuvarlarında yer aldığı gibi başka topluluklar tarafından da defalarca sahnelenmiştir. İntikam üzerine kurulan oyundaki Delile adı, İbrani mitolojisindeki üstün bir güce sahip olan ve bu gücünü saçlarından alan İsraili Samson'un gizinin Filistinli güzel ve hain bir kadın olan Dalila tarafından öğrenilerek saçının kesilmesi sonucu Samson'un tanrısal gücünü kaybetmesinin anlatıldığı

Samson ve Dalila öyküsünü akla getiriyorsa da, olay basit bir eşkıyalık öyküsüdür. Küpeli Hüseyin adındaki derebeyinin oğlu Nurettin'in, eşkıya başı Candemir'in intikamını almak üzere eşkıyalar tarafından kaçırılışı, ardından, Candemir'in karısı Delile tarafından Canpolat adı verilerek bir eşkıya olarak yetiştirilişi ve Delile'nin yönlendirmesiyle öz ablasını kaçırmış, sonunda oğlu olduğunu bilmeyen babası tarafından öldürülüşü ve böylece Delile'nin intikamını alışı anlatılır. Oyun, Gedikpaşa Tiyatrosu'nda 1874-1875 sezonunda sahnelenmiştir. (Sevengil, 1961: 93-94 vd.;And, 1971: 294)

Yazarların oyunun vaka tarihini 1795, yerini Revandüz olarak belirtmesi ve tarihte Canbolatoğulları'nın varlığı oyuna tarihî nitelik kazandırır. (Buttanrı, 2002: 199-200)

Abdülhak Hâmit'in *Nesteren* (1878) adlı oyununun kişileri arasında Kâbil meliki olarak geçen Gazanfer, kardeşi Behram, Behram'ın oğlu Hüsrev, Gazanfer'in kızı Nesteren, Nesteren'in süttnesi Hürmüz, Nesteren'e âşık olan Bender, Nesteren'in üvey annesi Nesrin vardır. Vaka Kâbil şehrinde geçer.

Eser “mukaffa bir facia” olarak tanımlanır. 11'li hece vezniyle yazılmıştır. Fakat kafiye zaruretiyle Batı şiirinden gelen bir özellik, bazı mısralar veya beyitler birden fazla kişiye söylenmek suretiyle taksim edilmiştir. *Nesteren* Paris'te yazılmıştır. Konusunun nefis ve vicdan çatışması olduğu, Corneille'in *Le Cid*'ini tanzir olmakla birlikte aynısı olmadığı açıklanır. Beş fasıldan oluşur. Nesteren'in, babasının, âşık olduğu Hüsrev tarafından öldürülmesi ile yaşadığı gelgitli ruh hali oyunun esasını oluşturur. (Tarhan, 2002c: 156)

Nesteren'le Hüsrev amca çocuklarıdır ve birbirlerini sevmektedirler. Hüsrev her yönden üstün bir delikanlıdır. Fakat Nesteren, birleşmelerinin mümkün olmadığını düşünür. Çünkü babaları arasında taht mücadelesi vardır. Asker, babası Gazanfer'i; halk, amcası Behram'ı tutmaktadır. Nesteren, babasının haksız olduğunu düşünmektedir.

Nesteren'in öngörüsü çok geçmeden gerçekleşir ve Gazanfer Behram'la çatışır. Onu, halkı kışkırtmakla suçlar. Behram da, halkın kendisini ona tercihinin onun yanlış idaresi yüzünden olduğunu ileri sürer. Savaşlardaki başarısızlıklarını dile getirir. Büyük muhasarada başkenti almaya çalışan Suhrab'a kendisinin karşı koyduğunu hatırlatır. (Tarhan, 2002c: 178)

Gazanfer Behram'a, ülkeden gitmesini söyler. Behram bunu reddeder ve oğlu Hüsrev'den, intikamını almasını ister. Hüsrev büyük bir çıkmaza girer. Fakat intikam uğruna aşkını feda etmeye karar verir. Gece Gazanfer'in odasına girerek onu uyandırır, vuruşmada öldürür. Gazanfer'in Hüsrev'e âşık olan karısı Nesrin suçu kendi üstüne alır. Nesteren büyük bir hışımla Nesrin'in cezalandırılmasını isterken, Hüsrev gelip gerçeği açıklayınca bayılır. Umum, Nesrin'in ölmesine hükmetmişken, işin Hüsrev'e dönmesiyle karar değişir; umurun vekili, onun davranışının ümmete hizmet olduğunu ileri sürer, Hüsrev'in bir eşinin olmadığını

belirtir. Nesteren, babasını öldürdüğü için Hüsrev'in öldürülmesini, onu sevdiği için, ardından da kendisinin öldürülmesini ister. Halkın karşı çıkmasına rağmen, Behram, oğlunun idamına hükmeder.

Bundan sonra Hüsrev Nesteren'e gelerek kendisini onun öldürmesini ister. Nesteren hançeri alır, fakat Hüsrev'i öldüremez. Bununla birlikte intikam hırsından kurtulamaz ve Bender adlı kişiye Hüsrev'i öldürme görevi verir. Fakat bu, hem öldürülmesi hem öldürmemesi yönünde oldukça anlaşılmas bir emirdir. Sonunda, Hüsrev'i vurursa, onunla evlenmeyi vaat eder. Bender'in Hüsrev'i öldürdüğü haberiyle yıkılan Nesteren, onun ölmediğini öğrenmesi karşısında da sevinç duymaz. Onu affeder, fakat evlilik işini zamana bırakır. Bu arada Hüsrev savaşa gider.

Hüsrev'in dönüşünü bekleyen Nesteren'in duygularındaki ikiliğin sürdüğü görülür. İçinde bulunduğu durumu: "Geri gitsem uçurum, önüm duvar; / olduğum yerde ise girdâblar var!" (Tarhan, 2002c: 237) sözleriyle belirtir. Yanındakiler, cemiyetin zıddına gitmemesi konusunda Nesteren'i uyarır.

Hüsrev gelir. Zaferden dolayı kendisini kutlayan halka askerleri gösterir; asıl kahramanların onlar olduğunu söyler. Behram Nesteren'e, Hakk'ın onu affettiğini, onun da affetmesini telkin eder, ellerini birleştirir. Nesteren yalnız kalınca haklarındaki kararı, birlikte ölmek şeklinde verir. Hüsrev dizine yatınca, önce kendisi zehir içer. Hüsrev'i de hançerle vuracaktır. Fakat yapamaz. Can havliyle imdat ister. Durumu anlayan Hüsrev de kendini hançerler. Birlikte ölürlerken duydukları, ölüm acısı, intikam hırsı değil, mutluluktur.

Namık Kemal *Nesteren*'i konusu, sonucu, çetrefilli ifadesi, garip kelimeleri yüzünden eleştirir. Kemalzade Said Bey eseri "rezaletname" olarak değerlendirir. Oyun uzun yıllar sonra sahneye konmuş ve bestelenmiştir. (Tarhan, 2002c: 12, 14, 17)

Sami Paşazade Sezai'nin "üç fasıl, üç perdeyi şamil facia" takdimiyle yayınlanan *Şîr* (1879) adlı oyununda Kâbil şehzadesi Şîr'in, mağlup ettiği Hint kralının kızına âşık olması ve aşkına karşılık veren Saibe'yi sarayına getirmesinin ardından, kız kardeşi Nahit'in iftiralarıyla aşkı ve şüphesi arasında kalması üzerine felaketle sonuçlanan olaylar işlenmiştir. Yazarın on yedi yaşında yazdığı, ilk oyunu olan *Şîr* zayıf bir eserdir. Mensurdur. (Güven, 2009: 71-80) Şîr'in, *Şehname*'de kahramanlıkları anlatılan Erdişir'le bağlantısı yoktur. Şîr'in askerleri arasında kendine en yakın olanlar Hüsrev ve Rüstem'dir. Şîr Saibe'den güzellik perisi, ismet ilahesi diye söz eder. Saibe'nin Şîr'e olan sevgisi, ona tapmak isteyecek kadar ölçsüzdür. Şîr, Saibe'yi haksız yere öldürdüğünü anlayınca kendini ejdere benzetir, Firavun'lardan, Cengiz'lerden daha melun olduğunu söyler. (Şemsettin Sami, 1996: 18, 19 vd.)

Tanzimat döneminde mitoloji tiyatrolara silik görünümde halinde aksetmiştir.

TARİH VE MİTOLOJİ

Mitoloji tarihle bağlantılıdır. Toplum hayatında önemli değişikliklere yol açan tarihî olaylar efsanelere konu olur. Mitolojik düzeye çıkan örnekleri de vardır. Yunan mitolojisinin en önemli kaynağı olan Homeros'un destanlarında anlattığı savaşın tarihî bir gerçekliği vardır. Fakat bu olay bir çıkış noktasıdır. Destanın esas mitolojik olaylarla örülüdür. Dolayısıyla ne kadar eskiye uzanırsa uzansın, dramatik veya trajik unsur içerse de mitolojik unsur içermeyen veya yazar tarafından fantastik unsurlar eklenen tarihsel olaylar üzerine kurulu oyunlar mitoloji kapsamında değerlendirilmemiştir.

Ali Haydar'ın *İkinci Ersas* (1866) adlı iki perdeden (fasıl) oluşan trajedisi, konusunu İran tarihinden alan manzum bir eserdir. Yazar, oyunun başında, bu trajedinin dayandığı “tarihî vaka”yı özetlemiştir. Toprakları İran (Fürs) şahı Şapur tarafından zapt edilen Sasani hükümdarı ikinci Ersas'ın, bilgisi ve hikmetiyle nüfuz sahibi bir rahip olan ve Nersis aracılığıyla Rum Kayseri'nin (Bizans imparatoru) yardımını sağlayarak topraklarını kurtarması, ardından yine Roma emirlerinden olan Ulaviyus'un kızı Olimpiyat'la evlenmesi, fakat bu arada Peransim adlı bir başka kadınla gizlice evlenip onu da saraya getirmesi üzerine Peransim'in kıskançlık duygusuyla Olimpiyat'ı öldürmesinin ardından Ersas'ın duyduğu pişmanlık anlatılır. Sahnede beliren melekler Peransim'e lanet okur.

“Ali Haydar'ın manzum trajedi denemeleri *Sergüzeşt-i Perviz* ve *İkinci Ersas* adlı oyunları, daha çok şiire yeni bir yön vermek için yazıldıklarından, dramatik gelişimi sağlayacak ekonomik bir aksiyondan yoksundu. Ayrıca, Romantizmin etkisiyle yer ve zaman birliklerine uyulmamıştı. Bu oyunların en büyük kusuru, kişilerin ilişkilerinden ortaya çıkan trajik unsuru ön düzeye çıkartmamış oluşuydu.” (Nutku, 1985: 363)

Dört yılda bir, Zeus şerefine Olympia oyunlarının düzenlendiği Elis'te Alpheios ırmağı kıyısında bir bölge olan (Şefik Can: 59) Olympia'a çağrışım yapan Olimpiyat adı oyunda hiçbir mitolojik bir anlam taşımaz. Oyunun mitolojik bir yönü yoktur. Aksiyon zayıftır. Şiir boyutunda uzun diyaloglarla örülmüştür. Birinci fasılda sadece Ersas'la Nerses'in konuşmaları vardır. Ersas'la Olimpiyat'ın hiçbir sahnesi yoktur. Olay gelişimi hızlıdır ve geriye dönüşlerle aktarılır.

TANZİMAT TİYATROSUNDA MİTOLOJİK OYUNLARIN İNCELENMESİ

İRAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR

İran mitolojisi, Türk edebiyatı üzerinde etkileri uzun sürmüş bir simgeler evrenidir. Bu etki Batı edebiyatının temel alındığı Tanzimat’la da kırılmış değildir. İran mitolojisi ile Yunan mitolojisi arasında, her iki mitolojinin dayandığı inancın niteliği açısından bir fark olmamakla birlikte, buna tasarruf biçimi belirleyici olmuştur. İslami devirde yazılan *Şehname*’de mitolojik unsurların oldukça silikleşmesi, İslam dairesindeki şair ve yazarların bu kaynağı inançlarına aykırı görmemeleri sonucunu doğurmuş olmalıdır. Yunan mitolojisinin kaynağı konumundaki *İlyada* ve *Odysseia*’nın pagan çağlarda ortaya konulmuş olması, çok tanrılı dinler çağının bütün unsurlarını koruması, tanrıların adları gibi kültürlerinin de insanları yönlendiren temel bir etmen olarak eserlerde varlık bulması, ayrıca o gün için ve bugün için İslam dışı bir topluma ait görülmesi bu destanlara mesafeli durulmasına yol açmıştır.

Tanzimat, yenilikten çok ikilik dönemdir. Yeni, eskinin yanında ikinci bir unsur olarak yer bulur. Gelenekten tümüyle kopuş söz konusu değildir. Bu durum, İran’ın mitolojik kahramanlarının edebiyat ve sanat eserlerimizdeki varlığının sürmesine yol açmıştır. Bu etki Meşrutiyet’le son bulacaktır.

GÂVE EFSANESİ

İran mitolojisinin en bilinen öykülerinden biridir. Din değişikliği görüntüsü altında zalim–mazlum çatışmasına, zulmün payidar olmadığı temasına dayanır. İyiyle kötünün mücadelesi şeklinde kurgulanması dolayısıyla Zervanizmin temel ilkelerine de uygun düşer. Cem’i devirerek başa geçen Dahhak içindeki kötücül ilkenin esiri olarak zulmünü her geçen gün artırır ve iradesi kendi elinden çıkar. İçine düştüğü çıkmazdan kurtulmak için şeytan her seferinde onu yeni bir kötülüğe sevk eder ve bencil tabiatlı Dahhak, onun yönlendirmelerini derhal uygular. İlk başta yaptığı hata bir zincir halinde yeni kötülükler doğurur. Fakat zulmünün ve iktidarının bir sonu olduğu Dahhak’ın hiç hatırına gelmez. Sıradan bir halk adamı olan Gâve onu yok edecek kıvılcımı çakar.

GÂVE

Cemşid’i öldürerek tahta geçen Dahhak’ın halkı zulümle yönetmesi, Cemşid’in dinini yasaklayarak yılanlara tapınmayı öngören kendi dinini halka zorla benimsetmeye çalışması, zulmünü, halkın çocuklarını yılanlara kurban vermeye kadar götürmesi üzerine demirci Gâve

önderliğindeki halk tarafından bertaraf edilerek zulme son verilmesi anlatılır. (Şemsettin Sami, 1996: 1-144)

Özet

Dahhak, on altı yıldır baştadır. Cemşid'in vücudunu ortadan kaldırdığı gibi ismini ve dinini de tamamen silme amacındadır. Cemşid'in kızı Mehrû'yu esir/cariye olarak sarayında tutmaktadır. Mehrû'nun oğlu Ferdiun ise iki yaşındayken gizemli bir şekilde kaybolmuştur. Öldüğüne hükmedilmekteyse de onun bulutlarda olduğu, bir gün geri geleceği inancını taşıyanlar da bulunmaktadır. Ferdiun'un ölmediğine en çok inanan kişi ise annesi Mehrû'dur. Gerçekten de Feridun ölmemiş, iki yaşındayken sarayın kâhyası Ferhat tarafından Dahhak'tan kaçırılarak bir köylünün yanına verilmiş, on sekiz yaşına gelince de yaveri olarak saraya geri getirilmiştir. Perviz adlı gencin Cemşid'in torunu Feridun olduğundan, Feridun'un kendisi ve annesi de dâhil olmak üzere Ferhat dışında kimsenin haberi yoktur. Ferhat bunu bir sır olarak saklamakta, önemli bir vazifeden söz etmektedir. Öte yandan Dahhak, Cemşid ayinlerini de yasaklamış, güneş yerine yılanlara tapınmayı emretmiş, yeni dini, halka baskı yoluyla benimsetme yoluna gitmiştir. Gördüğü bir rüya üzerinde de halk üzerindeki baskısını artırmıştır. Dahhak rüyasında kendisinin çoban olduğunu, başta beş-altı koyunu varken zamanla sürüsünün çoğaldığını, bunun üzerine yanındaki köpeğin kendisinden ekmek yerine et istediğini, aksi takdirde sürüsüne bakmama tehdidinde bulunduğunu görmüş ve bu rüyadan çok etkilenmiştir. Mûbedler, rüyayı Cezîretü'l-Arab'da küçük bir kavmin başı iken Fars hükümdarı olduğu, emri altında o kadar adam varken mabudları olan yılanlara eskisi gibi kuzu beyni yerine artık insan beyni vermesinin istendiği şeklinde yorumlarlar. Dahhak tereddüt ederse de diğer mûbedlerin de aynı görüşte olmaları üzerine onların sözüne uyar. Cem ayininden vazgeçmeyenlerin mallarına el konulacağı gibi çocukları da yılanlara kurban edilecektir. Bu işle görevlendirdiği Kâhtan'a kızı Hubçîhr'i vermeyi vaat etmiştir. Hubçîhr ise saraya yeni gelen Perviz adlı Ferdiun'a gönlünü kaptırmıştır. Perviz de ona âşıktır. Fakat onlar için hiçbir çıkış yolu yoktur. Hubçîhr, Dahhak'ın, emrine karşı gelen kendi kızı bile olsa affetmeyecek kadar zalim olduğunu çok iyi bilmektedir. Âşıklar birlikte yaşamaya ya da birlikte ölmeye ahdedерlerse de, Ferhat, planını tehlikeye atacak bu aşkın meydana çıkmasına engel olmaya çalışır. Fakat Hubçîhr'e annelik eden Mehrû'nun ve Ferhat'ın bütün telkinlerine rağmen Hubçîhr, nikâhta red cevabı verir. Hubçîhr'i Dahhak'ın zulmünden koruma düşüncesiyle Perviz'in de kendini ortaya atmasıyla Dahhak, yılanlara ilk kurban olarak onların verilmesini emreder. Bu işle Ferhat'ı görevlendirir.

On altı yıldır Nevruz'u açıktan kutlayamayan halk, Cem ayinlerini dağlarda gizli yapmaktadır. Halk baskıya tahammülle karşılık vermektedir. Kış mevsimini sona erdirerek

ilkbaharı getiren, dünyanın yaratıldığı gün olarak da kutsallaştırılan Nevruz günü güneşe karşı söyledikleri manzumelerle sevinçlerini ifade ederler. O sırada iki oğluyla kömür getirmek için oradan geçen demirci Gâve çocuklarının bir süre eğlenmelerine izin verir. Bir müddet sonra Perviz de gelir. Kaygılı ve umutsuzdur. Ferhat, yerine kendi oğlunu bırakarak Perviz'in karşı çıkmasına rağmen onu hapisten kaçırmıştır. Halk ayin yaparken askerler gelerek çocuklarını götürmek ister. Halkın karşı koyması üzerine yalnızca hayvanlarını alıp giderler. Kömürden dönmekte olan Gâve olanları öğrenmesi üzerine çocuklarını almaya yine gelirlerse kendisine haber vermelerini, onlarla birlikte hareket edeceğini söyler. Çok geçmeden askerler yanlarında başka askerlerle geri dönüp çocukları götürürler. Perviz de götürdükleri çocuklar arasındadır. Perişan haldeki halk çocuklarını kurtarmak ya da önce kendileri ölmek üzere Gâve'ye koşarlar.

Öte yandan öküzleri ellerinden alınan halk saban yaptırmadığı için işleri eskisi gibi iyi olmayan demirci Gâve, ailesini çok zor geçindirmektedir. İki oğlundan başka hiçbir şeyi yoktur. Fakat askerler, Nevruz törenlerine katıldığı gerekçesiyle iki oğlunu da alıp götürürler. Bunun üzerine Gâve, önlüğünü çıkarıp bir değneğin ucuna bağlayarak bayrak yapar, en büyük çekicini de alır, o sırada oraya ulaşan halkla birlikte harekete geçer. Mabedde, yılanlara ilk kurbanların verilmesine az bir zaman kalmıştır. Perviz'in de getirilenler arasında olması Ferhat'ın bütün umutlarını söndürür; bütün emekleri boşa gitmiştir. Fakat bütün umutların söndüğü anda Gâve ve halk içeriye girerek kesilmek üzere olan çocuklarını kurtarırlar. Dahhak ölmüş, zulm-i zalim son bulmuştur. Halk, kendilerini kurtaran Gâve'nin başa geçmesini isterse de, Gâve, çekicini kaldırarak, o zamana kadar onun sayesinde yaşadığını, bundan sonra da öyle olacağını, ayrıca başlarında Cemşid'in soyundan birisinin bulunması gerektiğini bildirir. Ferhat'ın, sırrını açıklamasının zamanı gelmiştir. Hubçihir'in de Dahhak'ın kızı olmadığını, Cemşid'in torunu olduğunun anlaşılmasıyla oyun mutlu bir sonuca ulaşır. Ferdiun, Gâve'nin önlükten yaptığı bayrağı ve çekici üzerine, adaletten, hakkaniyetten, insaftan, doğruluktan ayrılmayacağına, halkına baba, kardeş, evlat gözüyle bakacağına dair ant içer, o çekiçe bayrağın kendi nesli durdukça kutsal sayılacağını bildirir.

Kişiler

Oyun kalabalık bir şahıs kadrosuyla kurgulanmıştır.

GÂVE: Oyunun odağında bulunan karakterdir. Fakir bir demircidir. Yiğit kişiliğiyle öne çıkar. Dahhak'ın zulmüne karşı sağduyuyla hareket eder. Halka da o yönde telkinlerde bulunur. Fakat evlat ve namus söz konusu olduğunda canını ortaya koymaktan da çekinmez. Halka önderlik eder. Eline bayrak yaptığı önlüğünü astığı değneği ve çekicini alarak Dahhak'a karşı gelir, onu öldürerek zulüm dönemini kapatır, ülkeyi esenliğe kavuşturur.

Halkın hükümdarlık teklifini ise kabul etmez; o zamana kadar yaşadığı şekilde yaşamaya devam edeceğini bildirir, tahtın yeniden Cemşid soyuna geçmesi gerektiğini açıklar. Fakat çekici ve bayrağı daima tahtın üzerinde duracaktır.

DAHHAHAK: Cemşid'i yıkarak Farsların başına geçen zalim bir hükümdardır. Kendisine karşı geleni, kızı bile olsa affetmez, en şiddetli şekilde cezalandırır. Cem ayinlerini yasaklayarak yılanlara tapmayı emretmiştir. Yılanlara her gün iki kuzu beyni yedirirken, gördüğü rüyayı yorumlayan mübedlerin telkiniyle insan beyni yedirmeye karar verir. Halkı hiçe saymakta, halk üzerinde her hükmünü icra etmektedir. Fakat insanları yılanlara kurban edecek kadar ileri gitmesi, Dahhak'ın sonunu getirmiştir.

FERHAT: Sarayın kâhyasıdır. Önemli bir işlevi vardır. Cemşid'in torunu Feridun'u Dahhak'ın zulmünden kaçırarak zamanı gelince saraya getiren, açıkladığı sırta oyunu sonuca bağlayan karakterdir. Seksen yaşına yaklaşmıştır. Zulme son vermek üzere yetişmesini sağladığı ve bu yolda gönülden bağlı olduğu dinini dahi açıktan reddettiği Feridun'un yaşaması için onun yerine öz oğlunu kendi elleriyle ölüme götürecek kadar görevine sadık bir kimse olarak çizilmiştir. Hayattaki tek amacı, Feridun'u Dahhak'ın karşısına çıkarmak ve tahtı yeniden Cemşid hanedanına geçirmektir. Ferhat kişiliği oyunda, büyük bir vazifesinin olduğu belirtilmesine ve bunun Feridun'la ilgili olduğu açıkça anlaşılmasına rağmen onu başa geçirmek için bir planının olmaması yüzünden eksik bırakılmıştır. Nitekim sonucun alınmasında rolü yoktur; yalnızca Feridun'un kimliğini açıklayarak oyuna katkı sağlar.

PERVİZ: Oyunun odağındaki kişilerdendir. Herkes gibi o da kendini bir çobanın oğlu Perviz olarak bilir. Yakışıklı bir delikanlıdır. Oyunda Feridun kimliğine değil Perviz kimliğine uygun olarak çizilmiş, aşkıyla ve bu uğurdaki çabalarıyla yansıtılmıştır. Hubçih'r'e âşık olmasını, bir karıncanın güneşe âşık olması şeklinde değerlendirir. Hubçih'r'le birlikte yaşamaya ya da birlikte ölmeye ahdedirler. Nitekim yılanlara kurban edilme cezasına çarptırılırlar. Başkaldırıda ve Dahhak'ın ortadan kaldırılmasında hiçbir işlevi yoktur; mazlum/mağdur konumundadır. Hatta Ferhat onu saraya aldığında Dahhak'ı velinimeti olarak görmektedir. Yazar Perviz'i pasif bir konuma yerleştirmiştir. Oyunun sonunda tahta oturması, Cemşid'in soyundan olması dolayısıyladır. Perviz/Feridun'a konumu oranında etkin bir işlev verilmemiştir.

MEHRÛ: Cemşid'in kızıdır. Annesi ölürken kendisine emanet ettiği Hubçih'r'i kızı gibi görerek, kaybolan oğlu Feridun'un yerine kor. Onunla ilgili sırrı son sahneye kadar büyük bir dikkatle saklar. Dahhak babasını, kocasını öldürmüş, onu da sarayında esir etmiştir. Perviz'e uzaktan oğul yakınlığı ve sevgisi duyar. Perviz de ona anne sıcaklığı duyar. Etkin bir rolü yoktur.

HUBÇİHR: Herkes gibi o da kendini Dahhak'ın kızı sanır. Perviz'e âşıktır, ama açıklamaz. Hassas kalpli, fakat korkusuz bir kızdır. Dahhak'ın, emrine karşı gelmesi durumunda kendisini sağ bırakmayacağını bildiği halde aşkı için ölümü göze alarak Kâhtan'a red cevabı verir. Kalbine, iradesine hükmedemediği için kendisini babasının esiri ve bu itibarla dünyanın en bedbaht kişisi olarak tanımlanır.

KUBÂD: Perviz adlı Feridun'u büyüten çobandır. Oğlunun öldüğü hafta kendisine getirilen Perviz'i öz oğlunun yerine koymuştur. O da herkes gibi Perviz'in Feridun olduğundan habersizdir. Sağduyu sahibidir. Halkla ilgili karar anlarında devreye girerek doğru adımlar atılmasında etkili olur.

KÂHTAN: Dahhak'ın veziri, emirlerinin uygulayıcısıdır. Dahhak'ın kızı Hubçihr tarafından reddedilmiş olmasına rağmen zorla da olsa onu almak isteyecek kadar hırslı ve kötü bir karakterdir.

MÛBEDLER: Dahhak'ı zulme yönelten, fakat Dahhak'ın düşmesiyle Gâve'ye yaltaklanan ikiyüzlü kimselerdir.

MİHRİBAN: Gâve'nin karısı Mihriban evlatlarına zarar gelmemesi için hiçbir şeye karışmaması telkininde bulunmasına karşın kocasına her yönden destektir. Gâve'yle birlikte o da evlatlarının peşinden gider.

Olaylar

Oyun beş fasıl/perdeden (23+10+11+14+12 sahne) oluşur.

Birinci perdede; Dahhak'ın zalimliği, yılanlara tapınmayı emrederek Cem ayinlerini yasakladığı, bu işle görevlendirdiği veziri Kâhtan'a kızını vermeyi vaat ettiği, öte yandan sarayda Perviz adıyla ve yaverlik göreviyle bulunan Feridun'la Dahhak'ın kızı Hubçihr'in birbirlerini sevdikleri, Dahhak'ın gördüğü rüya üzerine mûbedlerin görüşüne uyarak yılanlara artık kuzu beyni yerine insan beyni yedirmeyi, yılanlar için kesilecek çocukların da eski dinlerini bırakmayanların çocukları olmasını emrettiği, ayrıca sarayın kâhyası Ferhat'la Cemşid'in kızı Mehrû'nun herkesten gizledikleri birer sırlarının olduğu ortaya konur.

İkinci perdede; çıkmaza giren âşıklar, Hubçihr'in Kâhtan'la evlenmeyi reddetmesi, onu kurtarmaya çalışan Perviz'in de kendini ortaya koymasıyla, Dahhak tarafından yılanlara kurban edilme cezasına çarptırılırlar.

Üçüncü perdede; Dahhak'ın baskısından bezmiş olan halk, Feridun'un bulutların içinde olduğu, bir gün yere inip kendilerini zulümden kurtaracağı inancı ve umuduyla Nevruz günü dağlarda gizlice, inançlarının gereği olarak Cem ayini yaparken, askerler, Ferhat'ın yerine kendi oğlunu bırakarak hapisten kaçırdığı Perviz'in de aralarında bulunduğu çocukları alıp götürürler.

Dördüncü perdede; iki oğluyla kömür almaya giderken oğullarının kısa bir süre oradaki çocuklarla oynamasına izin vermiş olan ve halka, askerlerin çocuklarını götürmeleri durumunda kendisine gelmelerini söyleyen demirci Gâve'nin çocuklarının da askerler tarafından götürülmesi üzerine Gâve isyan bayrağını çekerek halkla birlikte Dahhak'ın üzerine yürür.

Beşinci perdede; yılanlara ilk kurbanların verileceği sırada Gâve ve yanındakiler Dahhak'ı ortadan kaldırarak çocuklarını kurtarırlar. Sırların açığa çıkmasıyla Feridun tahta geçer.

SERİM: Dahhak'ın zalimliği, yılanlara tapınmayı emrederek Cem ayinlerini yasakladığı, bu işle görevlendirdiği Kâhtan'a kızını vermeyi vaat ettiği, öte yandan Ferhat'la Mehru'nun herkesten gizledikleri birer sırlarının olduğunun ortaya konulmasıyla oyuna giriş yapılır.

DÜĞÜM: Oyunun düğüm noktaları, Dahhak'ın, kızını, yılanlara tapınma ve Cem ayinlerini yasaklama kararını uygulamakla görevlendirdiği veziri Kâhtan'a vermeyi vaat etmesine karşılık, Hubçihr'in, sarayda Perviz adıyla ve yaverlik göreviyle bulunan Feridun'a âşık olması, ayrıca Dahhak'ın, gördüğü rüya üzerine mübedlerin görüşüne uyarak yılanlara kuzu beyni yerine insan beyni yedirme kararı almasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda yoğun bir çatışma vardır. Çatışmanın ekseninde, yeni bir din getiren ve bunu halka baskı yoluyla kabul ettirmeye çalışan zalim hükümdar Dahhak ile eski dinine bağlı olan ve bu yüzden zulüm gören halkın temsilcisi Gâve vardır.

Cemşid'i öldürerek tahta geçen Dahhak, dünyayı aydınlatan, hayat kaynağı olan güneş merkezli ve Nevruz'u kutsal kabul eden Cemşid'in dini yerine kendisinin dini olan yılanlara tapınmayı emretmiştir. Halk ise güneşin yüceliğine karşın haşeratın en alçağı, en zararlısı ve en korkuncu olan yılanlara tapınmak yerine kışı sona erdirerek ilkbaharı getiren, Cemşid'in kutsal günü Nevruz güneşine karşı ayin yapmayı sürdürür, insanların yılanlara kurban edilmesini ise kabullenemezler.

Oyundaki zalim-mazlum çatışmasında Dahhak'la Gâve, Kâhtan'la Perviz, mübedlerle Ferhat, askerlerle halk karşı karşıya getirilmiştir.

Adaletli ve hakkaniyetli bir hükümdar olan ve halk tarafından çok sevilen, sayılan Cemşid'in aksine adaletsiz, zorba bir hükümdar olan Dahhak'tan halk nefret eder. Cemşid'in torunu Feridun'un bir gün gelerek kendilerini zulümden kurtaracağı umudu taşırlar.

Dahhak'ın mübedlerinin, onun zulmüne ortak olup onu kurtarmalarına, çıkarları söz konusu olduğunda ise ikiyüzlü davranmalarına karşın Ferhat bağlı olduğu dini yeniden canlandırmak, tahtın yeniden Cemşid'in soyuna geçmesini sağlamak için herkesin gözünde

ikiyüzlü gibi görünmeyi, öz oğlunu kendi elleriyle cellada vermeyi göze alacak kadar sağlam kişilikli, fedakâr bir kimsedir. Mûbedlerin Dahhak'ın yanında yer almalarına karşın Ferhat, Feridun'u koruma görevi yüklenmiştir.

Hubçihir'in aşkı da Perviz'le Kâhtan'ı karşı karşıya getirmiştir. Kâhtan'ın güçlü mevkiine karşın Perviz bir çobanın oğlu, basit bir yaver olarak çıkarılır. Fakat onun aşkının büyüklüğüne ve kalbinin temizliğine karşın Kâhtan kötü ve çıkarıcı bir tiptir.

Asıl çatışma noktalarından biri de askerlerle temsil edilen zorba yönetime, hükümdara karşı Gâve ve bir grup insanla temsil edilen halk arasındadır. Askerler, anne babalarının gözünün yaşına bakmadan, yaptıklarının doğru olup olmadığını düşünmeden halkın çocuklarını sudan bir sebeple öldürmek üzere alıp götürürler; güçlüdürler. Halk ise çaresizdir. Fakat evlatları söz konusu olunca canlarını ortaya koyarak karşı çıkarlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Olay ağırlıklı olarak kurgulanan eserde yapısal unsurlar önem ve yoğunluk kazanmıştır. Halkı eski dinini bırakması konusunda baskı altında tutan Dahhak'ın daha katı tedbirlere başvurması, gördüğü rüyanın etkisiyledir. Öte yandan dinlerinin yasaklanmasına, mallarına el konulmasına tahammül gösteren halkın baş kaldırması ise evlatlarının yılanlara kurban edilmek istenmesi üzerinedir.

DORUK NOKTA: Oyun, Cem ayinine katıldığı gerekçesiyle Gâve'nin ikinci oğlunun da askerler tarafından götürülmesiyle doruk noktaya ulaşır. Bu, Gâve'nin tahammül sınırını aşmıştır. Eline bayrak yaptığı önlüğünü ve çekicini alıp, arkasına katılan halkla birlikte çocuklarını kurtarmak veya kendileri de onlarla birlikte ölmek üzere harekete geçerler.

ÇÖZÜM: Oyun, Dahhak'ın öldürülüp zulmün sona ermesi, sırların açığa çıkarak, Feridun'un, Gâve'nin çekici ve önlüğü üzerine ant içerek tahta oturması ve Hubçihir'le kavuşmasıyla sonlanır.

Zaman – Mekân

Oyunda Nevruz gününün özel bir anlamı vardır. Dahhak'ın on altı yıldır başta olduğu kaydedilir. Oyun, açıkça belirtilmese de bir veya birkaç günlük bir zaman diliminde geçer. Hubçihir, Perviz'e birkaç gündür âşık olduğunu ifade eder. Dahhak'ın onu Kâhtan'a verdiği günün hemen ertesinde nikâh töreni yapılır. Hubçihir'in hayır cevabı vermesiyle Dahhak'ın ikisinin de yılanlara kurban edilmesi emrini vermesi üzerine karar aynı gün uygulanacaktır. Nevruz kutlaması yapan halkın çocuklarının toplanması olayı da eş zamanlı olarak gerçekleşir. Oyun aynı gün içinde neticeye ulaşır. Oyunda zaman birliği kuralı işletilme yoluna gidilmişse de olayların bu denli hızlı gelişmesi oyunun gerçeklik boyutunu ihlal etmektedir.

Oyunda mekân, perde başlarında net olarak belirtilmiştir. Birinci perde sarayda, ikinci perde yılanlar mabedinde, üçüncü perde dağlar arasında bir meydanlıkta, dördüncü perde Gâve'nin demirci dükkânında, beşinci perde yine yılanlar mabedinde geçer. Mekân/dekor ana hatlarıyla gerektiği ölçüde betimlenir. Yazarın mekân betimi başarılıdır. Saray; divan, taht, kapı ve duvarlardaki yılan resimleriyle anlatılır. Etrafı düzenleyen Ferhat'ın duvarlardaki yılan resimlerine bakarak onların yerinde tabiat ve özellikle güneş resimlerinin bulunduğu zamanları anması ve resimler yoluyla yeni ve eski dinler arasında karşılaştırma yapması dikkat çekicidir.

Yılanlar mabedi de demir kafesteki yılanlar, yine duvarlardaki yılan resimleri, kesim yeri ve birkaç satırla betimlenir. Dağlar arasındaki meydanlık, çalılar, ağaçlar ve tepelerle verilir, vaktin sabah olduğu belirtilir.

Gâve'nin demirci dükkânı ocak, havuz, örs, çekiçler, duvarlara asılı tencere, tava, yerde kömür çuvaları, eski demir parçalarıyla tasvir edilir.

SİYAVUŞ EFSANESİ

Euripides (MÖ ? – 406) *Hippolytos* adlı oyununda, üvey oğula âşık olma temasını işler. Afrodite, rakibi olan Artemis'e tapınıp onu yücelttiği için Hippolytos'tan intikam almak amacıyla, Hippolytos'un babasının karısı olan Faidra'yı kullanır, onu Hippolytos'a âşık eder. Faidra'nın kendisine âşık olduğunu Hippolytos'a, Faidra'dan habersiz olarak, Sütline söyler. Faidra buna çok kızar. Sütline, Hippolytos'tan, hiçbir şey söylemeyeceğine dair yemin de almıştır. Hippolytos kadınlardan nefret etmeye başlar. Faidra intihar eder. Fakat bıraktığı mektupta, Hippolytos'un kendisine tecavüz ettiğini yazmıştır. Bu, Afrodite'nin müdahalesiyledir. Hippolytos, yemini yüzünden kendini savunamaz. Babası lanet edince Hippolytos ölür. Artemis gelerek gerçeği açıklar. Babası Theseus büyük bir pişmanlık duyar. (Latacz, 2006: 287-288)

Bu konuyu Racine de *Phedre*'de (1677) işlemiştir. Euripides'in *Hippolytos* ve Seneca'nın *Phaidra* adlı eserlerinden esinlenmiştir. Tutkularının tutsağı olan Phedre, kişiliğindeki değişimleri fark eder, suçluluğunu kabul eder, kendini ayrıntılı şekilde tahlil eder. Sırdaşıyla konuşmaları onun kendini tanımasının yolunu açar. Kocasısı Thesee'nin öldüğünü sanan Phedre üvey oğluna aşkını açıklar. Fakat kocası dönünce pişmanlık duyar. Hippolyte'nin Aricie'yi sevdiğini öğrenmesi ise kıskançlık duygularını kabartır. Kendisini baştan çıkardığını söylemek suretiyle Hippolyte'ye iftira eder. Thesee oğlunu Neptün'ün

gazabına terk eder. Arabasının önüne bir deniz canavarının çıkmasıyla atları ürken Hippolyte parçalanır. Phedre ise suçunu itiraf ettikten sonra kendini öldürür. (Vardar, 1998: 198)

Racine’de özellikle aşk tutkusu yok edici, ölümcül bir nitelik kazanmıştır. Corneille’in kahramanı kendini bir düşünceye feda ederken, Racine’in kişisi bir tutkuya feda eder. Racine’de insanoğlu, kaderin ve azgın tutukların elinde oyuncaktır. Bu yönüyle tanrıların ve kaderin hüküm sürdüğü eski Yunan tiyatrosuna bağlanır. Racine’in kişileri tip özelliği gösterir, ok güçlü bir tutkunun esiridirler. Tutkuyla akıl arasında bocalamaz, uzlaştırılabilirliklerini test eder, bu mümkün olmayınca ölümü seçerler. Yazar, tutkunun sınır tanımazlığını anlatmak için kadın tiplerine başvurur. Racine mitlerden yararlanmakla birlikte gerçekçi düzlemde verir. Antik eserlerde her çağ için geçerli genel durumlar ve nedenler bulmuş, bunlara pek az şey katmış, yalınlaştırmıştır. Racine’in yeniliği konu veya teknik yönünden değil, eskilerden aldığı konu ve teknikten yararlanma tarzındadır. (Vardar, 1998: 200-201)

Phedre’de Hyppolyte, Amazon kraliçesi Antiope’nin oğludur. Siyavuş ise Turanlı bir prensesin yakışıklı, cesur oğludur. Ahmet Mithat Efendi, *Phedre*’nin mitolojik unsurlarını atmakla birlikte olay örgüsüne bağlı kalmış, fakat Sûdâbe’yi bir trajedi kahramanı olarak Phedre kadar başarılı çizememiştir. *Phedre*’deki vicdan–ihtiras çatışması Sûdâbe’de yoktur. Dolayısıyla eser trajedi özelliği göstermez. Phedre’nin karşılıksız aşkı, Aricie ile Hippolyte arasındaki temiz aşkla önüne geçilmez bir kıskançlığa, her türlü değer yargısını hiçe sayacak noktaya ulaşır. Yirmi dört saat içinde gelişen, beş perdeden oluşan eser, Phedre’nin tüm duygularını bütün canlılığıyla yansıtır. Sûdâbe karakteri ise bu niteliklerden yoksundur. (Kefeli, 2000: 161-163)

Oyun mitolojik öyküyü mitolojik isimlerle gerçekçi düzlemde ele almıştır. Yezdan’ın karşıtı olarak Ehrimen’den söz edildiği, kâhin ve münecimlerin sahneye çıktığı yerlerde mitik anlayışa yaklaşılr. Keykavus, Efrasiyab, Siyavuş, Zaloğlu Rüstem, Suhrab, Gerşiyuz oyunda kendi öykülerinin kahramanları olarak yer alır, oyunu mitolojik çağrışımlara açarlar. Oyunda batıl inançlara hücum edilir. Bununla birlikte, ölen “kahraman”ın suçlu bilinmesine gönlü razı olmayan yazar, oyunu, gerçeklik sınırlarını zorlayan bir sonla bitirir. Ölünün yüzüne bakan suçlu/müfteri, aklını yitirerek suçunu itiraf eder.

FÜRS-İ KADÎMDE BİR FACİA YAHUT SİYAVUŞ

İran hükümdarı Keykavus’un karısı Sûdâbe’nin, üvey oğlu Siyavuş’a âşık olması, fakat onun tarafından reddedilmesi üzerine intikam hırsıyla hareket ederek ona iftira etmesi, bu iftiranın ortaya çıkmasıyla zindana atılması, ölümden Siyavuş’un etkisiyle kurtulmasına

rağmen hilelerine son vermeyerek, Keykavus'u, Turan üzerine sefere giden ve Turan hükümdarı Efrasiyab'la memleketin yararına bir anlaşma imzalayan Siyavuş hakkında kışkırtarak evlatlıktan reddettirmesi, ardından, galip geldiği ve annesinin memleketi olan Turan ülkesine giden Siyavuş'un, İran ve Turan ülkelerini birleştirme gayretindeki Efrasiyab tarafından veliaht ilan edilmesinin, bizzat kendi dedesi olan ve taht beklentisi içinde bulunan Gerşiyuz'un da kötülük duygularını harekete geçirerek, Siyavuş hakkında tertiplendiği hilelerle, Efrasiyab'ın onun boynunu vurdurtmasına sebep olması, Siyavuş'un, en zor şartlar altında bile dürüstlüğünden taviz vermeyerek, kahramanlığıyla olduğu kadar yüksek karakteriyle de dünyada şanlı bir ad bırakan kahramanlar arasına girmesi anlatılır. (Ahmet Mithat Efendi, 1998: 249-301)

Özet

Birinci perdede, üvey oğlu Siyavuş'un aşkıyla yanan, fakat her defasında ondan red cevabı alan Sûdâbe, onu, babası Keykavus'un çağırttığı yalanıyla yanına getirtip, ondan son kez aşkına karşılık vermesini ister. Fakat Siyavuş bunu kesin bir dille reddedince, aralarında çatışma yaşanır. Siyavuş'un hilekârlıkla suçladığı Sûdâbe de onu mahvetmekle tehdit eder. Siyavuş, alçaklıkla var olmaktansa namusuyla yok olmayı tercih ettiğini bildirir. Sûdâbe, tehdit ettiği üzere, Siyavuş hakkında Keykavus'a iftira eder.

Siyavuş'a çok güvenen ve yakın zamanda gerçekleşecek Turan seferine komutan tayin etmeyi düşünen Keykavus bu haberle sarsılır. Gerçeği tetkik etmek üzere Siyavuş'u çağırır. Fakat Siyavuş'un, bunun yine Sûdâbe'nin bir oyunu olduğunu sanıp gelmekten kaçınması üzerine Keykavus'un, oğlu hakkındaki şüphe ve öfkesi artar.

Siyavuş, beklenmedik şekilde, yapılan suçlamalara susmak şeklinde cevap verir. Bir kadının hatasını yüzüne vurmaya kendisine yakıştıramaz. Bir kurban lazımsa, kendisini feda edeceğini, fakat suçlu olmadığını bildirir. Keykavus, kendi sulbünden olan, Zaloğlu Rüstem'in terbiyesinde büyüyen oğlundan böyle bir "cinayet" beklemeyiz.

Durumu kâhin ve münecimden sorar. Onları "Ey Yezdan ve Ehrimen'in esrar-ı hafisine vukufu olan hakîmler" (Ahmet Midhat, 1998: 260) diye karşılar. Kâhin, Siyavuş ile Sûdâbe arasında geçen konuşmaları perilerin kendisine ulaştırdığını, münecim de yıldızında Sûdâbe'nin aşk ızdırabı çektiğinin görüldüğünü, fakat aralarında kuvvadan fiile çıkmış bir durum olmadığını beyan ederler.

Siyavuş'un masumiyeti ortaya çıkar. Fakat Sûdâbe'yi suçlayacak kesin delil olması için ikisi de ateşten geçirilecektir. Masum olanı ateş yakmayacaktır. Siyavuş'un bundan sonraki süreçte de Sûdâbe'ye leke gelmemesi yönündeki çabası sürer. Ateşe girince yandığını bile iddia eder. Fakat bütün bu çabaları, gerçeğin ortaya çıkmasına engel olmaz.

Sûdâbe hastalık bahanesiyle Keykavus'un çağrısına uymaz, zorla getirilince de ateşe girmeyi reddeder, ateşin söndürülmesini emreder. Fakat Keykavus'tan sert karşılık bulması üzerine Siyavuş'u sevdiğini itiraf eder, cüretkârca kendini savunur. Cellada giderken bile Siyavuş'a, onun için çekeceği işkencelerin kendisi için bir safa olduğunu söyler.

Siyavuş babasını, onu öldürmemek konusunda ikna eder. Kâhin de onu onaylar. Fakat Sûdâbe'nin yıldızında onun daha yaşayacağını, kötülükler yapacağını gören müneccim, bundan duyduğu endişeyi dile getirir. Bununla birlikte, göklerin hükmü altında olan bir şeyi tedbirle değiştirmenin mümkün olmadığını bilecek kadar tecrübelidir. Keykavus, onu öldürmeyeceğini Sûdâbe'ye kendisi söyler. Sûdâbe ise ölmeyi tercih ettiğini, kendisini öldüreceğini bildirir. Keykavus bunun için önlem aldırır.

İkinci perdede mekân Efrasiyab'ın sarayıdır. Efrasiyab'la kardeşi Gerşiyuz, birinci perdenin sonunda kendi ülkelerine karşı sefer hazırlığında olan Siyavuş'u beklemektedir. Bu bekleyiş sırasındaki konuşmalarla, olaylar özetlenir, Siyavuş hakkındaki iyi düşünceleri açığa çıkar. Kendilerini yenen bir düşman olmasına rağmen onun kahramanlığından ve karakterinden etkilenmişler, onun olumlu tutumu yüzünden ağır şartlarla barış imzalamışlardır. Buna rağmen Keykavus, karısı Sûdâbe'nin etkisiyle oğlunu ülkesinden kovmuş, Zaloğlu Rüstem'i de gücendirip Zabistan'a çekilmesine sebep olmuştur. Siyavuş ise Turan'a gelmektedir.

Efrasiyab, Siyavuş'un Turan'a gelişini tarihî bir olay olarak görür. Babası onu ülkesinden attığı için, düşman bir ülkeye gelmesini garip karşılamazlar. Üstelik Turan, Siyavuş'un annesinin memleketidir. Efrasiyab amcası, Gerşiyuz da dedesidir. Siyavuş'u babasına karşı kıskırtmayı düşünürler. Bu arada vezir Piran, Efrasiyab'a, kızı Firengis Banu'yu Siyavuş'a verip veliaht ilan etmesi, bu yolla İran ve Turan mülkünü birleştirmeyi önerir. Bu fikri Efrasiyab çok beğenir ve kızının fikrini alır. Firengis Banu avluda çevgan oynayan Siyavuş'u zaten görmüş ve çok beğenmiştir. Bu fikre taraftar olmayan bir kişi vardır. O da, taht beklentisi içindeki Gerşiyuz. Gerşiyuz, bu evliliği kendisinin de daha önce düşünerek müneccimlere danıştığını, fakat olumlu cevap almadığını ileri sürer. Piran kendisinin de bir dönem kâhinlik yaptığını hatırlatarak, bunların uydurma olduğunu, ehemmiyet verilmemesi gerektiğini söyler. Fakat Gerşiyuz Firengis Banu'yu, bu evliliğin uğur getirmeyeceği konusunda etkilemeyi başarır. Piran bunun da çaresini bularak, Siyavuş'u önce kendi kızıyla evlendirip, muhtemel bir belanın önüne geçmeyi önerir. Siyavuş'la Firengis Banu nişanlanırlar.

Siyavuş, Efrasiyab'ın babasına karşı birlik oluşturma beklentisini boşa çıkarır. Efrasiyab, onun karakterini bir kez daha takdir eder. Siyavuş şark bölgesine gider.

Üçüncü perdede yine Siyavuş beklenmektedir. Fakat bu defa der-zincir edip zindana atılmak üzere. Gerşiyuz'un monoloğu, bunun gerekçesini açıklar. Onun tertiplendiği düzenlerle, doğu sınırında büyük fetihler gerçekleştirmesine rağmen Efrasiyab Siyavuş'un kendisine karşı ihanet içinde olduğuna inanmaya başlamıştır.

Müzakerelerinin neticesinde ya bir şehzadenin kanını haksız yere akıtacaklarını, bu mazlumiyete zeminin ve asumanın ağlayacağını, ya da bir haini yaşatacaklarını, bu durumda da kendilerinin haline zeminin ve asumanın ağlayacağını dile getirir. Fakat Gerşiyuz'un elinde, Sûdâbe sayesinde edindiği bir mektup vardır. Mektupta Keykavus, Siyavuş'a hitaben, gizli planlarından söz etmektedir. Efrasiyab mektubu okuyunca kesin kararını verir.

Efrasiyab, kızı Firengis Banu'nun Siyavuş hakkındaki telkinlerine de kapalıdır. Onun ihanetine inanmıştır.

Efrasiyab'ın karşısına getirilen Siyavuş, saygısından ve asaletinden ödün vermeyerek Efrasiyab'ın suçlamalarına cevap verir. Efrasiyab'ın çağrısına uymamasını, onun bendegânlarından biri tarafından bu yönde tavsiyede bulunulmasıyla izah eder. Fakat felaketine kimseyi ortak edemeyeceğini söyleyerek isim vermekten kaçınır. Mektubu gösteren Efrasiyab'a, yazının babasına ait olduğunu bildirir. Fakat babası hakkında da olumsuz bir cümle söylemez. Kendini savunmaz. Efrasiyab, hakkında ölüm fermanını verir. Siyavuş'un ölmesiyle Gerşiyuz kendini kaybetmişçesine, yaptıklarını itiraf eder. Efrasiyab yaptığı hataya ah eder. Gerşiyuz'u öldürtmesine Piran engel olur; onun, hak ettiği cezayı bulduğunu söyler. Piran gözyaşı dökken Firengis Banu'ya da, onun büyük bir şan kazandığını söyler.

Kişiler

SİYAVUŞ: Sûdâbe Siyavuş'u suretçe meleklerden güzel, bâkirlerden nazik, pûlâd-ı dil diye tarif eder. Rüstem'in terbiyesinde büyüdüğüne vurgu yapılır. Yazar Siyavuş'u kahramanlığı ve kişiliğiyle ideal kahraman olarak çizer. Firengis Banu onu "ressamların tasvirini tersîmde âciz kalacakları kadar güzel! Suhrab'ları, Rüstem'leri âciz bırakacak akdar cündî! Cengâver!" (Ahmet Midhat, 1998: 275) diye anlatır. Kahramanlar bireysel özellikleriyle değil, işlevleri doğrultusunda çizilmiştir. Yazar Siyavuş'a hiçbir olumsuz özellik vermezken, karışık figürleri de alabildiğince kötü göstermiştir. İran'ı ve Turan'ı birleştirecek tek kahraman olarak Efrasiyab'ın bile çok saygı gösterdiği bir kahraman olmasına karşın onu hiçbir iktidar hırsı taşımayan karakterde çizmiştir. Tek eksi yönü, Sûdâbe'ye karşı sağlam bir irade ortaya koymasına karşın Firengis Banu'yu ve ardından Cerire'yi ilk görüşte çok güzel olduklarını düşünmesidir, denebilir.

SÛDÂBE: Hırsının esiri bir kadındır. İran şahı Keykavus'un karısıdır. Babası Suriye kralı iken, Keykavus'a yenilmesi üzerine kızını Keykavus'a vermiştir. Sûdâbe son derece hırslı bir kişilik sergilemesine karşın yazar onun da ruhsal portresini çizmez.

KEYKAVUS: Siyavuş'un babasıdır. Oğlunu iyi yetiştirmiş olmasına karşın Sûdâbe'nin fitnelerine alet olmaktan kurtulamaz. İç çatışmaya çok elverişli olan kişiliği tam olarak sergilenmemiştir.

EFRASİYAB: Turan hükümdarıdır. Yazar onu da ideal kahraman çizgisine yaklaştırır. Düştüğü hatayı, etrafında oynanan oyunlara bağlar. Onun ülkenin kendinden sonraki durumunu düşünerek Siyavuş'u veliaht tayin etmesi, kendisini mağlup eden kahramana aşırı ta'zimde bulunması oyunun gerçekliğini zedeleyer.

GERŞİYUZ: Oyun kişileri arasında geliştirilmeye en elverişli yapıda olan fîfûrdür. Çünkü başlangıçta ülkeye gelen Siyavuş'a karşı iyi duygular içindedir. Zaten Siyavuş kendi torunudur. Fakat iktidar hırsı, onu hiçbir geçiş dönemi yaşamadan doğrudan Sûdâbe gibi, karşıt noktaya çeker.

PİRAN: Vezir olarak sağduyulu ve ileri görüşlü bir kişiliğe sahiptir. Fakat Gerşiyuz'un düzenleriyle başa çıkacak karakter özelliği göstermez.

FİRENGİS BANU: Efrasiyab'ın kızı, Siyavuş'un eşidir. Siyavuş'la evlenerek iki ülkeyi birleştirme, Siyavuş'un kahramanlığına tanıklık etme işlevi görür.

Olaylar Dizisi

Oyun üç perde 24 (10+7+7) meclisten oluşur. Birinci perdede Sûdâbe'nin, aşkına karşılık vermeyen üvey oğlu Siyavuş'a iftira atışı, fakat bunun ortaya çıkmasıyla zindana atılması anlatılır. İkinci perdede Efrasiyab'ın, kendisine galip gelen, fakat babasının Sûdâbe'nin kışkırtmalarıyla ülkesinden kovduğu kahraman Siyavuş'u büyük bir hürmetle karşılaması, İran-Turan birliğini sağlama düşüncesiyle kızını onunla nişanlayıp ardından onu kendine veliaht ilan etmesi sergilenir. Son perdede, Siyavuş'un dedesi olduğu halde, tahta kendisi yerine onun geçmesini önlemek üzere hazırladığı hilelerin sonunda Siyavuş'un öldürülmesi anlatılır.

SERİM: Üç perdeden oluşan oyunda olaylar arasındaki bütünlük tam sağlanabilmiş değildir. Özellikle ilk perde kendi başına bir oyun olabilecek kapsamda olaylar içerir. Birinci perdenin başında Sûdâbe'nin monoloğu olayların ana hatlarını çizer. Sûdâbe Siyavuş'a karşı önüne geçemediği bir duygu içindedir. Onun kendini reddetmesi tutkusunu dizginleyemez. Bu haliyle kendini acınacak bir kadın olarak görür. Fakat son kez teklifini reddederse, onu mahvetmek için harekete geçeceğini duyurur.

DÜĞÜM: Sûdâbe'nin, kendisini reddeden Siyavuş'a iftira atması ilk asal düşün noktasıdır. İkinci perdede de Efrasiyab'ın Siyavuş'u veliaht ilan etmesi Gerşiyuz'u aksiyonun merkezine çeker.

ÇATIŞMA: Oyunda ilk çatışma Siyavuş'la Sûdâbe arasındadır. Siyavuş, kendisini iffetsizlik bataklığına sürüklemek isteyen Sûdâbe'ye önce aralarındaki ana-oğul ilişkisini hatırlatarak karşı çıkar. Kendisini tehdit etmesi üzerine, onun tahkir eder. Onun Suriye kralının kızı olduğunu, babası gibi hilekâr olduğunu söyler. Kendi temiz ahlakını, annesine bağlar. Annesinin Turan şahı Efrasiyab'ın yeğeni olduğunu, Turan ülkesinde amcayla yeğenin evlenebildiğini, Efrasiyab'ın da annesini istediğini, fakat onun, memleketini terk etmek pahasına böyle bir zillete katlanmadığını, nihayet İran ülkesinde İran şahı Keykavus'a eş olduğunu dile getirir. Sûdâbe'nin tehditlerine, alçakça yaşamaktansa ölümü tercih edeceğini söyleyerek karşılık verir.

Sûdâbe'nin iftirasına uğrayan Siyavuş'un kendisine hesap soran babası ile konuşması çatışma düzeyine çıkmaz. Onun sorularına suçsuz olduğunu söyleyerek cevap verir; ikrar edecek bir cürmü olmadığı gibi, inkâr edecek bir şey de olmadığını, fakat bir kurban lazımsa, onun kendisi olmasını, ölmeye hazır olduğunu söyler.

Keykavus'un iç çatışması yeterince geliştirilmemişse de, birinci perdede önem arzeder. Ne kendi sulbünden olan, Rüstem'in terbiyesinde büyüyen kahraman oğluna ihaneti yakıştırabilmekte ne de eşinin sadakatinden şüphelenmektedir. Fakat Siyavuş'un suskunluğu onu çıkmaza sokmaktadır. Ateş denemesinden geçirtmek için çağırdığı Sûdâbe'yle çatışır. Sûdâbe melike olduğunu hatırlatarak ateşi söndürmelerini emreder.

Keykavus, kendisinin olduğu yerde onun sözünün geçmeyeceğini hatırlatır. Ateşten geçmemesini suçuna delil saydığı Sûdâbe, Siyavuş'a aşkını dile getirir. Bunun suç değil saadet olduğunu, asıl onu sevmemenin suç olacağını söyler. Hem onu sevip hem mahvını istemesini; kendisinin olmayan bir cevheri başkasında görmeye tahammül edemeyeceğini söyleyerek, kıskançlık ve intikam duygusuyla açıklar. Siyavuş'u mahva çalışırken kendi mahvına sebep olduğunu söyleyen Keykavus'a, onun yolunda kurban olmayı iftiharla kabul edeceğini belirtir.

Oyunda çatışma unsuru yüzeye çıkmamıştır. Çünkü çatışmanın bir ucunu genellikle hükümdarlar oluşturmaktadır. Aksiyon diyaloglardan çok monologlarla gelişir. Siyavuş, Gerşiyuz'un hilesine karşı kendisini sorgulayan Efrasiyab karşısında da aynı tutumu sergiler. Çatışma, kişilerden çok anlayışlar düzeyinde ve genel planda iyilikle kötülük arasındadır.

Piran Siyavuş'a oynanan oyunun Gerşiyuz'un eseri olduğunu bilmekte, fakat Efrasiyab üzerinde etkili olamamaktadır. Gerşiyuz'un, İran'ın Zal'leri, Rüstem'leri, Tus'ları

varken Turan'da şahlık yapabileceğini düşünmesinin tuhaflığını dile getirir. Onlarla Efrasiyab'ın bile başa çıkamadığını düşünür. Gerşiyuz'la aralarında, Siyavuş konusunda diplomatik bir çatışma yaşanır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Siyavuş'un, Sûdâbe'yi bir kez daha reddetmesi ve aşağılaması, söylediği gibi, Sûdâbe'nin intikam almak için harekete geçmesine yol açar.

DORUK NOKTA: Oyunu sonuca götüren nokta, Efrasiyab'ın, Keykavus'un mektubunu okumasıdır. Bu, Siyavuş hakkındaki kararının kesinleştiği noktadır. Gerşiyuz'un, Sûdâbe'nin yardımıyla Siyavuş'u ortadan kaldırma planı gerçekleşerek, Efrasiyab Siyavuş'u cellada verir.

ÇÖZÜM: Çözümde Siyavuş'un cansız bedeni karşısında şuarsuz hareketler yapan Gerşiyuz, suçunu itiraf etmiş olur. Bu, Siyavuş'un suçsuzluğuna inanan Piran ve Firengis üzerinde yıkıcı bir etki yapmaz. Efrasiyab, tutulduğu hile tuzağı yüzünden pişman olur. Gerşiyuz'un da boynunu vurdurmak istemesi, Piran'ın, ona en iyi cezanın hayatta bırakmak olduğunu söylemesiyle engellenir.

Zaman – Mekân

Oyunda zamanı belirleyen ifadeler yer almaz. Sahne üzerinde sergilenen olaylar bir güne sığacak kısalıktadır. Fakat perdeler arasında zaman sıçramaları vardır. Siyavuş'la Sûdâbe meselesinin açıklığa kavuştuğu birinci perdenin ardından ikinci perde, Efrasiyab'ın, makamına gelmekte olan Siyavuş hakkındaki düşüncelerinin ortaya konulmasıyla başlar. Siyavuş, Turan'a galip gelmiş, ülkesi için büyük kazanımlar elde ettiği bir anlaşma imzalamış, fakat Sûdâbe'nin, babasını etkilemesiyle babasının hışmına uğramış olarak Turan ülkesine gelmektedir. Bu da, aradan belli bir zaman geçmesini gerektirir. Üçüncü perde de, Turan'a bir yıl sonraki ikinci gelişle başlar ve infaz edilmesiyle son bulur.

Mekân birinci perdede İran şahı Keykavus'un, ikinci ve üçüncü perdelerde Turan hükümdarı Efrasiyab'ın sarayıdır. Mekâna ilişkin ayrıntı verilmez. Turan'ın başkentinin Kenkezer olduğu, Siyavuş'un, eşi Firengis'le doğu sınırında bulunduğu, Çin ve Hint'e seferler ettiği, Zal oğlu Rüstem'in Cabilistan'da bulunduğu belirtilir, Isthar kentinden söz edilir.

HÛŞENK EFSANESİ

Hûşenk, *Şehname*'de Kiyumers'in torunu, Siyamek'in yiğit ve zeki oğlu olarak geçer. Ehrimen'in oğlu tarafından ciğerleri sökülerek öldürülen babasının intikamını, Dev'i öldürmek suretiyle almış, dedesinden sonra padişah olarak kırk yıl başta kalmıştır. Demiri, ateşi keşfetmiş, dünyayı imar etmiş, tarımı, hayvancılığı, giyinmeyi öğretmiştir. Tanrı'nın bir

nuru olarak algıladığı ateşe tapmayı başlatarak büyük bir ateşin etrafında toplandıkları günün adını Sede bayramı koymuştur. Divan şiirinde kahramanlık sembolü olarak nadiren geçer. Neriman da *Şehname*'de geçen ünlü kahramanlardandır. Sam'ın babası, Zâl'in dedesidir. Neriman'ın maceralarıyla ilgili olarak *Şehname*'de yalnızca ölümüne neden olan olaya değinilmektedir. Neriman, Feridun'un emriyle Sipend dağındaki kuş yuvası kadar ulu kaleye saldırmak üzere gelmiş, fakat içeri giremeyerek yıllarca kapısında beklemiş, sonunda, yukarıdan kafasına atılan bir taşla öldürülmüştür. Sam, babasının intikamını almak için çok uğraşmış, fakat kaleye ulaşamamıştır. (Tökel, 2000: 176, 240-241)

HÛŞENK

Oyunda; nişanlı olan Münire ile Mirza'nın, hükümdar Neriman'ın, Münire'yi elde etmek istemesi ve bu amaçla Mirza'yı ve Münire'nin babası yiğit Hûşenk'i savaşa göndermesi üzerine ayrılımları, Neriman'ın, nişanlısını ve babasını öldürmekle tehdit ederek Münire'yi iknaa çalışması, fakat Münire'nin ona boyun eğmemesi üzerine Neriman'ın, Mirza ve Hûşenk'i hapsedmesi, sonra Mirza'nın kesik başını Münire'nin penceresinden içeri atması, buna dayanamayan Münire'nin intihar etmesi, Neriman'ın, onların ölümünden Hûşenk'i sorumlu tutarak onu da ortadan kaldırması, fakat sonunda kendisinin de karabasanların, hayaletlerin esiri olarak intihar noktasına gelmesi anlatılır. (İbnürreşat Ali Ferruh, 1997: 77-160)

Özet

Oyun, Münire'nin uzunca monoloğuyla başlar. Mirza'yla nişanlı olduğu, onu çok sevdiği, fakat düşmanın hududu geçmesi üzerine, sultanın emriyle kahraman babası Hûşenk'in komutasında savaşa gittiği, ülkenin bu durumuna, insanların lakaytlığının sebep olduğu dile getirilir. Münire de arkalarından gitme isteği duyar. Bu arada Sâî, Mirza'nın mektubunu ve yaralandığı haberini getirir. Mirza'yı, cihana şan veren bir asker olarak tanımlar. Yarasını Hûşenk'in sardığını anlatır. Dönüşlerinin ne zaman olduğu belli değildir.

Münire Mirza'nın mektubu ve resmiyle avunur. Dadısıyla konuşması da Mirza'ya olan sevgisini açığa çıkarır.

Münire yaralı nişanlısını düşünürken siyahlara bürünmüş birisi çıkagelir. Münire tanımadığı bu kişiyi kovar. Fakat gelen kişi aldırış etmez. Münire'nin, kendisinin Hûşenk'in kızı, Mirza'nın nişanlısı olduğunu bildirerek püskürtmeye çalıştığı kişi, ülkenin hükümdarı Neriman'dır. Münire onu tanıyınca özür diler. Fakat gelişindeki garabete dikkat çeker. Neriman'ın maksadı, Münire'yi almaktır. Münire başta anlamazlıktan gelerek savuşturmaya

çalıştığı Neriman'ın teklifinde ısrarcı olması üzerine Mirza'ya bağlılığını bildirir, “Ez cümle babam vegaya gitti / Hem canlarını fedaya gitti / Sen hanemizi hevaya geldin! / Namusumuzu hebaya geldin!” (İbnürreşat Ali Ferruh, 1997: 109) demesi üzerine çatışma kriz boyutuna ulaşır ve Neriman, hayatının, kendi avucunda olduğunu söyler, Mirza ve Hûşenk'i öldürmekle tehdit eder. Fakat Münire ona boyun eğmez.

İkinci perdede Hûşenk zindandadır. Kendi kendine konuşarak kahrılanır, askerin durumunu merak eder. Suçunun ne olduğunu bilmemektedir. Firuz gelerek, ordunun, onu kurtarmak üzere harekete geçmek için emrini beklediğini bildirir. Fakat Hûşenk, intikam istemediğini, ayrıca zindanda orduya komuta edilemeyeceğini bildirerek, Firuz'un önerisini geri çevirir. İşkence edilen Mirza, Hûşenk'e, Münire'nin, mektubunda, Neriman'ın yaptığı alçaklığı yazdığını aktarır. Çok geçmeden Münire de gelerek zindanda onları ziyaret eder. Hûşenk, kızının iffetini muhafaza etmesinden duyduğu gururu dile getirir.

Münire'yle Mirza yalnız kalır ve birbirlerine olan aşklarını dile getirirler. Mirza, o yanındayken zindanda değil, cinanda olduğunu söyler. Hûşenk, daha geç olmadan eve gitmesi gerektiğini hatırlatarak Münire'yi yollar.

Üçüncü perdede; Münire kendi kendine konuşup “Zindanda eşin bulan Münire! / Mahbusda gelin olan Münire!” (İbnürreşat Ali Ferruh, 1997: 131) diyerek, Neriman'ın yaptıklarının yanına kalmayacağını söylerken, Mirza'nın kesik başı hançer saplı olarak pencereden içeri atılır. Başın Mirza'nın olduğunu anlayınca çılgına döner. Hıçkırarak ağlar, kesik kafayla konuşur. Allah'tan, arkasından zavallı ihtiyar babasını ağlatmamasını isteyerek hançeri kendine saplar.

Hûşenk gelerek ölüleri görür. Uzun sözlerle acısını dile getirir. Cennete onunla gitmemesini söyleyerek hançeri çıkardığı sırada iki neferle Hâdi girer, Hûşenk'i cinayetlerden sorumlu tutar. Hûşenk, son savaşta canını kurtarıp şaha tavsiyesiyle kumandan olduğunu hatırlatıp, kendisini evlat ve damat katili olarak nasıl düşünebildiğini sorması üzerine Hâdi, Hûşenk'in ayağına kapanıp af diler, Neriman'ın emri olduğunu belirtir, onu Neriman'ın huzuruna götürür.

Dördüncü perdede; Hâdi ile Neriman, Münire ile Mirza'yı Hûşenk'in öldürdüğü konusunda çatışırlar. Hûşenk, ayakları zincire bağlanmış olarak getirilir. Hâdi'nin, Hûşenk'in, sultana ilticaya geldiğini söylemesi üzerine Hûşenk, kendisine mülteci dedirtmeyeceğini bildirir. Hûşenk ile Neriman'ın hesaplaşmasında gerilim yüksektir. Neriman onu cinayetle suçlarken, Hûşenk'in delil sorması üzerine, bizzat görenin delile ihtiyacı olmadığını ileri sürer. Hûşenk, onun, bir harami gibi evine girdiğini söyler. Düşmanlarını yenip payitahtını kurtaranın kendisi olduğunu hatırlatır. Fakat Neriman, başarıyı kendine mal eder, onu

canilikle suçlamayı sürdürür. Hûşenk, hesaplarının mahşerde görüleceğini bildirir. Neriman idam emrini verir, pencereden, Hûşenk'in asılmasını memnuniyetle izler.

Beşinci perdede; Neriman kâbuslar görür, sayıklar, suçunu itiraf eder. Peşinde bölük bölük zebani olduğunu söyler. Çıgıllıklarına gelen Hürmüz, onun itiraflarını duyunca Hûşenk'e yaptığı haksızlık için pişman olur. Kılıcını Neriman'ın başına koyup gider. Neriman'ın hafakanları sürer. Son sahnede Mirza'nın ve Hûşenk'in hayaletleri belirir. Neriman uykuda mı uyanık mı olduğunun ayırımında değildir. Mirza, ona hücum edenin fiilleri, zulümleri olduğunu söyler. Hûşenk kılıcı göstererek, onunla cehennem kapılarını açmasını söyler.

Kişiler

Oyunun kişileri iyi ve kötü şeklinde kesin çizgiler taşır. Bu sınıflamada Neriman tek başına kötüyü temsil eder. Münire iffetli ve sadakatli, Mirza yiğit ve vazife bilincine sahip, Hûşenk kahraman ve zalime boyun eğmeyen tiplerdir.

Olaylar Dizisi

Oyun beş perde (fasıl) on sekiz sahneden (temâşâ) oluşur.

SERİM: İlk perdenin ilk sahnesinde Münire'nin uzun monoloğu oyunun genel görünümünü çizer.

DÜĞÜM: Oyunun ilk asal düğüm noktası, Münire'nin Neriman'ı reddetmesiyle atılır. İkinci asal düğüm noktası ise Hûşenk'in kızını ve damadını öldürmekle suçlanmasıdır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: İki nişanlının aşkı ve Hûşenk'in kahramanlığı üzerine kurulan oyunda hükümdar Neriman'ın Münire'ye âşık olması olayların seyrini belirleyen teşleyici sebeptir.

ÇATIŞMA: Oyun romantizm etkisi taşır, bu yüzden çatışmaya elverişli bir yapıdadır. Çatışma esasen iyilikle kötülük arasındadır. Kötülüğün müşahhaslaşmış şekli olan Neriman, ilk perdede kendisini reddeden Münire'yle ve son perdede, cinayetle suçladığı Hûşenk'le çatışma yaşar. Oyunun manzum olması çatışmanın ruhsal derinlik ve dramatik yetkinlik kazanmasını engellemiştir.

DORUK NOKTA: Hûşenk'in, kızının ve damadının ölüsüyle karşılaşması, oyunu sonuca götüren noktadır.

ÇÖZÜM: Neriman'ın Mirza'dan sonra Hûşenk'i de ortadan kaldırmasıyla oyun sonlanır. Neriman'ın bilincini kaybedip cezasını bulduğu son perde de finalin devamı niteliğindedir. Oyunda Münire–Mirza aşkıyla Hûşenk'in kahramanlığının ve zalime karşı duruşunun birlikte işlenmesi olayların merkezleşmesini iki eksene kaydırır. Bu, finalin de yayılmasına neden olmuştur.

Kurgulamada aksiyon yeterince işlenmemiş, sahne ve perde geçişleri ile neden–sonuç bağı gevşek tutulmuş, bu da oyunun gerçekliğini zedeleyen bir etmen olmuştur.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman, oyunun havasına uygun olarak sabaha karşı, gece veya akşamın geç saatidir. Olayların ne kadar sürede yaşandığını gösteren ifadeler yer almaz.

Mekân Münire'nin odası, zindan ve Neriman'ın taht salonuyla yatak odasıdır. Betimlemeler “müzeyyen bir oda”, “mahûf bir zindan” gibi ifadelerle sınırlıdır. Mekân işlevsel yönde kullanılmamıştır.

YUNAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

Tanzimat edebiyatı, bir arayış ve yapılanışın adıdır. Bu dönemde edebiyatın temel dayanakları çekişme halindedir. Mitoloji de bundan payını alır. Klasikler tartışması olarak adlandırılan süreçte Yunan mitolojisine dair görüşler de gündeme gelir. Yeni bir medeniyete geçiş, ona ait kalıplaşmış imge ve simgeleri de beraberinde getirir. Tanzimat'la kesinleşen, resmiyet kazanan Batı'ya yöneliş ve bu yönde gelişen modern Türk edebiyatı dolaylı olarak Yunan–Roma mitolojisine açılır. Şemsettin Sami'nin ve Nabizâde Nâzım'ın *Esatir* adlı kitapları yayımlanır. Naim Fraşeri ve Selanikli Hilmi'nin *İlyada* çevrileri dikkat çeker. Fakat Selanikli Hilmi, eserdeki mitolojik unsurları göz ardı etme yoluna gitmiştir. Hesiodos'un edebî olmaktan çok bir kaynak eser konumundaki *Theogonia*'sına kayıtsız kalınması da manidardır. (Yüksel, 2012: 134) Bütün bunlarla birlikte, Yunan mitolojisi adım adım Türk edebiyatına sızır. Başlangıçta Yunan mitolojisine ait isimler eski kavramlarla veya dolaylı göndermelerle karşılanırken, giderek Fransız edebiyatında kullanılan Latince adları şair ve yazarların eserlerinde görülmeye başlar. Ahmet Mithat Efendi, bu dönemde Yunan mitolojisinin başta gelen savunucusudur. Bu yönelim romanlarına da yansır. *Taaffüf* romanında kadınlar için örnek kişilik olarak Minerva (Athena)'yı gösterir. *Ahmet Metin ve Şirzad*'da mitoloji görüşlerini ortaya koyar. Abdülhak Hâmit'in eserleri de Yunan mitolojisine ait isim ve kavramlarla en çok karşılaşılanlardır. Sevgilisi bir Rum olan Mehmet Celâl de mitolojinin şiirlerinde süreklilik gösterdiği diğer bir isimdir. Ali Haydar'ın *Rüya Oyunu* komedisi de Yunan mitolojisinin Tanzimat dönemindeki çizgisine eklenmiştir. Eserde geçen Kalypso, *Odysseia* destanında önemli yer tutan bir figürdür.

KALYPSO EFSANESİ

Kalypso, bir nymphedir. Ogygia adasında yaşamaktadır. Batı Akdeniz’de olduğu söylenen bu adanın, Cebelitarık’ın karşısındaki Ceuta yarımadası olması muhtemeldir. Adı, “saklayan kadın” anlamına gelir. Kalypso, gemisi batan Odysseus’u adasında konuk etmiştir. Kalypso Odysseus’u çok sevdiği, onu yanında tutmak için ölümsüzlük vaat ederek uzun zaman yanında tuttuğu, fakat yurt özlemi ağır basan Odysseus’un ona kapılmadığı, *Odysseia*’da anlatılır. Kalypso, birçok bölümleri olan derin bir mağarada oturmaktadır. Mağara, insan eli değmemiş bir bahçeye açılır. Bu bahçenin, kutsal bir korusu, ulu ağaçları ve suları çimenler arasından akan kaynakları vardır. Kalypso, kendisi gibi nymphe olan ve hem çalışıp hem şarkı söyleyen hizmetçileriyle birlikte yün eğirip kumaş dokuyarak vakit geçiriyordu. Athena’nın ricası üzerine Zeus, Kalypso’yu bulup, ona Odysseus’u serbest bırakmasını emretmesi için Hermes’i gönderir. Kalypso Odysseus’un gitmesine, mecburen razı olur. Ona, sal yapması için kütükler ve yolluk erzak verir. Ayrıca, rotasını hangi yıldıza göre ayarlayacağını da bildirir. Kalypso’nun, Odysseus’tan, Latinos adında bir oğlu olur. (Grimal, 1997: 360-361)

RÜYA OYUNU

Oyunda; Bey’in, rüyasında Kalypso’yu görerek ona âşık olması, fakat onun Telemak’ı beklediğini öğrenmesiyle hayal kırıklığına uğraması, Kalypso’nun, Odysseus’la (Ulis) ve Telemak’la olan macerasını anlatması, Bey’in uykudan uyanıp baloya gitmesi, bu arada çevresindeki fırsatçıların, servetini elde etmek için ona tuzak kurması, rüyasında Kalypso’nun aşkına tutulan Bey’in, baloda da, servetinin peşinde olan Marinko’ya âşık olması, kendisine kurulan tuzaktan, rüyasını tabir ettirdiği Hizmetkâr’ının tedbiri sayesinde kurtulması anlatılır. (Ali Haydar, 1292 [1876]: 1-30)

Özet

Oyun, Bey’in rüyasıyla başlar. Rüya âleminde, sahilde Kalypso adlı periyi görür, güzelliğinden son derece etkilenerек yanına gider. Özür dileyerek, ona olan beğenisini ifade eder. Kalypso ise, hiçbir insanoğlunun, adasına izinsiz ayak basamayacağını, basanı bir bakışıyla yok edeceğini ihtar ederek, seyrangâhın, kendi hükmü altında olduğunu, perilerin şahı olduğunu, fakat özür beyan etmesinin, onu, tîr-i ebrûsuna hedef olmaktan kurtardığını söyler. Bey’i gülistanına, peri kızlarının mey içip raksettikleri çınarın altına götürür, ona câm-ı mey sunar. Fakat Bey’in vuslat talebini, beklediği bir civan olduğunu söyleyerek reddeder. Bey hayal kırıklığına uğrar. “Sergüzeştim garip hikâyettir / Tâli’imden uzun şikâyettir.”

diyerek anlatmaya başlar: Kalypso'nun beklediği genç, Telemak'tır. Onun, adasına nasıl geldiğini anlatır: Bir gün, sahilde, biri genç (Telemak), biri ihtiyar (Mentor) iki kişinin adasına ayak bastığını görmüş, orada ne aradıklarını sorması üzerine, Telemak başlarından geçeni anlatmıştır. Fırtına gemilerini alabora etmiş, kendilerini sahile güçlüklerle atmışlardır. Telemak'ın yolculuğa çıkma amacı, babasını bulmaktır. Babası ise, Troya savaşına komutan olarak katılmış, fakat savaş bittiği, herkes döndüğü halde yurdu İthaka'ya dönmeyen Ulis'tir. Telemak her zorluğu göze alarak ve Mentor'un uyarılarını dikkate almayarak tehlikeli bir yolculuğa çıkmış, Mentor da onu yalnız bırakmamıştır. Kalypso, vefasız Ulis'i tanımaktadır; adası, ona bir zaman durak olmuş, fakat bir gün onu bırakıp gitmiştir. Kalypso, Ulis'e her an inkisar ettiğini dile getirir ve Telemak'a, babasını aramaktan vazgeçip kendisiyle adada kalmasını teklif eder. Mentor, göz işaretiyle onun Kalypso'ya râm olmasını engeller, bir süre adada Kalypso'nun lütuflarına mazhar olduktan sonra giderler. Kalypso hâlâ ümitsiz bir bekleyişle onun yolunu gözlemektedir. Tecrübeleri neticesi, insanoğlunda vefa olmadığını anlamış, insanlarla ülfetten soğumuştur. (Oyunun buradan itibaren dört sayfası)

Bey rüyadan uyanır. Ayyar, onu riyâkâr sözlerle uğurlar, gittikten sonra da, Bey'in merhum cimri babasının malını, sefih oğlu vasıtasıyla kendilerinin yiyeceğini, Bey'in Marinko'ya âşık olduğunu dile getirir.

İkinci perdede balo düzenlenir. Rüyasında Kalypso'ya aşkını anlatan Bey, bu sahnede Marinko'nun kalbini kazanmaya çalışır, Marinko'ya aşıkane laflar eder, vefasız olduğu halde onun için cihanı feda edeceğini söyler. Marinko'nun gözü ise onun servetindedir, onun iltifatlarına memnun olmak yerine küser. Bey, barışmak için çok dil döker. Bu arada Ayyar, o gece Bey'in servetini ele geçireceklerini düşünüirken, Hizmetkâr, Bey'in bir rüya gördüğünü, rüya tabircisinin “Bey'i etmek için fakir ü hakir / Bir Marinko Arinko bir Ayyar / Eylemişler bu gece kavl ü karar” (Ali Haydar, 1292: 28) diye yorumladığını aktarır ve suçluların cezasını bulması için karakola haber verir.

Olaylar Dizisi

Oyun, Bey'in rüya görmesiyle başlar. O, heva ve hevesine dalmışken, Ayyar onu soyma planları yapar. Fakat Hizmetkâr her şeyin farkındadır ve onların planlarını bozar. Oyun komedi olması dolayısıyla sahneler ve perdeler arasındaki bağ gevşektir, çatışma unsuruna yer verilmez. Dramatik açıdan çok zayıftır; diyaloglarla değil, şiirlerle biçimlenmiştir. Beyitler halinde, mesnevi tarzında düz kafiyeyle yazılmış manzum bir oyundur. Ağırlıklı olarak redif veya tam kafiye kullanılmıştır.

Kişiler

Komedi türündeki oyunda kişiler tipteştirilmiştir. Bey, cimri bir babanın savurgan oğludur. Hizmetkâr, onu tuzağa düşmekten korur. Ayyar, Bey'in servetini ele geçirme planları yapar. Marinko, bu amaçla devreye giren kadındır. Kalypso, Bey'in rüyasında gördüğü periler şahıdır.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman belirtilmemiştir. Rüya ve balo sahnelerinden oluşması akşam vaktini çağırıştırır. Olaylar bir güne sığacak kısalıktadır. Mekân, birinci perdede Bey'in evi, ikinci perdede balo salonudur. Rüya yoluyla Kalypso'nun adası da oyuna girer.

İKİNCİ BÖLÜM: MEŞRUTİYET TİYATROSUNDA MİTOLOJİNİN ANA HATLARI

1908-1923 yıllarını kapsayan Meşrutiyet tiyatrosu, siyasal konulara odaklanan verimli bir dönemdir. Fakat ortaya konulan eserler çoğunlukla birörnektir. Tanzimat tiyatrosunda Doğu/İran mitolojisi ağırlıktayken İkinci Meşrutiyet döneminde, Yeni Lisan hareketiyle başlayan millî edebiyatın etkisiyle Türk mitolojisine doğru eğilim gözlenir. Türk tiyatrosu, 1914'te Darülbeyazıt'ın açılmasının ardından önemli bir gelişme gösterir. 1919'da çıkmaya başlayan *Temâşâ* dergisinde millî tiyatro anlayışının teorisi oluşturulur, eser eleştirilerine yer verilir. Mehmet Rauf, Celal Sâhir, Ali Canip, Müfit Ratip, Ali Kemal, İzzet Melih, Halide Salih gibi isimlerin dergide yazıları çıkar.

Yusuf Ziya Bey, *Temâşâ* dergisinde yayımlanan “Temâşâ Edebiyatı” başlıklı yazısında millî tiyatro anlayışını açıklar. Millî tiyatroyu “ibdaî edebiyat” kapsamında değerlendirir. Güncel meselelerin gündelik dille ifadesi diye tanımladığı ibdaî edebiyatı şekilde evrensel, özde millî olmak şeklinde açıklar. İslamiyet'ten önceki edebiyatın saf olmakla birlikte iptidai olduğunu, İslami devrinde Acem taklidi bir ümmet edebiyatı olduğunu söyler ve “Türk Rönesansı'nın başlangıcı” saydığı Tanzimat'la yeni bir döneme girildiğini belirtir. Servet-i Fünûn devrinde ise Batı taklidi bir edebiyat oluştuğuna dikkat çekerek, millî bir edebiyat vücuda getirebilmek için vezin ve mitolojiyi İslamiyet'ten önceki Türk edebiyatından alma zarureti vurgular. (Ercilasun, 1995: 179, 181 vd.) Dil ve vezinle birlikte mitolojinin de millî edebiyatın unsurları arasında sayılması kayda değerdir. Millî tiyatroya giden yolda Türk mitolojisini işaret eden bu görüşün pratikteki önde gelen yansıması, Celal Esat Arseven'in *Büyük Yarın* (1913)'ıdır.

Batı edebiyatında mitoloji, bilinçli ve köklü bir ilk çağa dönüşle yeniden hayat bulmuş; kültür, sanat ve düşünceye yeni bir yön vermiştir. Antik eserler, değişen toplumsal koşullar ışığında yeniden yorumlanarak insan ve toplum için bir yaşam modeli oluşturmuştur. Sınırlı bir aydın kesim için de olsa, Latincenin gündemde kalması, araya giren uzun çağa karşın mitolojiyle bağın tümüyle kopmasına engel olmuştur. Köken mitlerinin, bir şey/bilgi kayb olduğunda nerede aranıp bulunacağı, yeniden nasıl ele geçirileceği bilgisini içermesi gibi, Batı düşünürü, mitler ortalıktan kaybolduğunda onları bulacağı kaynağa sahipti. Nitekim klasisizme varan Aydınlanma çağı (Hümanizma-Rönesans), gücünü bu kaynaktan alır. Dolayısıyla Batı edebiyatında mitoloji, çok boyutlu bir dönüşümün kilit noktasıdır.

Mitoloji bize, bu bağlamı içinden seslenmez; “yasıma” noktası çok kırılmaya uğrar. Tanzimat’taki başlangıca karşın, yabancı toplulukların gösterimleri, Türk tiyatrosunun Yunan mitolojisine açılan tek penceresi gibidir. Türk tiyatrosu başlangıçta büyük oranda Batı tiyatrosunun takipçisi durumundadır. İstanbul’a gelen tiyatro topluluklarının oynadığı oyunların çevrilerek Türk sahnelerinde oynanması da bu yargıyı destekler. Bu dönemde mitoloji, ihtiyaç duyulan bir bilginin kaynağı değildir; Batı edebiyatındaki bir renk tonudur.

Meşrutiyet döneminde Sophocles’in *Electra*, *Philoctetes*, *Antigone*, Kral Oidipus, Euripides’in *Hecuba*, *Medea* trajedileri, Shakespeare’in oyunları, Goethe’nin *Faust*’u, Schiller’in *Haydutlar*’ı yabancı topluluklarca sahnelenmiştir. (And, 1971: 126)

Yerli tiyatro toplulukları da Hamlet ve Faust gibi oyunları oynamıştır. 1918’de Benliyan topluluğu *Judith* ve *Esther*’i sahnelemiştir. Yazarlarının adları belirtilmeyen bu oyunlardan *Judith*’in Bernstein’e, *Esther*’in Racine’e ait olması kuvvetle muhtemeldir. (And, 1971: 126)

MİLLÎ TİYATROYA DOĞRU – TÜRKÇÜLÜK AKIMININ ETKİSİ

Meşrutiyet; Türk siyasal hayatına olduğu kadar edebiyatına da derin etkileri olmuş kısa, fakat çalkantılı bir dönemdir. Balkan savaşlarının zemin hazırladığı Türkçülük akımı edebiyata da yansır. 1911’de başlayan Yeni Lisan hareketinin asıl gayesi olan yazma sanatında sadelik ve açıklık ilkesine ulaşma yolunda Yunan–Latin klasikleri ve özellikle Homeros örnek gösterilir. Ziya Gökalp, biçim yönünden Avrupa klasisizminin ulaştığı noktaya geldikten sonra asıl gaye olan Halk edebiyatına dayanan romantik edebiyata varılacağını öngörür. İçeriğin millî olmasının önemini, eski Türk destanlarına dönmenin gereğini vurgular. Bu bağlamda, Türk mitolojisini diriltip sistemleştirir. Bu adımların sonuçları tiyatro eserlerinde görülür. Celal Esat Arseven’in *Büyük Yarın*’ı, Halit Fahri’nin *İlk Şair*’i bunların başında gelir.

Celal Esat Arseven'in **Büyük Yarin (Bay Turgan)** (1913)'ı, üç perdeden oluşan "tarihî facia"dır. (Arseven, 1936: 15-89) Kocası öldükten sonra obanın dağılmasını önleyen Ulun Ege'nin, obanın birliği için, aşkından vazgeçip, obanın uygun gördüğü kişiyle evlenmesini, obanın geleceği için Turgan'ın da, Ulun Ege'nin şartını kabul ederek, sevdiği Saynur'dan vazgeçmesini anlatır. Oyunda şaman, demir bayramı, toy, tılsımlı sadak gibi eski Türk mitolojisine ait unsurlar yer almakla birlikte, obanın ileri gelenlerinin Müslüman oldukları, bu inançlarını gizledikleri anlatılır. Yazarın böyle bir geçiş dönemini konu alması dikkate değerdir.

Bay Turgan, ilk defa 1914'te, Darülbeydi'nin teşekkülünden önce Donanma Cemiyeti Tiyatrosu tarafından Tepebaşı Tiyatrosu'nda temsil edilmiştir. CHP Kadıköy Halkevi Temsil Heyeti tarafından müzikli olarak 20 Nisan 1936'da oynanmıştır. Fehim, Nureddin Şefkati, Binemeciyan, Kınar gibi artistler rol almıştır. Bayan Kınar, bu piyesin hatırasını ihya etmek için yeni sahnelenişte de, o zamanki rolü olan Ulun Ege'yi canlandırır. (Arseven, 1936: 5)

Ağaoğlu Ahmed, piyesle ilgili, 31 Kânunuevvel 1914 tarihli *Tercüman-ı Hakikat*'te bir yazı yazmıştır. Piyesin ruhunu yansıtmada dekorun büyük katkısı olduğuna işaret etmiştir. (Arseven, 1936: 4)

20 Kânunuevvel 1914'te *İkdam*'da Ahmet Cevdet de oyunla ilgili bir yazı yazmış ve oyunun, Türklerin ilk sosyal teşkilatlanmasının tasviri olduğunu belirtmiş, sözlerin sadeliğine, isimlerin orijinallğine dikkat çekmiştir. Sahnelerin iyi tertip edildiği, kostümlere itina gösterildiği de verdiği bilgiler arasındadır. (Arseven, 1936: 5)

Eski Türklerin hayatını işleyen bu oyunda Timuçin'in Cengiz Han olması uğrunda atılan adımlar, yapılan fedakârlıklar sergilenir. Timuçin'in annesi Ulun Ege'nin, Turgan'ı sevdiği halde, kabilenin geleceği için Minlik Eçike ile evlenmesi gerekmektedir. Bu evlilik gerçekleşirse, birçok boy Timuçin'e bağlı kalacak, oba dağılmayacaktır. Ulun Ege'nin kararsızlığını Turgan, kendi vücudunu ortadan kaldırmak suretiyle sona erdirir.

Halit Fahri'nin **İlk Şair** (1923)'i (Halit Fahri, 1923: 1-159), dört perdelik "manzum masal"dır. "Oyundan Evvel" bölümüyle başlar. Masal unsurları baskındır. Fakat mitolojik motifler de bulunur. Oyunun köken mitleriyle bağdaşan yönleri vardır. "Vaka esâtirî bir adada cereyan eder." (Halit Fahri, 1923: 4) Adanın melikesi, güzelliği ve adaletiyle ün salan, aynı zamanda rebabı bulan Ay Melik'tir. İlk şair olan Çoban Kan Çelik ona âşıktır. Fakat Ay Melik, yolu bir vesileyle adalarına düşen Hint padişahının oğlu Füsün'a âşık olur. Füsün da Ay Melik'e âşık olmasına karşın, çevredekilerin engellemesiyle kavuşamazlar. Füsün ülkesine döner. Ay Melik, acısını şiirle dile getirmesi için rebabını Çoban Kan Çelik'e verir. Çoban Kan Çelik'in aşkı Yunan mitolojisindeki Endymion'un ay tanrıçasına aşkını hatırlatır.

ABDÜLHAK HÂMÎT'İN MEŞRUTİYET DÖNEMİ OYUNLARINDA MİTOLOJİ

Abdülhak Hâmit Tanzimat dönemi sanatçısı olmakla birlikte sonraki dönemlerde de eser vermiştir. Onun oyunlarını belli bir tarihe sabitlemek de mümkün değildir. Eserlerine son şeklini vermekte her zaman tereddütlüdür. *Sardanapal*, *Zeynep*, *Finten*, *İlhan*, *Turhan*, *Tayflar Geçidi*, *Ruhlar İbn-i Musa*, *Abdullahü's-Sagîr*, kitap olarak yayımlandıkları tarihe göre Meşrutiyet tiyatrosu içine girer.

Abdülhak Hâmit'in mitoloji dairesine en yakın oyunu ***Sardanapal***'dir. Oyunun konusu mitolojiktir. Ayrıca mitolojik benzetme ve çağrışımlar da bu niteliğini destekler.

Hâmit'in 1876'da nesir olarak yazdığı bu eser, 1908'de manzum şekliyle *İttihat ve Terakki* gazetesinde tefrika edilmiş, bundan sonra da esaslı değişikliklere uğrayarak son şekliyle 1917'de kitap olarak basılmıştır. Hâmit, konusunu Asur tarihinden aldığı bu manzum oyunu *Şehname* vezniyle ve mesnevi tipi kafiyeyle yazmıştır. Sahne-i Milliye-i Osmani topluluğunca 1911'de oynanmıştır. Aynı konuyu daha önce Lord Byron ele alarak *Sardanapalus* (1821) adıyla oyunlaştırmıştır. Hâmit'in ilk dönemlerden başlayarak beslenme kaynakları arasında Byron'ın önemli bir yeri vardır. (Enginün, 1999: 100) *Sardanapalus*'un, döneminde müzik ve resim alanında birçok sanat eserine ilham kaynağı olması da bu eserden bahsetmeyi gerekli kılmaktadır. *Sardanapal*'i yazdığı dönemde İngilizce bilmeyen Hâmit'in bu eserden etkilenme olasılığı düşüktür. Kendisinin verdiği bilgiler de bu doğrultudadır. Hâmit, *Sardanapal*'in “istibdata karşı bir kıyam, bir isyan ve bir ihtilâl eseri” olduğunu, Byron'ın *Sardanapalus*'undan, kendi eserini yazdıktan sonra Namık Kemal'in uyarısıyla haberdar olduğunu ifade eder. (Tarhan, 1994: 182, 404, 405)

İki eser arasındaki benzerlik bazı isimlerden ibarettir; kişiler ve yapı düzleminde bir ilgiden söz edilemez. Oyunun dayandığı efsane, kaynaklarda farklı anlatılmaktadır. Kesin olan, *Sardanapal*'in, Asur'un son kralı Asur-banipal olduğudur. Yunan kaynaklı efsaneye göre *Sardanapal* kadınsı bir yapıya sahip, zevk ve sefahate düşkünlüğü sebebiyle ülkesinde çıkan isyan sonucu kuşatma altına alındığı sarayında korkudan kendini ve yanındakileri yakan bir tiptir. Asur kaynaklarında ise bu olay, *Sardanapal*'le aralarında çekişme bulunan kardeşi Shamsin-Shamukin'e atfedilmektedir.

Hâmit, yönetimi eleştirmek için yazdığı eserinde efsaneyi kendi maksadı doğrultusunda değiştirerek işlemiş, tarihî ve efsanevi bir kişilik olan *Sardanapal*'den, *Sardanapal* ve *Abullahü's-Sagîr* olmak üzere iki ayrı oyun kişisi çıkarmıştır. *Abullahü's-Sagîr*, Byron'ın *Sardanapalus*'una, dolayısıyla efsaneye daha yakın çizgiler taşır.

Hâmit Sardanapal’i; hayatı, içkiyi ve kadınları seven, kâhinlerle işbirliği yapan, otuz bir yıldır halka çile çektiren, herkesi canından bezdiren zalim bir hükümdar olarak çizmiştir. Byron’ın Sardanapalus’unun ise insani yönleri öne çıkar; hiçbir iktidar hırsı yoktur. Sevgilisi Myrrha’nın aşkını kraliyetten üstün tutar. Secde edilmekten ve yüceltmekten hoşnut olmaz. Sardanapalus’un tapılmak yerine sevilme istemesine karşın halkın ondan beklentisi güçlü görünmesidir. Myrrha da halka karşı korkutucu olmanın daha önemli olduğu görüşündedir. Fakat bütün çabaları boşunadır. Tehlike kapıya dayandığı halde Sardanapalus önlem almayı gereksiz bulur; planlanan eğlenceyi dahi iptal etmez. Sardanapalus’un din düşüncesi de herkesten farklıdır. Yerleşik inançlarla alay eder. Ona göre ilahlar cevap vermez, rahipler onların yerine konuşur. Kralların tanrılıklarını da uydurma bulur. Yerin altına giren hiç kimsenin ilahlığının söz konusu olamayacağını, ancak tanrılarla (!) beslenen solucanların tanrılıklarından söz edilebileceğini söyler. Kendisiyle Salemenes’i kıyaslayarak onun sert yapılı, dağ kadar azametli ve dünyanın bütün eğilimlerinden arınmış kişiliğiyle gerçek bir Asurlu olduğunu, krallığı kendinden daha çok hak ettiğini düşünür. Sardanapalus, gelişmeler karşısında kendisini uyarmaya çalışan Myrrha’ya da aşktan başka bir şeyden söz etmez; onunla, “enbiya devirlerinin çoban kralları gibi” taze çiçeklerden taç takıp karşılıklı oturmayı arzular. Meclisindekiler, “ilah” Sardanapalus’un, atası Baal’dan daha haşmetli olduğunu dile getirirler. (Enginün, 1999: 82, 84)

Myrrha Sardanapalus’a, halkın kraldan korkmasının sevmesinden daha önemli olduğunu ihtar eder. Myrrha Yunanlı’dır. Onun tanrısı Baal değil Zeus’tur ve Sardanapalus’un sarayında esirdir. Fakat birbirlerine çok bağlıdırlar. Onun için çok endişelenmektedir. İsyan çıkınca, Sardanapalus, beklenmedik şekilde kahramanca savaşır. Onu harekete geçiren kuvvet de Myrrha’nın aşkıdır. Sevgilisini tehlikeden uzak tutmak için ülkesine göndermek ister, fakat Myrrha onun yanında kalmayı tercih eder. Yaralanan Sardanapalus, teslim olmamak için hazineyi askerlerine dağıtarak kendini yakmaya karar verir. Myrrha da onunla birlikte yanmayı ister. Sardanapalus isyancılara karşı bile insanlığını kaybetmemiştir.

Sardanapalus’un sefih, fakat insancıl, halkının mutluluğunu gözeten hükümdarına karşılık, Hâmit zorba ve bencil bir kral çizmiştir. Aynı efsaneyi farklı bakış açılarıyla ele alan iki eserde kralın kişiliğinde olduğu gibi olayların gelişiminde de temel farklar vardır. *Sardanapal* karışık yapılanması, kalabalık kadrosu, dağınık mekânı ve olağanüstü olayları sahnede göstermesiyle çözümlenmesi güç bir eserdir. Neredeyse her manzarda değişen ve saray odaları, surlar, mağara, Babil, mehtaplı gece, tapınak gibi çeşitlilikteki mekânlarda geçen sahnelerde halk kitleleri, askerler, kâhinler, ruhban sınıfı, sâzende, hânende, rakkase, Sardanapal’in çocukları, put ve mukaddes hayvanlar ve hayaletler de vardır. Hâmit’in

eserinde elebaşı Bilis'i eleştirmek için oyuna dâhil edilen kâhin Şaşan'ın doğaüstü güçleri sahneye getirilmiştir. Hâmit'in *Sardanapal*'inde Şaşan'ın emri ile şarkı söyleyip dans eden peri kızları hayatın faniliğini vurgularken "Cihan hâkimi bir sabîciktir işte" diyerek mitolojideki Eros'a gönderme yaparak aşkın yüceliğini anlatırlar. Nemrut ve Semiramis'in kurduğu ve on üç yüzyıl ayakta kalan Asur devletinin son hükümdarı Sardanapal'dir. Asur inancına göre kral tanrısal bir varlıktır ve ölünce tanrılar arasına karışır; bu yüzden yeryüzünde de tanrılara özgü işler yapmaları beklenir.

Sardanapal'in kızı Yudes ile Sardanapal'in düşmanı olan Bilis'in torunu Akın Darakes arasındaki, Akın Darakes'in ihtilalcilerin safında yer almasıyla çıkmaza giren ve araya savaşın seyrini değiştirebilecek güçte üçüncü bir kişinin, Abdülbaal'in girmesiyle daha karmaşık bir hal alan aşk, oyunun ana hattını oluşturur.

Sardanapal'in otuz bir yıllık yönetiminden hoşnut olmayan ve bu arada kendi çıkarlarını da gözetken ihtilalciler Sardanapal'i devirmek üzere harekete geçerler. İsyan haberini alan Sardanapal kontrolünü kaybederek içine düştüğü durumdan kurtulmaya çalışır. Bu arada son zulümlerini de maiyetindekilere karşı işler. Öncelikle, isyanı önceden haber vermeyen baş kâhin Şaşan'la hesaplaşır, onu ağır sözlerle itham ederse de, Şaşan'ın kurduğu düzene kanarak yine onun ayaklarına kapanır, ondan af diler. Fakat çabaları, sonucu değiştirmez. Mağlubiyetin kesinleşmesi üzerine, asilerin eline canlı geçmemek için bütün saray mensuplarını bir odaya toplar ve kendisiyle beraber onları da zorla yakar. Akın, son anda sevgilisi Yudes'i yangından kurtararak bir mağaraya götürür. Fakat Yudes şuurunu kaybetmiştir, Baal'e koşar. Reddedilmesi üzerine kendini uçurumdan aşağı atar. Mağarayı saran alevlerde naaşı getirilen Yudes'le birlikte Akın da yanar. Abdülbaal ise hançeriyle intihar eder.

Yudes'in intiharı, kendisini tanrı Baal'e kurban etmesi olarak düşünülebilir. Sanki felakete, kurbanın esirgenmesi sebep olmuştur. (Enginün, 1999: 100)

Oyun, adının aksine, Sardanapal'i merkeze almamıştır. Onun oyundaki önemi, oyunun asli kişileri arasındaki ilişkiyi etkileyecek konumda olmasından kaynaklanır. Olayların odaklandığı kişi Yudes'tir. Halk, babasından nefret ettikleri Yudes'i tanrıça mevkiinde görerek tanrıça Istarta'ya benzetir, ona derin bir sevgi ve hayranlık duyar. Yudes, isyan yüzünden Akın'la birleşmelerinin tehlikeye girmesi üzerine ona birlikte kaçmayı önerir. Fakat Akın, vatana hizmeti aşka üstün tutarak bunu kabul etmez. Onun iç dünyası da zıtlıklar ve çelişkilerle doludur. Abdülbaal ise isyanı durdurmak vaadiyle Yudes'e aşkını ilan eder. Yudes tarafından reddedilen Abdülbaal, öfkelenerek kısa zaman sonra onun kendi ayaklarıyla geleceğini söyler. Nitekim yangından sonra şuurunu kaybeden Yudes, genç kızların,

çocukların kurban edildiği, Asurluların en büyük ilahı Baal'le aynı adı taşıyan “korkunç zenci Abdülbaal”e gider. Bunda boyun eğmişlik yanında, güçlüye kurban edilme duygusu da etkilidir. (Akün, 1 Temmuz 1967: 151-152; And, 1971: 303; Tanpınar, 1988: 564; Enginün, [1979]: 195-196 vd.; Arslan, 1998: 41-51; Enginün, 1999: 92)

Şiirlerinde olduğu gibi oyunlarında da mitolojik öğelere yer veren Hâmit'in bu eserinde de mitolojik benzetme ve göndermeler bulunur. Söz gelimi, kâhinlerin reisi Şaşan'ın sözleriyle zerrin kanatlı peri kızları zuhur eder. Musiki perilerinin biri, çıplak ve gülen bir çocuğu kucağında tutar. Bu, Yunan mitolojisindeki Eros'un tasviridir. Burada Hâmit dipnotta şu açıklamayı yapar: “O tarihlerde aşkın bir tıfl-ı masum olarak temsil edildiği mervî olmadığı gibi bâde dahi mevcut değilse de bu tarih-nâ-şinaslıkta beis görülmedi.” (Tarhan, 2000: 182) Peri kızlarının şarkısında da “Cihan hâkimi bir sabîciktir işte!..” (Tarhan, 2000: 183) mısraı geçer.

Şaşan'ın Ninova'daki dairesi şöyle tasvir edilir: “Bu duvarların üzerinde taş ve altından oyma olarak Asuryalılarca en büyük mabud olan Baal'in münferiden ve Milidar nâm mabudenin bir arslana râkiben ve Sokartarta ve Rusdâsda ve Nesron nâmındaki âlihlerin kartal başı ve kartal gagasıyla kanatlı insan şeklindeki heykelleri müvtemi'en ve hayvanât-ı perestîdeden insan başlı boğa ve kanatlı boğa ve at ve insan başlı ve insan göğüslü balık taviat-ı mücessemesi ve Istarta nâm âlihe-i hüsnün tasviri ve divanın cihât-ı erbaasında asnâm ve heyâkili müteferrikan manzûr olduğu gibi...” (Tarhan, 2000: 176)

Oyunun çok tanrılı bir dönemi konu alması sebebiyle, Sakarti, Starta, Bilos, Milida, Lima, Buda gibi tanrı adları geçer. (Tarhan, 2000: 179) Yudes'in nedîmelerinden birinin adı Semiramis'tir.

Siruz'la Sardanapal'in çatışmasında Siruz Sardanapal'in ülkeyi kötü yönetmesini “Düşürdün zemîne o Mirrih'i sen, / Hurâfâta attın bu tarihi sen!..” (Tarhan, 2000: 193) sözleriyle anlatır.

Oyunun sonunda intihar eden Abdülbaal'in ağzından şu sözler dökülür:

“Semender miyim ben? Zebâni miyim?

Bu nîrân-ı isyana bâni miyim?..

Gurûb etti aşkım, o hüsn-i münir;

Lehîbimden olsun adem müstenîr!..” (Tarhan, 2000: 268)

Hâmit'in masal unsurlarının ağır bastığı **Zeynep** (1909) adlı oyununda mitolojik benzetme ve istiareler kısmen yer bulur. Oyun 1887'de Londra'da yazılmış, ancak 1909'da basılmıştır. Yazar eser üzerinde birçok değişiklik yapmıştır. Nazım-nesir karışık olarak

yazılmıştır. Oyun bir aşk üçgeni üzerine kuruludur. Turanlı bir hakanın derviş kılığında Hindistan’a giderek gördüğü Zeynep’e âşık olması, ülkesine döndükten sonra onu istetmesi, fakat kendisini isteyenin sevdiği derviş olduğunu bilmeyen Zeynep’in, kendisi yerine Abbas’a Ceyran adlı cariyeyi göndermesi ile çapraşık bir hal alan olaylar işlenir.

Ceyran’ın Abbas’ın aşkıyla söylediği şarkıda “Yekpare olup Zühre ve Mirrih, / alkışlasın efsane vü tarih!” (Tarhan, 2002c: 318) ifadesi geçer. Abbas Ceyran’a “ilâhem” diye hitap eder. (Tarhan, 2002c: 359) Zeynep Hindistan’ı “o binlerce edyân u asnâmı ile manzarası tarih-i âlemden bir numûne bulunan, o binlerce milel ü akvam ile şehirlerinin her biri bir kule-i Babil şeklini gösteren” (Tarhan, 2002c: 365) diye betimler.

Hâmit’in en çok yankı yapan eserlerinden olan **Finten** *Servet-i Fünûn* ve *Musavver Terakki*’de 1898’de kısmen tefrika edilmiş, tam metni *Hak* gazetesinde 14 Mart–2 Haziran 1912’de yayımlanmış, 1916’da kitap olarak basılmıştır. Oyun, doğrudan veya dolaylı mitolojik benzetmeler içermektedir.

Nazım-nesir karışık olarak yazılan *Finten* dokuz perde, yirmi üç tablo, altmış iki sahneden oluşan karmaşık olaylar zinciriyle örülmüştür. İçerdiği ruhlar, hayaletler, ucubeler, mezarlık sahneleri, olağanüstü hadiselerle yoğun olarak *Macbeth*, oyun kişilerinden Hintli uşak Davalarico ile de kısmen *Othello* etkisindedir. Dönemin çoğu oyununa yansıyan bu özellik, Hâmit’in *İbn-i Musa*, *Sardanapal* gibi oyunlarında da görülür.

Kendisinden yaşça büyük biriyle evli olan ve Lord Dick’le yasak ilişki yaşayan Finten’in, ihtirasları uğruna Hintli uşağı Davalarico’yu kullanması, ondan olan Tepegözvari çocuğu Ucube’nin kim olduğunu bilmeyen Davalarico’nun onu bir hamlede boğması üzerine Finten’in de Davalarico’yu vurması, ardından, odada açılan bir çukurun Finten’i içine alması anlatılır. Yazarın oyun kişilerini çizerken antik çağdan itibaren mitolojilerde ve Divan ve Halk edebiyatları imgeleminde yaygın olarak yer alan dört unsur nazariyesinden yola çıktığı anlaşılmaktadır.

Finten, Sümer-Asur mitolojisinde kendisine koşan âşıklarını yakan İştâr ve Türk mitolojisinde Kerem ile Aslı’da görülen aşkın yakıcılığı, ayrıca küllerinden yeniden dirilen Anka mitlerine uygun biçimde alev, kıvılcım, yakmak, sehhar, şeytan, cadı, iblis, şimşek, yıldırım, güneş, nâire-i ukûl, harîk, hararet gibi ateşe ait özelliklerle ve kırmızılar içinde betimlenir. Tabiatın vahşi güçlerini simgeleyen Davalarico toprağa ait olumsuz özelliklerle ve ejderha-yı Hindî, dev, cevşen-i zî-ruh, amûd-ı muhayyel, Herkül-amûd, fil, Yecüc, yamyam, timsah, heykel, çamurdan yapılmış heyâkıl, bûm-ı musibet, sûr-ı Deccal’den daha korkunç sesli gibi benzetmelerle çizilir. Oyunun önemi, olay örgüsünden çok psikolojik çözümlemelerden kaynaklanmaktadır. Bu yönüyle Hâmit’in en başarılı eseridir. *Finten* ilk

defa Celal Nuri'nin düzenlemesiyle Burhanettin (Tepsi) tarafından 1916'da sahnelenmiş, Ahmet Muhip Dranas tarafından sahneye uyarlanan şekliyle de 1956 ve 1969-1970 sezonunda Devlet Tiyatrosu'nda oynanmıştır. (Akıncı, 1954: 222; And, 1971: 296; Enginün, [1979]: 188-189 vd.; Aliş, 1998: 65-80; Enginün, 1998: 17-33)

Finten'de Zühre, Serber mitolojik isimleri, Baalbek, Babil gibi mitolojiyle bütünleşen antik kentler, bin bir ilah, âlihât gibi ifadeler geçer.

Misis Kros Kara Saçlı'ya, “bir mâh, / ümîd etmem ki sizden berter olsun Zühre-i dil-hâh” diyerek övgüde bulunur. Vaykont Roz kadınlara duyduğu ilginin düzeyini, “İsterse arabasına şark ve garbın Zühreleri koşulsun, aşk benim aklıma hâkim olamaz.” (Tarhan, 1998c: 220, 245) sözleriyle ortaya koyar.

Davalarico *Finten*'den âlihe diye söz eder. Bin bir ilâhının ilâhı üzerine yemin eder. Cinnet halinde “bin bir ilâh-ı şerr ü fesad!..” diye sayıklar. (Tarhan, 1998c: 189, 195, 336)

Finten Davalarico'dan, sevâbit, âlihât, cemâdât, elfâz ve kelimâtın bile müenneslerini kıskandığını ifade eder. Anelik duygusunun Gayya kapısındaki Serber'i bile harekete geçirebileceğini söyler. (Tarhan, 1998c: 339, 356)

Serber, Yunan mitolojisinde Kerberos olarak geçer ve ölümler ülkesinin bekçisi olan köpektir. Canlıların oraya girmemesi, özellikle de ölümlerin oradan çıkmamasını sağlar.

Hâmit antik kent adlarını kullanmak suretiyle de çağrışım alanını genişletir. Corc, *Finten*'in oğlu Ucûbe'nin ağlayışını “Ba'lbek harabelerindeki baykuşlar zalâm-ı leyden bir şeyler sorup Bâbil mezarlığındaki sırtlanlar cevap veriyor. İşte bu musibetin ağlayışıyla gülüşü!..” (Tarhan, 1998c: 261) diye tarif eder.

Hâmit'in *İlhan* dairesine giren, kendisinin *Kanbur* adı altında topladığı oyunlarında mitolojik unsurlar bulunur. *İlhan* (1913), İlhanlılar devrini konu alır. Bahadır Han'la Emir Çoban arasında, Emir Çoban'ın kızı Bağdat Hatun yüzünden çatışma yaşanır ve Bahadır Han bütün Çobanlar'ı yok eder. Emir Hasan'ın karısı olan Bağdat Hatun'u ve aynı zamanda Bağdat Hatun'un yeğeni olan Dilşad Hatun'u kendine eş olarak alır. Dilşad Hatun, Bahadır Han'ı öldürmek suretiyle sülalesinin intikamını alır. Hâmit, tarihî olayı kendi hayal gücü ile değiştirmiştir. Hâmid'in hikâyesine en yakın bilgiler, Şemseddin Sami'nin *Kamusü'l-A'lâm*'inde bulunmaktadır. (Tarhan, 2002b: 13) *İlhan* oyununda Bahadır Han'ın kendisinden söz ederken “ra'şân güzergehimde sanemler, ilâhlar!” (Tarhan, 2002b: 25) demesi mitolojik havayı duyurur. Hâmit *İlhan*'da, ilham ve ebedî hayat suyu dağıtan görünmeyen varlıktan kadehini doldurmasını isteyerek şiirlerini kızıla boyayanın o olduğunu söylemek suretiyle Yunan mitolojisindeki müzleri hatırlatan bir benzetme yapmıştır. (Enginün, 1999: 268)

Müzler (mousalar) Mnemosyne ile Zeus'un dokuz kızıdır. Kendilerine özgü efsane döngüleri yoktur. Tanrıların şenliklerinde şarkı söylerler. Tanrısal şarkıcılar olmalarının yanında, belâgat, ikna gücü, bilgelik, tarih, matematik, astronomi de onların yönetimindedir. Krallara, kavgaları yatıştırmak, insanlar arasında barışı sağlamak için gerekli sözleri söyleten onlardır. Müzlerin en eski şarkısı, Olymposlular'ın titanlara karşı verdikleri savaşı kazanmaları üzerine söyledikleridir. Trakya'da Peiria ve Boiotia'da olmak üzere başlıca iki grup müz vardır. Olympos yakınlarında yaşayan birinciler genellikle şiirde Peiridler adıyla anılırlar. Orpheus mitiyle ve Dionysos kültüyle ilişkilidirler. Helikon yamaçlarında yaşayan ikinciler ise doğrudan Apollon'a bağlıdırlar. Dokuz müz şunlardır: Kalliope (destani şiir), Klio (tarih), Polhymnia (pantomim), Euterpe (flüt), Terpsikhore (dans), Erato (lirik koral), Melpomene (trajedi), Thalia (komedi), Ourania (astronomi–heyet ilmi). Her birinin belirli bir işlev kazanması zamanla olmuştur. (Grimal, 1997: 519)

Tüm ailesini yok eden İlhan'ı öldürmek suretiyle intikamını alan Dilşad Hatun, **Turhan** (1916)'da, kendini cezalandırmak üzere, saraylarda soytarılık eden Kanbur'la (Turhan) evlenir. Timur'a karşı Osmanlıların yanında yer alır. Yakup Çelebi'ye âşık olur ve onun ölümüyle sarsılır. Turhan'ın, İlhan'ın kardeşi ve Timur'un babası olduğu anlaşılır.

Turhan'da, saraydaki cansız put ve heykeller, Kanbur'u, yeni bir tufanla ilahların ve kulların orada, ebediyyen sustuğu düşüncesine götürür. (Tarhan, 2002b: 123) Kanbur Dilşad'la ilişkisini "Mazi-i hayatım gibi –efsane vü târih– / birleşmiş o hilkatte denir Zühre vü Mirrih." (Tarhan, 2002b: 139) diye anlatır.

Tayflar Geçidi, *Ruhlar* ve *Arzîler*'de İlhan ve Turhan'daki oyun kişilerininkiler başta olmak üzere çeşitli ruh ve hayaletler yer alır. Bunlar, dramatik aksiyondan yoksun felsefi diyaloglardır. *Arzîler*'de yalnızca Kanbur ve Dilşad'ın ruhları mükâleme halindedir. *Tayflar Geçidi*'nde İlhan ve Turhan'ın kahramanlarının, Shakespeare, Ömer Hayyam, Sadi, Victor Hugo, Namık Kemal, Firdevsî, Homer gibi şairlerin, Yıldırım Bayezit, Sultan Murat gibi tarihî isimlerin ruhları/hayaletleri oyun kişileri arasında yer alır.

Tayflar Geçidi'nde Kanbur Dilşad'a "Ey âlihe-i mahlû'a-ı cemâl!" (Tarhan, 2002b: 225) diye seslenir.

Sultan Murat'ı hançerleyen Miloş'un tayfi, öldürülüp ruhlar âlemine geldiğinde göğün sonsuz bir boşluk olduğunu veya hurafelerle, üstûrelerle dolu olduğunu gördüğünü dile getirir. (Tarhan, 2002b: 228)

Ömer Hayyam'ın tayfi Firdevsî'den, şiirlerinin savaşçı, vezinlerinin âteşin olduğunu, sanki Mirrih ile karşılıklı şiir söylediklerini, üstûrelerle yüreklere yiğitlik aşıladığını söyler.

Firdevsî'nin tayfı ise, kendisinin fikir ve hayalin ötesinde, inanca hizmet ettiğini belirtir. (Tarhan, 2002b: 244-245)

Bu eserde Yunan mitolojisine ilişkin görüşler de dikkat çekicidir. Hafız, Dante, Hugo, Homer'in tayfları Yunan'a dair konuşur. Hafız'ın tayfı Dante'nin tayfını, din düşmanlığına, Yunan muâşakalarını tasvir eden şair ve yazarların yanlış görüşlerine yol açmakla itham eder. Hugo'nu tayfı, Yunan muhabbetinde rehberinin Homer olduğunu belirtir. Kanbur'un tayfının Yunan'ın devrinin geçtiği görüşünü Homer'in tayfı da doğrular.

“Yunan-ı künhenin duruyor gerçi toprağı,
Yunanlı hiç değildir onun şimdi bayrağı;
âlemde ismi kaldı, fakat cismi nâ-bedîd.
Yunan-ı pertevân u civan oldu bir kadîd.
Eyşil, Ezop, Aşil, Diyojen hep birer hayâl;
birçok şümûs-ı âliye müstağrak-ı leyâl!
Her memleket bu kevkebeden aldı zîb ü fer;
Yunan'sa oldu sanki o heyetle hem-sefer.
Üstûreler şakavete kalboldu âkıbet;
Yunan'la Yunan eyledi kat'-ı münasebe.
Mânen de maddeten de o virânedir bugün!” (Tarhan, 2002b: 237)

Hugo'nun tayfının, Yunan harabelerini Türk sanatının kökeni saymasına karşılık Kanbur'un tayfı, Batı selinin o izleri sileceğini söyleyerek savaşa dikkat çeker. Hugo'nun tayfının, Yunan'ın köklerinin yerle bağlı olmayıp gökte olduğunu söylemesi üzerine de, alaylı bir şekilde “Yunan yıkılmamış göğe çıkmış duman gibi!” (Tarhan, 2002b: 238) der.

Ruhlar'da Kanbur'un ruhu, Zühre'nin yakınından geçtikçe, yârin iklimi diye acele ettiğini, fakat her seferinde âlihâne bir uyarıyla ondan ayrı düştüğünü söyleyerek, kendisinin çirkin, Dilşad'ın güzel olmasının aralarına koyduğu aşılmaz mesafeyi dile getirir. (Tarhan, 2002b: 263)

Arzîler'de Dilşad, Mirrih ve Zühre'nin evlenip evlenmediğini merak eder. Kanbur, her yerin bir muâşaka mev'idi olduğunu, her sûde bir Utarid'in bir Zuhal'i öpmekte olduğunu söyler. Dilşad'ı âlihe diye yüceltir. (Tarhan, 2002b: 299, 300, 305)

Mitolojik unsurlar içeren *İbn-i Musa yahut Zatü'l-Cemal* ilk olarak 13 Mart 1880'de *Vakit*'te tefrika edilmeye başlanmış, on bir sayıdan (23 Mart 1880) sonra kesilmiştir. Hâmit'in 1876 tarihli *Duhter-i Hindû*'dan itibaren çıkacak eserleri arasında zikrettiği ve büyük ihtimalle tamamladığı eserin tefrikasını yarım bırakmasının sebebi, şairin o sıralarda

sefaretlerde bir görev beklentisi içinde olmasıyla açıklanır. (Akün, 1 Temmuz 1967: 144-145) Nitekim daha önce *Nesteren* dolayısıyla görevden alınmıştır. (Tarhan, 1994: 126-127) *İbn-i Musa* 1917'de basılmıştır. Kırk sekiz sahneden (manzar) oluşan nazım-nesir karışık bir oyundur. Nesir kısmın ağırlıkta olduğu eserin belirgin tarafı, nesirdeki yeniliktir. Ruh çözümlemeleriyle de Hâmit'in önde gelen eserlerindendir. Fakat şahıs kadrosu ve olay örgüsü bakımından karmaşık bir yapıdadır. Oyunda, Hâmit'in diğer eserlerinde olduğu gibi kadınlar önemli işlevler yüklenmişlerdir. *Tarık*'ın devamı olan *İbn-i Musa*'da, fetihten sonraki çözülme ortaya konur. Oyun ana hatlarıyla şöyle özetlenebilir: Endülüs fatihleri Musa ve Tarık Hicaz'dadırlar. Abdülaziz İbn-i Musa Endülüs valisi olur ve Müslüman olarak Ümmü'l-Asam adını alan eski İspanyol kraliçesi ile evlenir. Emevi hükümdarı Halife Süleyman, kendi önüne geçmesinden endişe ettiği İbn-i Musa'yı öldürmek üzere Velid'i gönderir. Babası Araplarla çarpışırken ölen, oyunun asıl kahramanı konumundaki Adelina Merkado, babasının intikamı ve İspanya'nın bağımsızlığı uğruna Velid'le işbirliği yapar. İlk olarak İbn-i Musa ve Ümmü'l-Asam'ın çocukları öldürülür. Bunun üzerine Ümmü'l-Asam çıldırır. Ardından, İbn-i Musa namaz kılariken sırtından vurularak öldürülür. Öte yandan Halife Süleyman'ı yok etme görevi de cariyesi Zatü'l-Cemal'e verilmiştir. Fakat o da ölümden kurtulamaz. Adelina Merkado ise işbirliği yaptığı kundakçılar eliyle cezasını bulur. Oğlu İbn-i Musa'nın başına gelenleri haber alan Musa da kederinden ölür. Tarık ile Zehra onu defnederler. Oyun, Tuleytle'den Şam'a kadar uzanan geniş bir coğrafyada geçer. Oyunda büyük yer ve zaman atlamaları vardır. Halife Süleyman'ın öldüğü sahne fantastik nitelik taşır. (Tanpınar, 1988: 576-578; Akıncı, 1954: 251, 265; And, 1972: 366-367; Enginün, [1979]: 193-194 vd.; Kefeli, 1998: 58-60)

İbn-i Musa, Hâmit'in mitolojik benzetme ve çağrışımlara en çok yer verdiği eseridir ve bunlar daha çok Yunan mitolojisine aittir. Müslim, evlenmelerinin hemen ardından harbe iştirak etmek isteyen Azrâ ile konuşurken yoğun mitolojik göndermelerde bulunur. “Âh sâki-i neşât olan Ganimed'in duhter-i gül-peykeri hûn-rîz mi olmalıdır?” sorusuna Azrâ, “Ben bu lisan-ı mestâneden, esâtîr ve efsaneden anlamam.” (Tarhan, 2002a: 158) karşılığını verir. Müslim, “Şimdiye kadar muharebeler perisi idin, ey Arabistan Minerva'sı! Bir müddet de şâh-ı zeytun ile tecelli etsen olmaz mı? (...) Sen bana âlihe-i şebâb olan Hebe kadar hâceste-bahş oluyorsun! Kuvvette Herkül'e döndüm. (...) Hiç bu sulh ve sıyanet müvekkelesinin endamına bu asker kıyafeti yakışır mı? (...) Bu müsella Himen libas-ı tabîsini ne zaman giyecek? (...) Aramızda bir Küpidon görmek istemez misin, ey Venüs?” (Tarhan, 2002a: 162-163) diyerek, Azrâ'yı sitayişli sözlerle durdurmaya çalışır.

Ganimedes, Yunan mitolojisinde tanrılara içki sunan ölümlü erkektir.

Mirnerva, Yunan mitolojisindeki Athena'nın Latince karşılığıdır ve mitolojiye göre, annesi Metis'i yutan babası Zeus'un kafasından, silahlarını kuşanmış olarak doğmuş, doğarken, yeri göğü inleyen bir savaş narası atmıştır. Athena'nın sembolleri mızrak, miğfer ve kalkandır. En sevdiği hayvan baykuştur. Athena akıl tanrıçası da sayılır. İplik eğiricilerinin, dokumacıların da koruyucu tanrıçasıdır. Savaşçı ruhuyla birleşen zekâsı sayesinde, yan yana dört at koşulu savaş arabasını icat etmiştir. Zeytin ağacını armağan etmekle, rakibi Poseidon'a galip gelerek Attike ülkesinin egemenliğini kazanmıştır.

Hebe, gençlik tanrıçasıdır. Zeus ile Hera'nın kızıdır. Ganymedes'ten önce tanrıların nektar sunucusudur. Herakles'in tanrılaştırılması ve Hera ile barıştırılması sırasında Herakles Hebe ile evlendirilmiştir. (Grimal, 1997: 230) Herakles de mitolojide güç sembolüdür. Hymenaios, düğün alayını yöneten tanrıdır. Küpidon, elindeki okları atmak suretiyle kalplerde aşka yol açan Eros'tur. Eros, aşk ve güzellik tanrıçası Afrodite'nin oğlu olarak tasavvur edilir.

Sulla, Kraliçe Eyla'nın geçmişinden söz ederken mitolojik benzetme ve göndermeler yapar. On yedi yaşına kadarki zamanını şöyle anlatır: “Daha o zaman İspanya sahra, Olimp تنها idi. Daha kimse mabudunu ittihaz etmemişti. Ormanlar Nape'siz, şehirler Naiyad'sız, meclisler, mesireler Eyla'sız bulunuyordu. Semenzâr-ı hüsnünüze saba değmemiş, Zefir, Flora'ya malik olmamıştı. (...) O zamanlarda eski ilâhelerin edvâr-ı hükûmeti geçmişti. Zühre, semevâtın bir köşesinde kendi yerine sizin yettiğinizi seyrediyordu.” (Tarhan, 2002a: 173)

Nape ve Naiyad orman ve su nympheleri/perileridir. Neympheler, koruyucusu oldukları ağaçlarla ve akarsularla özdeşleşir. Birçok aşk öyküsünün kahramanıdır.

Flora Roma'da ağaçları çiçeklendiren bitkisel güçtür. Ovidius, onun, aslında Khloris adında Yunanlı bir nymphe olduğunu söyler. Khloris tarlalar arasında dolaşırken rüzgâr tanrısı Zephyros ona âşık olur ve kaçırır, evlenirler. Zephhyros ona, yalnız bahçelerdeki değil, tüm tarlalardaki bitkiler üzerinde egemenlik bağışlar. Ovidius bu öyküde, Oreithyia'nın Boreas tarafından kaçırılmasından esinlenmiştir. (Grimal, 1997: 204)

Kraliçe Eyla, İbn-i Musa'nın gidişiyle uğrayacağı yıkımı, Samson'un, bulunduğu yeri yıkarak gitmesine benzetir ve kendisine düşenin, Niobe gibi sabah-ı mahşere dek ağlamak olduğunu söyler. “(...) Melkart'ın meşalesi, Vesta'nın mecmeresi gibi müebbeden yanacağım! (*Tehevvürle cehren*) Ne zamana kadar evlâdını yiyeceksin Ey Kronos! Ey zaman!” (Tarhan, 2002a: 182) diye ekler.

Samson, İbrani mitolojisinde, saçlarından alan bir kahramandır. İhanete uğrayıp tutsak alınması üzerine, tanrısal gücünü yitirse de, ihanetin verdiği hınçla sütunları yerinden söker.

Niobe, Yunan mitolojisinde Tantalos'un kızıdır. Amphion'la evlenip yedi erkek yedi kız çocuk sahibi olmuştur. Çocuklarının fazlalığından gurura kapılan Niobe, bir gün, iki çocuğu olan tanrıça Leto'ya karşı da gururlanır. Leto, çocukları Apollon ve Artemis'e, Niobe'nin haddini bildirmelerini söyler. Onlar da Niobe'nin çocuklarını oklarıyla vurarak öldürürler. Acılar içindeki Niobe Spylos dağına gider ve orada kayaya dönüşür, ama gözyaşları akmaya devam eder.

Melkart, Baal gibi, bir Fenike tanrısıdır.

Vesta aile ocağı ateşine hükmeden Roma tanrıçasıdır.

Adalina Merkado gerçekçi olmak gerektiğinden söz ederken, bugünkü mahrumiyetin yarın mutlaka bir başarıyı getirmeyeceğini tarih ve mitolojiyle örnekendirir. Asurya saltanatının, Sardanapal'in, Turova'nın, Ninova'nın, Babilon'un, Baalbek'in, Tedmir'in, Pompe'nin enkazından neden yeni belgeler doğmadığını sorar. (Tarhan, 2002a: 183-184)

İbn-i Musa Kraliçe Eyla'ya iltifat ederken mitolojiye başvurur: "Bu hâl ile siz asr-ı cehalette gelseydiniz, elbette Arapların ilâhesi olurdunuz. Yine o asırda Yunanistan'da doğmuş olsaydınız, bugün nâminıza yapılmış mabet harabeleri görülürdü. Roma'nın, Mısır'ın her tarafında heykelleriniz bulunurdu." (Tarhan, 2002a: 271) der.

İhtiyar, Düşes Döluzitanya'nın kötülüğünü ortaya koyarken, onun, hayalât âleminin ilâhı olan Jüpiter'in mahbube-i menkûbesi gibi yerle gök arasında asılı durmasını, her mahlûkun onun habis varlığına tufular yağdırmasını söyler. (Tarhan, 2002a: 283)

Velid, âşık olduğu kızın sıradan bir dünyalı olmayacağını, Zühre'den veya Süheyli'den olduğunu dile getirir. Sulla, Ümmülasâm'ın ölüsünün bir yere toplansa, yine tapılacak bir put vücuda gelecek güzellik ilâhesi olduğunu söyler. (Tarhan, 2002a: 317, 335)

Dinler hakkında konuşulurken, din farklılığının dünyayı Babil kulesine döndürdüğü ifade edilir, bütün dinlerin mabudları bir arada zikredilir: Buda, Brahma, Zerdüş, Lât ve Uzza, Musa ve Mesih, hilkat ve tabiat. (Tarhan, 2002a: 155)

İbn-i Musa'nın *Vakit* gazetesindeki ilk tefrikasında da pek çok mitolojik gönderme vardır. Bunların bir kısmı asıl metne yansıdığı gibi bir kısmı da dışarıda kalmıştır. İlk nüshada Venüs, Mars, Junon, Jüpiter, Diyana, Persefon, Enna, Serber, Orfe, Olimpos, Junas, Assuerus'la Esther, Satürn, Aris, Judit ile Holofon, Amnon, Diyan, Endimyon, Şennaşerib, Joşuya vb. geçer. (Tarhan, 2002a: 150, 161 vd.)

Hâmit'in mitolojik unsurlar içeren bir diğer eseri *Abdullahü's-Sagîr* (1919), Endülüs'ün çöküşünü anlatır. Ordusu yenilen Abdullahü's-Sagîr bir tepede içki içmektedir. Bir İspanyol olan Karolina, önce onu aşağılar. Abdullahü's-Sagîr ise ona hayranlığını ifade

eder. Oyunun sonunda Faslılar, Abdullahü's-Sagîr'in annesi Sıdika Hatun'u ülkelerine kabul etmelerine karşın onu kabul etmezler.

Dört manzardan oluşan bu manzum oyun, tek olaya dayanmakla konu birliğini sağlamaktadır ve bu yönüyle Hâmit'in diğer oyunlarına göre klasik trajediye daha uygundur. *Abdullahü's- Sagîr*'de, Byron'ın *Sardanapalus*'unda olduğu gibi aşkın tahttan ve vatandan üstün olduğu vurgulanmaktadır. Abdullahü's- Sagîr tarihî bir kişiliktir. Endülüs'ün son hükümdarı Abdullah, Gırnata'yı, herhangi bir direniş göstermeden İspanyol kral ve kraliçesi Ferdinand ile İzabel'e teslim etmiş, Arap hilafetini sona erdiren bu kararının ardından Padol tepesinden Gırnata şehrine son kez bakmış ve arkasında bıraktığı görkemli şehrin düşman eline geçişi karşısında ağlamıştır. Karolina bu durumu Nemrut'un Babil'i seyretmesine benzetir. Abdullahü's- Sagîr de Saradanapalus gibi kişisel zevklerini iktidarın gereklerine tercih eder. Ayrıca Sardanapalus'un düşman taraftan bir kadın olan Myrrha'yla yaşadığı aşka benzer şekilde o da düşman taraftan olan Karolina'ya yakınlık duyar. Karolina da sonradan ona bağlanır. Oyunda, Abdullahü'-Sagîr'in kadınsı davranışları olduğu belirtilmese de, Gırnata'dan çıkarken ağlaması üzerine annesinin ona şehri erkekler gibi savunamadığı için kadınlar gibi ağlamasını söylediği, yayımcının notu olarak eserde geçmektedir. Gerçekte Abdullahü's-Sagîr, Endülüs'ten, Ferdinando ve İzabel'le işbirliği yapmadığı için sürülmüştür. Oyunda “tahtını kaybettiği halde hiçbir üzüntü duymayan, bütün zenginliği düşünce ve duygularında arayan, namusun dayandığı katı kaideciliği hiçe sayan, insanın İYİ veya KÖTÜ dediğimiz hareketlerin üstüne çıkabileceğine inanan” (Akı, 1963: 70) Abdullahü's-Sagîr'in kişiliği tarihselliğinin önüne geçmiştir. Atın konuştuğu bir sahne içeren *Abdullahü's-Sagîr*, şairin yenilik arayışını göstermekle birlikte, “okuyucusunun kendisini takip edebileceğine inanmayan” (Tanpınar, 1988: 589) Hâmit, kralın karnından konuşma becerisi (vantrilok) olması gerektiği açıklamasını yapmak suretiyle bu sahnenin etkisini azaltmıştır. (Tanpınar, 1988: 570; Akı, 1963: 70)

Abdullahü's-Sagîr'de Karolina, ilk karşılaşmalarında Abdullahü's-Sagîr'i “Cennet kapısında kim bu serber” ve “Babil eşiğinde kim bu Nemrûd?...” (Tarhan, 2002a: 455) diye aşağılar. Abdullahü's-Sagîr'in son sözleri Karolina'ya olan aşkını dile getirir: “Cennetleşiyor seninle her sû, / Sönmüş, yanamaz cehennem elbet!... / Eşmekte bu dem hevâ-yı gîsû, / Uçmakta şu külbe-i muhabbet!... / Görsün beni Zühre'siyle Mirrih Cânân ile hem-nişîni sohbet!... / Efsaneme girmesin o târih, / Târih-i felâket ü musibet!...” (Tarhan, 2002a: 504)

Abdülhak Hâmit Tanzimat, Meşrutiyet ve Cumhuriyet dönemlerini idrak etmiş bir sanatçıdır. Bununla birlikte eserlerinde belirgin bir değişme çizgisi gözlenmez.

Hâmit'in Cumhuriyet döneminde yazdığı oyunlarda da mitolojik unsurlar görülür.

Hâmit'in, konusu Londra'da geçen *Yabancı Dostlar* (1924-1925)'ı, Lizi adlı sarışın, kibar bir İngiliz kızla; şık, kır saçlı, yorgun görünümlü, içkili bir Türk şairi olan erkeğin aşk, güzellik ve ölüm üzerine konuşmalarını içerir.

Oyunda Erkek, kadınlara olan meylini “Ben Zühre-perestim: Taparım şems-i nisâya!” (Tarhan, 1998b: 341) sözüyle anlatır. Hüsn âlihesinin ilâhî aşkı ilham ettirdiğini söyler. Ardından, bu düşünceleri dolayısıyla günaha girme ihtimaliyle ürperir. Erkek'in meşhur birisi olması, şöhret ilahıyla yakınlığı olması istiaresiyle anlatılır. Eserde Zühre-i esmer tabirine de yer verilir. (Tarhan, 1998b: 344, 382, 391)

Cünûn-ı Aşk (1925-1926), bir Hint Mihracesi'nin bir İngiliz asilesiyle ve sonra bir Fransız kadınıyla maceralarından bahseder. Oyunda Hint mitolojisi unsurları ismen geçer. Zühre ve ilah sıklıkla kullanılır. Herkül'e yer verilir.

Maharaça, İngilizlerin hâkimiyetini, Hintlilerin İngilizlere boyun eğmesini, Brahma'nın İngiliz üniformasıyla görünmesi imgesiyle sorgular: “Brahma, o her an kahr u gazabı müştâ / olan hâlikü'l-hâlikîn-i arz u sema, / İngiliz üniformasıyla mı rû-nümâ / oluyor ki siz ona secdeler ederek yerlere geçiyorsunuz?” (Tarhan, 1998b: 233)

Maharaça, İngilizlerin, Hintlilerin “yerdeki” vatanlarını almalarına karşın “gökteki” vatanlarını (inanç) istila edemediklerini, Hintlilerin göklerdeki vatanları için öldüklerini, marifetin aydınlığıyla cehaletin karanlığını ayıramadıklarını düşünür. Onların, zihnini istila etmelerinden kurtulmaya çalışır:

“O halde benden ne / istiyorsunuz ki böyle gece yarısı / odama hücum ediyorsunuz? Karısı, / erkeği belli olmayan cumhur-ı adem! (...) Ey rehberân-ı âsâr-ı dühûr-ı adem, / yanlış geldiniz! Burası ruy-i zemindir. / Semaya çıkın, o vatan daha emindir! / Siz de çıkın, siz de ey hâdimât-ı hâsse, / uryan miyan kızlar, hânende ve rakkase / âfetler! Bu odadan ayyuka çıkın. / Afât-ı semaya karışın, yakın, yıkın!” (Tarhan, 1998b: 245) der.

Maharaça'nın “Sanki ilâhlarıyla beraber bir korku / içinde bütün Hindistan uyuyor!” (Tarhan, 1998b: 232) sözleri Hindistan'ın çok tanrılı dinini ortaya koyar.

Yunan mitolojisindeki güzellik ilahesinin karşılığı olan Zühre, Hâmit'in diğer eserlerinde olduğu gibi bu eserinde de sıklıkla geçer. Leydi Florans Kaptan Koper'e “Hangi semalarda Zühre-şikâr / idiniz acaba?” (Tarhan, 1998b: 22) diye sorar. Aşk derdini ilâhe-i cemal olan Zühre'ye arz etmeyi önerir. Lord Heniger Florans'tan “Zühre-i nev-zuhur melekiyyet” diye söz eder. Mihrace Öjeni'yi “Zühre-rika bir ruh” diye tanımlar. (Tarhan, 1998b: 140, 183, 277)

Sevilen kişiyi ilaha benzetme Hâmit'te yaygın bir tutumdur. Leydi Florans Maharaça'ya "Doğrusu siz bir sanem / bir ilâh olmalıydınız!" (Tarhan, 1998b: 160) der. Mihrace Öjeni'yi kucaklayarak "Ah bu visal bin bir geceden bir masaldır; / Bin bir ilâhımın gördüğü rüyalar!" (Tarhan, 1998b: 277) sözleriyle mutluluğunu dile getirir. Öjeni Mihrace'ye bağlılığını "Sen benim mâbûd öküzüm,/âbid timsahım, yalancı peygamberimsin!", "Sahte ölümler halk eden ilâh-ı fâni!" (Tarhan, 1998b: 274, 275) sözleriyle ifade eder.

Misis Ferguson, Mihrace'nin naaşının yakılacak olmasını "Dünkü Herkül bugün bir avuç kül!" (Tarhan, 1998b: 252) diye yorumlar.

PERİ UNSURU İÇEREN OYUNLAR

Meşrutiyet dönemi tiyatrolarında peri unsuru yeni bir kavram olarak yer tutar. Yunan mitolojisinde nymphe olarak geçen periler ormanların, akarsuların ruhunu temsil eden genel bir kavramdır.

Bu dönemde peri unsuru içeren oyunların başında Halit Fahri'nin *Baykuş* ve *Ölüm Perileri* adlı manzum oyunları ile *Yadigâr-ı Harp*'le *Sulh ve Harp* gelir. Genellikle iyilik ve mutlulukla özdeşleştirilen peri, bu oyunlarda, dönemin kötümserliğini yansıtacak şekilde ölüm ve savaşla bağdaştırılır. Mitolojide Merih/Mars savaş tanrısı olarak geçer. Bu oyunlarda ise tanrı yerine perinin tercih edilmesi, mitolojiye karşı çekimser tutumun göstergesidir.

Halit Fahri'nin *Baykuş* (1916)'u üç perdeden oluşan "manzum masal"dır. Olay köyde geçer. Bir kış günü yaşlı bir köylünün, hasta olan oğluna doktor getirmek üzere gönderdiği küçük oğlu kurtlar tarafından öldürülür. Bunu öğrenen hasta oğlu da, kardeşinin ölümünden kendini sorumlu tutarak ve bu acıya dayanamayarak ölür. Yaşlı köylü, başına gelen felaketi baykuşun ötmesine bağlayarak çıldırır. Dönmeyen oğlunu aramaya çıkan köylünün ormanda kış perileriyle karşılaşması, oyunu fantastik düzleme çeker.

Oyun köylü hayatını ele almakla birlikte şairin çizdiği kötümserlik, Birinci Dünya Savaşı'nın aleyhimize geliştiği günlerin ve baykuş sesiyle simgeleştirilen muhtemel felaketin gölgesinin esere yansımalarıdır. (Ozansoy, 1948: 1-78)

Oyun, aksayan yönleri bulunmasına rağmen Darülbeyti'de temsil edilen ilk telif eser olması sebebiyle üzerinde çok durulmuştur. İlk temsili 2 Mart 1917'de Tepebaşı Kışlık Tiyatrosu'nda gerçekleşen *Baykuş*, ilerleyen dönemlerde de Darülbeyti repertuvarında sürekli yer almıştır. (Nutku, 1969: 39)

İlk temsilde ihtiyar köylüyü Muhsin Ertuğrul, büyük oğlunu Muvahhit, yolcuyu Raşit Rıza, Ayşe'yi Eliza Binemeciyan, Melek'i Adriyen, kış perilerinin melikesini Sara Nannik oynamıştır. (Ozansoy, 1948: 4)

Oyun, toplumsal mesaj içermediği, ilgi çekici bir konuyu ele almadığı, bir ağlama kitabı" olduğu şeklinde eleştirilere hedef olmuş, şairin ölümün önceden sezilmesi motifini Maeterlinck'ten aldığı ileri sürülmüştür. (Yalçın, 1985: 221-223)

Halit Fahri'nin tek perdelik manzum oyunu **Ölüm Perileri** de ölüme odaklanması ve perilere yer vermesi bakımından *Baykuş*'un havasını taşımaktadır. Veremli bir genç adamla karısı arasında geçen oyun, genç adamın ölümüyle biter. (And, 1971: 173)

Abdülhak Hâmit'in **Yadigâr-ı Harp** (1917)'i, Birinci Dünya Savaşı'nı Osmanlı'nın başarıları açısından ele alan, nazım-nesir karışık bir eserdir. Birbirinden bağımsız on iki bölüm/manzardan oluşan eser, dramatik aksiyondan yoksun diyaloglardan ibarettir. Mekân Galiçya, Londra, Rusya, Bükreş, Peşte gibi farklı coğrafyalardır, kişi kadrosu kalabalıktır. Bu yönleriyle sahnelenmeye uygun değildir. Barış, Savaş ve Vatan perilerinin yer alması, eserin konumuzla ilgili yönüdür.

Yadigâr-ı Harp Çanakkale zaferinden sonra yazılmış, orduya dağıtılmış, Hâmid'e 100 lira verilmiştir. Oyundaki Peri-i Vatan, Namık Kemal'in *Rüya*'sındaki Hürriyet Perisi'ni hatırlatır. (Tarhan, 1998a: 15) Osmanlı'nın on cephede savaşıması, İngiliz Dış İşleri'nde toplanan sefirlerin, Çanakkale zaferini önemsememe kararı alması, Çerkez Osman'la Rus generalinin kızının aşkının savaşa bağlı olarak sonuçsuz kalması vb. işlenir.

Peri, Hâmid'in oyunlarında sıklıkla yer bulur. *Yadigâr-ı Harp*'te Peri-i Vatan, Peri-i Harp, Peri-i Sulh oyun figürleri arasında yer alır. Bunlar tasvir edilmez. Peri-i Vatan'ın bulutlar içinde olduğu söylenir. O, Osmanlı ülkesinin perisidir. Ne hayal ne peridir. Fakat istediği şekilde tecelli edebilir. Allah'ın İslâm âlemine hediye ettiği bir yadigâr-ı vahdaniyettir. Yolunda gazi ve şehit olunur. Genç kızlar onu "âlihe-i muhabbet" diye tanımlar. Bütün gençler ona perestiş eder. Bütün kadın güzellikleri gibi bütün erkek yiğitlikleri de onda toplanmıştır. (Tarhan, 1998a: 272-274)

Peri-i Vatan şöyle anlatılır: "Ve o muhabbetin timsali de işte bu anda karşımızda duruyor. Semaya ta'lik olunmuş bir levha-i zî-ruh, bir levha-i zî-ruh-ı mehâsin ki bazen, hilâle şebih olan başındaki iklîl-i münevverle Osmanlı râyet-i celâdetini, bazen de meleklerden mün'akis gibi duran, vechindeki ruh-perver tebessümât ile valideler şefkatini hatırmıza getiriyor!.. Değil mi?.. Hem mehîb, hem Mihriban. Bilemedik ki peri miydi, ilâhe miydi?... Kadın mı, erkek mi?.. Hayal mi, hakikat mi, nedir?... Fakat validemiz, muallim ve

mürebberlerimizle beraber hep onun emri, onun nüfuzu altında yaşadığımızı biliyoruz!...” (Tarhan, 1998a: 274)

İbrahim Alâeddin’in *Sulh ve Harp* (1338–1921) isimli otuz bir sayfadan oluşan okul piyesi savaşı konu alan fantastik bir çalışmadır. Mukaddimede yazar, savaşı konu alan bu fantastik oyunda amacını, Dünya Savaşı karşısında kendi neslinin duygu ve düşüncelerini gelecek nesle aktararak onları dünya olayları üzerinde bireşimci/sentezci bir düşünceye yöneltme olarak açıklar. Simgesel nitelik taşıyan oyun kişileri şunlardır: Ak saçlı ihtiyar görünümündeki Tarih, genç bir erkek görünümündeki Harp ve genç bir kız görünümündeki Sulh’tür. Tarih, tarih boyunca yapılan savaşların kötülüklerini ve yol açtığı acıları anlattığı sırada gök gürültüsü ve şimşekler arasında Harp perisi Merih gelir. Onun savaş hakkındaki görüşleri oldukça çarpıcıdır. Ona göre barış miskinliktir, yeryüzünde canlılığın ve hareketin sebebi savaştır; tarih savaşlarla yazılır, bu yüzden savaş gereklidir. Merih giderken Tarih girerek onun anlattıklarını yalanlar. Bu sırada Sulh perisinin gelmesiyle Tarih yine çekilir. Sulh perisi ümitsizlik içinde savaşın yol açtığı felaketleri anlatırken uzaktan savaş sesleri duyulur. Harp perisi Merih de savaşı teşvik etmektedir. Sulh perisi ile Harp perisi arasında münakaşa yaşanır. Bu sırada gelen Tarih, Sulh perisine, savaşı durdurmanın da kadınları eğitmekle mümkün olacağını söyler. (Yalçın, 1985: 179-180) Merih/Mars, Yunan mitolojisinde savaş tanrısıdır. Oyunda, bilinen maceralarıyla değil, yeni bir kurguyla karşımıza çıkar.

HİNT ETKİSİ

Meşrutiyet döneminde Yakup Kadri’nin on sayfalık diyalogu *Nirvana* (1909)’yla temsil ettiği bir etki de Hint kaynaklıdır. *Nirvana* Yakup Kadri’nin erken dönem eserlerindendir. İkinci Meşrutiyet’in ilanını takip eden hürriyet, coşkunluk ve eski yönetime yönelik birikmiş tepkinin yansıdığı eserlere karşılık *Nirvana*, yazarın 1909–1914 arasındaki içsel bunalımını yansıtan kötümser bir metindir. Ibsen’in *Hortlaklar*’ının etkisinde olan *Nirvana*, bu eserin son bölümüyle benzerlik taşır. Natüralizmin fiziksel kalıtıma verdiği önem bu eserde de açığa çıkar. İçki yüzünden bilincini kaybeden bir babanın içkiye düşkün oğlunun da aynı sebeple ruh sağlığı bozulmuştur. Hayat, aşk ve sanat hakkındaki görüşleri ruh durumunu yansıtır niteliktedir ve mitolojik benzetmelerle verilir. Necdet, müziği, insanı çok yükseklerle çıkarıp orada ebedî kalacağı hissini uyandırdıktan sonra birden bire düşürmesi dolayısıyla vefasız bir kadına, “hain ve zalim bir âlihe”ye benzetir. Mihriban da bu düşüşü Hazret-i Âdem’in düşüşüyle bağdaştırır. Sanatı ise küçük bir öpücük karşılığında bir can alan eski Mısır kraliçesi Kleopatra’ya benzetir. Eserin adı da mitolojik çağrışımlara açılmaktadır.

Kahramanın Nirvana olarak adlandırılan kurtuluşu ölümden bulması natüralizme özgü bir sondur. (Karaosmanoğlu, 1991: 13–15, 19–30)

MEŞRUTİYET TİYATROSUNDA MİTOLOJİK OYUNLARIN İNCELENMESİ

TÜRK MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

Eski Türk mitolojisi, Yunan mitolojisi gibi tarih boyu diri tutulmuş değildir. Köklerini, değişim noktalarını, çeşitlemelerini bulgulamak 19. yy'dan bu yana bilimin konusu olmuştur. Bu yüzden, kesin bir sistemden söz etmek zordur. Ayrıca Orta Asya gibi çok geniş bir coğrafyada boylar halinde yaşamaları, birbirleriyle mücadele halinde olmaları gibi etmenler de bizi karmaşık bir yapıyla karşı karşıya bırakır. Bununla birlikte Türk mitolojisi ana hatlarıyla belirlenmiştir. Coğrafya ve buna bağlı yaşam tarzı Türk mitolojisinin şekillenmesinde belirleyicidir. Bozkıra bağlı göçebe hayat tarzı kurt, at, koyun gibi hayvanları önemli hale getirmiş, hayatlarında büyük yer tutan bu hayvanlar inanç ve mitolojilerinde merkezî yeri işgal etmiştir. Başlangıçta Şamanizm ve kadın egemenliğine dayalı yer kültürleri yayginken, büyük devletlerin kurulup erkek egemen toplum yapılanmasıyla Gök Tanrı dini ve gök kültü öne çıkmıştır. Büyük dinler olarak Budizm ve Maniheizm yerleşik yaşam kültürüne bağlı tapınak oluşumuna, ışık gibi yeni unsurların girmesine yol açar. İran etkisi ateş kültürünü besler. Bu etkilerle Türk mitolojisi evrimini sürdürür. En eski mitler yeni şartlarla canlı damarlar halinde geleceğe aktarılır, ölen kısımlar tarihin akışına terk edilir. Bu noktada İslam dini temel bir dönüşüme yol açmıştır. Oğuz Kağan Destanı unutulmamış, fakat İslami öğelerle yeniden kurulmuş, köken miti olma işlevi korunmuştur.

Moğollarla Türklerin tarihi birbirine sıkıca bağlı görülür. Nitekim eski Türk tarihinin vücut bulduğu toprakların bugününe Moğollar sahiptir. *Cengizname* bütünüyle Oğuz Kağan destanının Cengiz'in hayatına uyarlanmış şeklidir. Moğollar soylarını Oğuz'a bağlamışlardır. Türklerin ve Moğolların mitolojileri de iç içe geçmiş görünmektedir. Bu görüş *Bay Turgan*'da da benimsenmiştir.

CENGİZ HAN EFSANESİ

Bay Turgan'da Cengiz Han geçmektedir. Cengiz Han Destanı, Kıpçak bozkırlarında eski Uygurların yaşadığı yörelerdeki Türk boyları arasında söylenen Oğuz ve Uygur kağanlarına ilişkin öykülerle, Moğol istilasından sonra Cengiz Han'ın kişiliği ve savaşları çevresinde oluşturulan öykülerin bir düzenlemesidir. Moğol istilasından sonra eski Türk

destanlarının parçaları Cengiz Han adı etrafında toplanarak *Cengizname* adı ile Kıpçak boyları arasında bir destan teşekkül etmiştir. Fakat Cengiz'in tarihî hayatı ile ilgili hiçbir olay yoktur. Sadece atalarının efsanevi yaşamları anlatılır. Konusu, oluşumu, motifleri, üslubu ve diğer Türk destanlarıyla ilişkileri ustaca işlenmiştir. (Yardımcı, 2007: 192)

Destanda, Cengiz'in, Oğuz'un oğlu Gök Han'ın neslinden geldiği ileri sürülür. Oğuz destanındaki birçok unsur ve olaylar Cengiz'in adı çevresinde toplanır.

Her iki destanda da, ülkenin oğulları arasında paylaştırılması söz konusudur. Cengiz destanı, Oğuz destanının bir varyantı gibidir.

İslami varyantı şöyledir: Kâhinler Cengiz'in doğacağını bilirler. Cengiz'in adı Timuçin'dir. On yedi yaşına kadar çobanlık yapar. Babası ölünce han olur ve bir evliya gelip ona Cengiz adını verir. Evliya, Cengiz'in bütün dünyayı fethedeceğini söyler ve bir kuş gelerek "Cengiz" diye öter.

BAY TURGAN

Oyunda demir bayramı geçer. Ergenekon Destanı'na gönderme yapılır. Gökçü, şöyle konuşma yapar: "Oğullar, bu akşam Türklerin Ergenekondan kurtuldukları akşamıdır. Bu akşam bütün cinler, periler bağlıdır. Bu akşam hava, kara, su, demir, ateş hepsi de kardeştir. Bu akşam her insanın yanında iki melek, onun dileklerini tanrıya ulaştıracaktır. Yerleri, gökleri yaratan tanrı kimseye görünmez, fakat o her şeyi görür, her kesin suçuna göre ona kutluk verir. bu ateş tanrının insanlara armağanıdır. Bozkurt kayaları bu ateşle eritti. O kayalardan demir çıkardı. O demirden de işte şu kılıncı yaptı. Bu kılınç olmasaydı, Türkler güneş sönünceye kadar esirdiler. Bu kılınç olmasaydı insanlar birbirini yiyeceklerdi." (Arseven, 1936: 77)

Özet

Birinci perdede Çağan Gül ile Saynur, avulun en ulusu olan Ege hakkında konuşurlar. Saynur, Ege'nin durumundan kaygı duymaktadır; son zamanlarda çok düşüncelidir; sabahlara kadar uyumamaktadır. Saynur, bunu, Eçike ile evlenmesinin gündeme gelmesine bağlamaktadır. Avulun en ulusu olmak hasebiyle, evlenip evlenmemek, Ege'nin kendi iradesindedir. Fakat Bay Sungar'ın, onu bu evliliğe zorladığı konuşulmaktadır. Çağan Gül'le Saynur'un konuştukları bir diğer konu da, Saynur'la, Çağan Gül'ün kardeşi Turgan'ın aşkıdır. Ege, bundan habersizdir. Saynur'la Çağan Gül, bunu ona açıklayıp açıklamamakta tereddütlüdürler. Fakat o gün demir bayramıdır; Saynur, Turgan'la o gün evlenebileceklerini umut etmektedir. Ege'nin bu işe rızası olması gerekmektedir.

Camuka ile Bay Sungar, yönetim konusunda görüş ayrılığı içindedirler. Bay Sungar'ın, dünyanın savaş üzerine kurulduğu görüşüne Camuka katılmamaktadır. Bay Sungar düşüncesinde, Tanrı'nın, dünyayı, yiğit denemek için yarattığını öne sürecek kadar ısrarcıdır. Tanrılar arasında bile üstünlük mücadelesinin olduğunu ileri sürer.

Kamcı Karatay, 16 yıl aradan sonra demir bayramı için, fakat daha çok Gökçü'yü görmek, ondan uğur almak için gelmiştir. Beş Balıh'dan başlayan, iki ay süren uzun bir yolculuk yapmıştır. Onun gelişiyile, onun gidişinden sonraki olaylar hatırlanır:

Yasukay'ın genç yaşata zehirlenerek ölümünden sonra avul dağılmış, 300 yurt kalmıştır. Yasukay'ın beş oğlu vardır; fakat en büyükleri Timuçin bile 13 yaşındadır. Ulun Ege, kocasının atına binip gök bayrağı eline alarak, Yasukay'ın cenklerini, ertenklerini hatırlatır, gidenleri geri döndürmeye çalışır. Çoğu geri dönmüş, ulus, günden güne güçlenmiştir. Bu sırada Timuçin 16 yaşında güçlü bir yiğit olarak göz doldurmaktadır. Onun, Gökçü'nün ona verdiği uğur ile, bahadırılıkta babasını bile geçeceğine inanılmaktadır. Bu noktada, Gökçü'nün niteliklerine değinilir: Gökçü, tap Tanrı'dır. Ünü Taşkent'e, Kaşgar'a kadar yayılmıştır. Karatay, bir Uygur'dan, onun, en soğuk havalarda başı açık, yalın ayak, tek gömlekle, karlar, kayalar, göller, ormanlar içinde dolaştığını, Buğdu Ula'dan ak atına binip dağa çıkarak, Tanrı ile görüştüğünü duymuştur. Karatay oradan ayrıldığında Gökçü 6-7 yaşında küçük bir çocuktur. Daha o zamanlar, Gökçü'nün babası Eçike'nin, karanlıkta ellerinden alev çıktığını anlattığı konuşulur. Şimdi, insanlar, onun uğurunu almak için çok uzak yerlerden gelmektedirler. Karatay da onun için gelmiştir.

Konuşma bundan sonra akınlara gelir. Camuka yine karşıt görüşlerini bildirir. Bay Sungar, onun, Buda dinine girdiğinden beri yumuşadığını söyler. Buğurcu, Timuçin'in avdan döndüğünü, su başında onları beklediğini iletir. Çuçay'ın sorusu üzerine, Minlik Eçike'nin (Gökçü'nün babası) ertesi sabah orada olacaklarını da iletir. Söz, Ege ile Eçike'nin evlenmelerine gelir.

Bay Sungar, bu evliliğe destek vermektedir. Çünkü bu evlilik, Minlik'i sayan bütün avulların, Coyratların, Kirayitların kendilerine katılmasının yolunu açacak, böylece ulus büyüyecek, Timuçin'in bütün Türklerin hakanı olması bile mümkün olabilecektir. Çuçay, Karatay ve Bay Sungar Ege'yi görmeye, oradan Timuçin'le görüşmeye giderler.

Çağan Gül ile yalnız kalınca, Camuka, Minlik'in gelişinden duyduğu endişeyi dile getirir. Coyratların beyi Tuğra Ul'dan sonra hanlık sırası Camuka'ya gelmektedir. Gökçü ile avulun birleşmesi Timuçin'in büyümesine, Coyratların ve Kirayitların ortadan silinmesine yol açacaktır. Camuka, Timuçin'i "avuçları kanlı doğan çocuk" (Arseven, 1936: 27) diye niteleyerek, onun hakan olması ile düşmanlıkların kökleşeceğini öngörür. Çağan Gül,

Timuçin'in bu evliliğe taraftar olmadığını söyleyerek, Camuka'nın endişelerini gidermeye çalışır. Ama Camuka, bu evliliğin olacağına inanmaktadır.

Saynur Çağan Gül'den, Turgan'la kendisinin aşkını Ege'yle konuşmasını ister. Ege, Çağan Gül'le konuşur. Artık her şeyin bittiğini söyler. Minlik'in geldiğini, Kurultay'ın, kendisini, onunla evlenmek konusunda zorladığını, evlenmezse avulun dağılacağını öne sürdüklerini, oğlunun da artık onlardan yana olduğunu, ulusun dirliği için bunu yapması gerektiğini söylediğini anlatır. Kendisi de onlara hak vermiştir. Timuçin 16 yaşında bir toy, Ödçekin 5 yaşında bir çocuktur. Bu durum, içte güvensizliğe yol açtığı gibi, dışta da düşmanı cesaretlendirmektedir.

Şartlar, Ege'nin Minlik'le evlenmesini gerektirmekte, Ege de bunu kabul etmekte, fakat gönlüne söz geçirememektedir. “O korkunç kocamış”la nasıl evleneceğini sorar. Söz Turgan'a gelir. Ege, Turgan'a çok güvenmektedir. Avulun birliğinin sağlanmasında onun büyük payı vardır. Ege, kendisini, ondan başka düşünen olmadığını söyler. Çağan Gül, bu arada, Turgan'la Saynur'un birbirlerini sevdiklerini, evlenmek istediklerini Ege'ye açar. Ege bunu duyunca fenalaşır. Kendine gelince, kendisinin de Turgan'ı üç seneden beri sevdiğini itiraf eder. Kocası öldüğünde, en büyük destekçisi Turgan olmuştur. Onu önce oğlu, sonra kardeşi, sonra da kocası gibi sevmeye başlamıştır. Aralarındaki yaş farkı, ayıplanma endişesi, hiçbir engel onu unutmasını sağlayamamıştır. Çağan Gül'ün söyledikleri ise, onun için tam bir yıkım olmuştur. Bu durumda ölmekten başka bir çare göremez.

Çağan Gül, Ege'nin gönlünün kardeşinde olduğunu öğrenince, Turgan'la Ege'nin evlenmesi fikrini benimser. Bunun olabilirliği konusunda, önce Ege'yi ikna eder. Turgan'ın, bundan mutluluk duyacağını söyler. Ege, Timuçin'in çok onurlu bir aksay olduğunu, Çuçay ve Bay Sungar'ın da buna karşı çıkacağını öne sürerek, ölmesi gerektiği düşüncesini tekrarlar. Çağan Gül, Turgan'ın, avulda herkesin gönlünü kazanmış bir yiğit olduğunu, o isterse, buna kimsenin karşı çıkamayacağını, Timuçin'inse daha çocuk olduğunu, onu kandırmanın kolay olduğunu, Saynur'u kendisinin bertaraf edeceğini söyleyerek, endişelerini giderir. Her şeyi yoluna koyacağına dair Ege'ye güvence verir.

Çağan Gül, planını işletmeye başlar. Bu konuda ilk konuştuğu kişi, kocası Camuka'dır. Bu arada Suskan, Timuçin'in, Naymanların pususuna uğradığını, Turgan'ın da onunla beraber olduğunu iletir. Çağan Gül Suskan'a, doru atı hazırlamasını, hayvanın ön ayaklarına bir kova su dökmeyi de unutmamasını emreder. Ulun Ege de tolgasını giymiş, kılıç kuşanmış olarak gelmektedir. Erkek bir bahadır gibi görünmektedir. Baskın savuşturulmuştur. Fakat Timuçin yaralıdır.

Ege, oğlunun canını kurtardığı için Turgan’a, kocasından kalan kutlu sadağı armağan eder. Sadak, Oğuz Han’dan kalmadır; onu taşıyana ok değmediği söylenir. Turgan, bayrağın, kendi canından daha kıymetli olduğunu söyleyerek, sadağın, kendisinden çok ona yakıştığını belirtir.

Bu sahnede, sadağı üzerinde taşıyan kimseye ok değmeyeceği inancı yüzünden Turgan’la Bay Sungar arasında sözlü bir çatışma yaşanır. Turgan bu inancı boş bir efsane olarak değerlendirmektedir. Bay Sungar ise bu görüşe karşı çıkar; Turgan’a susmasını, aksi takdirde çarpılacağını ihtar eder. Turgan’ı “dini bozuk” olarak niteler ve onun gibi Tanrı’yı saymayanlar yüzünden Tanrı’nın kendilerini hırpaladığını öne sürer. Turgan ise, onların bu boş inançları yüzünden adam olamayacaklarını belirtir.

Çuçay, Turgan’ın Bay Sungar’ın yanında Şamanlık aleyhine konuşmasını doğru bulmaz. Bay Sungar’ın Turgan’ı çekemediğini bildiği için, onun, Turgan’ın Şamanlığa düşmanlığını avula yayması durumunda, Turgan’a bağlı kimse kalmayacağından endişelenmektedir. Turgan, Türklük arasındaki ayrılığın sebebini o kamcılara, büyücülere bağlamakta, bu yüzden Gökçü ile birleşilmesini de onaylamamaktadır.

Bu noktada Çuçay Turgan’a, Minlik ve Gökçü hakkındaki gerçeği açıklar. Onların da kendileri gibi düşündüklerini, bağlı oldukları gizli kurumun başkanının Minlik olduğunu, onun şamanlığının sahte olduğunu, onun da kendileri gibi bir ulu Tanrı’yı tanıdığını söyler. Her dindeki Türklerin “aklı erenleri” ona bağlanmıştır, amaçları, her biri bir yol tutmuş dağınık durumdaki Türkleri yüce bir inan, bir töre altında birleştirmektir. Çuçay, Minlik’in Ege ile evlenmesini Gökçü ile kendisinin birlikte tasarladıklarını bildirir. Turgan, bu açıklamalar üzerine fikrini değiştirir.

İkinci perdede; Çağan Gül Ege’ye, kardeşi Turgan’ın, Saynur’a ilgisinin olmadığını, Saynur’la evlenmeye onu kendilerinin zorladığını söyler. Turgan’ın da, onun (Ege) gibi, bir ak soyun bir esir kızla evlenmesinin törelerine uymadığı düşüncesinde olduğunu söyler. Buraya kadarki konuşmaları Saynur da duymuş ve büyük bir acıya kapılmıştır. Gemşin, onu oradan uzaklaştırır. Çağan Gül, Turgan konusunda Ege’yi ümitlendirecek sözler söyler.

Saynur, Turgan’ın kendisine sevgisinin asla bitmeyeceğine yürekten inanmıştır. Duydukları karşısında tarifsiz acılar yaşar. Bunu şöyle dile getirir:

“Keşke bütün canım yaş olup gözlerimden dökülse gitseydi... Ah Cemşin, ben güneşin yıldızlar kadar küçüleceğine, dünyanın karanlıklar içinde kalacağına inanırdım. Ancak Turgan’ın sevgisinin bu kadar azalacağını düşüncemden bile geçirmezdim. Ben sanırdım ki gökte güneş sönse, Turgan’ın gönlündeki ateş onu yeniden tutuşturur. O şimdi bir mezar kadar soğumuş, varlıkta atamın, bilmediğim yurdumun, avulumun, ulusumun sevgisi

hep o idi. Bilmem ki artık niin yaşıyorum. Onun yüzünü görmedikten sonra bu gözler neye yarar. Onun kolları olmadıktan sonra bu vücut ne için yaşamalı?” (Arseven, 1936: 46)

O sırada Turgan gelir. Saynur’u Ege’den istemeğe gelmiştir. Konuşmalarından, Çağan Gül’ün, Turgan’ın artık onu sevmediği, başka bir kadınla evleneceği yolundaki sözlerinin yalan olduğu ortaya çıkar. Turgan Saynur’a, onu kılıcından, atından bile çok sevdiğini söyler.

Turgan’la Ege yalnız konuşurlar. Turgan, önce Ege’ye derin saygısını ve bağlılığını bildirir. Sonra, Saynur’u sevdiğini söyleyerek onu Ege’den ister. Ege, bu istek karşısında öfkelenir, Saynur gibi anası babası belirsiz bir esir kızın ona lâıyk olmadığını söyleyerek, ima yoluyla onu sevdiğini anlatmaya çalışır. Turgan Saynur’un, Ege’nin esiri olmasının bir önemi olmadığını, onun da bir bey kızı olduğunu, Ege’nin çadırında, onun buyruğu altında, onun bir kızı gibi büyüdüğünü, duruşundan, duygusundan, bir ak soydan farkı olmadığını anlaşıldığını söyler. Ege, üstü kapalı olarak, Turgan’a aşkını şöyle dile getirir: “Sen bir beysin, Turgan. Kendini aşağı görme, yükseklerle bak diyorum Turgan. Seni taht üstünde bekleyen bir gönöl var. O gönöl ki bütün dirimi sana bağılı. O gönöl ki güneş etrafında dönen ay gibi ardınca koşar, ışığında yaşar. O gönöl ki utancından zincirlerini ellerile taşıyan, hiç ses çıkarmamasına özen veren bir esir gibi karanlıklarda sürünür, kimseye bir şey söylemez. Fakat şimdi o zincirlerin yaptığı yara o kadar büyüdü ki acısından bağıırıyor.” (Arseven, 1936: 51)

Bir şey anlamadığını söyleyen Turgan’a, onu sevdiğini söyler, ellerini tutar, başını göğsüne koyar. Bu sırada Saynur, Çağan Gül’ün elinden kurtularak içeri girer.

Bu sahnede Ege ile Saynur’un hesaplaşması vardır. Saynur, bu acıya dayanamayacağını söyleyerek, Ege’den, kendisini öldürtmesini, celladının Turgan olmasını ister. Ege, Saynur’u aşağılayarak kovar. Saynur’un, onun her şeye hükmedebileceğini, ama kendisinin gönlüne hükmedemeyeceğini söylemesi üzerine Ege: “Yeter, yeter artık uğursuz kız, ağıulu haner. Seni on yıldır çadırımda besledim, yılanı koynumda büyötmüşüm.” (Arseven, 1936: 53) diyecek kadar ileri gider. Saynur da, yılanın, kendisi değıl, o olduğunu söyleyerek, Turgan’a nasıl âşık olduğunu anlatır. Saynur, Ege’ye büyük bir sevgi beslediğini, onun, anası, babası, yurdu, avulu, her şeyi olduğunu, Turgan’ı sevmesine de, onun yiğıtlüklerini anlata anlata onun sebep olduğunu ileri sürer, ayda Turgan’ı görünce ona âşık olduğunu söyler. Çağan Gül’ün de bir gün, Turgan’ın, kendisini alacağını söylemesiyle, aşkının daha da büyüdüğünü belirtir. Ege’den, Turgan’ı kendisinden almamasını ister. Ege buna yine, Saynur’u kovmak suretiyle cevap verir.

O sırada Çağan Gül, Timuçin’in gelmekte olduğunu haber verir. Timuçin, annesine, Kurultay’ın, Minlik’le evlenmesi yönündeki kararını bildirir. Ege de, bunu kabul

etmeyeceğini bildirir. Timuçin, ulusu için, onun bu fedakârlığı yapması gerektiğini söylerse de, Ege fikrini değiştirmez. Turgan da Timuçin'i destekleyerek, Ege'nin Minlik'le evlenmesi gerekliliğini sebep ve sonuçlarıyla ortaya koyar. Fakat bu da Ege'yi ikna etmeye yetmez. Timuçin, artık bıktığını, bundan sonra avula gelecek yıkımı da onun düşünmesini söyleyerek, Ege'nin kararını iletmeğe üzere çıkar. O gidince Turgan, onların bilmediği sebepler olduğunu, ayrıca kendisinin onunla asla evlenmeyeceğini söyler. Onun evlenmesine engel kendisi ise, bu durumda kendini yok edeceği tehdidinde bulunur. Ege, Turgan'ın Saynur'dan vazgeçmesi koşuluyla Minlik'le evlenmeyi kabul eder. Turgan, onun şartını hiç düşünmeden kabul eder. Çağan Gül, her şeyi Gökçü'ye anlatmaya karar verir.

Üçüncü perdede, Ege ile Minlik'in düğün hazırlıkları vardır. Suskan, bir kucak dal getirmiştir. Birisi, dalları Tanrı Dağı'ndan koparmamış olmasını dileyerek, aksi takdirde çarpılacağını söyler. Ocağın iki tarafına dört kara, beş ak tuğ dikilmiştir. Ödçekin'in ata binmesi de aynı gün gerçekleşecektir.

Çuçay, Şanzay'ı, babasının obada olduğunu haber vermek ve akşam yemeğine davet etmek üzere Gökçü'ye yollamıştır.

Halk arasında Gökçü'nün kutsallığı oldukça yayılmıştır. Atının kanatlarının olduğu, uçtuğu söylenir. Şanzay, mağaranın önünde, Gökçü'nün atı Sayın Buğru'yu görmüştür. Atın, kendisini görünce kişneyip ağasına seslenmesinden, onun kutlu bir at olduğu yorumunu yapar. Kanatlarının nasıl olduğunu sormaları üzerine, Şanzay, kanatlarının olmadığını söyler. Suskan, atın kanatlarının herkese görünmeyeceğini, göğe uçtuğu vakit açıldığını söyleyerek konuya açıklık (!) getirir. Şanzay, Gökçü'nün mağaranın içinde yerlere yatıp kalkmasında, toprağa kapanmasında da, kutsallığına dair izler bulur.

Turgan düşüncelidir. Chuçay, Ege'nin çok üzgün olduğunu gözlemlemiştir. Bunu, kocasını çok sevmesine bağlar. Chuçay, sabah Tanrı'yı kutladıktan sonra gördüğü rüyayı anlatır Turgan'a. Rüyasında Ege'yi görmüştür. Ege, elinde Turgan'ın bayrağıyla, obanın ortasındaki büyük ateşin içinde dönüp durmaktadır. Ateşin yanında, yere dikili bir tuğ ve tuğun sapında, Yasukay'ın Turgan'daki sadağı asılıdır. Yasukay'ın sadağından bir ok kendi kendine göğe doğru fırlayarak bulutlara saplanır. Sonra yağmur yağmaya başlar ve ateş söner. Böylece Ege, bayrağıyla birlikte kurtulur. O zaman, beş renkli bir kuş, dört köşe bir taşın üstüne konmuş ve orada “çingiz çingiz” diye ötmüştür. Taş yarılr, içinden hurma ağacı kadar büyük bir mühür çıkar. Mührün üzerine iki ejderle bir kaplumbağa resmi kazılmış ve çevresinde de “Timuçin Cengiz” yazılmıştır.

Turgan'ın aklı Saynur'dadır. Suskan'a onu sorar. Saynur, Ege'nin buyruğuyla çadırda kapalıdır; kapısında çeri beklemektedir. Ege onu kimse ile görüştürmemektedir. Suskan,

Saynur'un yolda, kendisini çaya atmak istediğini, zor yakaladıklarını duymuş, bunu Turgan'a da anlatmıştır.

Bu arada Gökçü gelir. Halk Gökçü'nün çevresini alır. Ondan dilekleri vardır. Obalarına dört aydır yağmur yağmadığını, sürekli baskına uğradıklarını, obalarında salgın olduğunu söyleyerek, “ulu yalvaç”, “tap Tanrı” diye yücelttikleri Gökçü'den, tütsü yapıp uğradıkları belalardan kurtulmak üzere eski bir gömleğini isterler.

Çuçay, Gökçü'ye Turgan'ı tanıtır. Turgan, hakkındaki kötü düşüncelerinden dolayı Gökçü'den özür diler; onun amacını daha önce bilmediğini belirtir. Gökçü, bütün Türklerin artık bu din farklarını ortadan kaldırıp birleşerek büyük bir ulus olmalarının zamanının geldiğini, bunu Timuçin'in sağlayabileceğini, bu amaçla Ege ile babasını evlendirmek fikrinin gündeme geldiğini hatırlatır. Fakat beklenmedik şekilde, bu evlenmenin gerçekleşmeyeceğini söyler.

Gökçü, avullarından bir kadının, Ege'nin başka bir delikanlıyı sevdiğini, delikanlıyı gece Ege'nin çadırından çıkarken gördüğünü, ama kim olduğunu açıklamadığını söyler. Chuçay, bunun iftira olduğunu söylerse de, Gökçü, Ege ile konuşmak istediğini belirtir.

Gökçü'nün, elindeki mektupla ilgilendiği sırada Ege gelir. Bay Sungar gizlenerek, onların konuşmalarını dinler. Gökçü, bir gün önce ormandan atıyla geçerken Tanrı'dan bir ses geldiğini, bu sesin kendisine: “Ege bir delikanlıyı seviyor. Onu babana almayacaksın” (Arseven, 1936: 70) dediğini iletir. Ege bu beklenmedik gelişme karşısında şaşkındır. Bunu inkâr etmez; suçlu bir kadın olmadığını, bunun Tanrı aşkı kadar temiz bir sevgi olduğunu söylemekle yetinir. Gökçü, bunun aralarında kalacağını, fakat bu evliliğin gerçekleşmeyeceğini bildirir. Ege fenalaşır.

Çağan Gül Ege'yle ilgilenirken, Chuçay'la Bay Sungar arasında sert bir diyalog geçer. Bay Sungar, gerçeği öğrendiğini söyleyerek, Ege ile Minlik'in evlenmesine engel olan o mel'unu ortadan kaldıracağına dair ant içer.

Ege gelişmelerden Turgan'ı haberdar ederek, artık ölmesi gerektiğini öne sürer. Ona, bir daha kendi yanına yaklaşmamasını ihtar eder. Ege zor durumda kalmıştır; düğün için toplanan halka ne diyeceğini düşünür. Çağan Gül ise, bunun, Chuçay'ın meselesi olduğu fikrini ortaya atar.

Suskan, Turgan'la Saynur'u görüştürmek amacıyla Saynur'u gizlice çadırdan çıkararak Turgan'ın çadırına götürür. Suskan'la da Gemşin'in birbirlerini sevdiği anlaşılır.

Ege ile Minlik'in düğün töreni için toplanılmıştır. Aynı zamanda demir bayramıdır. Gökçü, demir bayramının önemini anlattığı konuşmasına başladığı sırada Taycıgutların

baskınına uğrarlar. Turgan, düşmanın arkasından gider. Bunu duyan Saynur da eline geçirdiği bir silahla Turgan'ın peşinden gitmek için yerinden fırlar, fakat orada donar kalır.

Turgan yaralı olarak getirilir. Saynur, bir kayanın arkasından konuşulanları dinler. Turgan'ın yarası derindir. Turgan, düşman arasına bile bile dalmış, herkesin selameti için ölmek istemiştir. Bu sözden, Bay Sungar, Ege'nin sevdiği gencin o olduğunu anlar. Ege, her şeyin sorumlusu olarak kendisini görür. Çağan Gül de, asıl suçlunun kendisi olduğunu, Gökçü'ye gerçeği kendisinin söylediğini itiraf eder. Çuçay'ın uyarısıyla Turgan'ı yalnız bırakırlar.

Herkes gidince, Saynur Turgan'ın yanına gelir. Turgan, karşısında Saynur'u görünce heyecanlanır. Saynur, ona, birlikte kendi obasına gitmeyi önerir. Babasının da onun gibi bir bey, bir tarhan olduğunu, onu çok seveceğini söyler. Bu sırada Bay Sungar Turgan'ı hedef alarak zehirli bir ok atar. Saynur bunu görünce, kendini okun önüne atar. Turgan, yardım istemek amacıyla seslenir. Saynur onun ağzını kapatır, Turgan'ın kollarında, mutluluk rüyası görerek can verir. Turgan da son anlarını yaşamaktadır. Son sözleri şöyledir: “Ben de ölüyorum. Fakat bak Saynur bayrağımız yürüyor, al kanlara boyanmış ilerliyor. (Yerinden kalkar ak elile bayrağını tutar gibi) SAVULUN... BAYRAK GELİYOR.” (Arseven, 1936: 89)

Olaylar Dizisi

Oyun üç perde 30 sahneden (13+6+11) oluşmaktadır.

SERİM: Çağan Gül ile Saynur'un konuşmalarıyla başlayan oyunun ilk sahnesinde; avulun başı olan Ege'nin Eçike ile evlenmesinin gündeme geldiği, fakat Eke'nin düşünceli olduğu, öte yandan Saynur'la Turgan'ın birbirlerini sevdikleri ortaya konur.

DÜĞÜM: Saynur-Turgan aşkına odaklanan oyunda avulun başı olan Ege'nin de Turgan'a âşık olması, asal düğüm noktasıdır. Çağan Gül'ün Gökçü'ye Ege'nin başka bir delikanlıyı sevdiğini haber vermesi ise ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda Ege, avulun dağılmaması için aşkından vazgeçip istemediği bir evlilik yapmakla karşı karşıyadır. Bu, kendisiyle, aynı kişiyi sevdikleri Saynur'la ve kendi oğluyla çatışmasına yol açar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Çağan Gül'ün, Turgan'la Saynur'un birbirlerini sevdiklerini Ege'ye bildirmesi ve Turgan'ın Saynur'u Ege'den istemesi ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: Ege ile Minlik'in düğünü sırasında baskın yapılması, oyunu sonuca götüren noktadır. Turgan bu sayede, avulu için zararlı gördüğü kendi vücudunu ortadan kaldırma fırsatı bulur.

ÇÖZÜM: Obanın geleceğini düşünen Bay Sungar, düşman baskınından yaralı kurtulan Turgan'a zehirli ok atar. Kendini oka siper eden Saynur'la Turgan ölümü mutlulukla karşılarlar.

Kişiler

Oyunda kişiler idealize edilmiş, tipleştirme yoluna gidilmiştir. Ulun Ege, kocasının ölümünden sonra avulun başına geçmiştir. Dirayetli bir kadındır. Fakat aşk konusunda zaaf gösterir. Turgan'la Saynur'un aşkını anlayışsızlıkla karşılar. Saynur'a hakaret edebilecek yapıda ve Minlik'le evlenmeyi, onların evlenmemesi koşuluna bağlayacak bencilliktedir. Turgan obası için kendini feda eden bir kahraman örneğidir. Turgan'ın kardeşi Çağan Gül yalana başvurabilecek karakterde olsa da, bu, eleştiri konusu edilmez. Olayların gerisindeki asıl kahraman ise Timuçin'dir. Timuçin, ileride Türkleri birleştirecek kahraman olarak yansıtılır. Turgan ve Saynur aşkın ve fedakârlığın simgeleridir.

Zaman – Mekân

Oyun tarihî facia olarak nitelenmesine rağmen zamana ilişkin kayıt yer almaz. Fakat Türklerin Müslüman olmaya başladıkları zaman konu edilir. Perdeler arasında zaman birliği gözetilmemiştir. Fakat her perdenin birkaç saatlik zaman diliminde geçtiği anlaşılır. Son perdede zaman demir bayramı günüdür. Karatay'ın demir bayramına katılmak için Beş Balıh'dan iki ay önce yola çıktığı belirtilir. Onun yanlarında bulunmadığı on altı yıl evveline dönülmesi, önceki olayların anlatılmasına yol açar.

Vaka Orta Asya'da, Baykal civarında geçer. Oyuna dekor/mekân tasviriyle başlanır. Tasvir geniş plandan dar plana doğrudur. Yer, Baykal gölüne akan Salanga suyunun başlarında Buğdu Ula kutlu dağının eteklerinde, Burcigenlerin yaylağıdır. Geriye doğru sağ yanda yurtların, arkada bozkırların yer aldığı belirtildikten sonra, bir yurdun/çadırın önü tasvir edilir. Yurdun önünde, yanan bir ocak, çadırın arkasına doğru, oku yukarıya kalkmış bir kağı vardır. İkinci perdede Ulun Ege'nin yurdunun içi de yalın çizgilerle tasvir edilir. Üçüncü perdede dış mekân anlatılır.

ASUR MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

Mezopotamya, dünyanın en büyük medeniyetlerinin kurulduğu başlıca merkezlerden biridir. Çok verimli topraklara sahip olması, bu bölgeyi bitimsiz savaşlarla karşı karşıya bırakmış, hareketli bir merkez haline getirmiş, bölge, birçok farklı kültürün üstünlüğüne sahne olmuştur. Kaçınılmaz etkileşimlerin ortak bir taban oluşturduğu Mezopotamya'nın tarih öncesi çağlarından kalanlar; bilim, kültür, edebiyat gibi temel insan etkinliklerinin kaynağına

işaret etmekte, tarih çağlarının başladığı noktayı imlemektedir. Bölge dinler tarihi açısından da temel önemdedir.

Mezopotamya’da uygarlığın ilk büyük temsilcileri olan Sümerler, Asur ve Babil uygarlıklarının da önceli konumundadır. Asur ve Babil devletleri Sümerlerin bilimsel, kültürel ve yazınsal mirasını tümüyle devralmış, bazı değişikliklerle kendilerine mal etmişlerdir. Mezopotamya’da dinî etkinlikler de gelişmiş durumdadır. Savaşlar ve zaferler yalnızca devletler arasında değildir; ülkelerin tanrıları için de bir yengi veya yenilgi anlamı taşır. Asur–Babil’in tanrı–kralları, mitolojinin işlevinin inançla sınırlı kalmayıp bütün bir hayatı kuşattığının göstergesidir.

SARDANAPAL EFSANESİ

Sardanapal, başkenti Ninova olan Asur devletini zirveye taşıyan hükümdar Asurbanipal’dır. Onun hayatı etrafında oluşan efsane Asur mitolojisini de görüş alanına sokar.

Kamûsu’l-A’lâm’da verilen bilgi, Sardanapal hakkında zevk ve sefahate düşkün olduğu şeklinde olumsuz bir hava oluşturularak isyan çıkarıldığı, ilk savaşı kazanan Sardanapal’ın ikincisinde yenilerek Ninova şehrine kapandığı, iki sene muhasara altında kaldıktan sonra Dicle’nin taşarak düşmana yol vermesi sonucunda Sardanapal’ın kendisiyle birlikte eşlerini ve mallarını yakarak teslim olmadığı yönündedir. Asur devletinin ortadan kalkmasıyla yerine kurulan Med, Babil ve Ninova devletlerinden Ninova’nın başına, İkinci Sardanapal adıyla oğlu Behlül’ün geçtiği de eklenmiştir. (Şemsettin Sami, 1996: 2477)

SARDANAPAL

Abdülhak Hâmit Tarhan’ın *Sardanapal*’inde Yunan kaynaklı efsaneden yola çıkılarak Asur’un zalim ve baskıcı hükümdarı Sardanapal’i devirmek üzere başlatılan isyan sonucunda Sardanapal’ın kurtulma ümidi kalmayınca kendisi, ailesi ve diğer saray mensuplarıyla birlikte sarayını ateşe vermesi, bu arada imkânsız bir aşk üçgeni içinde kalan ve vatan ile aşkları arasında bir seçim yapmak zorunda kalan kahramanların, hayatlarına son vermeleriyle noktalanın açmazları, kararsızlıkları ve felaketleridir. (Tarhan, 2000)

Özet

Ülkeyi kötü yönettiği gerekçesiyle Sardanapal’e karşı Babil valisi Bilis, Medya valisi Arbakes önderliğinde darbe planı yapılır. Bilis’in oğlu Akın Darakes de birtakım çekinceleri olmasına rağmen onlara katılır. Bu arada askerî gücü bulunan Abdülbaal’in de desteği sağlanır. Öte yandan Akın Darakes, Sardanapal’in kızı Yudes’e âşıktır. Ayrıca darbe planında

kişisel çıkarların da gündeme gelmesi onu rahatsız etmiş, kâhinlerin ve sihirbazların etkisinde olan Sardanapal'ın doğrudan hedef seçilmesi ve girişimlerinin ülkede kaosa ve gerilemeye yol açma ihtimali de onu kararsızlığa sevk etmiştir. Aşkıyla vatana karşı vazifesi arasında bocalayan Akın Darakes gibi isyan girişiminden haberli olan Yudes de tam bir çıkmaza girer. Akın Darakes'e birlikte kaçmayı önerir. Fakat vatanı aşka önceleyen Akın Darakes, bunu reddeder.

Bundan sonra Akın'la ancak düşman olabilecekleri sonucuna varan Yudes, aşkını da içinden atamadığı için Akın'dan kendisini öldürmesini ister. Öte yandan darbeciler arasına katılan Abdülbaal de Yudes'e âşıktır ve kendisini kabul etmesi durumunda onun ve ailesinin yanında yer almayı taahhüt eder. Fakat Yudes, onu ve teklifini kesin bir dille reddeder. Abdülbaal Yudes'e, zafer günü kendi ayaklarıyla geleceğini söyleyerek ayrılır.

İsyanı haber alan Sardanapal, telaş ve öfkeyle adamlarından hesap sorar. İlk olarak baş kâhin Şaşan'la aralarında yaşanan restleşme sonucu Şaşan'ın, içine rahipleri gizlediği putları ve heykelleri Sardanapal'ın üzerine yürütmesiyle dehşete düşen Sardanapal geri adım atarak, hilekâr Şaşan'ın ayaklarına kapanır, af dilemek, üstüne yüklü miktarda bahşiş vermek zorunda kalır. İlerleyen günlerde de isyanı durduramayan Sardanapal, gazabını adamlarına yöneltir. Bu arada doğru sözlülüğü ve cesaretiyle tanınan topal Siruz'un, durumu bütün çıplaklığıyla ortaya koyan ve kendisini eleştiren sözlerine tahammül edemeyerek onu da öldürtür. Fakat ona duyduğu saygıyı, elmaslı harmanisini üzerine örterek ve hürmetle defnedilmesini emrederek ölümünden sonra da gösterir.

Sardanapal, kendisine yöneltilen suçlamaları kabul etmez. Ülkenin içinde bulunduğu durumu ve gerilemeyi şartların olumsuzluğuna bağlar. Kadınlara meyilli olmasının ise yönetimle ilgili olmadığı görüşündedir. Olanlardan Yudes'i sorumlu tutar. Onu, Abdülbaal'i reddederek ailesinin mahvına yol açmakla suçlar. Öte yandan Yudes, ailesini veya sevgilisini kaybetmek gibi iki acı verici durum arasında kalmıştır. Ailesinin kurtuluşu sevgilisinin, sevgilisinin kurtuluşu ailesinin mahvı anlamına gelmektedir. Onun için en doğrusu, halkının yanında yer almaksa da Akın'la birleşmesinin imkânı olmadığı sonucuna varır.

Sardanapal, ihanetinden şüphe ettiği bütün devlet adamlarını yanından uzaklaştırır. Yudes'e de isyanı durdurmak elinde olduğu halde Abdülbaal'i reddettiği için kızgındır. Fakat yanında ondan başka güveneceği kimse de kalmamıştır. Bu sırada mabede gitmekte olan halkın Sardanapal'e intizarı duyulur. Sardanapal, bunun nedenini anlayamaz. Yudes de Sardanapal'e, yaptığı zulümleri sayar. Bunlar içinde veliahtı, tahtında gözü olduğu gerekçesiyle sürmesi, önce rütbe verdiklerini sonra kıskanıp yok etmesi, kadın düşkünü olması da vardır. Duyduklarına öfkelenen Sardanapal'e, kendisini de bir gece rahatsız ettiğini

hatırlatması üzerine sabrı taşan Sardanapal kızını hançerleyerek yaralar, arkasından, ondan af diler.

Kontrolünü iyice kaybetmiş görünen Sardanapal’i, sürgündeyken ölen veliaht Senbüt’ün zincirlere bağlı hayali de rahat bırakmaz. “Cihân batsa hep sönse seyyâreler, / Kapanmaz senin açtığın yâreler!..” (Tarhan, 2000: 216) diyerek Sardanapal’in yaptıklarını yüzüne vuran Senbüt, isyanı bir yağma olarak niteleyerek, Sardanapal’in, Siruz’u öldürmekle ülkenin son ümidini de söndürdüğünü ifade eder, ona lanet okur.

Üç sene süren kuşatmanın ardından sonuca yaklaşıldığı sırada Sardanapal’in ölmeden şehri teslim etmeyeceğinden emin olan Akın, o karışıklıkta Yudes’e bir zarar gelmesinden endişelidir. Tuttuğu yolun doğru olması, insanların kurtuluşa ermesi veya kendisinin yerle bir olması için Allah’a niyazda bulunur.

Sardanapal’in gücü tükendiği gibi isyancılar da şehre -Ninova- girmişlerdir. Bütün saray halkını bir odaya toplayan Sardanapal, en büyük Asur tanrısı olan Baal’i simgeleyen güneşe, kendisi göçerken onun da batmasını söyleyerek yangın kararını açıklar, bundan Yudes’i sorumlu tutar. Dehşete düşen insanlar için kaçacak hiçbir yer yoktur. Kuşatma altındaki sarayında kaçınılmaz sonu bekleyen Sardanapal, Akın’ın tahmin ettiği gibi, teslim olmaz. Bütün değerli eşyaları ve saray halkını bir odaya toplayarak ve bütün çıkışları kapatarak sarayı ateşe verir. Olanlardan yine Yudes’i sorumlu tutar. Bu sırada Akın gelerek Yudes’i kurtarır.

Oyunun finalinde Akın’ın yangından kurtararak bir mağaraya getirdiği Yudes, bütün ailesini felaketin ortasında bırakmanın acısıyla sağduyusunu kaybetmiştir. Olanların sorumluluğunu Akın’a yükleyerek zebaniyi, ifriti bile ona tercih edeceğini bildirir. Nitekim oraya gelen Abdülbaal’in ayaklarına kapanarak kendisini kabul etmesi için yalvarır. Abdülbaal, Yudes tarafından reddedildiğinde ona söylediği gibi kendi ayaklarıyla kendisine gelen Yudes’i aşağılayarak reddeder. Görev bilinciyle hareket etmesinin karşılığında sevgilisinin mahvına yol açan Akın, bu sahneyi donmuş bir halde ve büyük bir azap içinde izler. Fakat vatan için yaptıklarından pişmanlık duymaz. Yudes ise ortada vatan kalmadığına dikkat çeker. Ardından, kendinden geçmiş bir halde Akın’ın adını sayıklayarak ortadan kaybolur. Bu sırada alevler mağaraya da ulaşmış, çıkışı kapatmıştır. Bu noktada kaderleri birleşen Akın’la Abdülbaal arasındaki düşmanlık da anlamını yitirmiştir. Kendini uçurumdan atan Yudes’in naaşının getirilmesi üzerine Akın Yudes’e sarılarak alevlere teslim olur. Abdülbaal de kendini hançerler.

Kişiler

Kalabalık bir kişi kadrosu bulunan *Sardanapal*'de Sardanapal, Yudes, Akın Darakes, Abdülbaal adlı kahramanlar öne çıkar. Şaşan, Siruz, Senbüt, Bilis ve Arbakes oyunun gelişiminde işlev yüklenen kişilerdir.

Oyun kahramanları kişisel özellikleriyle betimlenmemiş, oyun gelişimindeki etkinliklerine uygun olarak çizilmişlerdir. Nitekim oyun, Sardanapal'i eksene aldığı izlenimi verecek şekilde isimlendirilmesine rağmen Sardanapal kişiliği oyunda bu denli yoğunlukta ve derinlikte işlenmemiştir.

SARDANAPAL: Diğer kahramanlar gibi Sardanapal'in de fiziksel özelliklerine değinilmez. Kâhinlerin etkisindeki Sardanapal'in dengesiz kişiliği, kötü yönetimi, kadınlara düşkünlüğü ve sorumluluğu üstlenmemesi vurgulanır. Onun kötülüğünü kızı Yudes'in, Siruz'un ve Senbüt'ün ağzından da duyarız. Halka ve ailesine yaptığı zulümler, ehil olmayanları iş başına getirmesi, sonra da onları öldürtmesi, ayrıca kızı Yudes'e de sarkıntılık etmesi, onun kişiliğinin ayrıntılarını verir. Önce övdüğünü aniden yermesi, önce yücelttiğini birden devirmesi, ayrıca hayalet görmesi, çevresindekiler üzerinde çıldırdığı izlenimine yol açar. Doğru düşünme yetisinden yoksundur. Şaşan'ın oyununa gelir. Ama onun bir hilekâr olduğunu anlar. Adamlarından kuşkulananarak onları düşünmeden öldürtür. Eleştiriye açık değildir. Bu yüzden ülkenin tek ümidi olan Siruz'u öldürtür, sonra da hürmetle defnedilmesi emrini verir. Bir gece gizlice odasına girdiği sırrını açığa vuran Yudes'e de saldırır, onu yaralar. Olanlardan Yudes'i sorumlu tutar. Fakat onun en önemli özelliği olarak, yok olsa da teslim olmaması, düşmana hiçbir can ve mal bırakmaksızın etkili bir şekilde intihar etmesidir.

Yudes, oyunda kişi olarak asıl üzerinde durulan unsur değilse de, oyunun odağında yer alan kişidir. Olaylar onun bulunduğu noktaya göre şekillenir. Ama o da bir kişi olarak işlenmez oyunda; konumuyla öne çıkar. Her yönden olumlu çizgiler taşır. Tanrıça Istarta'ya benzetilir, temiz kalpli olması yönünden. Çaresizliğinin arasında, babasından hesap sorması, pasif konumda olmadığını gösterir.

YUDES: Yudes, karşılaştıkları açmazı, başta kaçarak çözmeyi dener. Ama Akın'ın buna olumsuz cevap vermesi, onun da bilinçlenmesine yol açar. Akın'ın, kadınların yükselmesi için okullar açması yönündeki teşvikiyle, halkının yanında yer alma azmi içindedir. Babasına sert eleştiriler yöneltir bu bağlamda. Ama yine de Akın'la birleşmesinin artık imkânsız olduğunu bilir. Yerlerin göklerin kendisine lanet okuyacağını söyler. Oyunun sonunda şuurunu kaybeder. Babasının, felaketin onun yüzünden başlarına geldiği yönündeki ısrarlı söylemlerinin etkisiyle, kendini tanrılara kurban edercesine, önce tanrı Baal'in adını

taşıyan Abdülbaal'e koşar, ardından intihar ederek, bir nevi kurbanın esirgenmesiyle başa gelen felaketin kurbanını öder. (Enginün, 1999: 92, 99)

AKIN DARAKES: Oyunda kişilik bakımından en dikkate değer isim Akın'dır. Çelişkiler yumağı olan Akın, vatani aşka üstün tutar. Ama içinde bulunduğu oluşum hakkında bitmez tükenmez tereddütleri vardır; sağduyu sahibidir. Aşkını da düşmana bırakmayacak kadar açık yüreklidir. Kararlılığını ne pahasına olursa olsun sürdürür. Yudes'in Abdülbaal'e koştüğünü gördüğünde bile tercihindan pişmanlık duymaz. Binlerce Yudes için kendi Yudes'ini feda etmiştir. Fakat görevini yerine getirdikten sonra sevgilisinin ardından ölümü seçecek kadar aşkına bağlıdır.

Abdülbaal oyunda, Akın'ın rakibi ve ihtilalin askerî lideri konumundadır. Akın gibi gerçek ihtilalci değildir; çıkarları için gruba girer. Nitekim Yudes'i elde etme yolunda, ihanet edebilecek yapıdadır. Akın'ın karşıtı olarak yer alır. Ama oyunun sonunda, Yudes ve Akın gibi o da intihar eder.

ŞAŞAN: Oyunda öne çıkan kişilerden birisi de, Sardanapal'in baş kâhini Şaşan'dır. İsyanı önceden haber vermediği gerekçesiyle Sardanapal'in hışmına uğrayan Şaşan, içine rahipleri yerleştirdiği putların ve heykellerin hareket etmesiyle dehşete düşürdüğü Sardanapal üzerindeki etkisini pekiştirir. Şaşan'ın sahneye getirdiği peri kızlarıyla tamamladığı bu gerçek üstü sahneye gerçeklik kazandırmak üzere Hâmit, heykellerin içinde insan bulunduğu açıklamasını yapmıştır.

SİRÜZ: Sardanapal'in yanında yer alan devlet ileri gelenleri içinde total Siruz görüşlerini cesaretle ortaya koyması ve kralın yanında yer almasının onun şahsına duyduğu yakınlıktan değil, ülkenin ayakta kalması ülküsünden, hükümdara duyduğu bağlılıktan kaynaklandığını ifade eder. Bu duruma onun yanlış idaresinin sebep olduğunu ifade ederek Sardanapal'i sert bir şekilde eleştirir. Sardanapal doğru olduğunu bildiği halde bu sözleri kaldıramayarak Siruz'u hançerler, sonra da onun hürmetle defnedilmesini emreder, elmaslı harmanisini çıkarıp üstüne örter.

Şaşan'la Siruz, doğrudan çatışma içinde olmasalar da birbirleriyle tam bir karşıtlık oluştururlar. Şaşan baş kâhindir. Çıkarı için ihtilalcilere katılır. Sardanapal'e oyun oynayarak servetini çoğaltır. Onun üzerinde büyük etkisi vardır. Siruz ise gerçek bir devlet adamıdır. Sardanapal'i eleştirmesine rağmen ülkenin selameti için onun yanında yer almaya devam eder. Söylediği acı gerçekler hoşuna gitmeyen Sardanapal tarafından öldürülür. Senbüt, Sardanapal'e serzenişinde, onun, ülkenin tek kurtuluş ümidi olan Siruz'u öldürtmesinin hesabını sorar.

Bunlar dışında, oyunda kalabalık bir kişi kadrosu yer alır.

Olaylar Dizisi

Oyun on iki manzardan oluşmaktadır.

SERİM: Durumun ortaya konulduğu, oyunun ana hatlarının verildiği birinci manzar serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Sardanapal'in kızı Yudes'e âşık olan Akın'ın, Sardanapal'e karşı kurulan ittifakın içinde yer alması ilk; sarayı kuşatma altındaki Sardanapal'in teslim olmaması ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışma unsuruna çok işlev yüklenmiştir. Çatışma, birbirlerine güçlü bağlarla bağlı kişiler arasında yaşanınca, oyunun gerilimi kadar hissî tarafı da ağır basar. En önemli çatışma, Akın'la Yudes arasındadır. Akın, vatana karşı görev bilinciyle sevgilisi arasında bir tercih yapmak zorunda kalır. Yudes de benzer şekilde ailesiyle sevgilisi arasında kalır. Yudes aynı zamanda babasıyla da çatışma içindedir. Akın'la Abdülbaal arasındaki çatışma da, aynı ülkeye sahip olmalarına rağmen aynı kızı sevmelerinden dolayı karşı karşıya gelmeleri şeklinde ortaya çıkmıştır. Akın'ın kendi iç çatışması da oyunun önemli noktalarından birini oluşturur.

Akın, ülkeyi kötü yöneten Sardanapal'e karşı oluşumun içinde yer alır. Öte yandan onun kızı Yudes'e âşıktır. Yudes de Akın'ı sevmesine ve babasına karşı olmasına rağmen tüm ailesinin mahvına yol açacak girişimde yer alan Akın'la karşı karşıya gelir. Kaçarak kadere karşı koymaları mümkünse de Akın'ın çok bağlı olduğu ülküsüne aykırı hareket etmesi söz konusu değildir. Akın, ülkeyi içine düştüğü durumdan çıkarmak istiyorsa da, sorumluluğun yalnızca Sardanapal'de olmadığını, bilgin, din adamı, kâhin grubunun asıl rolü oynadığını düşünmekte, ayrıca darbecilerin de kişisel çıkarlarını düşündüklerini görmek, nasıl hareket edeceği konusunda onda bir çatışmaya yol açmaktadır.

Oyunda basamaklı ve önceden belirtilen çatışma örnekleri bulunur.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Yudes'in, içine düştükleri çıkmazdan kurtularak mutlu olmak için kaçma önerisini Akın'ın reddetmesi, ayrılıklarını kesinleştiren noktadır ve ateşleyici sebebi oluşturur.

DORUK NOKTA: Oyun, Akın'ın kurtardığı Yudes'in, onu reddederek Abdülbaal'e yönelmesi, fakat onun tarafından aşağılanarak reddedilmesiyle doruk noktaya ulaşır.

ÇÖZÜM: Bir dönüşümün yaşandığı bu noktadan sonra hiçbir dayanağı kalmayan Yudes'in intiharı ve onu izleyen iki intihar da oyunun çözümünü verir.

Zaman – Mekân

Oyun, romantik akımın etkisini taşır. Tragedyanın üç birlik kuralına uymaz. Olayların hangi zaman diliminde, ne kadar sürede geçtiği belli değildir. İhtilal planıyla başlar, Ninova'nın düşüşüyle sona erer. Zaman atlamasıyla, üç yıl sonrasına gidilerek sonuca gelinir. Bu arada, Akın'la Yudes'in sevgili olmalarının beşinci yıldönümü olduğu da ifade edilir. Mehtaplı gece, seher gibi zaman belirlemeleri varsa da zamana belirgin atıflar söz konusu değildir.

Sardanapal'in mekân düzenlemesinde sahne imkânları gözetilmemiştir. Her manzarda değişen mekân, en geniş planda Babil ve Ninova şehirleridir. İhtilal planının yapıldığı Babil hükümet dairesine ve Babil'e, birinci manzardan sonra dönülmez. Olayların merkezi Ninova'dır. Genellikle her manzarın başında mekân belirtilir.

Olay gelişimine koşut olarak mekân da dağınıklık gösterir. *Sardanapal*'in yer aldığı sahneler sarayda, ihtilalcilerin yer aldığı sahneler ise dışarıda geçer. Yudes, konumu gereği hem saray içinde hem saray dışında görülür. *Sardanapal*'e odaklanan sahneler, sarayın çeşitli odalarında ve Şaşan'ın dairesinde geçer. Sade döşenmiş odalar yanında *Sardanapal*'in yatak odası da betimlenmez. Odaların uzun ve dar olduğu, o dönemde pencere olmadığı için tavandan ışık aldığı vurgulanır. Şaşan'ın dairesi ve *Sardanapal*'in heyeti topladığı oda ayrıntılı olarak betimlenmiştir.

Dördüncü manzarın geçtiği Şaşan'ın dairesi şöyle betimlenir: “Ninova. Re'sü'l-kehene, Şaşân'ın daire-i deyrinde tûlânî ve cesîm bir divan. Hârâdan duvarlar. Bu duvarların üzerinde taş ve altından oyma olarak Asuryalılarca en büyük mabud olan Baal'in münferiden ve Milidar nâm mabudenin bir arslana râkiben ve Sokartarta ve Rusdâsda ve Nesron nâmındaki alihlerin kartal başı ve kartal gagasıyla kanatlı insan şeklindeki heykelleri müctemi'en ve hayvanât-ı perestîdeden insan başlı boğa ve kanatlı boğa ve at ve insan başlı ve insan göğüslü balık tasvirat-ı mücessemesi ve Istarta nâm ilahe-i hüsnün tasviri ve divanın cihât-ı erbaasında ansâm ve evsân heyâkili müteferrikan manzûr olduğu gibi fildişinden masnû ve musanna iki muazzam serîrin birisinde perniyanı zerrîn ile mütelebbis ve elinde elmaslı asâ ile mütehakkim re'sü'l-kehene Şaşân'ın ve diğerinde belinde elmaslı kemer ve hançer ve sırtında bir hil'at-i surh ile *Sardanapal*'in oturduğu ve bir tarafta *sardanapal*'in maîyetindeki kalkanlı ve baltalı mübârizlerle diğer tarafta Şaşân maîyetine memur deynekli ve topuzlu müneccim ve kâhinlerin saf-beste durdukları görülür. Divanhâneye ziya sakaftan akseder ki o zamanın meskenlerinde bugün olduğu gibi pencere mevcut olmadığından olsa gerektir.” (Tarhan, 2000: 176 – 177)

Beşinci manzarın başında saray odası da şöyle betimlenir: “Ninova’da Sardanapal’in sarayında gayet uzun ve fakat ensiz bir oda. Yıldızlı duvarda hükümdar resimleri ve şikâr ve alay ve geçit resmi tasvirleri, sakf-ı müzehheb. Sinn-i fil ve yine kıymettar bir ağaç ile satrançlanmış kapılar, sedirler, kürsüler, bir de avize büyüklüğünde şamdanlar. Sardanapal bir sedirde, sanâdîd-i develt kürsülerde, reesâ-yı askeriyye sath-ı zeminde ve hademe-i saray ise ayakta ve odanın cihât-ı müteferrikasında saf-beste ve nişeste. Sardanapal’da tehevür ve hiddet vesâir huzzarda havf u haşyet. Sardanapal bazen feveran ile serîrinde kıyam ettikçe hâzırın dahi birlikte kıyam ve oturunca yine hepsi birlikte kuud ederler. Mükâlemât-ı âtiye bu tarifâta tevfikân vâki olur.” (Tarhan, 2000: 185)

Akın’la Abdülbaal’in ve kısmen Yudes’in sahneleri ise mehtaplı gece; çölle, tarihî kalıntılarla, kabirlerle çevrilmiş hurma ağaçlığı, kuşatma sırasında da surların dışı ve mağara olarak düzenlenmiştir.

Sardanapal’in sarayı ateşe verdiği on birinci manzarın başında dekor şöyle verilir: “Ninova’da Sardanapal’in sarayı. Tûlânî bir oda. Sakfındaki pencerelerden şimşekler akseder. Yağmur mahsûs, ra’d mesmû, esvât-ı muhtelif münakis. Ortada gayet mürtefî ve cesîm süllemlî bir serîr. Sardanapal, Yudes, Müstefreşeler ve daha küçük kerimeler. Ve sonra bütün saray halkı.” (Tarhan, 2000: 248)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA MİTOLOJİNİN ANA HATLARI

MEMLEKETÇİ ÇİZGİDE BELİRGİNLEŞEN TÜRK MİTOLOJİSİ

Cumhuriyet'in ilk yıllarında tiyatro memleketçi çizgide gelişir, yeni oluşan devlet ve toplum düzenini pekiştirme işlevi yüklenir. Bu doğrultuda, “İnkılâp Temsilleri” olarak adlandırılan oyunlar yazılır. Bu oyunlarda Türk mitolojisinde diriltici bir ruh bulunur. Bununla birlikte, Feyzi Kutlu'nun *Timurhan*'ında olduğu gibi, bazı aşırı söylemler de geliştirilir. Türkler ve Moğollar tarihsel süreçte güçlü bir etkileşim içinde olmuş, bu durum dinlerinin ve mitolojilerinin ortak bir yapı üzerinde yükselmesine yol açmıştır. Moğolların mitolojik varlıklarını sürdürme ve kendilerini Türk soyuna eklemleme konusunda daha kararlı olmaları, iki soy arasındaki sınırları iyice belirsizleştirmiştir.

DESTANLARDAN ÇIKARILAN MİTİK KAHRAMAN İMGESİ

Cumhuriyet'in kuruluş yıllarında tiyatro eserlerine, büyük bir var olma mücadelesinden yengiyle çıkmanın verdiği coşku ve heyecan hâkimdir. Eski Türk destanları kahramanlık idealini besler. Oğuz–Mete–Atatürk zinciri oluşturularak, eski Türk kimliği öne çıkarılır. Oğuz Kağan, Türklerin atası kabul edilen mitolojik bir isimdir. Doğumu, yiğitliği, evlilikleri, ülkeyi oğulları arasında paylaşırması kozmik düzenin simgesel ifadeleridir. Uygurca Oğuz Kağan Destanı'nda mitolojik özellikler belirgin, İslamiyet'in etkilerini taşıyan *Oğuzname*'de bu yönler törpülenmiştir.

Oğuz, önce, bir ışık huzmesi içinde Gök Tanrı'dan armağan olarak gelen kızla evlenerek göğü; ardından ağaçtan çıkan kızla evlenerek yeri kendine bağlar. Kendisi de Orhon Abideleri'nde ifadesini bulan gökle yağız yer arasındaki karşılık gelir ve bu iki unsuru birleştirir. Ondan, diğer kozmik/mitolojik tasavvurlar doğar: Göksel eşinden olan oğulları Gün, Ay, Yıldız; yersel eşinden olan oğulları Gök, Dağ, Deniz doğuya ve batıya hâkim olurlar.

Vehbi Cem Aşkun *Oğuz Destanı* (1935) adlı üç perde, iki tablodan oluşan “ulusal piyes”inde, destanı özüne bağlı kalarak oyunlaştırır. Hayatın, bilginin, sosyalliğin ilk kaynağı olarak gösterilen Türk soyu yüceltilir. Atamızın Oğuz Han olduğu belirtilerek, ününün kırk günde dünyayı tuttuğu, annesini yalnızca kırk gün emdiği, saçlarının kapkara, yüzünün gök renginde olduğu anlatılır. “Belli Oğuz Türklere gökten inme bir beydi.” (Aşkun, 1935: 8) denilerek Oğuz'a tanrısallık atfedilir. Birinci perdede, Oğuz'un, insanların başına bela olan canavarı öldürmesi, ardından, üç gündür rüyasında gördüğü Gök Tanrı'dan gelen kızla

karşılması, Gün, Ay, Yıldız ve Gök, Dağ, Deniz adlı altı oğlu olacağını, son üçünün annesinin başka olacağını söylemesi sergilenir. İkinci perdede ünü her yere yayılan Oğuz'un, oğullarını iki kola ayırarak, büyükleri doğuya, küçükleri batıya akına göndermesi anlatılır. Üçüncü perdede, yıllar sonra, doğuya giden oğullarının altın yay ve batıya giden oğullarının gümüş oklarla dönmesi, Oğuz'un, yaşlandığını söyleyerek ülkeyi oğullarına paylaşması sahnelenir. Oyun, bugün ikinci bir Oğuz'un (Atatürk) geldiği, ülkeyi iki canavardan (dış-iç) kurtardığı, Gök Tanrı'nın böyle bir kulu bir daha yaratmadığı sözleriyle bitirilir. (Aşkun, 1935: 1-31)

Aşkun, oyununu; tarihsel bir olguyu “imsilsel” bir ders özgünlüğünde vererek sevdirmek ve gençlerde ulusal bir heyecan uyandırmak amacıyla yazdığını belirtmiştir. (Aşkun, 1935: 3)

Oğuz Kağan'la ilgili oyunlar arasında Selahattin Batu'nun **Oğuzata**'sı (1961) ses getirmiştir. Oyun 1956'da Büyük Tiyatro'da sahnelenmiştir. (İkesus, Şubat 1956: 11)

Oğuzata beş perdelik manzum dramdır. Oyunda mitolojik unsurlar korunmuştur. Oğuz'un olağanüstü doğumu, büyümesi, gökten gelen ve Tanrı kızı diye nitelenen Türkânaka ile evlenmesi, ejderha öldürme mitlerine uygun olarak canavarı yok etmesi, Gök Tanrı'ya, Yer-su ruhlarına vurgu yapılması, şamanın varlığı, bereket ve aşk tanrısı Ayzit adına düzenlenen yaz bayramı âyini yönetmesi, Tanrı eri diye bahsedilen bakıcı Uluğtürk'ün varlığı, Oğuz'a Tanrı'dan altın bir yay ve üç gümüş ok armağan getirmesi, kurduğu barışla daha da yüceldiğini, bunun Tanrı katında da makbul olduğunu bildirerek ona, ulusunun atası olduğunu söyleyerek Oğuzata adını vermesi, Konur'un ölümünü Gök Tanrı'ya kurban olduğu şeklinde yorumlaması oyunun mitolojik yapısını oluşturur.

Batu, Türklüğe ait olguları eski Yunan biçimleri içinde vermiş, Türk deyişlerini, düşüncelerini Yunan korusu aracılığıyla dile getirmiştir. Fakat eski Yunan tiyatrosu Türk gelenekleri ile bağdaşmamaktadır. Bu, Aksoy'a göre, yazarın oyun tekniğinin zayıflığını kapatmak için başvurduğu bir yöntemdir. Oyunun zayıflığının Atatürk görüntüsüne sığınarak giderilmeye çalışılması da eleştirilir. (Aksoy, 2 Kasım 1955: 60)

Batu'nun *Oğuzata*'da ortaya koyduğu entelektüel bakış açısı sağlam bir zemine oturmuş, zihin süzgecinden geçmiş, ahlaki ve felsefi değerler sistemi haline gelmiş değildir; basit bir telkin vasıtası, millî renklere bürünmüş muğlâk bir hümanizma eğilimi olarak kalmıştır: Batu'nun şairliği de romantik tonlu bir işçilik aşamasındadır. Büyük, evrensel konuları kavramada, ahlaki, felsefi, siyasi sorunları irdelemede bakış açısı yetersizdir. Oyunda çatışan güçler de belirsizdir. (Savcı, 15 Kasım 1955: 5)

Her eserinde mit, halk hikâyesi ya da destan işleyen Batu'nun oyunlarının yaygınlık kazanması değerlendirme süzgecinden geçirildiğinde, oyunların başarısı sanatsal yeterliliklerinden ziyade oynanma ve basılma, yurt dışında sahnelenme imkânlarına kavuşmuş olmalarına bağlanır ve bütün bunların, eserlerin gerçekten üstün bir değer taşıdığı anlamına gelmeyip, yazarın “şanslı” olduğunu, fırsatları iyi değerlendirdiğini gösterdiği şeklinde yorumlanır. *Oğuzata*'nın Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenecek değerde olmadığı ileri sürülür. Batı edebiyatında mitlerin çağdaş insanın ihtiyacı doğrultusunda yorumlanması esastır. Batu'nun oyunu ise ders kitabındaki bilginin sahneye taşınmasından ibarettir.

“Çünkü bir tiyatro eseri ancak bu kadar basit, bu kadar ilkel, bu kadar yorumdan yoksun, çocukça bir kopya olabilir. Tanzimattan beri çeşitli örneklerine rasladığımız gibi, *Oğuzata*'nın hemen biricik değeri de; bir yolun ilk adımı sayılmasıdır. Böylece acemi bir deneme, milletimizin bilinen biricik destan konusunun ilk defa tiyatroya uydurma fırsatını vaktinde kullanmış olmasından ötürü, Bay Batu'nun eseri olarak okunma ve oynanama bahtına ulaşmaktadır.” (Kim, 25 Ekim 1961: 30)

Selahattin Batu'nun oyunları uluslararası ün kazanmasına, derece almasına, dergi ve gazetelerde büyük övgülerle söz edilmesine rağmen ağır eleştirilere de maruz kalır: “Hazır konuların göz boyayıcı çerçevesinden faydalanan bu kolay ve ucuz nazım örneklerinin; bu fikirsiz, yorumsuz, şiirsiz, şekilsiz, fırsatçı çalışmaların tiyatro eseri olarak temsil mükemmelliğinden güç alan çehresi dışında kitap ve edebiyat eseri olarak değersizliğini söylemek bir vazifedir.” (Kim, 25 Ekim 1961: 31)

Adnan Benk, Selahattin Batu'nun *Oğuzata*'sını millî değerleri sömürme olarak değerlendirir. Türklüğü överek oyunun sonunda Atatürk resmini fonda yansıtmamanın bir sanatçı için affedilmez bir suç olduğunu ileri sürer. Batu'nun, *Oğuz*'un zaafalarını anlatan bir oyun yazamayacağını, yazsa bu oyunu Devlet Tiyatrosu'nun oynatmayacağını, fakat bir İngilizin, Fransızın, kendi geçmişiyle alay edebileceğini söyler. *Oğuzata*'da ortaya koyduğu anlayışın, Batu'nun kendi ölçülerinin dışında kaldığını, bir sanatçı olarak, eserinde Türklüğü yüceltmek dışında bir seçeneği olmamasının sanatçı hüviyetiyle çeliştiğini ileri sürer. Benk'e göre yazarın esas hatası, konu seçimindedir. Övgüye dayalı bir oyunun sanat eseri olamayacağı açıktır. Toplumda genel kabul görmüş bir olayı tekrarlamakla sanat eseri yazılamayacağını ileri sürer. Batu'nun *Oğuz*'u canlandırırken kendini onun yerine koyamadığını, *Oğuz*'un iç mücadelesini, korkusunu, zaafını anlatmadığını söyler. *Oğuz* diye önümüze sürülenin kof bir kavram, gülünç bir yaratık olduğu görüşünü ortaya atar. İnsanlık, eşitlik mesajları veren korosu, şatafatlı dekorları, ışıkları ile *Oğuzata*'yı beşinci, altıncı sınıf

bir Amerikan rejisörünün yaveleri sınıfına sokar. Oyunu, aceleye gelmiş kötü bir propaganda broşürünün sahnede okunmasından ibaret sayar. (Benk, 17 Ekim 1955: 4)

Oğuzata'yı eleştirenlerden biri de İlhan Berk'tir. *Oğuzata*'nın Türk ülkesinin kuruluş efsanesi olan Oğuz destanı gibi görkemli bir konuya el attığını, fakat tiyatrodan çok uzak olduğunu ileri sürer. Bir oyunu oyun yapanın konu değil; dil, teknik, diyalog örgüsü olduğunu belirtir. Batu'nun kişileri bir yana atıp eserini bir söz yığımına çevirdiğini, eski Türk hakanlarının gerçekte barışçı kimseler oldukları tezini savunan oyunun, bir kitaptan okur gibi efsaneyi öğretmekle yetindiğini ileri sürer. Berk'e göre oyunun sahnelenmesi de büyük bir zevksizlik eseridir. Güzel fikirlerin yayılması, tanınması için tiyatroyu araç yapmanın, dahası, oyuncularla oynamanın kimsenin hakkı olmadığını, oyuncuların gösterim boyunca ellerinden gelen gayreti gösterdiklerini, fakat kendilerinin de oyunun altında kaldıklarını ileri sürer. (Berk, 14 Ekim 1955: 2)

Güner Sümer, *Oğuzata*'yı kötü bir oyun olarak niteler. Batu'yu piyes yazarı olarak da şair olarak da yetersiz bulur. Oyunu zayıf değil, "yitik" diye tanımlar. Batu, Oğuz efsanesini, yirminci yüzyılın davalarını irdelerken araç olarak kullandığını dile getirmiş, oyunda geri, karanlık, maddeci dünya görüşü ile ileri, insancı, yüksek ahlak ilkelerine değer veren yaşam görüşü arasında karşıtlık kurduğunu vurgulamıştır. Fakat bu tezini oyuna yedirdiği söylenemez. Dördüncü perdede Urum hanı, aile hukukunu ve tanrıları yok sayar. Oğuz'un karşı durduğu geri, karanlık, maddeci görüş budur. Fakat Urum'un sözlerinin sadece tezi aydınlatmak için söylendiği açıktır, bunlar oyunun estetik bünyesi içine oturtulamamıştır. Mahir Canova'nın sahnelemesi oyunun kusurlarını kapatmıştır. Oğuz rolünde Kerim Afşar, o koca ejderhayı deviren kahraman Oğuz'un güçlü kişiliğini yansıtamamıştır. (Sümer, 8 Ekim 1955: 6, 7)

Efsanevi Türk hakanlarından Mete; ulusunu atasına tercih etmesi, disiplini her şeyden üstün tutması, vatanın birliği için insanın en değerli varlıklarından vazgeçebileceği, fakat vatanın en değersiz toprağı için kanının son damlasına kadar savaşıacağı anlayışını yerleştirmesiyle karakteristik bir hakan profili çizer ve oyunlara konu olur. Yaşar Nabi, T. Berberoğlu, Hüseyin Pala, Fuat Uluç gibi yazarlar Mete'nin hayatında bugüne dair anlamlar bulmuş, Atatürk'ü Mete'yle özdeşleştirmişlerdir. Bu oyunlara mitoloji değişen oranlarda yansımış, Gök Tanrı inancı vurgulanmıştır. Tanrı adları genellikle anılmasa da, "tanrılar" ifadesi sık kullanılır. Hakanlar tanrısal ifadelerle tanımlanır veya tanrıya benzetilir. Kam veya büyücü de oyunlarda yer alır.

Mete'yle ilgili efsanenin ana hatları; Mete'nin babasıyla arasının bozuk olması, Mete'nin düzenli bir orduyla büyük askerî başarılar kazanması, askerlerine, oklarıyla atını, eşini hedef aldırması, emre itaat etmeyenleri elemesi, askerlerinin her emrine uyacaklarından emin olduktan sonra, bir av sırasında babası Teoman'ı hedef aldırarak öldürtmesidir. Efsanenin odak noktası, babasının ölümüdür. Oyunlarda ölüm şekli efsaneden farklı işlenir. Mete, yurdun geleceği için babasıyla karşı karşıya gelmesine karşın, ölümünde dahlinin olmadığı şeklinde kurgulanır.

J. Guignes, Mete'nin Oğuzhan'a benzediğini ileri sürer. Rus sinoloğu Biçurin, bu iki hükümdarın aynı kişiler olduğu iddiasını daha güçlü şekilde ortaya atar. Ögel'e göre Oğuz Han efsanesi Mete'den de önce Orta Asya'da yaşıyordu. Biraz değiştirilerek, esasen Çin kaynaklarında anlatılan Mete'nin gençliğine yakıştırılmış olmalıdır. (Ögel, 1998: 10-11)

Türk tarihinin kurucusu, Fransız sinoloğu Joseph De Guignes'tir. Eseri, dilimize Hüseyin Cahit Yalçın'ın "Oğlumun Kütüphanesi" serisinden sekiz cilt olarak çevrilmiştir. Bugün bile onun kurduğu Türk tarihi düzeni pek fazla değişmiş değildir. Avrupa Hunlarının, Avarların ve hatta Selçukluların bile Orta Asya'dan geldiğini o ileri sürmüştür. Mete'nin esas adının eski Türkçedeki Bagatur/Bahadır olduğu anlaşılmaktadır. (Ögel, 1998: 5)

Mete'nin gençliği ile ilgili bilgiler Çin kaynaklarında şu şekilde geçmektedir:

"Bu sırada Tung-hu'lar kudretli ve Yüe-çi'ler ise en güçlü çağlarında idiler. Hun'ların Şan-yü (ünvanını taşıyan) hükümdarlarının adı ise; Tuman (Tou-man) idi.

Tuman'ın veliaht olan bir oğlu vardı. Adı da Mao-tun (Mete veya Bahadır) idi. Tuman'ın ayrıca çok sevdiği bir Hatunu vardı. Bu Hatun da (kendisine) yeni bir çocuk doğurmuştu. Tuman, büyük oğlunu yok ederek (yeni doğmuş olan) küçük oğlunu (veliaht yapıp) onun yerine geçirmek istiyordu. Bunun için de Mete'yi, Yüe-çi'lere rehine olarak gönderdi. Mete'nin Yüe-çiler yanında rehine bulunduğu bir sırada ise, ordusunu toplayarak, birdenbire Yüe-çi'lere taarruz etti. Yüe-çiler bunu görünce, hemen koşup Mete'yi öldürmek istediler. Fakat (Mete'nin) çok iyi bir atı vardı. Atına atladığı gibi (Yüe-çi'lerin arasından sıyrılıp kaçtı ve) yurduna döndü. Babası Tuman (sevinir gibi göründü) ve onun bu bahadırlığının bir mükâfatı olarak, 10.000 atlı bir tümenin komutasını ona verdi.

Mete, bundan sonra vızlayan bir ok icad etti ve askerlerini talim ettirmeğe başladı. (Tamamen atlı olan) askerlerine, nereye ok atma emredilirse, hemen dönüp oraya ok atmalarını emretti. Kim bunu yapmaz (veya hafifçe tereddüt geçirirse), hemen onun başının kesileceğini de ilân etti. Ayrıca avda da (Mete'nin) vızlayan okunun hangi yöne gittiğine (herkes dikkat edecekti). Vızlayan okun gittiği hedefe, (Mete ile birlikte) ok atmayanların da,

hemence başı kesilecekti. (Bir ara) Mete dönmüş ve kendisinin meşhur aygırının karnına, bir vızlayan ok atmıştı. Kendisi ile beraber aynı anda ok atmayanların da, başlarını (hemen oracıkta) kestirmişti. (Bir ara) Mete, (sonra da) kendisinin çok sevdiği karısına bir ok atmıştı. Askerlerin bazıları duralamış ve Hatuna ok atmağa cesaret edememişlerdi. Mete, (duralayıp, ok atmayanları da tespit etmiş) ve başlarını hemen orada kestirmişti. (Artık askerler disipline alışmış ve her şeyi öğrenmişlerdi.) Mete, askerleri ile bir ara ava çıktı. (Askerlerini tecrübe etmek için), vızlayan okunu, kendisinin güzel başka bir atına attı. Askerler de, bir kişi bile geri kalmaksızın, ata ok atıp vurdular. Mete artık, askerlerinin talim ve terbiyede iyi bir kıvama geldiklerini anlamıştı.

Mete günün birinde, babası Tuman ile beraber ava çıktı. Mete, vızlayan okunu babası Tuman'a atınca, askerler de aynı anda onu takip ettiler. (Tuman'ı delik deşik edip) öldürdüler. Mete, bundan sonra da, üvey annesi ile üvey kardeşini ortadan kaldırdı. (Babasının ve üvey annesinin) tarafını tutan vezirlerle büyük memurların da hepsini öldürdü ve kendisini İMPARATOR (Şan-yü) ilan etti.

Mete'nin tahta çıktığı sırada TUNG-HU'lar en kuvvetli çağlarında bulunuyorlardı. Mete'nin, babasını öldürüp de onun yerine tahta çıktığını öğrenince, hemen bir elçi gönderdiler. Elçi Mete'ye gelerek, babası Tuman'ın yorulmadan, 1000 mil koşan meşhur atının kendilerine verilmesini. Mete hemen, vezirleri ile (devletin ileri gelenlerini) çağırarak bir kurultay topladı. Kurultayda herkes, böyle bir atın Hunlar içinde çok önemli olduğunu ve verilemeyeceğini söylediler. Fakat Mete, onlara cevap olarak şöyle dedi:

‘-Ne! Nasıl olur da bir atı, komşu bir devletten daha değerli tutabiliriz!’ Mete, böyle dedikten sonra, bin mil yapan meşhur atını aldı ve elçiye teslim etti. Tung-hu'lar, atı alınca Mete'nin korktuğunu sandılar ve yeni bir elçi daha gönderdiler. Elçi gelerek, bu defa da Mete'nin karısını istedi. Mete yine devletin ileri gelenlerini topladı ve onların fikirlerini almak istedi. Herkes kızmış ve şöyle bağırmağa başlamışlardı:

‘-Bu Tung-hu'lar, töre (tao) diye bir şey tanımıyorlar! Bu defa da Hatunumuzu istiyorlar! Biz onlara, derhal hücum ederek, hepsini ortadan kaldırmağı teklif ediyoruz!’ Mete ise gayet sakin olarak şöyle dedi:

‘-Oh, demeyin! Ben bir kadını komşu devletimden nasıl üstün tutabilirim!’ Mete, bu defa da karısını çağırdı ve eli ile onu Tung-hu elçisine teslim etti.

Bunun üzerine Tung-hu reisinin cesareti büsbütün artmıştı. Ordusunu alarak batıya doğru geldi ve terk edilmiş bir araziye girdi. Burası, Hunlar ile Tung-hu'ların sınırları arasında bulunuyordu. Hiç kimsenin oturmadığı bu arazi, 1000 mil kadar bir yerdi. Hem

Hunlar ve hem de Tung-hular, bu bozkırın iki yanında oturuyorlardı. Bu yerin adı da Ao-t'o (Ordu?) idi.

Tung-hu'ların reisi Mete'ye bir elçi gönderdi ve elçi gelerek Mete'ye şöyle dedi:

‘İkimizin arasındaki bu bölge kimsenin oturmadığı bir yerdir. Üstelik, iki devletin sınırları arasında da bulunuyor. Nasıl olsa burası sizin işinize yaramaz. Gelin de, bu yeri bize verin.’ Mete bu sözleri duyunca, hemen kurultayını topladı ve devletin ileri gelenlerine bu konuda me düşündüklerini sordu. Bazı vezirler, ‘Böyle terk edilmiş bir araziden vazgeçmişiz geçmemişiz, hiçbir şey fark etmez.’ diye cevap verdiler. Bunun üzerine Mete kızarak şöyle kükredi:

‘-Toprak, devletin temelidir. Biz, onu başkasına nasıl verebiliriz!’ Mete, bunu dedikten sonra, böyle diyenlerin hepsinin de başını kestirdi.

Mete atına atladı ve herkesin kendisini takip etmesini emretti. Geri kalanların da, başını hemen oracıkta kestirdi. Doğuya doğru giderek Tung-hu'lara hücum etti. Tung-hu kralı, Mete'yi küçümsemiş ve müdafaa tedbiri almamıştı. Mete, büyük kuvveti ile Tung-hu'laara yüklendi ve onları büyük bir mağlubiyete uğrattı. Düşmanın ordusunu yok ettikten sonra, halkını, malını ve nesi var, nesi yoksa hepsini aldı.

(Tung-hu zaferinden sonra Mete) yurduna döndü. Bundan sonra da batıya yöneldi. Yüe-çi'leri de mağlup ederek kaçırdı...” (Ögel, 1998: 6-8)

Yaşar Nabi **Mete**'yi (1932) yirmi dört yaşında yazmış, Devlet Tiyatrosu, oyunu kırk bir yıl sonra oyun dağarcığına almıştır. Yazar, oyunu tecrübesiz bir dönemde yazdığını, olayların ayrıntıları ve dramatik gerilim üzerinde yeterince çalışmadığı için kalıcı bir eser ortaya koymadığını ifade eder. Gazetelerde, oyunun Atatürk'ün emriyle yazıldığı bilgisinin verildiğini, ama öyle olmadığını açıklar. (Nayır, Aralık 1973: 10)

1973-1974 sezonunda Devlet Tiyatrosu'nda Semih Sergen'in yönetmenliğinde sahnelenir.

Mete, üç perde, dört tablodan oluşan manzum piyestir. Büyücü “Ey ulu Gök Tanrısı, ey kutlular kutlusu” (Yaşar Nabi, 1980: 7) diyerek, ilk dizelerde mitolojinin sesini duyurur. Beyhan'ın Mete'ye yüzünün taştan yapılmış bir tanrıya benzediğini söylemesi, Mete Han'ın Gün'le Ay'ın oğlu diye tanıtılması bu çizgiyi sürdürür. (Yaşar Nabi, 1980: 18, 37) Askerler için Mete'nin emri tanrısalıdır. Bin askere, atını hedef almasını söyleyince, emri derhal yerine getirilmiştir. Savaştan önce Gök Tanrı'ya ak at kurban edilmesi, dokuz tepede dokuz ateş yakılması da mitolojik unsurlardır. Oyunun başında ve sonunda görülen büyücünün varlığı da oyunun mitolojik yapısını bütünler.

Mete, üvey annesinin etkisiyle kendisini ortadan kaldırmak isteyen babasına galip gelmiş, babasının öldürülmemesini emrettiği halde, o, asker kılığına girdiği için yanlışlıkla öldürülmüştür. Bundan sonra Mete, güçlü bir ordusu olduğu halde savaştan kaçınır. Fakat Moğol, önce atını, sonra karısını isteyerek Mete'yi âdeti savaşa kışkırtmakta ve Mete, herkesin hilafına, Moğol'un istediklerini vermektedir. Bu anlaşılmaz durumu, ülkenin yalnız silahla yükselmeyeceği, zafere giden yolun medeniyet olduğuyla açıklar. Moğollara verdiklerini, kalbinden kopararak verdiğini ifade eder. Fakat eşi düşman elinde azap çekiyor diye, kendisi için orduyu öne sürmeye hakkı olmadığını, bir kişinin macera peşinde koşabileceğini, ama bütün bir milleti maceraya sürükleyemeyeceğini açıklar. Fakat ne kadar savaştan kaçınsa da, buna engel olamaz. Siyenpi devletinin son isteği, sınırdeki önemsiz gördükleri bir bölgedir. Bu, Mete için kabul edilemez bir istektir. Bu noktada savaş kaçınılmazdır. Elçi ülkesine ulaşmadan ordusuyla oraya varacaktır. Büyücü, Mete'yi sonu gelmez orduların başında gördüğünü, Türklerin gök bayrağının göklere yükseldiğini, ondan sonra Balamir, Bayan, Attila'nın geldiğini, Türk adını dünyada duymayan kalmadığını, Cengiz-Timur'un Asya'yı titrettiğini, milletin kanının aka aka gök bayrağın rengini kırmızıya döndürdüğünü, Anadolu'nun, Türk'ün öz yurdu olduğunu, ama ırkın hızının birden söndüğünü, yıldızının karardığını, uzun süre dağılmayan karanlığın ardından başına yine bir kumandan geçtiğini, Gazi'nin yurdun üstüne güneş gibi doğduğunu anlatır. (Yaşar Nabi, 1980: 1-91)

T. Berberoğlu'nun Mete'yi konu ettiği *Türk Kanı* (1941) adını taşıyan ve destan olarak nitelenen oyunu üç perdedir. Oyunun mitolojik yönü belirgindir. Hakan gök oğlu, tanrıların gücü diye yüceltilir. Çin elçisi "Bütün Çinde duyuldu Türke can verişiniz, / Tanrılaşmadan asla olmazdı bu işiniz." (Berberoğlu, 1941: 13) der. Mete'nin kardeşi Türkân'ın tanrılar soyundan olduğu vurgulanır. Mete, Türkân Hatu'un kendini Türklüğe kurban ederek tanrılaşacağını ifade eder. "Sen, istersen güldürür, istersen ağlatırsın, / İstersen bütün yurda karalar bağlatırsın; / Benliğinden kurtulup elinde tanrılaşmak, / Kırıp kötü bağları göklere doğru taşmak; / Bütün Türk illerinin olmak bir tek yıldızı, / Buna ağlanır mı hiç, söyle Teoman kızı?" (Berberoğlu, 1941: 26) Tanrıların adı söylenmese de daima çoğul ekiyle kullanılır. Gök Ata ve Yer Ana ifadeleri mitik düşüncenin izlerini taşır. Vatan tanrı hüviyetine yükseltilir. "Sakın beni yurdundan kıskanmıya kalkışma, / Bu hal olur bir kulun tanrısıyla yarışma." (Berberoğlu, 1941: 36) Türk varlığına boyun eğme, tanrıya tapmayla bir tutulur. Tanrıların, yarattıkları Türklerle övünmeleri gerektiği, yeryüzünde isimlerinin yalnız Türk'le yükseleceği, bundan sonra kâinatın Türklüğe tapacağı; Türk'e iman olarak ise Türklük duygusunun yeteceği ileri sürülür. Türk mitolojisinde önemli yer tutan yağ törenine de dolaylı

gönderme yapılır. Türkân, Ozan'ı bir yağ töreninde görmüştür. Bakışları birbirine kilitlenmiş, Başbakıcı'nın boz atın kuyruğunu kesmesiyle kendilerine gelmişlerdir. Türkân'a, söz verdiği zafer haberini götüren Ozan, gönlünün bir bozkurt olup kendisine kılavuzluk ettiğini söyler. (Berberoğlu, 1941: 20, 23 vd.)

Prolog'da Tarih'le Çocuk Türklük hakkında konuşur. Çocuk Tarih'ten, her biri bir insan kudreti taşıyan ataları gibi olmak, “insan sürüsünden sıyrılmak”, ebediyete yükselmek için ne yapması gerektiğini sorar. Tarih, Mete'yi işaret eder.

Çin hanı, Türkleri tuzağa düşürüp yok etmek için, Mete'den çok sevdiği atını rehin ister. Kurultay karşı çıkmasına rağmen Mete atı verir. Gerekçesini, ataları gibi Çinlilerin tuzağına düşmemek, öfkeyle hareket edip güçlerini tüketmemek olarak açıklar. Çin hanı Mete'yi kışkırtmaya devam ederek, bu defa kardeşi Türkân Hatun'u ister. Mete'nin ikinci isteği kabul ettirmesi ilki kadar kolay olmaz. Çünkü herkes gibi kendi gönlü de buna isyan etmektedir. Türkân Hatun da Mete'nin kendisini vermeyeceğinden emindir. Fakat Mete'nin ikna edici sözleriyle kendini vatan için kurban eder. Tarhan'ın, ülkenin güneşi olan Türkân Hatun için her acıya katlanacaklarını, onun Türklere zafer dilemek için tanrılara yalvarmasının yeteceğini söylemesi üzerine, duygularıyla düşüncelerinin çetin bir savaşta olduğunu; varlığının, seven bir kardeş ve Türk hakanı olarak ikiye bölündüğünü, Türk ulusunun, peşinden gelip kendini tüketmeyeceğini bilse, bu küstahlığın hesabını sormak için çoktan Çin hanının karşısına çıkmış olacağını, ama her adımında ulusunu düşünmek zorunda olduğunu bildirir. Türkân'a, onu Türk yurduyla evlendirdiğini, düğüne hazırlanmasını söyler.

Türkân, Ozan'ın uzaklara gitme teklifini “Hakikat hülyamızı zehirledi bir kere, / Ozan, gidemem artık seninle hiçbir yere / Vücûdum yurda kurban, gönlüm sana armağan,” (Berberoğlu, 1941: 30) diyerek geri çevirir. Bir yıl aradan sonra Çin hanı bu defa sınırdaki şehri isteyince, Mete Çin hanını dize getirir, vergiye bağlar, Türkân Hatun'u kurtarır. (Berberoğlu, 1941: 1-40)

Hüseyin Pala'nın *Mete'nin Atatürk Rüyası* (1943) üç perdeden ve Mete'yi kendi başına betimleyen, babasıyla görüştüğü rüyasını sergileyen üç tabloda oluşur. (Pala, 1943: 1-93) Oyunda aksiyon zayıftır; olaylar askerlerin veya diğer kişilerin birbirlerine anlatmalarıyla ortaya konur. Oyunun başta gelen özelliği fantastik sahnelerle yer vermesidir.

Oyunda mitolojik unsurlar sınırlıdır. Mete, karısının etkisine girmeden önce babasının Türklüğe uygun işler yaptığını, bu yüzden de Ata Oğuz'un ruhunun hep üstünde dolaştığını, Tanrı'nın da ondan yardımını esirgemediğini belirtir. Mete'nin masasında Oğuz'un büstünün bulunması, Yenşi'nin zaman zaman “Oğuz aşkına!” ifadesini kullanması soylarını Oğuz'a dayandırdıklarının göstergesidir. Tanrı kelimesi yüceltme ifadesi olarak sık kullanılır,

Mete'den Tanrıkut (Tanju) diye bahsedilir. Çin hükümdarı Kaoti Çin tanrısı diye anılır. Mete'nin Toğulu ülkesine ayak basması “bir ilâh duruşu”na benzetilir. Mete, Türk sınırının tanrıda bittiğini ileri sürer. Teoman, rüyasına girdiği Mete'ye, ona en çok tapanın kendisi olduğunu söyler. Göklerden, babasının kılavuzluğunda Türklüğün geleceğini seyreden Mete'nin, gerileme, zayıflama dönemlerini dinlerken, sıkıntılı ruh haliyle aniden hareketlenmesi bulutların sarsılmasına, şimşek çakmasına, yıldırım düşmesine neden olur. (Pala, 1943: 3, 28 vd.)

Koyunlu Hun hükümdarı Teoman, Türk olmayan genç karısının etkisiyle devletin aleyhine kararlar almakta ve bu, oğlu Mete başta olmak üzere askerlerin ve halkın hoşnutsuzluğuna yol açmaktadır. Üvey annesi, babasına Mete'yi Hunların tek düşmanı diye göstermektedir. Teoman'ın Toğululara toprak vermesi çatışmanın fitilini ateşler ve Mete harekete geçer. Yaşanan çarpışmada Teoman yaralanır. Ölmeden önce karısının cezasını kendi eliyle vererek hatalarını telafi eder, halkın nezdindeki eski saygınlığını yeniden kazanır.

Mete'nin siyaset anlayışı barış üzerine kuruludur. Özellikle Türk kavimleriyle savaşmaktan kaçınır. Bir yandan da Türk adını dünyaya yayma ideali peşindedir.

Mete'nin babası ve üvey annesiyle ilişkisine paralel olarak, Toğulu hükümdarının kızı olan sevgilisi Yenşi de babası ve Türk olmayan üvey annesi yüzünden benzer bir çıkmazdadır. Babası, üvey annesinin etkisiyle Çin siyaseti gütmekte, kızını da Çin hükümdarı Kaoti'ye vermek istemektedir. Fakat Mete'nin gelişyle bütün oyunlar bozulur.

Mete bir yıl içinde yirmi altı hakani dize getirmiş, Çin'i köşeye sıkıştırmıştır. Fakat ülkenin ekonomik üretimine, eğitim ve sanatına da önem vermiştir.

Üçüncü perdede yer alan fantastik nitelikteki iki tabloda, Mete rüyasında babasıyla görüşür. Teoman, oğlunun başarılarını över, onun yanına, kara bir deniz gibi dalgalanan toprakta yüzerek zorlukla geldiğini, zamanın dışında bulunduğunu söyler. Mete'ye Hunların ve Türklerin mukadderatını göstermek üzere, bedenlerini yerde bırakıp ruhlarıyla göğe ağırlar. Bedenleri heykel hareketsizliğiyle dururken, Teoman uhrevi bir sesle yerdekileri anlatır: Mete'nin sekiz yılda kurduğu Hun İmparatorluğu'nun üstünden geçerler. İmparatorluk uzun zaman sonra ikiye bölünüp birkaç asır sonra yıkılmış, fakat yine kurulmuş, bozkırda atla uçan bir çocuk (Attila) “iki kıtanın tanrısı” (Pala, 1943: 73) olmuştur. Çağlar boyunca ufuktan ufka akın eden Türkler bir dönemde Sümer yurduna varmış, büyümesi yakın olan bir aşiret (Osmanlılar) tarih sahnesine çıkmış, İstanbul'u fethetmiştir. İstanbul'u alan “delikanlı” da “Arap Tanrısından çok, Türk gücüne tapmakta”dır. (Pala, 1943: 74) Fakat bu yükselişin ardından da çöküş gelmiş, saraylardaki zevk ve eğlenceye karşın köylüler çalışıp vermiş, içten ve dıştan karşı karşıya bulunduğu ihanetlerle Türk ulusu kuş gibi çırpınmaya başlamıştır.

Mete yine sıkıntıya düşer. Dört taraftan düşman saldırmakta, Türk kanı sel olup akmaktadır. Teoman'ın, ulusunun esir olduğunu söylemesiyle Mete'nin acısı son hadde varır, bulutlar sarsılır. Rüya burada sona erer. Fakat uyandıktan sonra da Mete'nin ızdıraplı ruh hali uzun süre devam eder. Bu, Yenşi'yi ve komutanları oldukça endişeye düşürür. Çünkü yüz binlerle ifade edilen ordu kısa zaman içinde toplanacak, Mete, nereye akın edileceğini bildirecektir. Düşünceli halinden sıyrılan Mete, yeni hedefi işaret eder: “Bu akınla sanmayın ne batıya, ne Çine; / İki bin yıl sonranın gidilecek fethine.” (Pala, 1943: 85)

İkinci tabloda Teoman'la Mete yine göklere çıkar, bu defa Türk egemenliğini müşahade ederler. Teoman, adını vermeksizin, Anadolu'ya geçen Atatürk'ü işaret eder: “Tanrının ulusuna verdiği yalvaç bu da.” (Pala, 1943: 87) Atatürk'ün de gücünü Türklükten aldığını vurgular: “Çekti eskiye şamar, senin yaptığın gibi. / Tek Tanrısı Türk gücü, senin taptığın gibi.” (Pala, 1943: 88) Türk'ün, yine dünyanın efendisi olduğunu; dünyaya doğruluğu, insanlığı yaydığını, Atatürk'ün, bir can yoldaşıyla (İnönü) dünya barışını koruduğunu ifade eder.

Yeryüzündeki işlevini tamamlayan Türklerin, bundan sonra göklerin egemenliğine soyunduğunu, havada zeybek oynayıp gökte kanatsız gezdiklerini, yıldızlara çıktıklarını, hava bahçelerinde Merih'in müzik çaldığını, Türk emredince bulutların alçaldığını söyler. Türk'ün artık hep yükselen, yaratan demek olduğunu ileri sürer.

Mete rüyadan hakikate döner. Sekiz yaşındaki oğlu, sandalyeye çıkıp babasının kılıcını almaya çalışmaktadır. Son sözleri, barışa vurgudur: “Öyle son bir diyara yapacağız ki akın, / Ne Çindir, ne batıdır, ne uzaktır, ne yakın. / Kutsaldır, orasında Tanrı yaşamış kadar; / Barış denen cennettir açılacak o diyar. / Savaşmasını bilen erişir ona ancak, / En büyük zafer diye çekilir ona sancak. (...)” (Pala, 1943: 92)

Fuat Uluç, *Bu Bir Masal Değildir* (1958) adlı üç perdelik “sahne destanı”nı, Selahattin Batu'nun *Güzel Helena*'sını seyretmesi üzerine, kendine, Yunan tarihi, Yunan mitolojisi yerine neden Türk tarihinin, Türk mitolojisinin işlenmediği sorusunu sormasıyla yazmıştır. (Uluç, 1958: 3)

Oyunda mitolojik yansımalar vardır. İhtiyar, sakallı Akşaman Kutdağ'da, iffetin ve güzelliğin tanrısı Ayızıt'a adanan yıllık yaz törenini yapar. Törene katılan Yüecçi hakanının kızı Aytuğlu, Akşaman'ın “Bugün yüce tanrı Ayızıt adına, / Ruhları bir bembeyaz güvercin kanadına / Benziyen dokuz yiğit, ile dokuz güzeli, / Dokununca çatlıyan günahkârların eli, / Şu tılsımlı çamçakla şimdi ayıracağım.” (Uluç, 1958: 11-12) dediğini aktarır. Etrafına dokuz genç kız, dokuz genç erkek dizilmiştir. Akşaman onları tanrı Ayızıt'ın sihirli suyunun olduğu çamçak testinden geçirir. Çamçağın çatlamaması, elini suya değdiren kişinin iffetinin

belirtisidir. Akşaman beyazlar içinde, başında iri külâhı, elinde asa, kemerinde def ve çamçakla betimlenir. Akşaman, başbuğların oklarına hedef olan eşlerinin Gök Tanrı'nın katına çıktıklarını bildirir. (Uluç, 1958: 73) Mete; Alptekin, Ürkmez, Kıyan ve Sakar'ı dört yöne başbuğ yapar; kendisi merkezdir. Bu, Türklerin beşli kozmik sistemine karşılık gelir. Noktayı Akşaman koyar: Gaible konuşur. Teoman'la Yenşi'nin ruhları karanlıklar içinde azap çekmekte, Türk içinse yeni bir gün doğmakta, Mete ile Aytuğlu'nun yıldızı yükselmektedir. Türklerin yıldızını karartan Yenşi'nin, kendisi gibi Çinli olan yardımcısı Çu-Şu, Çinlilerin nezdinde tanrılara eş bir destan kahramanı olduğunu dile getirir. (Uluç, 1958: 82)

Yüeççi hakanı ile Teoman uzun süre, iki kanat olup Çin seddini aşarak Türklüğü doğudan batıya yaymak yerine, Türk'ü Türk'e kırdırdıktan sonra, Teoman'ın girişimiyle savaşa son vermiş, oğullarını birbirlerine rehin yollamışlardır. Yüeççi hakanı, yaptıkları yanlışın oyunun başında idrakindedir. Teoman bu bilince oyunun sonunda erecektir. Yüeççi hakanının sözleri Mete'nin ufkunu açar. Aytuğlu, Yüeççi hakanının kızıdır. Mete'yle birbirlerini sevmektedirler.

En yakın arkadaşları, Mete'ye gizlice haber getirerek, babasının, sarayında rehin olan Yüeççi hakanının oğlu Sungur'u öldürdüğünü, Yüeççi ülkesine saldıracağını, asıl amacınınsa, onu (Mete) ortadan kaldırmak olduğunu, fitne başının, Teoman'ın Çinli karısı Yenşi olduğunu, Çin düşmanlığını unutturarak Türkleri birbirine düşüren bu kadının, kendi oğlu Batur'u hakan yapmak suretiyle Çin egemenliğine yol açacağını bildirir, kaçmayı önerirler. Fakat Mete, iki milletin savaşa tutuşmasındansa kendisini fedaya hazırdır. Arkadaşları, okun yaydan çıktığını, onun ölmesinin hiçbir şeyi değiştirmeyeceğini, tersine, onun, milletin umudu olduğunu söyleyerek Mete'yi ikna etmeye çalışırlar. Bu arada onları gizlice dinleyen Yüeççi hakanı da Mete'ye, bunun sen ben davası değil, Türklük davası olduğunu söyleyerek, gitmesi gerektiğini anlatır. O gelene kadar, kendinin kızı, onun sevdiği olan Aytuğlu'yu yanında rehin bıraktığını bildirir. Mete, “Yüce Hakan parlattı bir daha yıldızımı, / Sevilen bir yüz değil, Aytuğlu bence artık. / Bir ülkü ışıktır gecelerin karanlık / koynundan yolumuza serecek hüzmelerini.” (Uluç, 1958: 43) diyerek sevincini belirtir.

Mete, sadece dört arkadaşıyla çıktığı yolda, babasına karşı ordu toplar. Akşaman da diyar diyar gezip bunda aktif rol alır. Teoman'ın yanında görünen Bozgeyikler'le Bozkurtlar'ı Mete'nin tarafına geçmeye ikna eder. Bu arada Yüeççiler yenilmiş, Hakan'la Aytuğlu esir düşmüştür.

Mete, ordusunu iyi disipline etmiştir. Yüz bin kişilik babasının ordusuna karşın, sözünden çıkmamak konusunda son derece güvendiği on iki bin kişilik kendi ordusuna güvenir. Bir buyrukla, askerlerinin atlarını hedef aldırır. Daha sonra, dört başbuğa,

eşlerini hedef aldırır. Hiç kimsenin arkada bırakacak bir şeyi kalmaması, tamamen hedefe kilitlenmesi için, silahları dışında her şeylerini yaktırır. Akşaman, başbuğların eşlerinin Gök Tanrı'nın katına çıktıklarını bildirir. (Uluç, 1958: 73)

Mete, her başbuğun, bu çetin denemeyi kendi tümenine yaptırmasını emreder. Yenşi, zafer şenliği yapılırken, Teoman'ı da ortadan kaldırmayı tasarlar. Fakat işler beklediği gibi gitmez. Teoman'ı sunduğu içkilerle etkisiz hale getirmek isteyen Yenşi, birden onun hücumuna uğrar. Bir anda gözleri açılan Teoman, kendisine yanlış işler yaptıran Yenşi'nin boğazına sarılır. Bu sırada Mete'nin zafer haberi gelir: "Tali kuşu Mete'nin başına gerdi kanat!" (Uluç, 1958: 97)

Teoman'ın yüz bin kişilik ordusu, Mete'nin on iki bin kişilik düzenli ordusuyla baş edememiştir. Ordusu sarayı kuşatan Mete Han, huzura girmek için izin ister. Kendi kendini suçlayan Teoman'ın tesellisi, Mete'yi hakan görmektir. Hakan olmamakta direnen Mete'ye, tahtın, oturanın değil milletin malı olduğunu, tahta bileğinin hakkıyla oturmayanın yetke sahibi olamayacağını söyler. Hakanlığı Mete'ye bırakarak, emrine verilmesini istediği üç adsız asker ve bağışlanmalarını istediği Yenşi ve Çu-Şu'yla uzaklaşır. Fakat çok geçmeden, adsız askerler, üçünü de öldürdükleri iddiasıyla huzura getirilirler. Bu şaşırtıcı olayın aslı şudur: Yenşi ve Çu-Şu Teoman'ın emriyle, Mete'nin, babasının her isteğini derhal yerine getirmelerini emrettiği adsız askerler tarafından öldürülmüş, Teoman'sa kılıcın üstüne atılmak suretiyle ölmüştür. Mete Aytuğlu'ya kavuşmuştur. Yüecçi hakanı da hakanlığı Mete'ye bırakır. (Uluç, 1958: 1-120)

Hunların efsanevi kahramanlarından biri de İstemi Kağan'dır. Faruk Nafiz, birbirinin devamı niteliğindeki *Akın* (1932) ve *Öz Yurt'ta* (1932) onun dönemini esas almıştır. (Çamlıbel, 1932: 1-62)

Akın, üç perde manzum "destan" olarak tanımlanır. Ankara Halkevi'nde 4 Ocak 1932'de oynanmış, aynı yıl Darülbeyti'de tekrarlandıktan sonra sık sık sahnelenmiştir. Cumhuriyet'in ilanının 50. yıldönümü dolayısıyla 1973'te Ankara Devlet Tiyatrosu tarafından da başarılı bir şekilde yeniden sahneye konmuştur. (Enginün, 2001: 198-199) Konusunu Orta Asya'da yaşanan kuraklık yüzünden Türklerin anayurttan göç etmelerinden alır. Oyunun dram sanatı açısından en sağlam kalan yönü dilidir. Fakat kişilerin tek boyutluluğu, diyalogların akıcı, aksiyonun canlı olmayışı yüzünden bugünün seyircisine seslenmekten uzaktır. 1973-1974 tiyatro mevsiminde Devlet Tiyatrosu'nda oynanan oyunu Mahir Canova sahneye koymuş, Zafer Ergin (İstemi Han), Cemil Özbayer (Demir) gibi isimler rol almıştır. (Ömer Atila, 12 Ekim 1973: 13)

Halkevindeki ilk temsilinde Atatürk ve İsmet İnönü'nün de bulunduğu *Akın* çok büyük ilgi görmüştür. Faruk Nafiz'in, bu destanla edebiyatımıza yeni bir çığır açtığı, gül-bülbül edebiyatından sonra gözleri yaşartan bir yenilik getirdiği belirtilir. "Akın, tarihin karanlıklarını aydınlatan, yirmibin yılın üstünden bir dönüm noktası canlandıran epik, lirik bir eserdir." (Doğan, Şubat 1932: 6) Metindeki yeniliğin sahneye koyuşta da gözleendiği, dekor, kostümler, mizansen, ışık unsurunun oyunun başarısını artırdığı, oyuna eklenen bazı sessiz tabloların oyunu canlandırdığı kaydedilir. Sahnelemede Münir Hayri, İbrahim Necmi ve Halil Vedat'ın görev almıştır. Genç oyuncular oyunu benimseyerek canlandırmışlardır. "Akın edebiyatımızda millî bir akın başlangıcı oldu." (Doğan, Şubat 1932: 7)

Yaşar Nabi, klasik Yunan trajedilerinin Yunan – Roma mitolojilerini konu almasına karşılık Türk tiyatrosunun da Türk tarih ve mitolojisine eğilmesinin önemini vurgular. *Akın*'la başlayan bu cereyanın Türk edebiyatında derin bir iz bırakacağını öngörür. Oyunun, Türk akınlarının sebebini ortaya koyduğunu, günden güne çekilen iç denizle birlikte susuzluğun, önüne geçilememesinin kuraklığın başka yerlere akını zorunlu kıldığı sergilenir. Türk'ün, "çölde ölen bahara mezar olsun diye" yeşile hasretini çiniye işlediği kaydedilir. Eser, tiyatro tekniği bakımından kuvvetli değildir. Bazı tiratlar çok uzundur. Bununla birlikte başarılı lirik parçalar vardır. Ertuğrul Muhsin'in İstemi Han'ı oynaması gösterinin başarısında önemli ölçüde belirleyici olmuştur. Muhsin Ertuğrul'un Hz. İsa'yı hatırlatan kıyafet ve makyajının göze çarptığı söylenir. (Yaşar Nabi, Mart 1932: 10-11, 73)

Oyun, Türklerin ana yurdunun Orta Asya olduğu, hayat koşullarının zorlamasıyla batıya göç ettikleri, Türklerin geçmişinin yirmi bin yıl önceye dayandığı izleğine oturur. Batıbeyi, Günbeyi ve Doğubeyi'nin oğulları Bumin, Bayan ve Demir'in, ülkedeki kuraklığın sebebini İstemi Kağan'a bağlayarak, töreleri kendi amaçları doğrultusunda kullanıp birtakım düzenlerle onu devirmeyi amaçlayan babalarına karşı kağanın yanında yer almaları; ülkenin huzurunu temin etmek ve İstemi Kağan'ın kızı Suna'nın, babalarının, düzenlerine alet ettiği Başbakıcı'nın sözde kehaneti ile bir hiç uğruna kurban edilmesini önlemek için çabalamaları, hainlikleri ortaya çıkan babalarının yerine başbuğ olmaları, İstemi Han'ın, akını işaret etmesi üzerine Bumin'in doğuya, Bayan'ın batıya, Demir'in güne doğru akın etmesi, Suna'nın attığı üç oku önce Demir'in getirmesi üzerine Suna'nın onunla gitmesi anlatılır. (Çamlıbel, 1932: 1-62)

Gök Tanrı inancının izleri belirgindir. Oyunun belkemiğini, ülkede on iki yıl kuraklık olursa, hakanın Gök Tanrı'ya kurban edilmesi inancı oluşturur. Nitekim İstemi Han'dan önce de iki kağan bu şekilde kurban edilmiştir. Başbakıcı da toplumsal hayatı düzenleyen unsur olarak oyunda yerini alır.

Hunlar 552’de, Bumin Kağan önderliğinde, tarihteki ilk Türk devletini kurarlar. Bumin Kağan’ın oğlu Mukan doğuyu, İstemi Kağan batıyı yönetir. 576’da, imparatorluk ikiye bölünür. 630’da Doğu, 659’da Batı Hun İmparatorluğu Çin egemenliğine girer. (Roux, 2011: 21)

Akın’ın devamı niteliğindeki **Özyurt** (1932) üç perde, sekiz tablodan oluşan manzum “destan”dır. Oyunda ana yurttan çıkarak öz yurdu kurma idealinin peşine düşen Demir ve Suna’nın, yirmi yıl akın ettikten sonra denize ulaşmaları, törelerine bağlı kalarak özlerini kaybetmeden, gittikleri yerlere şehirleşme ve uygarlık anlayışını götürmeleri anlatılır.

Oyunda Türk mitolojisinden unsurlar yer alır. Ana yurt Altay’ın adı sıklıkla geçer. Türkler, yaratılışta güneşle bir tutulur, Türk adının, Gök Tanrı’nın yaktığı meşale olduğu söylenir. Demir Han’ın çadırının iki yanında iki kurt başı vardır. Uygurlar zamanında Budizm’i benimseyen Türklerde, bu dine bağlı olarak ışık motifi önemli yer tutmuştur. Nitekim Demir Han’ın kızının adı Işık’tır. Işık, her yolculuğun sonunun bir Buda’ya eriştiğini söyler. Demir Han akınlarını anlatırken, başlarını kurt inlerinde dinlendirdiklerini, yirmi yılı kartallarla baş başa, yılanlarla diz dize geçirdiklerini söyler. Tanrı’nın yarattığı Asya’da onun adını kendilerinin yaşattığını, kendilerinin Tanrı’ya değil, Tanrı’nın kendilerine şükretmesi gerektiğini öne sürer. Demir Han, bağlı oldukları İstemi Han’ın üzerlerindeki etkisini, yasalarına bağlı olduklarını anlatmak, maddeten uzakta olsa da manen her an onu yanlarında hissettiklerini belirtmek için, tanrı gibi, her yerde onun varlığını gördüğünü söyler, ona “Tanrıdan bir tanrı ömrü” diler. İstemi Kağan’ın tanrısallığı, adının kutlulanması ve her yere heykelinin dikilmesiyle de ortaya konulur. Son olarak kurdukları şehrin kapısına da büyük bir heykelini dikerler. Heykel Söğüt’te şu izlenimi bırakır: “Göğsünde çarpan yürek belli yüz bin senelik.. / Boynu öyle dikilmiş, kolları öyle çelik, / Bir heykel ki ürperir bakışlarından insan, / Dokunsan bir kayadır, bir Tanrıdır tapınsan.” (Çamlıbel, 1965: 66) Işık da heykelin karşısında benzer duygulara kapılır: “Öyle derler, / Onun büyüklüğünü dilde destan ederler. İstemi Han o kadar büyük ki, düşünmeli, / Bize kuvvet vermeğe yetiyor taş heykeli; / O, büyük olmasaydı, vererek hep el ele, / Yerli, yabancı birden tapar mıydı heykele?” (Çamlıbel, 1965: 66)

Ana yurt Altay’dan İstemi Han’ın buyruğuyla Demir Han’ın önderliğinde kopan kırk bin akıncı, yirmi yıldır doğudan batıya ilerlemektedir. Akın, ok–yay benzetmesiyle anlatılır. Akıncılar, geçtikleri her yerde izlerini bırakır, Türk şehirleri kurar, sonunda, öz yurtları olacak denize ulaşırlar. Burada milyonlarla yerli vardır. Fakat duygu, düşünce ve yaşam tarzı bakımından oldukça geridirler. Türklerin bakır uçlu oklarına taşla karşılık vermişlerdir. Dört yıllık bekleyişin sonunda Demir Han’la Suna’nın çocukları Işık ve Akın, duyguları dördü, kelimeleri kırkı geçmeyen bu “yığın”a benzemekten duydukları endişeyi dile getirirler. Demir

Han ve Suna, kendi kültürlerinin ileri ve baskın olduğunu, dört yüz milyonluk Çin’de bile erimediklerini anlatarak endişelerini giderir, onların gönüllerine girmeleri gerektiğini söylerler.

Bu sırada, ana yurttan Ozan ve Bilgiç, berberlerinde büyük bir kervanla oraya ulaşmıştır. Akın’la Işık’ın endişelerini dile getirmesi gibi, Demir Han da Ozan ve Bilgiç’le görüş alışverişinde bulunur. Yerlilerin bir kuş kadar düşünmeksizin bu topraklara sahip olmalarını anlamlandıramaz. Fırtınadan, denizden anlamayanların kendilerinden etkileneceklerine ihtimal vermez. Baharsız gönüllerde yaşamaktansa baharsız yurttan ölmeyi yeğler, susuz, çorak yurdunu özler. Bilgiç, yerlilere kopuzla, şiirle, çiçekle, kadın bakışıyla, heykelle, resimle, mermer sütunlarla sevgi aşılamak, canlarını değil, gönüllerini almak gerektiğini ifade eder. Bunun için gerekli her şeyi beraberlerinde getirmişlerdir. Hemen bir Türk şehri kurulmaya başlanır.

Yerlilerin başbuğunun, yanlarında esir olan kızı Söğüt, iki toplum arasındaki farkı ortaya koyar: Evlerinin sazla kamıştan, kaplarının taştan olduğunu, insandan, sevgiden, düşünceden habersiz olduklarını ifade eder. İnsanı ve sevgiyi onların arasında idrak ettiğini açıklar. Suna da, taşı üç yılda tunç yapan sihirbaz olarak tanımladığı Türklerin yerlilere üç yılda bir “devir” atlattığını söyler.

Bu arada Ozan’la Işık’ın ve Söğüt’le Akın’ın, sarayın bittiği gün düğünleri yapılacaktır. O gün gelir. Her yerde bayram havası vardır. Fakat Söğüt’ün kardeşi Yalçın, tepeden, Ozan’ın üzerine bir kaya yuvarlayarak ağır yaralanmasına neden olur. Çünkü o da Işık’a âşıktır. Demir Han büyük bir öfkeye kapılır, Yalçın’ın şahsında tüm yerlileri nankörlükle suçlar. Yasaya göre onu öldürme kararındadır. Fakat Bilgiç engel olarak, ektiğini vakitsiz biçmemesi, yaptığını yıkmaması konusunda onu uyarır, kıskançlığın, ona öğrettikleri sevgiden kaynaklandığını anlatır. “Sevgi, yalnız dolaşmaz gönüllerin bağı: / Ya çıkar şefkat atlı uysal çocukla yola, / Ya bu kıskançlık denen devle gezer kol kola.” (Çamlıbel, 1965: 77) der. Kendilerinin olgunlaşmasının binlerce yıl sürdüğünü, dört yılda bu alınan yolun çok önemli olduğunu belirtir. Ozan’ın da ölmeden önce, kendisine bunu yapanın kendilerinden biriye cezalandırılmasını, yerlilerden biriye bağışlanmasını istemesi üzerine Yalçın bırakılır. (Çamlıbel, 1965: 1-80)

Hun hükümdarı Attila Türk tarihinde önemli bir yer tutar ve bu itibarla, adı efsane halkasıyla çevrelenmiştir. Tiyatro yazarları da onu oyunlarına konu almışlardır. Attila’yla ilgili oyunların ana yapısı ve isimler büyük oranda aynı, işleniş farklıdır. Avrupa’yı titretmesi, Tanrı’nın kılıcı denilmesi, Bizans ve Roma üzerine yürümesi, Tuna’da konaklaması,

Roma'yı düşmanlarına karşı savunmak suretiyle vergiye bağlaması, fakat Romalıların Attila'ya suikast planlaması, Roma imparatorunun kardeşi Honoriya'nın Attila'ya, aşkını bildiren bir mektup ve yüzük yollaması, bunun anlaşılmasıyla aynı gün bir başkasıyla evlendirilmesi, Attila'nın Roma'yı alması, fakat Papa'nın, ayaklarına kapanması sonucu, dinlere duyduğu saygının ifadesi olarak Roma'ya girmemesi, Attila'nın, maiyetinde yabancıları da bulundurması, ayrıca eceden başka, kendisine aşkını ilan eden yabancı bir prensesle de evlenmesi gibi olaylarla örülmüştür.

Attila'nın kılıcı ile ilgili anlatma Roma tarihlerinde yer alır. Roma elçisi Contatius Attila'ya gelerek, Roma imparatorunun, ona “reis” unvanını verdiğini bildirir. Oysa Attila “imparator” unvanı istemiştir. Attila, bütün dünyanın idaresinin Tanrı tarafından kendisine verilmiş olduğuna inanmaktadır ve kendisini yeryüzünün meşru ve kutsal bir imparatoru saymaktadır. Elçi Roma'ya döndükten sonra, Attila'nın kızgınlığının nedenini anlatmış ve bu, tarihlere bu şekilde geçmiştir.

Gerekçesi, İskitlerden beri tanınan ve Ares kılıcı diye adlandırılan kutsal kılıca sahip olmasıdır. Kuzey kavimlerinin inançlarına göre, bu kılıç kimin eline geçerse, o, yeryüzüne hâkim olacaktır. Kılıcın keskin tarafı toprak dışında, sapı toprağa gömülü olarak bozkırların birinde durmaktayken, Attila'nın çobanlarından biri, bir gün, iki yaşlarında dişi bir düvenin ayaklarından kanlar boşandığını, düvenin topallayarak gittiğini görür. Nedenini araştırırken, yerde gömülü kılıcı bulur ve Attila'ya götürür. Attila kılıcı görünce, dünya hâkimiyetinin kendisine Tanrı tarafından verildiğine hükmeder. (Ögel, 1998: 207-208)

Behçet Kemal Çağlar'ın *Attila* (1935)'sında Attila yalnızca son sahnede görünür, yabancıların kendi aralarındaki konuşmalarından tanıtılır. Aksiyonun zayıf olduğu oyunda mitolojik benzetmelere yer verilmiştir. Attila'dan, Hunların Allah'ı diye söz edilir, ilah Ares'in kılıcını taşıdığı söylenir. Bu, toprakta ot gibi biten, çobanın ineğinin ayağını kesen kılıçtır. Oyun kahramanlarından Romanus, Roma medeniyetinin, o inek; Mısır'ın “Apis”i olduğunu söyler. Çekiç-örs benzetmesiyle anlatılan Attila'nın Avrupa'yı istilası, ona Tanrı'nın kırıbağı denmesine yol açmıştır. Dünyanın, onun başının model alındığı tunç bir madalyon olduğu benzetmesi, Attila'yı kozmik tasavvurlarla özdeşleştirir. Avrupa'yı yıkan Attila ile yabancı mabetleri direklerinden sarsan Samson arasında benzerlik kurulur. (Çağlar, 1935: 9, 11 vd.)

İkinci perdede, Roma imparatorunun kardeşi Honorya'nın Attila'yla ilişkisi işlenir. Gelen elçi, Attila'nın nişanlısını ve hakkı olan toprakları istediğini iletir. Fakat Honorya'nın evlendiği haberini alır. Attila Honorya'ya mesajını da, yolladığı kişinin kafasına kazıtmıştır. “Ey yaşayan Samsonun sürünen Dalılası! / Böyle saç maç kesmekle; Türklerin Attilası, /

Azminden, kudretinden kaybetmez zerresini! / Dinle elçilerimin aman vermez sesini: / Seni kardeşlerinden istemeye geldiler.. / Amma, Attila seni Romada görmek diler; / Roma, Türkün olacak; Dünya senin ve benim, / beni seni maksadıma bayrak diye sevenim!” (Çağlar, 1935: 18) yazılıdır.

Honorya, imparator kardeşine karşı Attila’yı ve Türkleri savunur: “Yakışmaz barbar demek! / Dünyada Türk oldukça medeniyet var demek...” (Çağlar, 1935: 21)

Üçüncü perdede Papa’nın Attila’ya yalvarması sahnelenir. Heybetli görünümüyle Attila, dini rezil etmemesini, ayağa kalkmasını söyler, Roma’yı bağışladığını bildirir. Onları nankörlükle itham eder. Roma, Yunan ve Mısır’ın Sümer’den doğduğunu, tanrılığı hak etmiş ırka barbar demelerindeki çelişkiyi dile getirir. Eserinin yazım tarihini, İsa’nın değil Attila’nın doğum tarihini esas alarak 18.04.1532 olarak kaydeder. (Çağlar, 1935: 1-31)

M. Kemal Ergenekon’un *Attila* (1938) adlı oyunu Hüseyin Cahit Yalçın tarafından, eski Türklüğe dair yazılan benzerlerinden ayrılır. Kitabı sonuna kadar lezzetle okuduğunu söyleyen Yalçın, teknik kusurlarına rağmen, duygu yoğunluğunu verebildiği için eseri başarılı bulur. Oyunun sahnelenmekten çok okunmak için yazılmış izlenimi uyandırdığını kaydeder. (Yalçın, 1 Nisan 1936: 395-397)

Gök Tanrı, Gök Tanrı’nın kılıcı, bozkurt gibi çok olmayan mitolojik göndermeler yanında tılsımlı kılıç efsanesine yer verilir. Çoban, kuzusunun ayağını kana bulayan kılıcı Attila’ya getirir. Bu, yüzyıllardır aranan, sapı toprağa gömülü, ucu göğe değen, onu tutanın dünyaya hâkim olacağı bir kılıçtır. Roma’yla savaşılan Attila’nın, Romalılarca suikaste uğraması, Onori’nin yüzüğüyle mektubunun tuzak diye değerlendirildiği şeklinde geçer. M. Kemal Ergenekon’un oyununda Attila’nın evlendiği diğer kız İldiko’dur ve onun, Attila’nın adamı olan Valter’in sevdiği, on yıldır aradığı kız olduğu anlaşılır. Attila’nın üç boynuzlu bir koçu kırmızıya boyayıp Tanrı’nın harp isteyip istemediğini başbakıcıya öğrenmek üzere fal baktırması oyunun mitolojik yönlerindendir. (Ergenekon, 1938: 62)

Attila İldiko’ya tılsımlı aşk perisi der. Valter, Attila’nın, gözünde tanrı kadar büyük olduğunu söyler, ondan “saygımın tanrısı” diye söz eder. (Ergenekon, 1938: 77, 82)

Oyunda Attila’nın ölümüne yer verilir. Şahdamarında kan boşalması sonucu ölümü İldiko’yu zan altında bırakır. Onejes’in “Bu ölümün önünde Tanrı bile irkilsin” (Ergenekon, 1938: 93) dediği Attila’nın cenazesinin betiminde ölümler kültürünün yansıması bulunur. İlk defa bir ölüm’ün önünde tapılacağı, o güne kadar görülmemiş bir yuğ töreniyle gömüleceği, destanın şimşeklerle göğe kazınacağı, demir, bakır ve altından üç katlı tabutunun içine, devirdiği bütün taşların konulacağı aktarılır. (Ergenekon, 1938: 1-98)

Naci Tanseli *Attilâ*'da (1948), çeşitli eserlerle Marsel Briyun'un *Attilâ* adlı eserinden faydalandığını belirtir. Dört perde üç tablodan oluşan manzum piyestir.

Oyunda Attila hep sahnededir. Bizans ve Roma meseleleri, kendisine düzenlenmek istenen suikast üzerine elçilere çıkışması, Roma'yı ağır şekilde cezalandırması üzerine Romalı sevgilisi Mariya'yla aralarının açılması, ülküsünün önüne çıkan her engeli aşacağını bildirerek onu ülkesine geri yollaması öne çıkar. Attila'dan ilahî varlık diye söz edilir. Mariya, ona bir mabut gibi tapıldığını ifade eder. (Tanseli, 1948: 23, 28)

Attila "Ey büyük gök Tanrısı! Ey kudretler kaynağı! / Uzat bana elini, gene kuvvet bulayım!" (Tanseli, 1948: 47) diye yalvarır. Papanın affedilmesi karşısında, onun, kavminin büyük bir örneği olduğunu, kemikleri çürümüş, küf tutmuş, örümcek bağlamış Roma'nın üstünde manevi bir gölge olduğunu söyler. Tarihin çarpıtılmasına yol açacağını belirtmesine rağmen Roma'yı affeder, Türklerin mertliğini, insanlığın gerçek örneği olduklarını, medeniyetin Türklerden doğduğunu anlatır. Yönünü Tuna'ya geri çevirir. (Tanseli, 1948: 1-58)

1923–1950 arasında yazılan oyunlara konu olan Atatürk, efsane kahramanlarının çizgilerine sahiptir. Bu oyunlar tiyatro tekniği ve söylem olarak aynı anlayışın çeşitlemeleridir. "Atatürk'ün fizikî özellikleri ile de tanımlandığı ve mucizevî varlığının sürekli vurgulandığı İnkılâp Temsilleri, Türk siyasal kültüründe 1930'lu yıllarda şekillenen 'Atatürk kültü'nün oluşumuna katkı sağlar." (Tunçel, Yaz 2013: 108)

Vasfi Mahir'in *Yaman*, Aka Gündüz'ün *Mavi Yıldurm*, Faruk Nafiz'in *Kahraman*, Kâzım Nami'nin *Uyanış*, Halit Fahri'nin *On Yılın Destanı*, Hayrettin İlhan'ın *Gün Doğarken*, Yaşar Nabi'nin *Mete*, Hüseyin Pala'nın *Mete'nin Atatürk Rüyası*, Turan Oflazoğlu'nun *Atatürk* adlı oyunları bu kapsama girer. Çoğunluğu manzum olan oyunlarda Atatürk'ün yüceltildiği bölümler olay gelişimini sağlayan, çok uzun ve lirik özellikteki bağımsız parçalardır ve İnkılâp Temsilleri, bu özellikleriyle edebiyattan çok sosyolojiye malzeme sağlayacak niteliktedir. (Tunçel, Yaz 2013: 108, 142)

Atatürk, eski Türk inançlarından süzülen imgelerle tabiatüstü güçlere sahip olarak betimlenir; güneşle bir tutulur, elinde Gök Tanrı'nın kılıcının olduğu söylenir. Kâzım Nami *Uyanış*'ta "Allaha tapar gibi ben ona inanırım.(...) Onun mucizeleri daha pek çok büyüktür" (aktaran: Tunçel, Yaz 2013: 115) sözleriyle mitolojik tanımlamaları aşar.

Atatürk'e Türk destan kahramanları Mete ve Oğuz'un özellikleri yüklenir. Yaşar Nabi *Mete*'de Atatürk'le Mete'yi özdeşleştirir. Hüseyin Pala *Mete'nin Atatürk Rüyası*'nda,

Mete'nin rüyasına giren babası Teoman'a, Türk ilinin yine dara düştüğünü söyler, ama Atatürk önderliğinde kurtulduğu müjdesini verir.

Faruk Nafiz'in *Kahraman*'ını (1933) değerlendiren Levent Boyacıoğlu ("1933 İnkılâp Temsillerinin 'Altın' Yılı", *Tarih ve Toplum*, S: 103, s. 33), halk henüz "rüşeym" halinde olduğu, bağımsızlık düşüncesi, emperyalizm karşıtlığı gibi fikirleri idrak edecek bilince sahip olmadığı için, o seviyeye gelene kadar Kurtuluş Savaşı ruhunun böylesi oyunlarla, "halkın anlayacağı dilde", dinsel/mistik bir çerçevede, Mustafa Kemal'in karizmasına indirgenerek yerleştirildiği yorumunu yapar. (aktaran: Tunçel, Yaz 2013: 123) Faruk Nafiz *Kahraman*'da (1933) Atatürk sevgisini, tapmayı da geride bırakan bir meyil olarak tarif eder, hiçbir ilahın ondan güzel olamayacağını ifade eder. (Kaygana, 2002: 159-160)

Vasfi Mahir *Yaman*'da (1933), Atatürk'ün elinde Gök Tanrı'nın kılıcının sallandığını söyler. (Kaygana, 2002: 221)

İnkılâp Temsilleri'nin çizdiği muhayyel dünya, tarih öncesinin karanlığına sığınarak, Ragıp Nurettin'in *Mektepli Çantası*'nda olduğu gibi, Türklerin yazıyı, mürekkebi, cetveli, kalemi vb. bulduğunu ileri sürece kadar ileri gider. Fakat yarı-tanrı imgesi ve destani üslup 1970'ten sonra yazılan oyunlarda realizme evrilir. (Tunçel, Yaz 2013: 124)

Atatürk'ü destanlaştıran oyunların başında Münir Hayri Egeli'nin *Bayönder*'i (1934) gelir. Oyun Türk destanı diye tanımlanır. Müziğini Necil Kâzım yapmıştır. Sekiz tabloda oluşan bir operadır. Türk tiyatrosunda çok iz bırakmış, mitolojik unsurlarla oluşturulmuş bir eserdir.

Oyunun dili, en dikkate değer yönlerinden biridir. Öz Türkçe tercihinin aşırı ölçülere vardığını, her sayfanın altında bilinmeyen kelimelerin açıklanması gösterir.

"Kullandığı kelimelerin büyük kısmının günlük dilde duyulmamış olması Bay Önder isimli eserini neredeyse tamamen anlaşılmaz kılmıştır (...) Yazarın kullandığı bu dil elbette ki eserin anlaşılabilirliğine ve akıcılığına büyük zarar vermiştir. Yeni kelimeleri halka benimsetmek amacıyla kaleme alınmış oyunun halka ulaşmasını yine kullandığı bu Öz Türkçe kelimeler engellemiştir." (Koçer, 2016: 247)

Destan okuyucusu Deli Ozan, *Bayönder* ve "Bayönder'in hatunu, Acun iyiliğinin, adam ögelikinin sembolü Bayan İzgen rol almıştır. Koro; yurdun uluları, iyilik yer-suları, şölen adamları-kızları ve enginin çocuklarından oluşur.

Oyun "Eski bir Türk irtekisi [efsane]" diye tanımlanır. (Egeli, 1934: 4) Oyunun mitolojik havası, ilk olarak dekorun betimlenmesinde açığa çıkar: "Perde bilinmiyen bir çağda, bilinmiyen bir yerde büyük bir otağı gösterir. Dekor en eski Türk motiflerinden en

güzellerinin bir masal için gölgelenmiş örneğidir. Piyes başladığında ortalık kap karanlıktır.” (Egeli, 1934: 4)

Işık unsuru da olağanüstü havayı vermede etkin olarak kullanılır. Deli Ozan eski Sümer, Eti ozanları ve Bayönder genç bir “yarım tanrı” gibi giyinmiştir. Bayan İzgen diğer varlıklara üstün çizgiler taşır. Dekorda gök, deniz, ay ve yıldızlar belirgindir. Bayönder’le Bayan İzgen’in insanüstü kişilikler oldukları vurgulanır, ay ve yıldız olarak tanımlanırlar. Bayan İzgen Bayönder’den, “yerlerin beği” (Egeli, 1934: 6) diye söz eder. Ozan, Bayönder’in adını göğün de saydığını ifade eder, onu gök Bayönder diye ulular.

Bayan İzgen Bayönder’in ülkü yolunda dayanağıdır. Bayönder onu en büyük ana, yüreğini öz ışık kaynağı diye anlatır. Fakat bu mutluluk uzun sürmez. Bulut, şimşek ve fırtınayla birlikte İzgen olduğu yere yığılır. İzgen, böyle fırtınalı bir günde söneceğini bilmektedir. Yeryüzünden başka bir dünyaya gidecektir. Bayönder’e altın bir tası yadigar bırakır. İçinde yüreğinin gizli olduğu bu tasta bir yudum içerse yasının gideceğini söyler. İzgen yavaş yavaş giderken, Ozan, onu dünyanın sevinci, milletlerin başında parlayan öz inci, herkesin gözleyip her erkeğin özlediği, fakat yalnızca Bayönder’in sardığı eşsiz kadın olarak tanımlar.

Bayönder’in altın tasta içmesi üzerine yas havası dağılır, mutluluğun yerini ülkü alır. Aradan uzun çağlar geçmiştir. Bayönder yurdun ulularına şölen verir. Onlara altın tasta söz eder. Bütün varlığını, çağlar boyunca ülkü yolunda savaşıyan yurdun ulularına bağışlar. Fakat altın tası engine fırlatır. Gökten bir altın yalaza denize iner. Enginler parlak bir görünüm alır. Herkesin şaşkın bakışları arasında Ozan şunları söyler: “Bayönder, ulu başkan, / En doğru yolu açan / Altın tası, ülküsünü / Sonsuz enginlere attı... / Ozan bunun türküsünü / Gelecek soylara anlattı. / Tü ne gün Türk bunalırsa, / Ağzına bu enginden bir yudum su alırsa, / Altın tasın kenarından içmiş gibi olacak. / Atadan kalma tasın dileğini bulacak.” (Egeli, 1934: 18)

Son tabloda sahnedekiler çıkarken, gündoğusu renkleriyle yaklaşan enginden gençlik sembolü olan kızlar ve erkekler çıkar ve “Bizim başımız adam, gövdemiz sade ateş. / Bileğimizde bilgi, bize imrenir güneş. / Pusatımız atımdır, güçlük bize oyuncak. / Amacımız en yüksek uygarlığı da aşmak...” (Egeli, 1934: 18-19) derler.

Münir Hayri Egeli’nin *Öz Soy* (1934) operası da mitolojik bir metindir. İran şahının 1934’te Türkiye ziyareti üzerine Atatürk’ün teşvikiyle kaleme alınmış, Ankara Halkevi’nde Atatürk ve Rıza Pehlevi’nin önünde oynanmıştır. Bestesini Ahmet Adnan Saygun yapmıştır. Oyunun başında “Öz Soy, bizim yeni tarih görüşümüzün en eski sahifelerine bakan millî mitolojimizin bir sahifesini ele almıştır. Türk İran tarihini birleştiren yığınla vesika arasında bir de mitoloji birliği vardır.” (aktaran: Buttannı, 2002: 57) cümlesine yer verilir. Yazar *Öz*

Soy'u oluřtururken *Zend-Avesta*, *Şehname* ve Efrasiyab destanlarıyla Hint ve Uygur mitolojisinden yararlandığını ifade etmiştir.

Oyun, Türk ve İran milletlerinin kardeş olduđu, bu kardeşliğin kırk bin yıl önceye, ilk yaratılıřa dayandığı temasını işler. Bu fikir oyunu mitolojiye kanalize eder. Anlatıcı rolü üstlenen Ozan'ın sözlerinde Atatürk'ün Türk tarih tezi yankılanır. Oyunda Şamanizm'in izleri görülür.

Beylerbeyi Feridun'un çocuđu olması için insanlar koro halinde dua eder. Bütün insanların atası olan Feridun'un Tur ve İraç adlı iki oğlu olur. Bu iki çocuk hiç ölmeyecek, her yaşlandıklarında yeni bir kahramanda yaşayacaklardır. Bu arada, doğum şölenine davet edilmeyen Karanlık Perisi şöleni dağıtır ve iki kardeşin bir araya gelmemesi için lanet eder. İkinci perdede Ozan Tur ve İraç'ın üç kez el ele vererek ilk medeniyeti, İlk Çağ'ı ve İslam medeniyetini kurduklarını dile getirir. Fakat karanlık bir çağ gelmiştir. Yıl, 1918'dir. Vatani simgeleyen Ayşim, köyün ağası konumundaki kötü yürekli babası tarafından satılmak istenir. Sevgilisi Mehmet kahrolur. Karanlık Perisi Ahriman, Mehmet'in babası görünümündeki Tur'la çarpışırken, bir zabitin, kumandanın direnme kararını iletmesiyle sakalı düşerek gençleşir. Üçüncü perdede dört yıl sonra (1922) Lozan imzalanmıştır. Ardından onuncu yıl kutlamaları yapılır (1933). Ozan Tur'la İraç'ın (Atatürk-Rıza Pehlevi) buluştuklarını, Ahriman'ın lanetinin sona erdiğini belirtir.

Yazar oyunun mitolojik kökenini İran mitolojisindeki karanlıkla nurun çarpışmasına dayandırır. Bu, İran mitolojisinde Dahhak-Gâve eğretilmesiyle anlatılır. Yeniden ışığa kavuşan insanlar, başlarına Feridun'u seçmişlerdir.

Oyunun mekânı Orta Asya, İran ve Anadolu'yu kapsar. Birinci perdede Şamanist olan insanlar bir kromlekte en eski Türkçeyle dua eder. İkinci perde İraç'ın yurdu olan İran'ın Persepolis harbelerinde geçer. Üçüncü perdede mekân, Anadolu'da Cumhuriyet'in onuncu yılında açılan bir fabrikanın önüdür.

Oyunda Atatürk ismen geçer; ülkeyi kurtarmaya giden bir komutandır. Yazar Atatürk'ü tarihî ve mitolojik bir zemine oturtmuştur. (Buttanrı, 2002: 1025)

Behçet Kemal Çağlar'ın **Çoban**'ı (1933) Göktürkler zamanını konu alır. Oyunda Orhon Abideleri'nden alıntılara yer verilir; gök kubbe yarılmadan, kara toprak çökmeden Türk'ün yok olmayacağı vurgulanır. (Buttanrı, 2002: 1022) Olaylar ve kahramanlar hayalîdir. Destan ve mit unsurlarıyla işlenmiştir. Kahramanlar Peri Kızı ile Çoban'dır. Peri Kızı Çoban'ı kutlu kayaya götürür. Kutlu kaya motifi Göç destanıyla ilgilidir. Türklerin Akdeniz yoluyla göç ettikleri düzlükte büyük bir şehir kurmaları anlatılır, ilkel olan yerlilere Gök Tanrı'nın Türk'ü gönderdiği vurgulanır. Oyunda Çoban Atatürk'ü simgelemektedir. Dağda Türklerin

sürüsünü gütmetedir. Baharda ortaya çıkıp altı ay görünen, altı kaybolan Peri Kızı ile buluşmak için dağdan inmiştir. Fakat üç ihtiyar, vatan yok olma tehlikesiyle karşı karşıyayken onların kendileriyle meşgul olmalarını ayıplar. Durumu öğrenen Çoban, düşmanla savaşmak için kendisine fırsat verilmesini ister. Yenilecek gözüyle bakılırken düşmanı yener ve Gök Tanrı'nın yurda armağanı olarak nitelenir. Oyunda Türklük yüceltilir.

“Türk’ün güneşleriyle dünya ufku ağardı;

Türk olmasa tarihe yazılacak ne vardı?” (aktaran: Buttanrı, 2002: 1021)

Feyzi Kutlu’nun **Timurhan**’ı (1934), estetik düzeyi bir yana, iletisiyle farklı bir yerde durmaktadır. İki perde üç tablo manzum piyestir. (Kutlu, 1934: 1-40)

Atatürk’ün Mete–Attilâ–Cengiz–Timur çizgisine bağlandığı oyunun ilk perdesinde Timur’un hakan oluşu, ikinci perdede Yıldırım’la karşı karşıya gelip “Türklüğü kurtarması” anlatılır. Timur–Yıldırım karşıtlığı oluşturularak, Arapların dinine girerek Türklüğünü unutan Yıldırım’ın Timur’a “yenilmesiyle” “Türklüğün kurtulduğu”nın vurgulandığı oyunda Gök Tanrı adı sık geçer. Timur, “ulu gök tanrısının bulunmaz eşi”, “yerin tanrısı” diye tanımlanır. Timur Han, elinde altın yay ve okla betimlenir. Kurt ve kartal başlı bayraklara vurgu yapılır. Timur’dan, “yeryüzünün ilâhı olacak bir kahraman” diye söz edilir. Türk’ün başkaldırması; kâinatın sarsılması, volkan, yıldırım, göklerin parçalanması gibi kozmik unsurlarla tasvir edilir. (Kutlu, 1934: 5, 8 vd.)

Alçak olarak yansıtılan Yıldırım’ın, Türklüğünü unutarak, Mısır ve Bağdat hanlarına güvenip, ırkını bilen, “büyüklerden büyük” Timur’a diş bilemediği söylenir. Elçi, Yıldırım’a, “Sönerse bir mum nasıl karanlık bir dihlizde, / Benliginiz kaybolmuş sizin de içinizde, / Arapların dininde Türklüğü eritmişsin, / Tarihinin içinde yine kendin yitmişsin; / Elin şaraplarını, kımıza değişerek, / Erliğini kaybetmiş, yosmalaşmış her erkek / Öz yurdunda iyi bil.” (Kutlu, 1934: 38) der. Timur da, tutsak olarak karşısına getirilen Yıldırım’a, bir dine alet olup aldandığını, Türklüğüne geri dönmesi gerektiğini söyler, Yıldırım da hatasını kabul eder.

ABDÜLHAK HÂMÎT’İN SON OYUNU: HAKAN

Abdülhak Hâmit Tarhan dört fasıldan oluşan oyunu **Hakan**’ın (1935) konusunu eski Türk tarihinden almıştır. Olaylar Turan’da geçer, mitik zamanlara uzanır. Oyunun kahramanları Hakan, Gök Alp, Günay ve Koncuy sıradan insanlardan ayrı, mitolojik özelliklere sahip kişiler olarak çizilir. Hakan güneşle bir tutulur. Hatun (Günay) ondan “Yahut, ilâh gün / Hem oğlu hem de kendisinin o, o hazretin. / Tapmak demek senin ona

kalben bu hasretin.” (Tarhan, 2002c: 377) diye bahseder. Çoban Kızı Koncuy çobanların melikesidir; onu çobanlar bulmuştur. Tabiatla bütünleşmiştir. Günay Hatun ay tanrıçasının konumundadır. Gök Alp adı göğün kutsallığını çağırıştırır. Oyunda kanlı ilah, hüsn ilahesi, hudalar gibi mitolojik ifadeler sıklıkla yer bulur. Düğüne gelen elçiler, Hakan’ı Zerdüşt’e ve Lama’ya denk görür.

Hakan Günay’la evli olduğu halde, rüyasında gördüğü Çoban Kızı’na âşık olur. Çoban Kızı’nın annesi onu doğururken ölmüştür. Adı Can ve Koncuy olan Çoban Kızı, üç-beş yaşlarındayken, dağda oynadığı bir gün, boğa tarafından parçalanmak üzereyken bebekken Kıptiler tarafından bulunmuştur. Görünmez olabilmekte, uçabilmekte, kalplerdeki gizli duyguları sezebilmektedir. Sürülerine otlak istemek üzere Hakan’la görüşmek için saraya geldiğinde, Günay tarafından engellenir. Fakat Hakan onu arayıp bulur. Bundan sonra Çoban Kızı’nın, Gök Alp’in on altı yıl önce kaybolan kızı olduğu anlaşılır. Hakan’ın Çoban Kızı Koncuy’a âşık olması, Günay’la Gök Alp arasında da eskiden mevcut aşkın alevlenmesi sonucu Hakan’la Günay kurultay kararıyla ayrılır. Hakan’la Koncuy ve Gök Alp’la Günay evlenir. Yazar seksen üç yaşında yazmaya muvaffak olduğu eserini eserlerinin en genci sayar ve öz Türkçeyle kaleme alamamanın eksikliğini duyar. (Tarhan, 2002c: 375-440)

BİR AŞAMA: TUFAN

İsmet Hürmüzlü’nün *Tufan* (1987)’ı mitolojik unsurlar içerir. İki bölümden oluşan mensur oyun imgesel bir kurguya sahiptir ve mitolojiyi sanatsal bir forma yerleştirmesiyle diğerlerinden ayrılır. Diyalog örgüsü dram yapısına uygundur; kısmen geleneksel Türk tiyatrosuna yaklaşır. Soyut ve girift bir yapısı vardır. Kişiler, mekân ve olaylar bu etkiyi sağlayacak yönde kurgulanmıştır. (Hürmüzlü, 1987: 1-53)

Farklı çağ ve kişiler aynı karakterlerce (Birinci ve İkinci İhtiyar) yansıtılır. Geriye dönüşler zamansal değil düşünsel bir anlam yüklenir. Oyun iki ihtiyar ekseninde gelişir. Bunlar zihnen ve manen bir köksüzlüğü, kopuşu, bilinmezi yaşarlar. İhtiyarlıkları fiziksel bir özellik değildir, zamansızlığı imler. Oyunun merkezinde yer alan iki ihtiyarın görüş alanına giren olaylar başka oyun kişilerinin varlığını da gerekli kılar. Bunlardan Elçi, Şef ve Kam, olay akışına etkileri bakımından diğerlerinden ayrılır.

Yazar, kısmen geleneksel Türk tiyatrosundan faydalandığını belirtir. Kendi değerlerimizden faydalanmanın ve bunları modern bir biçimde takdim etmenin önemine dikkat çeker, sahnede en önemli unsurun “insan” olduğunu göz önünde bulundurarak hedefe ulaşılacağını öngörür.

“Tufan oyununda deęişik zaman ve mekân içerisinde aynı insanların oluşu bir beyin seyahati gibidir. Bir düşünce aksiyonudur. Bu oyundaki geriye dönüşler, sinema teknięi veya bazı oyunlarda olduğu gibi geriye dönüşler değildir. Geçmişe dönüşlerde; ileri zamana geçişlerde; dekor, kostüm vs. gibi deęişikliklere gerek kalmayacaktır. Bu durumlarda sadece nokta ışığı ile, yani; şahısların yalnız kafa kısmı ışık alanına girecek, sahnenin diğer bölümleri karartılacaktır. Çünkü bu oyundaki iki ihtiyar, kelime manasıyla ihtiyar değildir. Zihni ve manevi kopukluklardan dolayı, geçmiş, şimdiki zamanı, bulundukları yeri tam ve kesin olarak hatırlayamamaktadırlar.” (Hürmüzlü, 1987: III)

DEDE KORKUT KİTABI'NA DAYANAN OYUNLAR

Dede Korkut hikâyeleri Oğuz boylarının efsanevi tarihidir. *Kitab-ı Dede Korkut Alâ Lisan-ı Taife-i Oğuzan*'da on iki hikâyeye vardır. Çağlar içinde dönüşmesine ve İslamiyet etkisiyle realist çizgiye yaklaşmasına rağmen eskil devirlerin mitolojik izlerini de taşımaktadır.

BOĞAÇ HAN

Füruzan Toprak'ın *Boğaç Han* (1973) adlı oyunu üç perde on beş tablodan oluşan “destan oyun” diye geçer. İstanbul Şehir Tiyatroları Üsküdar Bölümünde 1970-71 sezonunda oynanmıştır. Sahneye Metin Çoban koymuştur. Dede Korkut'u Sait Ergenç-Tuncer Sevi, Bayındır Han'ı Ünal Gürel, Dirse Han'ı Haldun Ergüvenç, Dirse Hatun'u Nedret Ener, Boğaç Han'ı Erhan Yazıcıoğlu canlandırmıştır. (Toprak, 1973: 5)

Oyun *Dede Korkut Kitabı*'ndaki Boğaç Han öyküsünü konu alır. Hanlar hanı Bayındır Han'ın, çocuęu olmayan Dirse Han'ı, Oğuz beylerine verdiği şölende kara çadırda ağırlayıp altına kara keçe sermesi, kara koyun yahnisi ikram etmesi üzerine Dirse Han'ın bu ayıptan kurtulmak için eşi Dirse Hatun'un önerisiyle şölen verip açları doyurması, çıplakları giydirmesi, herkesin sıkıntısını gidermeye çalışıp dualarını alması üzerine Tanrı'nın ona bir oğul vermesi anlatılır. Ergenlik yaşına gelen bu çocuęun, Bayındır Han'ın şöleninde, üzerine gelen boğayı alt etmesi üzerine Dede Korkut ona Boğaç adını; babası da, Bayındır Han'ın salık vermesiyle beylik verir. Fakat babasının beyleri onu meziyetlerinden dolayı kıskandıkları gibi, halkı kendilerine üstün tutmasından dolayı da dış bilerler.

Beyler Boğaç'a karşı plan yaparlar. Dirse Han'a Boğaç Han hakkında asılsız iftiralar atar, onun gerçeęe ulaşmasına engel olur, iftiralarını yeni yalanlarla destekler, Dirse Han'ı oğluna karşı kışkırtırlar. Boğaç Han'ın katıldığı av sırasında Boğaç'ın her hareketini babasını öldürmeye yönelik bir girişim diye lanse ederek, onu, oğlunun kendisini öldürmek istedięine

inandırırlar ve eline tutuşturdukları yay ve okla Boğaç Han'ı yaralamasına neden olurlar. Dirse Han kanlar içindeki Boğaç'tan hakikati duymasıyla beylerinin üzerine yürür. Fakat onlar tarafından yakalanır.

Boğaç Han dönmeyince, annesi ve karısı kırk kızla birlikte onu aramaya çıkmışlardır. Ormandaki ulu ağaçtan, dağdan, kuştan ve karşlarına çıkan Dirse Han'la beylerden Boğaç'ı sorarlar. Dirse Han cevap vermez, önüne bakıp susar. Beyler Boğaç'ın sağ olduğunu, bıraktıklarında Kazılık Dağı'nda bir geyik sürüsünü kovalamakta olduğunu söylerler. Fakat Dirse Hatun onlara inanmaz ve aramasını sürdürür.

Boğaç'ın yarasını oradan geçmekte olan Hızır üç kez sıvazlar ve ilacının, annesinin sütüyle yedi dağ çiçeğinin karıştırılmasıyla yapılacak merhem olduğunu bildirir. Dirse Hatun'la gelini Boğaç'ı bulurlar. Boğaç'ın halini gören annesi dağa beddua eder. Fakat oğlundan, acı hakikati öğrenir.

Boğaç, Hızır'ın tarif ve annesinin tedarik ettiği merhemle iyileşir. Öte yandan beyler Dirse Han'ın ellerini bağlayıp boynuna ip takarak ve kırbaçlayarak sokaklarda dolaştırırlar. Dirse Hatun bunu Boğaç'a bildirerek, yanına kırık yiğit alıp babasını kurtarmasını söyler. Boğaç Han vakit geçirmeden yola çıkar. Boğaç'ın gelmekte olduğunu gören Dirse Han'ın adamları ona tuzak kurmak için saklanırlar. Gelenin kim olduğunu bilmeyen Dirse Han, ellerini çözmeleri hâlinde kopuz çalarak onu dövüşmekten vazgeçirebileceğini söyler. Adamlar kabul eder. Dirse Han, dünyada en bedbaht kişinin kendisi olduğunu anlatan, pişmanlığını dile getiren bir şiir söyler. Baba-oğul kucaklaşırlar. Çatışmayı Boğaç Han kazanır. Dirse Han şölenler verir. Hanlar hanı Bayındır Han Boğaç Han'a yine beylik verir. Boğaç Han halkıyla birlikte zaferden zafere koşar. (Toprak, 1973: 1-89)

KAZILIK KOCA OĞLU YÜĞNEK

Suat Taşer'in *Aşk ve Barış* (1961)'ı Kazılık Koca oğlu Yüğnek'in öyküsünü işlemektedir. Oyun üç perde, yedi tablodan oluşur. Yazarın ilk oyunudur. 1960-1961 sezonunda İzmir ve Bursa'dan sonra Küçük Tiyatro'da, kendisinin yönetiminde sahnelenmiştir. O zamana değin tiyatrodan ele alınmamış bir konu/destan olması kayda değer görülür. Gösterimde ışık unsurunun ihmal edildiğine dikkat çekilir. Hüseyin Mumcu'nun hazırladığı sade dekor ve kostümler oyunla uyumludur. Kalabalık bir kadroyla oynanmıştır: Suat Taşer, Ejder Akışık, Baykal Saran, Süreyya Taşer, Gülgün Kutlu, Haldun Marlı vb. (Demokrat İzmir, 15 Kasım 1960: 3-4)

Aşk ve Barış'ın sahnelenişinde masal havası ağır basar. Hemen her sahnenin başında ve sonunda koro işleviyle sahneye çıkan, uzun açıklamalar yapan anlatıcı bu masal etkisini

pekiştirir. Bu rolü Taşer kendisi üstlenmiş, fakat sahneye çıkmayarak, sözleri her gösterimde banttan yayınlamıştır. Böylece figürü “canlandırmak yerine öldürdüğü” yorumu yapılır. Anlatıcı oyunu durağanlaştırır. Tekür’le Yüğnek’in karşılaşma sahnesi aksiyona elverişli ise de, yazar bu malzemeden yararlanmamış, baba-oğulun buluşmasına ağırlık vermiştir. Bazı fazlalıklara, tekrarlara rağmen, oyunun dili temiz, akıcıdır. Oyunculunun “okul temsili” düzeyinde kaldığı ileri sürülür. (Akis, 6 Mart 1961: 31)

Oğuz obaları, Bayındır Han idaresinde, içte törelerine bağlı, dışta barışa dayalı bir yaşam sürmektedir. Fakat özellikle sınır obaları Canguzoğlu’nun sürekli tehdidi altındadır. Yeni bir baskın hazırlığında olduğu öğrenilen Canguzoğlu’na karşı Bayındır Han Kazılık Koca’yı görevlendirir. Kazılık Koca, hamile olan eşi Gökçiçek’i, doğacak çocukları oğlan olursa adını Yüğnek, kız olursa Elif koymasını söyleyerek yola çıkar. Kazılık Koca adamlarıyla yiğitçe çarpışmasına rağmen, Canguzoğlu sayıca kat kat üstündür. Kazılık Koca esir edilir. Bayındır Han onu kurtarmak için kaleye saldırmışsa da, kaleyi yıkarsa Kazılık Koca’nın öldürüleceği haberini alması üzerine geri çekilmiştir. On beş yıl böyle geçmiş, Gökçiçek Kazılık Koca’nın esir olduğunu herkes gibi Yüğnek’ten de saklamıştır. Töreye göre tutsağın oğlu eşsiz, kızı ersiz kalır. Fakat Yüğnek bir gün hakikati öğrenir ve babasını kurtarmak için harekete geçer. Ordusu kalenin önünde beklerken Yüğnek Tekür’le konuşmak üzere kaleye girer. Tekür yaşlanmıştır. Savaşla geçen uzun bir ömrün sonunda, yaptığı kötülükler ve yapmadığı iyilikler için pişmanlık hisleriyle doludur. Yüğnek kararlı ve cesur duruşuyla onu etkiler. Savaşların anlamsızlığını dile getiren Tekür, dönerken, ülkesine zarar vermemeleri ve bir daha topraklarına ayak basmamaları koşuluyla babasını serbest bırakacağını bildirir. Kazılık, kocamış bir halde oğluna kavuşur, çocuk gibi ağlar. Kazılık Koca ile Tekür dostça ayrılırlar.

Oyunun bütünü içinde yerini bulmayan olaylar, açılan çemberin kapanmadığı durumlar vardır: Bayındır Han’la Arız ve Kazılık Koca’ların çatışmaları yeterince işlenip dramatik bir sonuca ulaşmaz. Kınalı’nın babasıyla girdiği çatışma da havada kalır. (Taşer, 1961: 1-75)

DELİ DUMRUL

Ölüm gerçeğinin insan üzerindeki etkilerinin çarpıcı bir şekilde ortaya konulduğu Deli Dumrul karakteri tiyatroya elverişli bir özellik gösterdiği için oyunlara konu olmuştur. Deli Dumrul Yunan mitolojisindeki Alkestis’le benzerlik gösterir.

Suat Taşer, *Deli Dumrul (Ölüm ve Aşk)* (1962) adlı, nazım–nesir karışık yazdığı “destan oyun”unda hikâyenin aslına bağlı kalır. Oyun 1960-1961 tiyatro mevsiminde yazarın kendisi tarafından Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenmiştir.

Deli Dumrul, oyunun başında, güçlü kuvvetli olmasına karşın kibirli ve anlayışsız bir kişilik sergiler, zalim diye nitelenir. Topraklarına ayak basanlardan baş almaktadır. İnsanların ölüsünün olması da katı yüreğini yumuşatmaz. Bir ihtiyarın, ölümün ona da ulaşacağını, Azrail’in onun da canını alacağını söylemesi üzerine öfkelenir, onun kim olduğunu sorar, karşısına çıkmasını söyler. Büyük bir üzüntü içindeki kadının kocasını da o “Al kanatlı Azrail”in öldürdüğünü öğrenmesi üzerine, topraklarında kendinden izinsiz adam öldüren Azrail’e hıncı katlanır. Azrail’e izin gerekmediği, onun, buyruğu Yüce’den aldığı, onunla baş edilemeyeceği uyarıları Deli Dumrul’un kulağına gitmez. Yeryüzünde yenemeyeceği kimse olmadığını ileri sürer. Adamlarıyla Azrail’i aramaya çıkar. fakat birden fenalaşıp yürüyemez, konuşamaz, hareket edemez hâle gelince yanlarında ak saçlı ve sakallı, nur yüzlü, temiz kıyafetli bir ihtiyar belirir. Onun alaycı tavırlarına sinirlenen Deli Dumrul, adamlarının yardımıyla karşısına dikilir, mutat sorularını ona da yöneltir: Kim olduğunu, ülkesinde ne aradığını, nereden gelip nereye gittiğini sorar. İhtiyardan, garip bir yolcu olduğu, gündüzden geceye, gecedan gündüze gittiği cevabını alır. Dolambaçlı sözlere akli ermeyen Deli Dumrul, onu açık konuşması konusunda uyarır. İhtiyarın elindeki kafes ve kuş dikkatini çeker. Onların ne olduğunu sorar, ülkesinde izinsiz avlanamayacağını ihtar eder. İhtiyar, kafesin ten, kuşun can olduğunu söyler. Bu sözler Deli Dumrul’un iyice hiddetlenmesine yol açar. Yolcuyu kolundan tutup sarsarak ona kim olduğunu sorar. Yolcu kendisini şöyle tanıtır:

“Bir yiğit dünya benim dese... / Çıksa hırs atına otursa... / Kuru çay üstüne bir köprü kursa... / Gelip geçenden baş alsa... / Tutup deryayı ovaya dökse... / Bir vuruşta dağları derelere yıksa... / Merdiven kurup güneşe çıksa... / Ben de gelip şöyle bir dokunsam, / Vaktin tamamıdır gayri desem, / Tutar elleri tutmaz olur, / Görür gözleri görmez, / Bağlanır dilleri, çözülmez. / Ten kafesi boşalır, / Ardında kala kala / Kocaman bir pişmanlık, / Bir kuru feryat, / Ve soğumuş bir ceset kalır.” (Taşer, [1962]: 28-30)

Karşısındakinin Azrail olduğunu anlayan Deli Dumrul ondan hesap sorar. İnsan ömrünün sınırlı olduğunu, kendisine tanınan süreyi iyi değerlendirmesi gerektiğini söyleyen yolcuya pervasızca karşılık vererek, kendisine kimsenin ömür biçemeyeceğini iddia eder. İhtiyarın ona hakikati anlatma çabaları sonuç vermez. Deli Dumrul, işi ihtiyarla vuruşmaya kadar götürür. Fakat kendisi yere kapaklanır. İhtiyar, Deli Dumrul’un zamanı dolmadığını belirterek uzaklaşır. Deli Dumrul’a göre ise ihtiyar kendisinden korkup kaçmıştır.

İkinci bölümde Deli Dumrul adamlarıyla yiyip içmekte, kopuz çalıp eğlenmekteyken, birden vücudu tutulur, kıvranmaya başlar ve Azrail görünür. Deli Dumrul ona saldırmak ister. Fakat gücü yetmez. Azrail'in, artık vaktinin dolduğunu, can emanetini almaya geldiğini bildirmesiyle ayakları suya erer, Azrail'e yalvarır. Fakat "Vaktin tamam! / Tükendi kazanda aşın, / Kalmadı görülecek düşün, / Ben yalvarmadan anlamam." (Taşer, [1962]: 48) cevabını alır. Deli Dumrul, daha yaşının genç olduğunu, dünyadan hevesini almadığını, bundan sonra iyilik, doğruluk için yaşayacağını söyler. Ölüm gerçeği karşısında isyan eder. Dünyanın güzelliklerini, mutluluklarını bir daha göremeyecek oluşunu kabullenemez. Azrail, kendisine verilen ömrü iyi değerlendiremediğini, onun gibi bir gafile iki ömrün bile az geleceğini, her şey için çok geç olduğunu, dünyaya veda etme zamanının geldiğini bildirir. Hiç kimsenin ölmek istemeyeceğini, ölümlerin bile dünyaya geri dönme umudu taşıdığını, fakat bunun mümkün olmadığını, ölümün her insan için mukadder son olduğunu sözlerine ekler. Ardından, bir işaretiyle yer yarılarak ölümler yeryüzüne çıkar, dünya hayatına yeniden kavuşmanın sevinciyle raksa başlarlar. Sevincin doruk noktasına ulaştıkları anda, Azrail'in işaretiyle raks birden bire durur ve ölümler isteksiz bir şekilde karanlık dünyalarına dönerler. Yerin altından acılı uğultular duyulur.

Gördükleri karşısında dehşete düşen Deli Dumrul Azrail'e daha fazla yalvarmaya başlar. Azrail'in cevabı, tavşanın yamaca geçtiği, yaşamının, yaşamayı bilen haklı olduğu, zalimin, zorbanın, gafilin hakkı olmadığı yönündedir. Deli Dumrul, son yalvarışının da sonuçsuz kaldığını görünce, umudunu tamamen yitirmiş olarak gerçeği kabullenir. Hayat ırmağı onsuz akmaya devam edecektir. Fakat son bir çırpınıyla Azrail'den canını bağışlamasını diler, bundan sonra iyilik, doğruluk için yaşayacağını söyler. Deli Dumrul'un içten sözleri Azrail'e tesir eder, canına karşılık can bulması koşuluyla Deli Dumrul'a canını bağışlayacaktır. Deli Dumrul yeni bir çıkmaza girmiştir. Kendisi için yaşamından vazgeçebilecek birisini düşünür. Azrail, ana-babasına başvurmasını salık verir.

Deli Dumrul önce babasına gider. Babası onu "Görür gözüm, tutar elim / Kıvancım, sevincim, hayalim / Biricik Deli Dumrul'um" (Taşer, [1962]: 61) sözleriyle karşılar. Ona olan sevgisini dile getirir. Onun, "kuruyan ömür ağacının tek çiçekli dalı", dünyada en değerli varlığı olduğunu söyler. Onu adaklarla bulduğunu, kaybederse yaşayamayacağını kaydeder. Fakat oğlu, kendisi için canından vazgeçmesini isteyince, bütün bu sözler anlamını yitirir. Onun için her şeyini feda edebileceğini, fakat kendisinden kuru canını istememesini söyler. Deli Dumrul, ölüm karşısında insanın çaresiz ve tek başına olduğunu, kimseden fayda olmadığını, ölümde baba-oğulun bile ayrıldığını anlar. En büyük dayanağı olan, kendisini canı gibi sevdiğini söyleyen babasının kendisi için canından vazgeçmemesi üzerine büyük bir

yıkıma uğrar. Ağlayarak kendisini bağışlamasını isteyen babasına, bağışlamanın oğula değil babaya düştüğünü söyleyerek, kırılganlığını dile getirir.

Babası utançla oradan uzaklaşırken Deli Dumrul için yeni bir umut ışığı doğar; annesi gelmektedir. Müşfik sözlerle oğlunun yüreğini ısıtan kadın, onsuz yaşayamayacağını söylediği oğlunun derdinin dermanının kendi canından geçtiğini öğrenince duraklar. Onun için her fedakârlığı yapabileceğini, ama canından geçemeyeceğini söyleyerek, oğlundan kendisine gönül koymamasını ister. Deli Dumrul'un son umudu da böylece tükenir. Gitmeye hazırlanır. Annesi, gözyaşları içinde Azrail'e yalvarmayı önerir. Fakat bütün bunların bir anlamı olmadığını bilen Deli Dumrul oradan ayrılarak kendisini bekleyen Azrail'in yanına gider. Azrail, onun için bütün kapıların kapandığını, artık gitmeleri gerektiğini ihtar eder.

Deli Dumrul Azrail'le giderken eşi ve çocukları görünür. Çocuklar büyük bir sevinçle babalarına sarılır, onu çok özlediklerini, bir daha gitmemesini söylerler. Eşi de, çocukların babalarına düşkünlüklerini anlatır, baba adının ana adından üstün olduğunu vurgular. Deli Dumrul, eşine olanları anlatarak ayrılık vaktinin geldiğini belirtir. Olanları öğrenen eşi, onsuz yaşayamayacağını söyleyerek, hiç düşünmeden, onun için canını vereceğini söyler. Bunun üzerine Yolcu, Deli Dumrul'a, ölümden kurtulduğunu, onun yerine eşinin canını alacağını söyler. Fakat Deli Dumrul, sevdiğinden ayrılmaya razı olmaz; Azrail'den, ikisinin canını birlikte almasını ister. Birbirlerine duydukları güçlü sevgi Yolcu'yu etkiler, Yüce'den gelen buyruğu da değiştirir. Yolcu, onlara, bir kusur işleyinceye kadar yaşayacaklarını söyleyerek, sevgilerinin hiç eksilmemesi dileğinde bulunur, onlar da iyilik, doğruluk, güzellik için yaşayacaklarına söz verirler. (Taşer, 1962: 1-81)

Güngör Dilmen'in de ***Deli Dumrul*** (1979) adlı oyunu vardır. Oyun 1979 Ertuğrul Muhsin Ödülü'nü kazanmıştır. (Sav, 15 Aralık 1990: 45)

Oyun Devlet Tiyatrosu'nda 1979-1980 tiyatro mevsiminde sahnelenmiştir.

Yazar konuyu ele almasını şöyle açıklar: “Dede Korkut masallarını okurken, ‘Ah, derdim, ozan bir adım daha atsaymış tiyatro yazacaktı. Gerçekten, bu masallar tiyatronun vazgeçilmez ögesi diyalog, yani karşılıklı konuşma üstüne kurulu. İlginç bir yanı daha var, masalların anlatı bölümleri düzyazı, olayların doruğundaki dramatik söyleyişler ise koşuklu. Ancak masal masaldır, oyun d oyun, biri öbürüne dönüşmek zorunda değil. Dede Korkut masalları da kendi kendilerine yeterli, eski Türk yazınının en yetkin örnekleri. Beni bu masallarda tiyatroya çeken Deli Dumrul adındaki masal kahramanının iç serüveni oldu. Dumrul, sözcüğün ilk anlamıyla deli falan değil. Bile bile adını deliye çıkarmış, delidolu, delifişek bir delikanlı. Bencil, sorumsuz. Gençliğin ham gücüyle varlığını kanıtlamak istiyor. Kendine aşırı güveni belki de ta derinde yatan bir iç güvensizlikten kaynaklanıyor. Yapay

deliliğinin altında has bir yanı da var, yoksa sözü edilmeye değmezdi. İşte böyle bir gencin değişimini izleyeceksiniz bu oyunda.” (Dilmen, 1999a: 28-29)

Yazar, ana yapısını korduğu öyküye güncel bir görünüm vermiştir. “Bir Dede Korkut öyküsü olarak Deli Dumrul, Güngör Dilmen’in kaleminden bambaşka bir şey olup çıkmış değil. Yine Deli Dumrul. Yine o şiirsellik, yine o temiz, saf, yürekli insanlar, masalsı olaylar. Yalnız tüm bunlara ek olarak Dilmen’in kaleminden Deli Dumrul’u akıcı bir Türkçe ile, günümüzde yaşar gibi algılıyoruz. Daha çağımıza yaklaşmış bir Deli Dumrul öyküsü bu.” (Gürzap, 1999: 28)

Deli Dumrul, 1990’da, Devlet Tiyatrosu İrfan Şahinbaş Atölye Sahnesi’nin ilk oyunu olarak Yücel Erten’in rejisiyle oynanmıştır. Dekorunu Sertel Çetiner, giysilerini Sevgi Türkay hazırlamış, Selçuk Yöntem, Tarık Ünlüoğlu gibi deneyimli oyuncular rol almıştır. Yücel Erten oyunun trajik yönü değil, alay ve tersinleme öğelerini vurgulamıştır. İzleyicinin sahneyi çevrelediği, sahnenin yalın çizgiler taşıdığı, Azrail’i kadın oyuncunun canlandığı, Azrail’in Deli Dumrul’la kavga ederken çoğaldığı, Dede Korkut’u iki oyuncunun oynadığı, ikisinin de konuştuğu, seslerin yankılandığı oyun ilgi görmüştür. (Sav, 15 Aralık 1990: 45)

Yaşar İlksavaş, oyunun ilk sahnelenişini de izlemiştir. İlk gösterimden aklında kalanlar, başarılı müzikleri ve giderek ağırlaşan temposuyla sıradan bir oyundur. Yücel Erten’in sahnelediği oyunun ise bundan çok farklı olduğunu belirtir. Bu bağlamda, tiyatrodaki yönetmenin yazardan daha etkin olduğuna, tiyatronun bir söz sanatının ötesinde bir eylem sanatı olduğu görüşünün ağırlık kazandığına işaret eder. Yücel Erten, oyundaki masal evrenini sahnede yansıtabilmiştir. Geleneksel seyirlik oyun öğeleri çağdaş bir yorumla uyarlanırken sahne estetiğine ve görselliğe de ağırlık verilmiştir. (İlksavaş, Ağustos 1991: 143)

Ankara Devlet Tiyatrosu *Deli Dumrul*’u Aşkabat ve Bakü’de sahnelemiş, oyun beklenenin üstünde ilgi görmüştür. Oyundan çok etkilenen tiyatro adamı Kakacan Aşır, oyunu Türkmenistan’da sahnelemiştir. Bu gösterim de Ankara’ya gelmiştir. Türkmenistan Cumhurbaşkanı Niyazov Saparmurat, Cumhurbaşkanlığı sarayında davetli toplulukların sözcü ve başkanlarını kabul etmiştir. (Daş, Haziran 1993: 54-55)

İki bölümden oluşan oyun, “bin yıl önce – Bugün, Oğuz illerinde – Anadolu’da” (Dilmen, 1998: 2) geçer.

Dumrul, deliye çıkan ününü sürdürmek için kuru çay üzerine köprü kurup, geçenden otuz, geçmeyenden kırk akçe alır. Bu sırada Dede Korkut’un torunu Elif’e âşık olur. Bu sevgi onun kalbindeki iyiliğin kötülüğü silmesini sağlar ve Dede Korkut’a, gördüğü her haksızlığa karşı çıkacağına dair söz verir. Buna dayanarak, Tanrı’nın buyruğuyla bir yiğidin canını aldığını öğrendiği “al kanatlı Azrail”i düşman bilir, ona kafa tutar. Fakat vakitsiz çağırdığı

Azrail'in eline düşer. Tanrı'ya içten yalvarışı sonucu, canına karşılık can bulması koşuluyla ölümden kurtulma ümidi belirir. Canını verecek kişinin bu işe gönüllü olması gerekmektedir. Dumrul kendisi için canını vermek üzere önce, "Öl dediğin yerde ölür." garantisiyle satın aldığı Kırk Yiğit'e gider. Fakat türlü bahanelerle karşılaşır. Hayatından sürekli şikâyet eden babası Duha Koca'yı düğün hazırlığı içinde bulur, canını istediği için azar yer. Annesi de beklediği fedakârlığı yapmaz. Azrail'i karşısında gören kadın korkudan ölür. Fakat canını gönül rızasıyla vermediği için Tanrı onun canını oğlunun canı yerine saymaz.

Dumrul için bütün umutlar tükenmiştir. Eşini ve oğlunu son kez görmek ister. Büyük bir hüznü kapılır. Etrafındaki güzellikleri daha önce fark edememiş olmasına esef eder, ölüm karşısında isyanını dile getirir. Azrail, Tanrı'nın insanlara verdiği akıl sayesinde insanların yeryüzündeki adaleti kendilerinin sağlaması gerektiğini anlatır. Evine vardığında ölüm acısının yerini ayrılık acısı alır. Dumrul, yaşaması için gerekli canı bu defa istemeden bulur. Elif, onsuz yaşayamayacağını söyleyerek onun için canını vermek ister. Fakat Dumrul da Elif'in yokluğuna dayanamayacağı için bunu kabul etmez. İkisi de Azrail'e kendi canını almasında diretirken yıldırım düşmesiyle oldukları yerde kalırlar. Bu defa Tanrı'ya, canlarını birlikte alması için yalvarırlar. Tanrı onların büyük sevgisine karşılık ikisinin de canını bağışlar. (Dilmen, 1998: 1-75)

TEPEGÖZ

Dede Korkut Kitabı'ndaki Tepegöz hikâyesi de derin simgesel anlamlarıyla yaygınlık kazanmıştır. Yunan mitolojisindeki Kyklop'la benzerdir.

Turgay Nar hikâyeyi **Tepegöz** (1994) adıyla oyunlaştırmıştır. Bir kişinin hatasının yalnızca ona münhasır kalmayıp bütün toplumu etkileyeceği tezini/ana fikrini işlemiştir. Nitekim oyunun başına, G. W. F. HEGEL'den şu satırlar konulmuştur:

"Toplumun tek bir üyesinin şahsında bütün öteki toplum üyelerinin de tecavüze uğraması, suçun mahiyetini kavramında değiştirmez, ama dış mevcudiyetinde değiştirir. Tecavüz, yalnız doğrudan doğruya ona uğrayanın dış mevcudiyetini değil, aynı zamanda bütününü sivil toplumun esprisini ve bilincini etkiler." (Nar, 1994: 5)

İnsanda/hayatta iyilik ve kötülük duygularının birlikte bulunduğunu vurgulamak için iyilik ve kötülük iki kardeşle simgeleştirilmiştir.

Oyunda destansı nitelikler şiirli söyleyişle birleşerek etkili bir ifade aracına dönüşmüş, fakat destanın sınırlarını aşarak tiyatronun sorgulayıcı işlevini en anlamlı boyutlarıyla sergilemiştir. Hikâyedeki olağanüstülüğe yazar yenilerini katarak gerçeklik zeminini yitirir. Fakat bu, oyunun bütünlüğünü zedeleyen bir husus değildir.

Oyunun başında, destanlardaki gibi yaratılış miti tekrarlanır.

Oyunda Tepegöz'ün, Aruz Koca'nın kendi günah tohumu olduğu şeklindeki değişikliklerle, yazar bilinen hikâyeye yeni bir anlam katmanı ilave etmiştir. Aruz Koca'yı hataya düşüren nedeni, sonraki süreçte yaşadığı pişmanlığı gösteren süreci de göz ardı etmeyerek oyuna ruhsal derinlik katmıştır. Tepegöz'ü öldüren hamaleyi yapanın, oyun boyunca pasif bir konumda çizilen Gökçeçiçek olması kayda değerdir. (Nar, 1994: 1-59)

Turgay Nar 1993'te *Terzi Makası* ile Diyarbakır Devlet Tiyatrosu birinci kısa oyun yazma yarışması birincilik ödülünü almıştır. *Tepegöz* 1994'te Yılmaz Onay'ın rejisiyle Bursa Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. (Nar, 1997: 6)

KORKUT ATA

Turan Oflazoğlu *Korkut Ata* (1998) oyununda, Dede Korkut hikâyelerinin anlatıcısından yola çıkmıştır. Ölümü ancak sanatla yeneceğini anlayan Korkut, topuzun içini oyarak onu kopuz yapar ve iki tel ile kendisinin ve Oğuz'un hikâyelerini, gelecekte bu tellere yenilerinin ekleneceğini umarak anlatır. Yazar, Dede Korkut hikâyelerinde güncelliğini koruyan noktalara yoğunlaşır. (Enginün, 2003: 232-233)

Oyun İsmet Hürmüzlü'nün yönetmenliğinde, 2000-2001 sezonunda Büyük Tiyatro'da sahnelenmiştir. Göçebelikten yerleşik düzene geçiş sürecinde halkın yaşamını ve kahramanlıklarını konu alan Dede Korkut hikâyelerinden dördünü içerir. Bunlar Boğaç Han, Bamsı Beyrek, Kan Turalı ve Deli Dumrul hikâyeleridir. Oyunun baş kahramanı ise Dede Korkut'tur. Korkut, zor durumlarda kullanmak üzere, kendine köknar ağacından bir topuz yapmıştır. Bir gün mezarını kazan ölüm meleği Azrail ile karşılaşır ve topuzuyla onu korkutup kaçırmak ister. Fakat boşunadır. Ölümünden kaçtıkça onu karşısında bulur. Ölümle, hayattayken ölümü yaşamak suretiyle baş etmeye karar verir. Topuzu kopuza çevirir. İçini oyar, deve derisiyle kaplar, üstüne, biri insan, biri Tanrı için olan iki tel gerer ve hikâyelerini anlatmaya başlar. Oyunun episodik bir yapısı vardır. Bağlantıları, anlatıcı işlevi gören Dede Korkut kurar. Fakat hikâyeler dramatik düzeye ulaşamaz. Asıl kişiler Azrail ile Dede Korkut'tur. Hikâyeleri anlatılanlar üç boyutlu oyun kahramanları düzeyine çıkamamıştır. Hikâyelerdeki dramatik öz, ana tema olan ölüm korkusu, ölümsüzlük isteği ile bağdaştırılmamıştır. Hürmüzlü'nün sahnelemesi de iki boyutlu oyuna derinlik kazandırmaktan uzaktır. Dramatik eksiklik dekor ve giysilerle kapatılmıştır. Korkut Ata'yı Emre Alpago, Azrail'i Erdal Beşikçioğlu oynamıştır. Dekor Murat Gülmez, giysileri Fatma Görgü hazırlamıştır. Bilgi verici konusuyla eğitsel yanı ağır basan bir "gençlik oyunu" diye tanımlanır. (Sav, 15 Aralık 2000: 48-49)

Oyun iki perdeden oluşur. Büyük oranda aslına uygun olarak kurgulanmıştır. Dış yapısında, Korkut'un, canını almak için tetikte bekleyen Azrail'in ölümcül dokunuşunu, elinde kopuzu, dilinde hikâyeleriyle savuşturması vardır. Korkut epizodik bir yapılanmayla dört hikâye anlatır: Boğaç, Bamsı Beyrek, Kan Turalı, Dumrul. Sonuncu bölüm kendi öyküsüyle birleşir. Azrail ara sıra görünüp Korkut'un yüreğini hoplatır. Son öyküde ise tümüyle oyunun içindedir. Öykünün sonunda Azrail'le gitmeye hazırdır. Bir nevi, Dumrul'un yerine kendi canını verir. Oyunun ana izleğini oluşturan ölüm–ölümsüzlük meselesi Dumrul öyküsüyle bütünlenir. (Ofazoğlu, 1998: 1-105)

SALUR KAZAN'IN EVİNİN YAĞMALANMASI

Alas Hatun, “Bir ‘Dede Korkut’ öyküsünden sahneye uygulanmıştır.” (Neyzi, 1997: 9) Önce 1948’de İngilizce yazılmıştır. Türkçeye yeniden yazıldıktan sonra Devlet Tiyatrosu’na yollanmış, fakat Oidipus’u anımsattığı gerekçesiyle reddedilmiştir. Yazar, içeriğin Oidipus’a yaklaşmakla birlikte sonucun tamamen Doğu fatalizmine göre şekillendiğini öne sürerek bu görüşe karşı çıkar. Oyun, yazılışından kırk yıl sonra yayımlanmış, sahnelenmemiştir. (Neyzi, 1997: 4-6)

Öykünün kökeni Şamanist döneme kadar uzanmaktaysa da, olay İslami döneme taşınmıştır. (Neyzi, 1997: 10) Mekân, “minareleri sayı ile sayılamayan” Semerkant’tır. Sahnede deklamasyona yer verilmesi gerektiğine dikkati çekmek için satırlar bölünmüş, bu, şiir etkisi oluşturmuştur.

Oyunda zaman düzenlemesi aksar. Tekin’in 25, Yıldız’ın 23 ve Alas Hatun’un 50’yi geçkin olduğu belirtilir, aynı zamanda kırk yıllık arayışından söz edilir.

Oyun Orhon Abideleri’ne göndermeyle başlar: / “Kara toprak, altımıza serildi. / Gök kubbe, üstümüze kapandı. / Ortasında yaşar / İnsan oğlunun oğlu / Altında kara toprak / Üstünde mavi gök.” (Neyzi, 1997: 13)

Koro güneşi selamlar. Yüceliğini dile getirir. “Kutsal alev” diyerek, ataların onu tanrı saymasına hak verilir. Ama onu da tutuşturanın Ulu Tanrı olduğu belirtilir. Alas Hatun’un kara yazgısı tüm Oğuz eline yayılmıştır. Çinlilerce yıkılan Hanbalık kentinin kağanı Salur Kazan’ın eşidir. Kocası kenti savunurken ölmüş, kendisi sağ kalmıştır.

Gün batarken, değişik putlara tapınan uzun saçlı Çinliler Hanbalık’ı kara bir bulut gibi sardığından, Alas Hatun iki çocuğuyla, tutuşmuş sarayından çıkar. Kaçmakta olan bir saray bekçisine seslenir. Dönen asker, sadece Alas Hatun’u tanımış ve almış, çocuklar orada kalmıştır. Bu sırada Alas Hatun kendinden geçtiği için olanların farkında değildir. Bundan sonra yıllarca her yerde; kaba, tanrısız insanların yaşadığı yüce dağlarda, beş nehrin suladığı, tanrının her kış öldüğüne ve her bahar yeni bir tanrının doğduğuna inanılan inançsız insanlar

arasında, dünyanın içinden yükselen alevlerle ısınan vahşi yaratıkların arasında çocuklarını aramış, en son, Semerkant şehrine gelmiştir. Kendileriyle kentin sorunlarını tartışmak üzere yanlarına gelecek olan kağanı bekleyen kentin ulularıyla konuşur. Kağan o gün kentin sorunları yerine kendi derdini açınca, hakikat de ortaya çıkar. Kağan, ölen kağanın kendi oğlu değildir; hayatını kurtardığı kağan tarafından evlat edinilmiştir. Kağanın öyküsünü duyan Alas Hatun, kolundaki çift başlı kurt dövmesinden, onun kendi oğlu olduğunu anlar. Bu, ülkede büyük sevinçle karşılanır, o gün bayram ilan edilir. Fakat Alas Hatun'un tarifsiz sevinci, edindiği yeni bilgiyle büyük bir yıkıma dönüşür. Tekin'in kendisi gibi ailesini bilmeyen Yıldız'la evlendiğini, iki çocukları olduğunu öğrenir. Ailesinden yadigâr olarak boynunda taşıdığı gerdanlık onun gizini Alas Hatun'a aşikâr eder: Yıldız da kaybettiği kızıdır. Bunu, kendisinden başka bilen yoktur. Fakat şenlikten sonra çıkan şiddetli rüzgâr, bir şeylerin ters gittiğinin işaretidir.

Alas Hatun, bu güç meseleyi, kendisinden izinsiz hiç kimseye bahsetmeyeceklerine dair yemin alarak kentin ulularından oluşan koroya açar. Bu felaket karşısında onlar da derinden sarsılır ve bir çıkar yol gösteremez. Çok eski çağlarda, insanoğlunun Tanrı'nın bilincine ulaşamadığı karanlık çağlarda Mısır'da, firavunlar döneminde böyle şeyler olduğunu duyduklarını dile getirirler. Gizin açığa çıkması, ülkenin sonunu getirecektir. Alas Hatun, uğradığı felaket karşısında çözümü kendini asmakta, sırrını kendisiyle birlikte mezara taşımakta bulur. Annesini bulduğu gün kaybeden kağan şaşkındır:

“Yaşamında aradığını bende bulan / Alas Htun / Bende buldu, yaşamının sonunu! / Ne demektir, sonunu bulmak, / başlangıcında?” (Neyzi, 1997: 66)

Yıldız Hatun, kağanın dağılan zihnini toplamak üzere kentin ulularına danışır. Kentin uluları; ülkenin bekasını ileri sürerek, aklındaki yönetme gücünü gönlündeki acıya boğdurmamasını; Yıldız Hatun da çocuklarını ileri sürerek, onlara kendileri gibi babasızlığın acısını yaşatmamasını telkin ederek kendini bırakmasına engel olurlar.

Alas Hatun'un sırrının ağırlığını taşıyan koro, unutmak ve dayanmak için Tanrı'ya duaya gider. Kadere karşı konulamayacağını, gizli günahların gizleyene ait olduğunu ve suç, ancak Tanrı açığa vurunca suç olduğunu dile getirir. (Neyzi, 1997: 12-73)

KÖROĞLU İLE İLGİLİ OYUNLAR

Köroğlu, bir Anadolu halk şairi ve 16. yy'daki Celali isyanının başıdır. Efsaneleri Anadolu sınırlarını aşarak Kafkas ve İran Azerbaycan'ı, Türkmenistan, Özbekistan, Kırgızistan, Tobollu ve Tatarlara kadar yayılmıştır. Gürcü, Ermeni, Kürt, Tacik gibi Türkçe

konuşmayan bölgelerde de bilinmektedir. 17. yy'a ait Osmanlı belgelerinde de Köroğlu adına rastlanmaktadır. Bolu bölgesinde Köroğlu dağları, bu dağların zirvesinde Köroğlu'na ait bir ikametgâhın kalıntıları vardır. Destanda mitolojik unsurlar yer alır. Prologda; Köroğlu'nun babasının gözlerinin kör edilmesi, Kırat'ın, bir kısrak ile bir deniz beygirinin çiftleşmesinden doğan olağanüstü bir savaş atı olması, kanatlarının oluşması için kapkaranlık bir ahırda tutulması, Köroğlu ve Kırat'ın hayat çeşmesinden içmesi anlatılır. Epilogda; Köroğlu'nun yiğitlerinin, modern silahlar karşısında yenilgiye uğraması işlenir. Destan, kahramanlık döneminin sona ermesiyle Köroğlu'nun bir dağda veya bir kaya mağarasında kırklara (ölümsüzlere) karıştığı veya ateşli bir silahla öldüğü şeklinde biter. (Boratav, 2012: 97-98)

Ahmet Kutsi Tecer'in **Koçyiğit Köroğlu**'su (1969), bir ana fikir etrafında örülmüş, yazar, efsanenin bazı yerlerini atmıştır. Köroğlu'nun oğlu olan Arslan Bey'in savaş macerası bunlardan biridir. Oyunun başarısı bu yapısal düzenden ileri gelir. Tanpınar, Tecer'in oyununun, destanlarımızdan yeni bir edebiyat kurmanın mümkün olduğunu gösterdiğini kaydeder. Yazar, bunu oyunun diliyle sağlamıştır. "Köroğlu'nda sevdiğim taraflardan birisi de eserin lejander havasına çok uygun olan dilidir. Kutsi Tecer'in Orhun Abideleri'nden ve Dede Korkut Hikâyeleri'nden başlayarak Türk nesrinin en hâlis taraflarını yakından tanıdığı görülüyor. İnsanı yadırgatacak hiçbir tarafı olmadan, bugünün lügatiyle ve bu kadar tabii surette başka zamanın yahut zamanın hissini veren bir dil çalışmasını pek az biliyorum." (Tanpınar, 2000: 102)

Metin And'a göre ise Tecer, ayıklama ameliyesini tam gerçekleştirmemiştir. Köroğlu; Bolu Beyi'yle, önderlik ettiği halkla ve kendisiyle çatışır. Kişisel kayıplarını ve özlemlerini halkın mutluluğu için hiç düşünmeden feda etmiştir. İç çatışması, onun destan kahramanından tragedya kahramanına geçtiği noktadır. Fakat yazar, oyunu belli bir yerinden alıp geliştirmek yerine destandaki ayrıntıları vermek uğruna oyunu dağıtmıştır. Bununla birlikte oyunun şiirli dili, doğaüstü unsurlarla kişilerin ilişkisini kurmada etkili olmuştur. (And, Eylül 1967: 10)

Bu farklı görüşlerin kaynağı farklı nüshalar olmalıdır. Oyun Millî Eğitim Bakanlığı tarafından 1969'da basılmıştır. Fakat bu noktaya gelene kadar birçok aşamalardan geçmiş, değişikliğe uğramıştır. Yazar oyunun ilk taslağını 1924'te oluşturmuş, sekiz defa düzenleyerek 6 Ocak 1940'ta tamamlamıştır. Oyun 1 Ekim 1941'de *Ülkü* mecmuasında tefrika edilmeye başlanmış, Devlet Tiyatrosu'nda 1949'da ve 1961'de sahnelenmiştir. Sahnelenen metin de *Ülkü* mecmuasından farklılıklar gösterir. (Yılmaz, Temmuz 1969: 20)

Köroğlu bundan on beş yıl kadar önce Muhsin Ertuğrul'un teşvikiyle kaleme alınmıştır. Muhsin Ertuğrul Ahmet Kutsi Tecer'e, millî Türk tiyatrosunun geniş halk kitleleri arasında asırlardır yaşamış efsanelerimizi, halk hikâyelerimizi ele alarak doğabileceğini söyler

ve ona K ro lu destanını yazma fikrini verir. Bu fikrin yıllarca ısrarlı takip isi olması neticesinde Tecer *K ro lu*’nu yazar. Eser Muhsin Ertu rul tarafından  ok be enilir ve 1937-1938 tiyatro mevsiminde oynanacak oyunlar arasında g sterilir. Fakat yazar, eserinin Muhsin Ertu rul tarafından be enilmesini yeterli g r r, oynanmasını istemez. Bu y zden, oyunun sahnelenmesi on bir yıl gecikir. Bu arada yazar eseri yeniden ele alır, b y k de i iklikler yapar. 1949’da Devlet Tiyatrosu’nda oynanan *K ro lu*, ilk yazıldığı ve 1941’de * lk *’de ilk yayımlandığı halinden bir hayli farklıdır.

K ro lu hik yelerinde K ro lu’nun, i inden  ıktığı halkı beylerin baskısından kurtarma, yoksun bırakıldıkları haklarına kavu turma gibi bir i levi yoktur. Tecer K ro lu’na bu i levi y klemiştir.

“K ro lu, en eski medeniyetlerle ya ıt olan yarı tanrı insan  lk s  ile kurtarıcı kahraman veya yeni bir fikir kaynağı olan b y k adam  rneğı arasında aynı temanın b t n incelikleriyle ba da abiliyor. Bu bakımdan K ro lu, zaman dı ında, her hale, her devre g re  ekil alan bir d   n   demektir. Onu belli bir zaman i inde, hele yakın  a larda ba lamak do ru olmaz.” (Ay, 10 Mayıs 1949: 4)

Oyun efsaneye dayanmasına ve T rk tiyatrosunda bunun  rnekleri bulunmamasına ra men, yazar, mitolojik zeminin  zerinde sosyal ve be er  bir hedefe y nelmiştir.

“Kutsi Tecer’in K ro lu’su ‘Kaman’, ‘G k Tanrı’, ‘Kır at’ gibi varlıklarla d   p kalkarken, b t n bu mitoloji unsurları sayesinde Yunan tragedyalarının kahramanları gibi, tabiat st  bir iklim i inde ya adığı halde, bize yirmi yıllık bir m cadeleden sonra hakiki olgunlu a, i  huzuruna ermi , nefsi ile muhasebesini tamamlamı , kin ve nefret, hatt  intikam duygularının  st ne y kselmi ,  ilesine razı olmu , hayatın ulusun h rriyetini, birliğini sa layacak bir d vanın kazanılmasına, kutsal bir  devin yerine getirilmesine vakfetmi  bir bilge-kahraman gibi g r nmektedir.” (Ay, 10 Mayıs 1949: 4)

Yazar    perde altı tabloda seyircinin ilgisini gev etmeyecek bir d zenleme yapmı sa da, yer yer bazı uzunluklar, fazlalıklar, a ırlıklar g ze  arpar. “Esasen Tecer’in tiyatro eserlerinde diyalog halinde yazılmı  bir roman   nisi yer yer kendini duyurur.” (Ay, 10 Mayıs 1949: 4)

Eserin asıl  zelliğı, destandan kaynaklanan  slubudur. Konu ma dilinde yer almayan ve bu y zden yadırganan bazı  z T rk e kelimeler, eserin mitolojik havasını, olayın ge tiğı devri duyurmada etkili olmu tur.

T rk mitolojisinin yeteri kadar i lenmediğı ve metotlu bir  ekilde yayımlanmadığı, sanat ve edebiyatınıza hen z kaynak olmadığı vurgulanır. K ro lu oyununun dekor ve

kostümlerini Tarık Levendoğlu çizmiştir. Köroğlu'nu Cüneyt Gökçer, Bolu Beyi'ni Âgâh Hün, Bolu Beyi'nin kızını Muazzez Lotus canlandırmıştır. (Ay, 10 Mayıs 1949: 4)

Ahmet Kutsi Tecer, Devlet Tiyatrosu'nda oyunları en çok oynanan ve yinelenen yazarlarımızdan biridir. *Köroğlu* farklı dönemlerde defalarca sahnelenmiştir. 27 Mayıs'tan sonra düzenlenen turne için seçildiği gibi, 1976-1977 sezonunda, Devlet Tiyatrosu'nun Anadolu'ya açılmak için seçtiği oyun da *Köroğlu*'dur.

Köroğlu, Altındağ Tiyatrosu'nda 1976-1977 sezonunda Bozkurt Kuruç'un yönetmenliği, Erkan Kurtunç'un dekor ve kostümleri, Nüvit Kodallı'nın müziğiyle yeniden sahnelenmiştir. Oyunda Halûk Kurtoğlu, Zafer Ergin, Suha Tuna gibi oyuncular rol almıştır.

“(…) birtakım kimseler, ‘Koçyiğit Köroğlu’nun Oğuzlarla ilgisini görünce M.C.’nin kültür politikasının bir uygulaması sanıyorlar. Oysa, Tecer’in Köroğlu’su yazıldığından beri Türk-İslâm kültüründen çok ‘paganlık’ döneminin tema ve motiflerini taşır. Tecer, bunu özellikle belirtmiştir. Ne var ki, oyunun o dönemlerde önemli gözükmeyen bu yönü bugün birden öne çıkıyor, seyirciyi de ister istemez etkiliyor, irkitiyor.” (Ömer Atılâ, 7 Ocak 1977: 23)

1949'da oynanan ilk *Köroğlu*'nu Mahir Canova, 1960'ta Ziya Demirel sahneye koymuştur. *Köroğlu*, Tecer'in oyun yazarı ve şair kişiliklerini birleştiren bir eserdir. İlk oynanışta Canova, dilin güzelliğine karşılık aksiyonun azlığını göz önünde bulundurarak, oyunun destansı yönüne ağırlık vermiş, toplumsal içeriğinden çok mitolojik motifleri ve şiiri vurgulamıştır. 27 Mayıs ertesiine rastlayan yapımda ise, günün yönelimlerine uygun olarak toplumsal öze dikkat çekilmiştir. Köroğlu kişisel öcünün peşinde koşan bir kişi değildir, kişisel tutkularını ikinci plana atmış bir önderdir.

Yazara göre oyunda üç grup kişi vardır: Köroğlu takımı, Bolu Beyi takımı, köylü ve dağlı obalar. Savaş, obaların da katılmasıyla kazanılır. “Çünkü halkın gücü, hakkın da gücüdür.” (Ömer Atılâ, 7 Ocak 1977: 23)

“Canova'nın şiire ağırlık veren yorumundaki dramatik aksiyonun yetersizliği oyunun izlenmesini güçleştiriyordu. Demirel'in yorumunda oyunun toplumsal özü daha belirgindi. Ama aksiyon yine azdı. Bu kez oyunu yöneten Bozkurt Kuruç hem aksiyon bakımından en canlı, en dinamik sahne düzenini sağlıyor, hem de oyunun özünü vurguluyor. Tecer'in oyununda kişiler, düşünceleri somutluyor. Bu nedenle, onları gerçek kişiler kılmaya çalışmak hem güç, hem de boşuna. Kuruç, oyun kişilerini simgeledikleri düşünceler için kullanmış. Bu nedenle, Köroğlu takımında da Bolu Beyi takımında da tek tek kişiler üzerinde durulmuyor uzun boylu. Oyuncular topluca kullanılıyor. İki oyun kişisi öne çıkıyor yalnız: Köroğlu ile Bolu Beyi. Halûk Kurtoğlu on beş yıl arayla yeniden Köroğlu olurken tam Tecer'in isteğine

uygun bir oyun kişisi yaratıyor. Olgunluk çağında bir Koroğlu. Kimilerinin anlattığı gibi, insana korku veren, devsi, asık yüzlü, gözü kanlı bir kahraman değil, yirmi yıllık bir çileden sonra halkın kendisine biçtiği kişiliğe ve kimliğe uymayı kabul eden bir bilge. Ölümlülere özgü kusurlardan arınarak, tenin isteklerinden, tutkularından kurtulmuş, ince duygulu bir düşünür, bir ozan bu Koroğlu. Halûk Kurtoğlu da bu olgunluğa erişmiş oyunculuğunda. Karşıtı olan Bolu Beyi'nde ise Zafer Ergin, cinsel istekleri, mal iştahını, doymaz dünyasal tutkuları çok iyi veriyor.” (Ömer Atılâ, 7 Ocak 1977: 23)

Ahmet Kutsi Tecer, “Oyun Üzerine Notlar”da oyunu; konusunu Koroğlu hikâyelerinden alan, oyun biçimine sokulmuş bir destan olarak niteler. Koroğlu'nun daha eski bir Oğuz destanından geldiğini ileri sürer. Halk hikâyecilerinin günümüze taşıdığı bu hikâyelerin 16. yy'dan itibaren Anadolu'da yaşanan tarihî olayların etkisiyle yerelleştiğini, fakat Kır At, uçan at gibi motiflerin mitolojik zihniyetle derinden ilgisinin belirgin olduğunu, 18. yy'dan itibaren halk realizminin soy bir at şekline sokmaya çalıştığı Kır At'ın olağanüstü özelliklerinin korunduğunu vurgular. Hikâyelerde çoğu zaman Celali tipinde yansıtılan, çağın gerçeklerine uygun olarak İslami bir ahlak telakkisine sahip olarak tasvir edilen Koroğlu'nun hayatı boyunca savaşçı olmasına karşın cihat fikriyle ilgisinin olmadığını belirtir ve bunu da İslamiyet'ten önceki destan zihniyetine bağlar. *Koçyiğit Koroğlu*'nda zaman, Oğuzların İslam'a girmelerinden önceki çağa kadar götürülmüş ve Şaman kültürünün sürdüğü, “Oğuz mitolojisi”ndeki Gök Tanrı'nın tek tanrıya evrildiği bu çağın özellikleri yansıtılmıştır. (Tecer, 1977: 115-116)

Oyunun trajik unsuru, Türk mitolojisindeki Gök-Yer ikilisi ve bu ikisi arasında yer alan insanoğlunun kendini aşma isteğinden doğar. Yazar, eserin kompozisyonundaki düzenin bu diyalektik karakterden çıktığını vurgular. Bolu Beyi ferdî ihtirasın, zengin olma tutkusunun ve bunun kendisini götürdüğü zorbalığın simgesidir. Şehvet ve hükûmet bu tabloyu tamamlar niteliktedir. Koroğlu ise sosyal adaletin, eşitliğin savunucusudur. Bunlar Oğuz töresi bağlamında ortaya konur. Başlangıçta kişisel intikam peşinde koşan Koroğlu, zamanla toplum adına hareket eder. Bolu Beyi küçük bir bölgenin derebeyidir, toprak rejimine bağlı düzenin ortaya çıkardığı bir tiptir. Onun karşıtı olan Koroğlu'nun hareket kabiliyeti de dar bir bölgeyle sınırlıdır. Burada da destansı idealizmin beşerî çizgiye yaklaştırılması söz konusudur. (Tecer, 1977: 116-117)

Destanın belli bir yeri olmadığı, Çamlıbel'in ve Bolu'nun da belli bir yerin adı olmadığı, olayların Oğuzların İslam olmasından önceki bir zamanda geçtiği kaydedilir. Oyunun dili de bu etkiyi duyuracak şekilde eski ve yöresel kelimeler içerir, cümle kuruluşu Dede Korkut'tan izler taşır. Tecer, oyununu mitolojik bir düzleme oturtmuştur. Mitolojik bir

tip olarak çizilen Kaman, kamlık görevi dışında toplumun normal bir üyesidir. Tecer ise onu bütünüyle doğaüstü bir varlık olarak betimlemiştir. Oyunda Gök Tanrı dini vurgulanır.

Yazar, bireysel bir intikam için yola çıkan Köroğlu'nun kişilik gelişimi üzerinde durmuş, kendini topluma adanması temasını öne çıkarmıştır. (Tecer, 1977: 9-114)

Sabahattin Engin'in *Köroğlu* (1996) adlı oyunu üç bölümden oluşan mensur bir eserdir. Kent Beyi'nin, kendisi için seçtiği atı beğenmeyip gözlerini kör ettiği Deli Yusuf, Kent Beyi'ne ve onun temsil ettiği zorbalığa karşı oğlu Ruşen Ali'yi ve kır atı hazırlar. Ruşen Ali, babasının talimatları doğrultusunda, tayı büyük bir özveriyle yetiştirir. Deli Yusuf oğlunun bileği gibi yüreğini de pek yetiştirir. (Engin, 1996: 7-127)

Ruşen Ali yola çıkmak üzereyken, Kır At'ın ününü duyan Kent Beyi'nin adamları atı almak üzere gelir. Ruşen Ali ata karşılık Bey'in iki gözünü ister. Deli Yusuf, oğluna, erdemli olduğu sürece kendisine güç verecek tılsımlı bir pınarı tarif eder. Bir derviş de gelerek, bundan sonra ona Köroğlu denileceğini, babasının söylediği pınardan köpükler geçeceğini, köpükleri zamanında içerse murada ereceğini bildirir.

Bundan sonra Köroğlu'nun zalimlerle mücadelesi başlar. Padişah'ın haber salmasıyla savaşa katıldığı, savaşta kahramanlığını görerek kendisini saraya almak isteyen padişahın teklifini usulünce geri çevirdiği, Padişah'ın, ısrarla, savaşta hizmetlerine karşılık kendisinden ne istediğini sorması üzerine Köroğlu'nun Çamlıbel'i istediği, babasının öğütleri doğrultusunda Çamlıbel'e kale, sur yaptırdığı, yanında yirmi bin yiğit toplandığı anlatılır.

Ayvaz'ı Çamlıbel'e getirmesi, Kent Beyi'nin kardeşi Döne'ye âşık olup onu kaçırmaması, bu yüzden Deli Hoylu'yla geçici bir dargınlık yaşaması, Zor Bezirgân'a yenilmesi de aktarılır. Bu arada Kent Beyi, çıkarlarına dokunan Köroğlu'nun giderilmesi için Müftü'den fetva almak ister. Fakat onu işlerine alet edemez. Kent Beyi Çamlıbel'i kuşatır, fakat yenilip tutsak edilir. Aman dilemesi üzerine Köroğlu ona son bir şans vererek, haksızlık yapmaması, rüşvet almaması, halkı soymaması, adam öldürmemesi karşılığında serbest bırakır. Fakat Kent Beyi sözünde durmayarak, Demircioğlu'na Kır At'ı çaldırır. Demircioğlu, kendini savunmasız durumdayken öldürmeyen Köroğlu'na katılır.

Deli Hoylu ile Ayvaz yakalanırlar. Kent Beyi Ayvaz'ı bırakır, Deli Hoylu'ya karşılık Kır At'ı ister. Herkesin karşı çıkmasına rağmen, Köroğlu Kır At'ı Kent Beyi'ne gönderir, Hoylu Binbaşı kurtulur. Kır At ahırın kapısını kırarak Çamlıbel'e gelir. Köroğlu Gürcistan seferine çıkar; savaşı kazanır. Aradan uzun zaman geçer. Kent Beyi zulmünü artırmıştır. Durumu incelemek üzere Köroğlu kente iner, bir gammazın ihbarıyla yakalanır. Zindanda Kent Bey'in zulmüne daha yakından tanık olur. Koğuştakiler çok basit sebeplerle hapsedilmişlerdir. Bütün kurtuluş ümitleri Köroğlu'ndadır. Anlatıcı, bundan sonra gelişen

olayları özetler: Köroğlu zindandan kaçar. Bir sefer dönüşü Kent Beyi'ni ortadan kaldırır. Ardından kuşatma altına alınan Bağdat'ın savunması için yola düşer. Bu seferde Hoylu Binbaşı ölür. Ardından Hindistan seferine çıkılır.

Köroğlu dirlik düzenliği sağlamak için durmadan çalışır. Ama düşüncelidir. Bir gün Çamlıbel'e bir Frenk gelerek, yanındaki ucu delikli kara aleti Köroğlu'na vermek ister. Köroğlu, endişelerinin kaynağının bu alet olduğunu açıklar. Yorulmadan, kallesçe adam vuran bu aletin yiğitliği ortadan kaldıracağını, namertlere, kötülere gün doğacağını sezmiştir. Ardından, kendi anlayışına uymayan böyle bir çevrede yaşayamayacağını, şerefini, haysiyetini, kişiliğini yitireceğini, bir hiç olacağını söyler. Kendisinin gitmesiyle dünyanın boş kalmayacağını, kendisinin yerine, çağın anlayışına ve gidişine uygun yiğitler, kahramanlar geleceğini, bunun böyle sürüp gideceğini anlatır, mertlikten ayrılmamalarını, hakkı ve halkı korumalarını tavsiye eder. Köroğlu Döne'yi de alarak Kır At'ına atlar. Kır At, göğe doğru ağırlar, kimsenin bilmediği kutsal bir yere gider.

ŞAMANİZM'İN TİYATRODAKİ AKSİ

Aslıhan Ünlü'nün *Ölü Törenleri* (1999) Şamanist unsurlarla örülür, oyun günümüzde, fakat mitik bir toplumda geçer. Bu yer Alazdağ olarak belirtilir. O topluma mensup birisi için ölü gömme töreni yapılması ve tören sırasında, ölen kişinin hayatının Kam tarafından anlatılıp, entelektüel bir çift olan Kadın ve Erkek'in kendilerini içinde buldukları bu oyunda ölünün hayatını, Kam Verka'nın anlatımına göre canlandırmaları, fakat onun bir şarlatan olduğunu, ölüyü (Ezhar) sevmediği için olayları çarpıttığını anlamaları üzerine törenin gergin geçmesi ve bu arada Kadın'la Erkek'in hem kendi derinliklerine inmeleri hem de toplumsal sonuçlara varmaları anlatılır.

Ölü Törenleri, Erkek'in, kendini bulma/teması üzerine kurgulanmıştır. Bunu yaparken, bir başka kahramanın yaşamöyküsünden ve Erkek'in içsel dünyasının en iyi tanıdığı olan Kadın'ın kılavuzluğundan da yararlanılmıştır.

Oyun üç perdeden oluşur. Gizemli, şiirsel bir boyutu olan oyunda karakter tahlilleri önemli yer tutar. Oyun içinde oyun tarzında kurgulanmış katmanlı bir oyundur. Oyundaki katmanlaşma gerçek-hayal/mitoloji düzleminde geçerlidir. Kadın ve Erkek dışındaki kahramanlar hayalî/mitolojik niteliklidir. Ama oyunda onlar da Kadın ve Erkek'in çağdaşı olan gerçek kişilikler olarak verilmiştir. (Ünlü, 1999: 9-80)

Oyunda sergilenen ölü töreni Şamanist çizgiler taşır. İki davulcu, törene giriş olmak üzere yeryüzünün yaratılışını özetlerler: “Göze görünmez, ele gelmez, / Günle doğmaz, dile

geçmez, / Bir boşlukta uçtu Ülgar. / Aylarca, yıllarca, asırlarca. / Yorulmadan, uyumadan, yüksünmeden. / Bir gün konacak bir yer aradı boşluğunda. / Yaptım oldu dediği yerden bitti yeryüzü. / Vara yok deme! / Vara yok diyenler yok olur! Toprak ve hava ve su ve ateş, böyle var oldu. / Gece ve gündüz, / ... iklimler ve fırtınalar, / ...dağlar ve ovalar, / ... ağaçlar ve çiçekler, / sırtlanlar ve böcekler böyle var oldu. / Vara yok deme! Vara yok diyenler yok oldu! Yedi katın tanrılarına yaptığını gösterdi. / Anamız Ülgar diyerek secdeye vardı hepsi. / Bir eksik bulsunlar diye sorguya çekti. / Gökler masmavi, yıldızlar parlaktı. / Dağlar yüce, sular berraktı. / Tanrılar dedi: Tam da eksik olur mu? / Bir Mayan sordu: Pirsiz âlem tam olur mu? / Buna üzre yaptım oldu dedi, Ülgar. / Yaptım oldu dediği yerden bitti kişi. / Vara yok denmesin! Vara yok diyenler yok olsun! Kördük ışığı gördük. / Sağırdık sesi duyduk. / Hamurduk şekle geldik. Dilsizdik, sözü bulduk. / Bilemezdik bilir olduk. / Ülgar'dır Anam. / Mayan'dır babam. / Kutsanmış ruh yabancı güvercin olur. / Vara yok demem! / Vara yok diyenler yok olur.” (Ünlü, 1999: 33)

Töreni yöneten Kam Verka, kendisine kutsallık atfetmektedir. Kendisini şöyle tarif eder: “Kara Kam’ın kalıntısıyım, Ulu Kam’ın torunuyum, anam Ülgar Hatun, önünde secde ediyorum.” (Ünlü, 1999: 35) Kıyafeti ürkütücü bir şekilde boyanmıştır, yüzü ve tavırları da kutsal kimliğini vurgulayacak niteliktedir. Yaptığı dans ve çıkardığı seslerle insanlar üzerinde büyük bir etki oluşturur. Transa geçmiş izlenimi uyandırarak, insan hayalinin almadığı göklerin katına çıktığını belirtir. Ülgar Ana ile konuşarak, yanına bir günahkârı gönderdiklerini, onun suçlarını bir kez daha göstereceklerini söyler.

Ölen Ezhar’ın hayatının yansıtıldığı törende Kam Verka, Ezhar’ın babası Yerüşa öldüğünde Behram’ın hamile olduğunu mitolojik bağlamda aktarır: “(...) Yerüşa bir iz bırakmıştır giderken ardında. Göktanrı ile yerananın evliliğinden, bir can üflemiştir Ayısı, Behram’ın karnına. Kutsal ışık, yer ve su buluşmuştur Behram’ın dölyatağında.” (Ünlü, 1999: 40) Annesinin sevmediği ve Kahır adını koyduğu bebeğe Ayısı’nı acıyıp ruhuna güçlü bir “eş” verdiğini dile getirir. “Eş, hayat boyu ayrılmaz yanından, içinde seninle konuşan odur.” (Ünlü, 1999: 43)

Kahır on beş yaşına geldiğinde, her erkek gibi dağda kan döküp bir avla dönmesi istenir. Bunu yapmazsa adı sonsuza kadar Kahır olarak kalacaktır. Kahır’a çok anlamsız gelen bu engeli aşmasında, yoldaşı Artal yardım eder, kendi avladığı bir keçiye ona verir. Ezhar Verka’ya, cesaretinin göstergesi olarak topladığı çiçekleri götürdüğü için Verka onu aşağılayarak Ezhar adını verir.

Erkek, Verka’nın, Ezhar’ın günahkârlığını sürekli vurgulamasına karşın, “Evet, senin gözlerin görüyor değil mi görünmezi? Duyulmazı duyuyor kulakların. Anlıyorsun en

Ahmet Levendoğlu, oyun hakkında şu değerlendirmeyi yapar: “Yarışmanın birincisi Aslıhan Ünlü’nün Ölü Törenleri, düşgücü ürünü, özgün bir kurguya dayalı gelişen gizemli bir oyun metni. Oyun örgüsünde, gündelik yaşam ile ritüelle yaratılan yaşam ve köylü ile kentlinin –önceleri birbirini dışlayan– dünyaları, sonraları tutarlı, giderek sürükleyici bir biçimde iç içe geçiyor. Bu iç içelikte de oyunun ‘sözü’ belirginlik kazanıyor, yerine oturuyor. Düzgün tiyatro dili, ritüel bölümlerinde şiirselliğe de uzanan anlatımı, oyunun niteliklerini pekiştiriyor.” (Levendoğlu, 1999: 6)

1940 SONRASINDA AĞIRLIK KAZANAN YUNAN MİTOLOJİSİ

SELAHATTİN BATU İLE İLK ADIMLAR

Selahattin Batu, Türk tiyatrosunda mitolojiyi sanat evreninin merkezine koyan yazarlardan biridir. Konusunu mitolojiden aldığı oyunları hımanist anlayışın öncülüğünü yapar. *Iphigenie Tauris*’te ve *Güzel Helena*’yla başlayan tiyatro yazarlığında Yunan mitolojisinden hareket eder ve bu çıkışıyla yurt içinde ve yurt dışında dikkatleri üzerine çeker. Bu oyunlarını klasik Yunan trajedisi yapısında kurgulamıştır. Mitolojiyle bağı Goethe’den yaptığı çevirilerle sürer.

Selahattin Batu’nun beş perdeden oluşan manzum trajedisi *İphigenia Tauris*’te (1942) adlı oyunu, Paris’in Helena’yı kaçırmayı yüzünden Troya’ya savaş açan Akha donanmasının Aulis limanından harekete geçmesini sağlayacak rüzgârın çıkmaması üzerine tanrıça Artemis’in Agamemnon’un kızı İfıgenia’yı kurban istemesi, kız kurban edileceğı sırada onu alıp Tauris limanına götürmesini ve sonrasında yaşanan olayları konu alır. (Batu, 1942: 11-95)

Yunan mitolojisine büyük bir ilgi duyan Salih Zeki Aktay oyuna ilgisiz kalmamıştır. Batu’nun beşerî bir konuyu ele almasını bir merhale olarak değerlendirir. Fakat eseri kusurlu bulur. Öncelikle kitabın adının Yunan telaffuzu ve Türkçe imlayla İfiyeniya Tavrıs’ta olması gerektiğini ifade eder. Serbest nazım esas alındığı halde kafiye endişesiyle ifade, anlam ve söyleyişten taviz verildiğini, oyunda şiir, his ve dil estetiğı olmadığını belirtir. Oyunda özel isimlerin yazılışında tutarsızlıklar göze çarpar: Bir yerde Orest, bir yerde Orestes; bir yerde Apollon, bir yerde Apollo yazılması gibi. Orestes’in Tauris’ten getireceğı nesne de bir yerde Diyana heykeli diye geçerken, bir yerde Diyana resmi diye geçer. Oyunda aksiyon zayıftır; uzun tiratlar ve felsefî söylemlerle tempo iyice ağırlaşır. Tekrarlar fazladır ve asıl önemlisi, payan olmayan görüşler ve duyuslar, Yunani olmayan deyişler vardır. Şiiriyet de zayıftır.

“Eserin mahiyeti itibarile bir orijinalitesi olmamakla beraber şiirinde de bir hususiyet göremedim.” (Aktay, 21 Ağustos 1943: 10)

Selahattin Batu hümanist anlayışla eski Yunan dünyasından aldığı konuyu yeni bir duyuş ve görüşle manzum piyes olarak yazmıştır. *Iphigenia Tauris*’te Millî Eğitim Bakanlığı’nın tercüme faaliyetiyle başlayan kültür rönesansı ile eski Yunan ve Latin şair ve düşünürlerinin (Eflatun, Aristo, Sophokles, Euripides, Plautus, Lukianos vb.) eserleri dilimize çevrilerek bir hümanizma cereyanının geliştirildiği döneme rastlar. *İphigenia Tauris*’te yayımlandığı zaman şairin eski Yunan dünyasına ait bir konuyu ele almasını övenler olduğu gibi, millî hayatımıza ait olmadığı gerekçesiyle yerenler de olmuştur. (Ay, 22 Nisan 1945: 2)

Güzel Helena (1959) beş perdelik manzum trajedidir. (Batu, 1959: 1-91) İlk kez 12 Ocak 1954’te Ankara Devlet Tiyatrosu sanatçıları tarafından Büyük Tiyatro’da oynanmıştır. Takis Muzenidis’in sahneye koyuculuğu, Nüvit Kodallı’nın müziği ve Tarık Levendoğlu’nun dekor ve kostümleriyle başarılı bir gösterim ortaya çıkmış, *Güzel Helena* temsilleri Devlet Tiyatrosu tarihinde önemli bir yer tutmuştur. (Şener, 1 Temmuz 1973: 12)

Selahattin Batu *Güzel Helena* hakkında şu açıklamaları yapar:

“Eski Yunan’ı ilk gençliğimden beri severim. Onların beyaz tanrılar dünyası, duygularımın ilk ışığı açıldığı gündenberi beni bağlamıştır. Masallarına hayran olmuşum, filozoflarını sevmişim, Yunan düşüncesindeki açıklık, aydınlık beni içimden sarmış, kafamı şekillendirmiş, hayalimi beslemiştir.” (Batu, 1959: V)

Batu *Güzel Helena*’yı 1944’te İkinci Dünya Savaşı’nın yaşandığı günlerde yazmıştır. İkinci Dünya Savaşı’yla Troya savaşını bağdaştırır. İnsanlığın bin yıldır değişmediğini, ilerlemeler olsa da, savaş ruhunun, kan ihtirasının, zulüm içgüdüsünün aynı olduğunu ileri sürer. Hitler’in; milletin bin yıllık tarihini kurma, sosyal bir devlet oluşturma, dünyaya yeni bir nizam getirme gibi yüce ideallerle işe başlamasından hareketle, *Güzel Helena*’yı bu ideal olarak tasavvur etmiştir. Helena bir tanrı kızı olduğu için güzelin olduğu kadar iyinin, doğrunun da kişileşmesi olabilecek niteliktedir.

“Onu, bütün küçük duyguların üstünde, romantik sevgilerin yücesinde, ölçülü, seviyeli, büyük ruhlu bir kadın olarak yaşadım. Analığın sıcak duygularıyla kadın inceliğini birleştirecekti. Tek insanı değil bir ülküyü, sosyal duyguları canlandıracaktı. Vatani için içi titreyecek, haklı bir savaşı kahramanlık sayacak, ama zulümden, yersiz dökülen kandan iğrenecekti.” (Batu, 1959: VII)

Batu’nun nazarında Akhilleus da Helena ile birlikte zulme karşı durarak, yiğitliğin sembolü olacak yetkinliktedir; onda dünkü Türk kumandanlarının, bugünkü Türk erliğinin tam karşılığını bulur. Akhilleus Hektor’u öldürse de, kadınlara kıyılmasına, çocukların

kalelerden atılmasına, şehrin yakılmasına karşı çıkacaktır. Ama Agamenon'la Menelaos onu öldürür; Helena'yı unuttur, Troya'yı yakarlar.

Batu, bir Türk yerine Helena ve Ahilleus'u ele almasını şöyle açıklar: “Ankara’da yazılan bir Güzel Helena, bir Türk eseridir de onun için. Eski Yunanda da, başka edebiyatlarda da bu düşünce ile ele alınmış bir Güzel Helena dramı yoktur. Eserdeki olaylar, çatışma sebepleri, ana düşünce gibi, Ankara’da kurulmuştur, bütün karakterler de bizim malımızdır. Helena, yüce ruhu, sevgisi, asilliğiyle tam bir Türk kadınıdır. Adı Türkçe olmasa bile ruhu bizimdir. Deyişi, düşüncüsü, duyusu bizimdir. Kişiliğe anamızın, kızımızın, bizim insanımızın, kadınlığımızın çizgileriyle dokunmuştur, Türkçedir. İçimizde sezdiğimiz, yaşattığımız kadındır.” (Batu, 1959: VIII)

Selahattin Batu *Güzel Helena*’da, yeni insan anlayışının en iyi örneğini bulur. “Ben Güzel Helena’da Türk ruhunu yeni bir şekil içinde yaşatmayı denedim; onu başka bir seviyede ifade etmeyi, Türk duygusunu, Türk devriminin arzuladığı batılı ölçüler içinde dile getirmeyi istedim. Bugünkü dünya görüşümüze, bugünkü insan anlayışımıza bir tiyatro eserinde örnek, tanık vermiye çalıştım.” (Batu, 1959: IX)

Oyun içerik olarak yazıldığı yılların bunalımlı havasını yansıtır, biçim olarak antik Yunan trajedisini örnek alır. Koro, bölümleri başlatma ve sonlandırma, olayları yorumlama işlevi yüklenir. Açıklık ve sadelik kurallarına uyar. Olaylar belli bir düzende ve nedensellik bağı içinde gelişir. İkinci Dünya Savaşı’nın yıkımları, yazarı Troya savaşına götürmüş, durumun hiç değişmediğini göstermeye sevk etmiştir. “Güzel Helena, İkinci Dünya Savaşı sırasında ülkemizi de içeren bir bunalımın, güncel olaylara baş vurulmadan yansıtıldığı oyundur.” (Şener, 1 Temmuz 1973: 12) *Güzel Helena*, savaşın kıyım ve yağmaya dönüşen savaş ruhunu eleştirir. Zafer sarhoşluğu, Akhalılara Helena’yı unutturur. Kent yağmalanır, halk kılıçtan geçirilir. Akhilleus, “Kahraman doğmuştuk birer katil olduk.” sözüyle yapılanları eleştirir. Helena’nın unutulması, onun temsil ettiği iyi, güzel ve doğrunun da unutulması demektir. Selahattin Batu sunuş yazısında, Helena’nın yüce ruhu, sevgisi, asilliği, duyusu ve düşüncüsüyle tam bir Türk kadını olduğunu, adı Türkçe olmasa bile ruhunun bizi yansıttığını, ideal Türk kadınının örneği olduğunu söyler. Akhilleus’u da Türk yiğitliğinin örneği sayar. Batu, uygarlaşma ve evrensel değerlere ulaşma yolunda hümanizmayı çıkış noktası sayar.

Güzel Helena ilk defa 1954’te Ankara’da Büyük Tiyatro’da temsil edilmiştir. Rejisini, Atina Antik Dram Enstitüsü baş rejisörü Takis Muzenidis yapmıştır. Oyun çok ilgi görmüştür. Selahattin Batu’nun bu eserle, tiyatromuzu özlenen şiire ve idealizme kavuşturduğu, bizde hümanist düşüncenin ilk güzel örneğini verdiği, Neoklasizmin ve Goethe’nin tesiriyle ortaya konulduğu belirtilmiş, oyun Türk tiyatrosu için bir kazanç ve merhale addedilmiştir. Tarık

Levendoğlu'nun çizdiği özgün ve sanatlı dekorlarla kostümler oyuna değer katmış, oyum kusursuz oynanmıştır. Güzel Helena'yı Serap Sezer, Akhilleus'u Nuri Altınok, Agamemnon'u Ahmet Evintan, Kalkhas'ı Yıldırım Önal, Andromakhe'ı Handan Uran, Kassandra'yı Mediha Gökçer oynamıştır. (Ay, 1 Mart 1954: 338-341)

Güzel Helena yurt dışında da başarı kazanmış bir oyundur. Almancaya çevrilmiş, Avusturya'da uluslararası oyun yarışmasında ikincilik kazanmış ve Bregenz festivalinde Viyana Devlet Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. Selahattin Batu'nun başarısında, konuya, Homeros'tan Giraudoux'ya hiçbir Batılı şairin bakmadığı bir açıdan bakması, onu yeni bir insancı görüşle işlemesi etkili olmuştur. Batılılar Helena'yı kadın güzelliğinin kusursuz bir örneği olarak görürken, Selahattin Batu savaşa duyarlı bir Helena portresi çizmiş, fiziksel güzelliğinin yanında, insancı bakış açısıyla onu ruhen de üstün nitelikler vermiştir. Batu'nun oyununda, kendisini kurtarmak için açılan savaşın zalimliğe dönüşmesi karşısında Yunanlılığından utanan Helena yurduna dönmekten vazgeçer, Troya'da kalıp, yıkıma uğrayan Troyalılarla yeni bir yurt kurmaya karar verir. Oyunun Almancasına Bernt von Heiseler *Helena Troya'da Kalıyor* başlığını koymuştur. Bu Helena tipi, ikinci dünya savaşının acılarını çekmiş Batılılara yakın gelmiştir. Almanca metinde, yazarın izniyle bazı değişiklikler yapılmış, Kalkhas kaldırılmış, Nestor'a daha geniş yer verilmiş, uzun tiratlar kısaltılmıştır. Bu değişiklikler, Batılı eleştirmenlerin, eserin Almancasının, Türkçe aslının Yunanlıları suçlayan yönünü bilmeden yumuşattığı yorumuna yol açmıştır. (Ay, 1 Ekim 1959: 30-32)

Oyun, Bregenz'de Arnulp Schröder tarafından sahneye konulmuştur. Ankara'da Takis Muzenidis'in klasik, antik trajedi üslubunda sahnelediği oyun Schröder tarafından modern ve stilistik yöntemle düzenlenmiştir. Rejisör, aksiyonun hızını kaybettiğini düşündüğü sahnelerde düzenlemeler yapmıştır. Gottfried Neumann-Spallart'ın dekor ve kostüm tasarımları da yönetmenin tercihiyle uyumludur. Oyun Bregenz'de kusursuz temsil edilmiş, seyirciden çok alkış almıştır. Gece otelde büyük bir şölen verilmiş, Cumhurbaşkanı Dr. Scharf ekibi kabul ve Selahattin Batu'yu tebrik etmiştir. (Ay, 1 Kasım 1959: 98-100)

“Güzel Helena ile tiyatro edebiyatımız uluslararası hümaniste düşünceye ilk defa katılan, sanat değeri taşıyan bir yapıta kavuşmuştur. Bu eserle kısa zamanda Batı sanat dünyasının ilgisini çekmeyi başaran ve sanat gücünü kabul ettiren Selâhattin Batu'yu candan kutlarız.” (Köksal, 15 Kasım 1959: 21)

Güzel Helena'nın, klasik trajedinin devri geçmesi dolayısıyla çağını yansıtmadığı ileri sürülür. Eski Yunan dünyasına ve anlayışına inhisar eden oyunlarında, Selahattin Batu'nun klasik trajedinin yüceliğine erişemediği savunulur. “İşte bütün bunlar gerçekten bir Yunan tragedia'sı kuruluşu ve yüceliği içinde gösterilmek, günümüzün insanlarına duyurulmak

istenmiştir. Fakat Prof. Batu da kendisinden önce bu işi denemiye kalkanların âkıbetine uğramıştır. Klâsik tragedia, Eski Yunan'ın şartlarından çıkan, bu şartların ifadesi halinde beliren bir oyun yoludur. Klâsik tragedia, Aiskhylos, Sophokles, Euripides'lerin çağıının ürünüdür. Bugün tamamiyle onların havası içinde bir tragedia ortaya çıkarmaya kalkmak imkânsızdır. Onların yüceliğine ulaşmak ise ayrı bir zorluk..” (Savcı, 1 Şubat 1954: 5)

Güzel Helena, Helena ve Paris kişiliklerinin oyunda tuttuğu yer açısından da kusurlu bulunur. Helena iynin, güzelin, doğrunun sembolüdür ve bunlar oyunun ana temalarıdır. Fakat hangi güzelden, iyiden bahsedildiği belli değildir ve bunları sembolize eden Helena, oyunda hâkim durumda değildir. Onu Hellas'tan kaçırıp Troya'ya getiren Paris ise âdeta oyundan silinmiştir. Tipler de ölmez kişiler olarak çizilmemiştir. (Savcı, 1 Şubat 1954: 5)

Nurettin Sevin, tiyatro eserinin taşıması gereken özellikleri ortaya koyarak *Güzel Helena*'yı bu açıdan inceler ve mahkûm eder. Tiyatronun hikâye ve güzel söz söyleme sanatı olmadığını vurgular. Kişilerin tek yönlü çizilmemesi, sözün külfetsiz olması gerektiğini açıklar. Eski Yunan tiyatrosunun oluşma şartlarının bugün geçersiz olduğunu açıklayarak, mitolojik bir konuyu ele almasını yersiz bulur. Sahnede hikâye anlatılmaması, olayın seyircinin gözü önünde gerçekleşmesi, gereksiz sözlere yer verilmemesi, tekrara düşülmemesi, çoğunluğun anlamayacağı isim ve telmihlerden kaçınılması, bir bakışın, dönüşün, hareketin, kelimenin ifade edebileceği şeyler için söz israfı yapılmaması gerektiğini ifade eder. *Güzel Helena*'yı bugünkü ölçülere vurduğunda, onda tiyatro olarak çok az kırıntılar bulur; son perdenin başındaki heyecanlı ve hareketli giriş, çıkış. Diğer kısımlarını masaldan ibaret sayar. Sevin, oyunun hikâye edildiğini, mekânın savaş alanı olduğunu, fakat ortada savaş olmadığını; katliamdan, yağmardan, yangından bahsedilmekle yetinildiğini, ama ortada hiçbirinin olmadığını söyler. Akhilleus'la Helena'yı olumlu, Agamemnon'la Menelaos'u yalnız olumsuz yönleriyle çizmesini eleştirir. Sayfalarca anlatılan yağmayıgeçerli bir nedene bağlaması gerektiğini belirtir. Bunlardan dolayı *Güzel Helena*'yı tiyatro sınıfına sokmaz. (Sevin, 1 Nisan 1954: 393-395)

Selahattin Batu *Oğuzata* (196) adlı oyununda Türk mitolojisine de eğilerek, Türkiye Türklerinin kökenine ilişkin kopmaz bir hat olarak söylenegelen Oğuz Kağan destanını ele alır. (Batu, 1992: 1-96) Oyun çeşitli yankılar uyandırmış, eserin teknik yönden zayıf olduğu öne sürülmüş, övgünün dışına çıkamayacağı böyle bir konuyu ele alması eleştirilmiştir. Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenecek değerde olmadığı, fakat “milletimizin bilinen biricik destan konusunu” ilk defa tiyatroya uydurma fırsatını vaktinde kullanmış olmasından dolayı sahnelenme imkânına kavuştuğu öne sürülür. (Kim, 25 Ekim 1961: 30)

GÜNGÖR DİLMEN'İN MİTOLOJİ EVRENİ

Güngör Dilmen, Türk tiyatrosunun önde gelen yazarlarından. Sanatını bütünüyle tiyatroya hasretmiş, nicelik açısından tükenmez, nitelik açısından ölmez eserler ortaya koymuştur. Tiyatro kültürünü klasik oyunlar üzerine temellendirmiş ve oyunlarını sağlam bir yapıda kurmuş, trajik ve komik unsuru etkili bir ifade aracı olarak kullanmıştır. Antik Yunan tiyatrosundan yola çıkması mitolojiyle dolaysız bir ilişki kurmasına yol açmıştır. Güngör Dilmen, Türk tiyatrosunda mitoloji kaynağının en gür koludur. *Midas'ın Kulakları*'yla başladığı tiyatro yazarlığında *Midas'ın Altınları*, *Midas'ın Kördüğümü*, *Şan Şeref Ün Amfüttrion*, *Akad'ın Yayı*, *Deli Dumrul*, *Kurban*, *Ben Anadolu*, *Ak Tanrılar*, *Troya İçinde Vurdular Beni* gibi mitolojik oyunlar kaleme almıştır.

Dilmen'in ayırıcı vasfı, tiyatroyu söz sanatı olarak görme yanılgısına düşmemesidir. Belli bir düşünceyi söyleyle aktarma kuruluşundan kaçınır, sanatçı tutumunu önceler. Söz unsurunu diğer dramatik unsurlarla kaynaştırıp zenginleştirir.

Güngör Dilmen, *Midas'ın Kulakları*'yla *Sinema-Tiyatro* dergisinin düzenlediği yarışmada birincilik ödülünü (1959), *Canlı Maymun Lokantası*'yla Şinasi Ödülü'nü (1962), *Ben Anadolu* ile Uluslararası Banka Ödülü'nü (1984), *Aşkımız Aksaray'ın En Büyük Yangını* ile İş Bankası Ödülü'nü (1988) almıştır.

Bir değer ölçütü olmak üzere, Güngör Dilmen'in oyunlarının en çok sahnelenenler arasında yer aldığı belirtilmelidir. Bununla birlikte, oyunları bazı yönlerden eleştirilir. En çok üzerinde durulan hususlar, yazarın, oyunlarına yığıldığı kavramları bir değerlendirme süzgecinden geçirmeyerek ve sonuca ulaştırmayarak eserin iletisini belirginleştirmemesi, tarafsız tutumuyla karşıt kavramlar arasında denge kurmaya çalışması, hiçbir sorunsal toplumsallığa kanalize etmemesi, her şeyi kapsamadüşüncesiyle çok genel planda kalıp ayrıntılara inememesi, yalın anlatılabilecekleri gereksiz ve yapay bir karmaşıklığa sürüklemesi, evrensellekle yöreselliğin sınırlarını çizmemesi, gereksiz ayrıntılara saplanmasıdır. Doğan Hızlan, Demir Özlü'nün Dilmen'i modern Hâmit diye tanımlamasına hak verir, onda, Hâmit'i başarısızlığa götüren öğelerin birçoğunun bulunduğu işret eder. (Hızlan, 1983: 212-226)

Güngör Dimen *Midas'ın Kulakları*'nda (1959) Apollon ile Pan arasındaki müzik yarışmasında hakem olan Frigya kralı Midas'ın efsanesini işler. Midas, iki tanrıdan birini seçmek gibi zorlu bir işin bedelini kulaklarının eşek kulaklarına dönüşmesiyle ağır öder. Seçimini Pan'ın flütünden yana yaptığı için Apollon'un gazabına uğramıştır. Önce bunu gizlemeye çalışır. Başında sürekli uzun bir başlıkla gezer. Fakat bu yadırganır ve söylentilere yol açar. Bu sırrı bilen tek kişi olan berberin dayanamayarak kör kuyuya "Midas'ın kulakları

eşek kulakları” diye bağırmasıyla rüzgârın haberi alıp uğultu şeklinde yayması, durumu gizlenemez hale getirir. Sonunda Midas, sırrını açıklamaya karar verir. Bu kulakların bir zayıflık değil, farklılık, üstünlük olduğu düşüncesi, durumuyla başa çıkmasını sağlar. Fakat Apollon’dan ikinci bir darbe yer; sırrını halka açıkladığında, Apollon, kulaklarını normal haline döndürür. Bu kez yalancı durumuna düşer. Eserde efsane sosyal eleştiri amacıyla kullanılmıştır. (Dilmen, 1993: 25-92)

“Güngör Dilmen’in Midas’ın Kulakları’nda, doğa, insanın yarattım zannettiği kutsallıkların hepsinden üstündür. Midas bir yeryüzü kralı olarak kutsal Apollon ile doğayı temsil eden Pan’ın musiki yarışmasına hakem seçilir. Bütün dalkavuklar ve riyakârlar, Apollon’un ilahi nağmeleriyle coşmuş görünürler, halbuki gerçekte hiçbir şey duymazlar; çünkü madde ötesinde ses yoktur. Pan çalmaya başlayınca doğanın gerçek sesleri duyulur. Midas, Pan’ı galip sayar; ama Apollon tarafından cezalandırılarak kendisine iki tane eşek kulağı takılır. Midas bir müddet bu ayıbı saklamak ister; fakat sonra çirkinlik duygusunun üstüne çıkarak buna lüzum görmez. Midas, bu sessiz sedasız cefaya dayanışıyla uydurma tanrı Apollon’dan daha kuvvetli olduğunu gösterir. Piyeste, Midas’ı yücelten iki güç vardır: biri, haklı olanın hakkını tanımak gibi soyut güç, diğeri, cezaya katlanmak ve çirkinliği yenmek gibi modern insanda görülen dayanma ve direnme gücüdür. Midas’ın kişiliğinde, kaderin üstüne çıkma gayreti gösteren ve başaran modern insanı buluruz.” (Akı, 1968: 107)

Oyunda efsaneyle düşünsel yön, şiirsellik estetik dengededir. Oyun trajik unsurlarının yanı sıra, sahnelemeye çok elverişli malzemeyle yüklüdür. Klasik koro biçimindeki Frigyalı kadınlar korusu, modern havadaki satirler korusu, sözsüz oyunlar, stilize hareketler ve danslar, tekerlemeli kısımlar, grotesk figürler vs. (Nutku, 1993: 21)

Midas’ın Kulakları *Sinema-Tiyatro* dergisinin yarışmasında birinci seçildiğinde Özdemir Nutku da seçici kuruldadır. 1960’ta edebî heyet üyesi iken oyunu Devlet Tiyatrosu’na önerir. Oyun repertuvara alınır ve Şahap Akalın sahneler. Oda tiyatrosunun küçük sahnesinde Seza Altındağ’ın dekor çözümleme çabalarıyla oynanır. Atina’da Kotopouli tiyatrosunun geniş sahnesinde oynanır. Berberi Bozkurt Kuruç oynar. Özdemir Nutku 1966-1967’de Nancy’de Uluslararası Tiyatro şenliğine katılır. Midas’ın Kulakları “özel bröve” ile ödüllendirilir. Ferit Tüzün oyunu opera olarak besteler. 1979’da opera olarak oynanır. Eser 1980-1981 sezonunda ve 1989’da İzmir Devlet Opera ve Balesi’nde oynanır. (Nutku, 1993: 23)

Yazar oyunu yeniden ele alır. Özdemir Nutku 1983-1984 yılında bu defa Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Deneme Topluluğu yoluyla ilk kez İzmirliyle tanıtır. 1984’te bu yapım İstanbul Devlet Tiyatrosu Taksim Sahnesi’nde sahnelenir. Oyun Özdemir

Nutku'ya Ulvi Uraz en iyi yönetmen ödülünü kazandırır. Oyun Sart harabelerinde de sahnelenmiştir. Son olarak Nurhan Karadağ rejisiyle oyun yine DTCTF Tiyatro bölümünde oynanır. (Nutku, 1993: 24)

Midas'ın Kulakları, Gertrude Durusoy tarafından *Die Ohren des Midas* adıyla Almancaya çevrilmiştir. (Nutku, 1993: 13)

Midas efsanesinin benzeri Orta Asya'da vardır. Metin And, bu efsaneyi Schuyler'in *Türkistan* (1877) adlı kitabından aktarır: Kırgız halk edebiyatında Issık Göl'ün oluşması eşek kulaklı hükümdarla ilgilidir. Çocuğu olmayan bir hanın, uzun arayışlar sonucu çocuğu olur. Fakat eşek kulaklıdır. Adı Yeni Beg'dir. Bu kusuru han oluncaya kadar gizlerler. Yeni Beg, kulaklarını gören berberleri bir bir öldürerek bu sırrını saklamayı sürdürür. Fakat zeki olan son berberi, ant verdirerek başbakan yapar. Bu adam, bir gün bir avda Yeni Beg'i geçince sevinçle, eşek kulaklı Yeni Beg'i yendiğini haykırır, hatasının farkın varmasıyla hemen dağa kaçır. Bazen gizlice şehre gelir. Bu gelişlerden birinde şehrin ortasındaki kuyuya eğilerek hükümdarın zalimliğinden, halkın ona boyun eğmesinden şikâyetle Tanrı'ya ilenir. Gök bunu duyar ve kuyu, Issık Göl'ü oluşturacak kadar taşır. Midas efsanesinin çeşitlemeleri Fas, İran, Hindistan ve Avrupa'nın çeşitli yerlerinde bilinmektedir. (And, Kasım 1961: 12)

Güngör Dilmen *Midas'ın Kulakları*'yla, *Sinema-Tiyatro* dergisinin tek perdelik oyun yarışmasında birinci olmuştur. Oyun on yedi sahneden oluşur. Yazar, keçiler korusu, pandomim gibi görsel, tekerleme gibi işitsel unsurlarla tiyatronun ifade imkânlarından geniş çapta yararlanmıştır.

Yazarın yerinde kullandığı mizah ve yergi öğeleri oyunu güçlendirmiştir. Miti klasik tiyatro bağlamında, fakat modern oyun anlayışıyla işleyerek başarılı bir eser ortaya koymuştur. *Midas'ın Kulakları* geniş bir sahnede, zengin donanımla oynanması gereken bir oyundur. Fakat Oda Tiyatrosu'nun küçük sahnesinde sahnelenmiştir. Şahap Akalın bu güçlüğü, Seza Altındağ'ın yardımıyla aşmıştır. Midas'ı Kerim Afşar, Berber'i Bozkurt Kuruç canlandırmıştır. (Türk Dili, 1 Kasım 1960: 90-93)

Adnan Benk 1961'de kaleme aldığı yazıda, Güngör Dilmen'in ilk denemesi olan *Midas'ın Kulakları*'nı; işlediği efsanenin asırların aşındırmasına karşı koyan sağlamlığı, yazarın pürüzsüz diliyle "usta işi", fakat kusurlu bir eser olduğunu belirtir. Birinci bölümde Midas'ın, tercihini güçlüğün değil halkın görüşünden yana kullanması oyunun bütününü kapsayacak bir öze sahip olduğu halde, yazar ikinci ve üçüncü bölümlere, bu temayla ilgisiz yeni temalar yerleştirmiştir. Midas'ın kulaklarının eşek kulağına dönüşmesi, ilk temayla ilgili görünmekle birlikte, gerçekte ilgisizdir. Üçüncü bölüm de bağımsız bir temayı işler. Midas, eşek kulaklarından kurtulamayınca halka sırrını açıklar, fakat yine Apollon'un oyununa gelir.

Yazarın oyunu birleştireceğini varsaydığı üç ayrı öz, tersine, oyunu dağıtmış, üç tema da güdük kalmıştır. Bu tercih gereksiz biçim oyunlarına, söz yığınlarına da yol açmıştır. (Benk, 2000: 327-332)

Güngör Dilmen Adnan Benk'in *Midas'ın Kulakları*'na ilişkin eleştirilerini cevaplar. Oyunun bütünlüğünün olmadığı iddiasına karşı çıkar. Midas'ın, kulaklarına fazla önem vermesini, oyunun o noktada düğümlenmesiyle açıklar. Benk'in, efsaneyi kökünden değiştirdiğini görmediğini, yapmak istediğini anlamadığını ileri sürer. Berber'le ilgili itirazlarını, Berber'in yarışma sırasında, duymadığı müziği duymuş gibi yapan halktan ayrı bir tutum belirleyerek Midas'a yaklaştığını belirtir. Oyunun özünün Benk'in ileri sürdüğü gibi güncel veya politik davalar olmayıp, Midas'taki duygu değişimi olduğunu ortaya koyar. Benk'in, oyunu okumayıp sadece yüzeysel şekilde izlediğini, rakı sofrasından benzetmeler getirmesininse sorumsuzca bir davranış olduğunu dile getirir. (Dilmen, 1-15 Mart 1961: 14)

Benk, kendisini, yapmak istediğini anlamamakla itham eden Güngör Dilmen'e, sanatta değer ölçütünün niyetler değil yapılanlar olduğunu hatırlatır. Bir temayı alıp geliştirmektense ayrı ayrı temalarla göz boyadığını, kolaya kaçtığını iddia eder. (Benk, 2000: 337-339)

Ankara Üniversitesi Tiyatro Kürsüsü Topluluğu 27 Nisan 1967'de, Nancy'deki (Fransa) Üniversitelerarası Tiyatro Festivali'nde *Midas'ın Kulakları*'nı sahnelemiş, oyun geniş ilgi toplamıştır.

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ne bağlı Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü öğrencileri *Midas'ın Kulakları*'nı sahnelemiştir. Oyun, 1950'lerin sonuna doğru önce Yurdaer Erşan'ın yönetiminde Gençlik Tiyatrosu'nda sahnelenmiş, birkaç yıl sonra Devlet Tiyatrosu repertuvarına alınmış, Ferit Tüzün'ün seslendirmesiyle operaya dönüştürülmüştür. Yazarı tarafından hayli yenilenen oyun, Özdemir Nutku tarafından yeni bir yoruma ulaşmıştır. Eski bir söylenceden yola çıkılarak yöneten-yönetilenler ilişkisine ve ikilemine güncellik kazandırılmış, yararlanılan yerel motifler eğreti birer süs ögesi olmaktan çıkıp, bir bütünün asal parçalarını oluşturmuştur. (Özçelik, Haziran 1984: 41)

Oyunu Ankara Üniversitesi DTCTF Tiyatro Bölümü öğrencileriyle sahneleyen, Nurhan Karadağ'dır. Oyunu daha önce aynı kurumda Özdemir Nutku sahnelemiştir. Türk tiyatrosunun en başta gelen oyunlarından olan *Midas'ın Kulakları*'nda; mutlu azınlıkla çoğunluğun karşıtlığı, tanrılar arasında hakem olarak pirim yapmaya çalışan Midas'ın çıkmazı, kusurunu üstünlüğe dönüştürerek kendini halkın üstüne çıkarması, sır saklamanın güçlüğü gibi, "savurganlık" ölçüsünde çok tema vardır. Görsel ve işitsel ağırlığı olan bir oyundur. Dilmen'in mizahi, ironik üslubu, oyunun tiyatrallığı sahnede görünür kılınmıştır. Yönetmen, oyunda önemli bir değişiklik yaparak, son sahneyi çıkarmış, Midas'ı eşek

kulaklarıyla bırakmıştır. Nedenini de, genç seyircilerin kendi güçlerine olan inancı köreltmemek olarak açıklamıştır. Ekip amatörlerin üstünde, profesyonellerin altında bir performans sergilemiştir. (Milliyet Sanat, 1 Nisan 1993: 39-40)

Doğan Hızlan, Güngör Dilmen bağlamında mitolojinin edebiyat ve tiyatrodaki kullanılmasını irdeler. Güngör Dilmen'i Batılı ve belli bir düzeyi aşan bir yazar olarak tanımlamasının ardından, eserlerinin artılarını ve eksilerini ortaya koyarak, mitolojinin, başarısındaki etkisini ölçer. Oyunlarının yapı/kurgu yönünden sağlam, biçim ve ifade olarak yeni denemelere açık olmasının yanında, yeni bir öz taşımadığını, böyle olduğu halde, bu özlerin "Güngör Dilmen mitosu" oluşturulmasında kullanıldığını ileri sürer. (Hızlan, 1983: 212)

Hızlan, mitolojinin edebiyatta bir ihtiyaç doğrultusunda kullanılması gereğini ve yalın çizgilerle anlatılabilecek bir konuya mitolojik bir ekleme yapmanın yapay bir edebiyat gösterisi olacağını vurgular. *Midas'ın Kulakları*'nın, kurgusal sağlamlığına karşın mite yeni bir yorum ve yeni bir boyut getirmediğini ifade eder. (Hızlan, 1983: 214)

Oyunun iskeleti, olduğu gibi mitolojiden alınmıştır. İskeletin yapı sağlamlığından yararlanan Dilmen, biçim yönünden sağlam bir kurguya ulaşır. Bununla birlikte, Pan'ın kendini anlattığı bölüm gibi bazı kısımlar oyunun organik bütünlüğü içinde işlevsiz ve dolayısıyla gereksizdir. Dilmen, Apollon'un Midas'a taktığı eşek kulaklarını geri almasını iki nedene bağlar: Midas'ın zaafını aşıp benliğini kazanması ve halkın, kulakları bir yücelik simgesi olarak görmesi. Yazar bu iki olguyu aynı anda oyuna sokunca, oyuna yoğunluk kazandıramaz. (Hızlan, 1983: 216)

Hızlan, mitin edebiyatta etkili kullanılışının örnekleri olarak Sartre'ın *Sinekler*'i ile Camus'nün *Sisyphos*'unu verir. Bu eserlerde mitin, düşüncenin ana omurgasını oluşturduğunu, mit çıkarıldığında oyunun çökeceğini, iletisinin anlaşılmasız olacağını açıklar. Orestes mitinde babasının intikamıyla dolu olan kahraman, *Sinekler*'de özgürlüğü ve giderek başkaldırıyı simgeler. Egisthe ise öç alınacak bir baba katilinden öte, yıkılması gerek tiranlığın simgesidir. Camus de Sisyphos'u başkaldırının simgesi yapar ve bunun için mitte köklü bir değişiklik yapması gerekmemiştir. Bu yazarlarda mitoloji oyunu açılmakla, Dilmen'de yabancılaşma duygusu uyandırır. *Midas'ın Kulakları*, genel olarak bir fanteziden öteye geçememiştir. (Hızlan, 1983: 216-218)

Midas üçlemesinin ikinci oyunu olan *Midas'ın Altınları*'nda (1978) halkı temsil eden koro, altınlarını alınının teriyle kazandığını öne süren Midas'ın sözlerine karşılık onun ancak hamamda terleyeceğini söyler. Adnan Binyazar, oyunda yapısal tutarsızlıklar bulur. Oyunun türünü tespitte zorlanır; trajedi mi, yoksa toplumsal bir eleştirinin trajedi formunda verilmesi

mi olduğunu kestiremez. Küçük Tiyatro’da sahnelenen oyunda Midas rolünü Bozkurt Kuruç üstlenmiştir. (Binyazar, Aralık 1969: 15)

1969-1970 sezonunda Ali Nihat Aybars’ın yönetmenliğinde Devlet Tiyatrosu’nda oynanan bu oyun Midas kişiliğinin altın ve paraya olan tutkusunu ele alır. Midas her tuttuğunu altın yaptıktan sonra altın o ve çevresindekiler, nihayet halk için tehlike oluşturur. Halk başta kralın tutkularını körüklerken, karşı karşıya kaldıkları gerçeklerle biline erer. (Nutku, 1993: 15)

Midas üçlemesinin sonu *Midas’ın Kördüğümü* (1974)’dür. Büyük Tiyatro’da Mahir Canova yönetiminde sahnelenmiştir. Dekor ve kostüm Refik–Hale Eren’e, müzik Nüvit Kodallı’ya, koreografi Sait Sökmen’e aittir. Oynayanlar arasında İstemi Belli, Ayşen Demirsoy, Soner Ağın, Nurşim Demir vardır.

Oyunun konusu, Frigya uygarlığının sonudur. Teması, uygarlıkların yıkılmalarına neden olan çözümlerdir. Friglerin yirmi yedi yüzyıl önce Kimmerlerin saldırısıyla yıkılması, bir sonuçtur. Asıl neden, toplumdaki dilsel, kültürel, bilimsel, sanatsal, ekonomik çözümlerdir. Oyunda görsel öğeler dengelidir; dans, koro, tekerlemeler yazarın özgün anlatımını oluşturur. İki Dügümcü’nün düğümleri sayan sahnesinde geleneksel tiyatromuzdan gelen tekerlemeler başarıyla kullanılmıştır.

Midas’ın Kördüğümü oyun içinde oyun biçiminde kurgulanmıştır. Dış oyunda, Gordium’da kazı yapan bir arkeolog topluluğu; iç oyunda, Midas’ın öyküsü, yani Frigya’nın çözülüşü işlenir. Bu ikili yapı zamanda koşutluğu sağlamakla birlikte, yinelemeler oyunun temposunu düşürür. Oyunun ana izleği, toplumun gerçek sorunlardan koparak gizemciliğe, boş inançlara kapılması, bunun çözülmeyi ve yıkımı getirmesidir. Mahir Canova’nın sahnelediği oyunun aceleye geldiği, yeterince çalışılmadığı anlaşılmaktadır. (Ömer Atılâ, 16 Mayıs 1975: 24)

Midas’ın Kördüğümü mitolojide yer alan kördüğümün çözülmesini anlatan manzum bir oyundur. 1975 TDK oyun ödülünü alan oyun 1974-1975 ve 1975-1976 sezonunda DT’de sahnelenmiştir. (Nutku, 1993: 16)

Ben Anadolu (1984; 2008), ana tanrıça Kybele’den başlayarak, Anadolu’nun tarihsel dönemeçlerinin tipik kadın karakterlerini bir çizgide buluşturur, binlerce yıllık Anadolu uygarlıklarını iki saatlik bir oyunla aktararak, üstünde yaşadığımız toprakların bir çeşit destanını yazar. Anadolu kadınının üretimdeki yeri, toplumsal yaşamdaki fonksiyonu gereği, yazarın kadınlardan yola çıkması isabetli bir seçimdir. Bereket tanrıçasından başlayarak, yakın tarihin iz bırakmış kadınlarına kadar dönemsel/tarihsel bir panorama çizmiştir. Nakşidil Sultan, Nasreddin Hoca’nın karısı gibi karakterler diğerlerine göre silik kalmıştır. Oyunu

sahneye koyan Yücel Erten, yalınlığına karşın çarpıcı bir yorum getirmiştir. Osman Şengezer dekorunu ve kostümlerini yapmış, Durul Gence'nin müzik ve ışığı da oyunu boyutlandırmıştır. (Özçelik, 15 Aralık 1984: 45)

Oyun ilk kez 22 Haziran 1984'te oyanmış, Talat Halman İngilizceye çevirmiştir. (Şengezer, Haziran 1998: 50)

Ben, Anadolu iki perdeden oluşur. On üç kadın karakter ve tüm oyuna içkin, Anadolu'nun ve Anadolu uygarlıklarının yaratıcısı olarak görülen ana tanrıça Kibele karakteri vardır. Sosyal, ekonomik ve politik değişimler sonucu Kibele de farklı kadın karakterlere dönüşür. Oyun, Anadolu'nun en eski uygarlığı olan Hititler dönemiyle, ilk politik evliliği yapan soylu bir kadın olan Puduhepa ve halktan bir kadın olan Lamassi aracılığıyla ortaya konur. Dinin kadına bakışı Lamassi ile yansıtılır. Kadın din adına sömürülmektedir. Bundan sonra, oyunun tek erkek kahramanı olan *Midas'ın Kulakları*'ndaki Berber yer alır. Savaşta kocasını ve oğlunu kaybeden Andromakhe, savaşın kadın açısından yıkımını sergiler. Kıskançlık kavramı Niobe ve Lydia ile anlatılır. Niobe doğurganlığıyla tanrıçaya üstünlük taslar, güzel bir kadın olan Lydia da kocası tarafından kıskanılır. Helenistik dönem Ada karakteriyle anlatılır. İktidarı elinden alınan Ada, umudunu İskender'e bağlar. Fakat İskender'in nezdindeki yeri, sevgili değil, annedir. Daha sonra değişen sistem sonucu Kibele köklü bir değişime uğrar. Kimliğini önce Efes Artemis'ine, daha sonra Meryem Ana'ya aktarır. Hristiyanlıkla birlikte Bizans dönemine geçilir. Bu dönem, imparator Justinianus'un karısı Theodora ile anlatılır. Alt sınıftan gelip imparatoriçe olan Theodora, imparatoru yönlendirir. İkinci perdede Osmanlı dönemi Nilüfer Hatun, Ayşe Sultan ve Nakşidil'le sergilenir. Bizanslı bir soylu olan Holofira Orhan Bey'le evlendirilince Osmanlılığı benimsemek, Nilüfer adını almak zorunda kalır. Ayşe Sultan küçük yaştan itibaren yaptığı evliliklerle devletin gücünü berkitir, hayatını parodileştirerek anlatır. Nakşidil, Osmanlı sarayında, gerçek adı Aimene olan Martinikli bir cariyedir. Son dileği Hristiyan olarak ölmektir. Osmanlı'nın dinî hoşgörüsünü duygusal bir dille anlatır. Son olarak Şair Nigâr ve Halide Edip sahneye çıkar. Şair Nigâr'ın günlüğünden, dönemin olaylarını nasıl gördüğü ortaya konur. Batı hayranı ve padişah yanlısı, elit, politik olaylardan soyutlanmış, kendi dünyasında yaşayan bir kadın olarak çizilmiştir. O dönem kadınının temsilcisi olarak alınan Nigâr Hanım'ın kişiliğinde, dönemin bilinçsiz kadınları eleştirilir. Halide Edip ise güçlü, aydın ve insancıl kimliğiyle Cumhuriyet'i temsil etmektedir. (Dramaturji Atölyesi, 1 Aralık 2000: 66-67)

Güngör Dilmen, Puduhepa, Hititli Anne, Lamassi kişiliklerini Muhibbe Darga'nın *Eski Anadolu'da Kadın* adlı kitabından aldığını belirtir. Kitaptan, esinlenmenin ötesinde,

pişmiş mektupları sahneye aktaracak derecede yoğun yararlanmıştır. Şair Nigâr'ın da kendi yazdıklarını oynadığını belirtir. Oyunun yorumunda sadeliğe yaslandıklarını, duygularda abartıdan kaçınmaya çalıştıklarını belirtir. Tarihin diğer önemli kadınlarına oyununda yer vermemesini, tiyatroya elverişli bir dramları, özellikleri olmadığı için onları yazmadığını söyleyerek açıklar. (Dilmen, 1999b: 276)

Ben Anadolu, Kültür Bakanlığı'nın etkinliği olarak 29 Mart – 23 Nisan'da Amerika'da yedi kentte (Washington, Kanada Toronto, Atlanta, Michigan'daki Ann Arbor, Philadelphia, Pennsylvania, North Carolina, Miami) İngilizce olarak gösterilmiştir. (Şengezer, Haziran 1990: 52-53)

Dekorunu Osman Şengezer'in yaptığı *Ben Anadolu*, Sovyetler'deki tek kişilik oyunlar festivaline davet edilmiştir. Dekorunu taşımak çok zor olduğu için, Şengezer'in çizimlerini yolladığı ahşap kısımlar Moskova'da yapılmıştır. Oyun Moskova'da İngilizce, Taşkent'te Türkçe sahnelenmiştir. Şengezer bu turneden, Türk tiyatrosunun geride olmadığı izlenimiyle dönmüştür. (Şengezer, Haziran 1998: 48, 50)

Anadolu'nun mitolojik, tarihsel, toplumsal kökenlerini kadınlar aracılığıyla yansıtan *Ben Anadolu*, Kent Oyuncuları tarafından, 2007'de, Yücel Erten'in on yedi yıl önceki rejisi ve Yıldız Kenter'in tek kişilik oyunu ile tekrar sahnelenmiştir. (Anamur, 2011: 37)

“Binlerce yıllık süreç içinde Kibele'den Halide Edib'e on altı Anadolu kadınının yaşanmışlıklarından, yürek yırtan acılarından, ince dengeler üzerine kurulu karar aşamalarından, damıtılmış duyarlılıklarla örülü, tragedy ile güldürü arasında gidip gelen öykülerinden oluşan metni sahneye koyan Yücel Erten, çok yerinde bir uygulamayla, Anadolu toprağının mayasını oluşturan bütün bu kadınları sahnede bir tek kadın oyuncuyla canlandırma yoluna giderek anaerkil geçmişli Anadolu'nun binlerce yıllık uygarlıklar harmanındaki benzerlikleri, süreklilik gerçeğini daha baştan vurgulamış.” (Anamur, 2011: 37)

Dekor ve giysi yine Osman Şengezer'e, müzik Durul Gence'ye aittir. Oyunda Kibele, Mısırlılarla imzalanan barış anlaşmasının kalıcı olması için yaşlı II. Ramses'le zorla evlendirilen genç Hitit kraliçesi Puduhepa, Andromakhe, Niobe, Artemis, Bizans imparatoriçeleri, Osmanlı sultanları, Nasreddin Hoca'nın karısı, Şair Nigâr Hanım, Halide Edip, Zübeyde Hanım, cepheye mermi taşıyan adsız Anadolu kadını yer bulur. (Anamur, 2011: 37-38)

Oyun, 1998-1999 sezonunda Diyarbakır Devlet Tiyatrosu'nda yönetmenliğini ve dekorlarını yazarın kendisinin üstlendiği bir yapım olarak sahneye çıkmıştır.

Halide Edip'in, millî ve mücadeleci kimliği ile cephedeki askerin hikâyesini anlatan yönü yerine sadece esir Yunanlıya acıyıyla gösterilmesi, yazarın tarihî gerçeklere bakışındaki şahsiliği gösterdiği şeklinde yorumlanır. (Enginün, 2003: 215-216)

Kurban (1967), Medea mitinin Anadolu ortamında yeniden şekillendirilmesidir. Mutlu bir yuvaları olduğu halde, Zehra'nın hastalığını öne sürerek eve ikinci bir kadın getirmek isteyen Mahmut'un bu kararı ve kararını uygulamakta diretmesi üzerine Zehra'nın verdiği mücadele, mücadelenin sonunda buna engel olamaması, gelinin kapının önüne gelmesi üzerine bütün çıkışların kapanmasıyla, son çare olarak gördüğü çocuklarını öldürme tasarısını gerçekleştirmesi anlatılır. Çocuklarını intikam için değil, böylesine kötü bir dünyada yaşamamaları, tanrının merhametli kucağında yaşamaları için öldürmüş, bu arada Mahmut'a ve tüm köye de unutamayacakları bir acı bırakmış, evrensel bir iletiyi duyurmuştur. (Dilmen, 1967: 1-122)

Dilmen, sıradan bir konuyu klasik ölçüler içinde kusursuz bir oyun, Türkçeyi trajedi dili haline getirmiştir. "Kalyoncu, alelâdeliğin kenarından çekip aldığı böyle bir konuya, eski Yunan tragedya ustalarının sihirini üflemiş, büyüsünü katmış. Zorlamasız şiir yüklü dili, kadınlar korosu, maskeli yüzlerle oynanan düş sahnesi, hele Zehra kadının kan akıtmadan önce, elinde hançerle söylediği o güzelim tirad... Tek kelime ile kusursuzluğun ta kendisi." (Taşer, Nisan 1967: 4)

Dilmen, günümüz insanının trajedisini iki bin beş yüz yıl önceki trajedi anlayışına benzetmekle yetinmeyerek, aradan geçen çağları, şartları değiştirir. Antik Yunan trajedisinde tanrılarla çarpışan insan, çağımızın insanı değildir. Dilmen'in Zehra'sı toplumun yanlış ve kötü biçimlenmiş yasalarının, törelerinin kurbanıdır. Onlara başkaldırır, onlarla savaşır ve yenilir. *Kurban*'da öyle biçim tutarlı bir çizgide buluşur. " 'Kurban' bazılarının sandığı gibi kökü başka bir toplumda bulunan bir 'Medea' benzetisi değil. Zehra, çevresini yadırgıyan, ortamını bulamamış ekzotik bir yaratık değil. Anadolu toprağından fişkırmış bir varlık." (Ömer Atılâ, Temmuz 1967: 16)

Gülriiz Sururi-Engin Cezzar topluluğı *Kurban*'ı sahneler. Zehra'da Gülriiz Sururi, Mahmut'ta Engin Cezzar, Koro başı Halime'de Aliye Rona üstün bir oyunculuk sergilemişlerdir. Metin Deniz'in fantastik gerçekçi dekoru oyunun havasını bütünlemiştir. Ölümlerden sonra iç odadan yansıyan kan rengi kırmızı ışık etkileyici bir fon oluşturmuştur. (Taşer, Nisan 1967: 4) Gülriiz Sururi, törelere başkaldıran Zehra'yı başarıyla canlandırır. Dekorları Metin Deniz yapmıştır. *Kurban*, 1966-67 sezonunun en önemli oyunları arasında gösterilir. (Ömer Atılâ, Temmuz 1967: 16-17)

“Güngör Dilmen, Türkiye’nin ilk *sanatçı* oyun yazarıdır.” (Memet Fuat, 1997:57) belirlenmesinde bulunan Memet Fuat, ondan önceki yazarların, sanatçılıklarını başka alanlardan getirdiklerini, çoğu zaman da tiyatro ile çatıştıklarını, tiyatroyu zorladıklarını, Güngör Dilmen’inse doğrudan doğruya bir oyun yazarı olduğunu belirtir. Memet Fuat’a göre *Kurban*’da iyi olmayan, yerel-evrensel dengesinde Batılı havanın ağır basmasıdır. Ayrıca, böylesine çetin bir oyunda yer yer izleyiciden çok kolay yankı alan sözlerin varlığını anlaşılmaz bulur. Ama yazarın *Kurban*’ı geliştireceğine inanır. (Memet Fuat, 1997: 56-58)

Devlet Tiyatroları Edebî Kurulu’nun *Kurban*’ı reddedip, yerine kısa sürede afişten inen bir “müsamere” koyması eleştirilir. Oyunda Euripides etkisi olmakla birlikte, temanın işlenişi ve kişilerle sağlanan dramatik gelişim, Nutku’nun oyunu “bugüne kadar Türkiye’de yazılmış en güzel modern tragedya” diye tanımlamasına yol açar. Mirza ile Mahmut’un uzun süren pazarlığının, kişilik yapılarını ortaya çıkarmakla birlikte oyunu aksattığını ileri sürer. Hz. İsmail’in kurban hikâyesi oyunun dramatik gelişimine katkısı olmayan gereksiz bir bölüm olarak görülür. Dilmen, karakterleri başkalaştırmıştır. İason itici, ön planda olmayan bir karakterdir. Onun *Kurban*’daki karşılığı olan Mahmut ise tersi. Dilmen kişileri idealize etmemiş, topluma yabancı, uzak tipler çizmemiştir. Günlük hayattaki sıradan kişilerin içinde bulundukları durum ve bu kişilerin birbirleriyle ilişkileri onları trajik bir noktaya taşır. Zehra, Medea’dan farklı olarak kendini de öldürür. Medea’nın hep suç işleyen bir kadın olmasına karşın Zehra böyle değildir. Sahnelenişte takım oyununun tam olarak sağlanamadığı, oyunun dilinin sahneye taşınmadığı ileri sürülür. Dekorun genel olarak Zehra’nın yalnızlığını ve çaresizliğini yansıtacak şekilde tasarlandığı belirtilir. (Nutku, 11 Temmuz 1967: 14-15)

Koro, diyalogla anlatılamayacak genel yaklaşımı, ortak yasayı dile getirir. Yazar, oyunun başında, doğalcılıktan kaçınılmasını belirtmiştir. Yazar, öze ve bu özü oluşturan unsurlar arasındaki bağıntıya eğilir, bunun belli bir yerdeki, belli bir çağdaki yansımalarına değil.

Kurban, Sessiz Tiyatro’da Sumru Yavrucuk yönetiminde, tiyatronun ışık, müzik, dans, masklar, söz, ritim, devinim gibi çeşitli öğelerinden yararlanılarak, işiten ve işitmeyen seyircilere aynı anda gösterilmiştir. Yönetmen, seyircilerin algılama farklılığına, duyanların seslere daha duyarlı olmasına karşın duymayanların da hareketlerle daha çok bütünleştiğine dikkat çeker. Oyunda, işiten ya da işitmeyen seyircilerin sahneyle ilişkisi bir an bile kopmamıştır. (Oral, 1 Ocak 1985: 43)

İlk kez 1967’de Gülriz Sururi Engin Cezzar Topluluğu tarafından, 1980-81 sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu’nda Semih Sergen tarafından sahnelenen *Kurban* Van Devlet Tiyatrosu’nda da Sönmez Atasoy’un yönetmenliğinde oynanmıştır. Tümüyle genç

oyunculardan kurulu bir kadroyla başarılı bir sonuç elde edilmiştir. Sönmez Atasoy'un, evrensel-yöresel koşutluğunu koruyarak yaptığı biçimselleştirmeler (stilizasyon), Funda Karasaç'ın giysi tasarımı, Sertel Çetiner'in genel Anadolu çizgileri taşıyan dekoru oyunun başarı grafiğini yükseltmiştir. Hande Güner Zehra rolünü olgunlukla temsil etmiştir. Mahmut'u Tolga Evren, Mirza'yı Cem Arabacıoğlu, Halime'yi Kader İlhan oynamıştır. (Sav, 1 Aralık 1998: 40)

Kurban'ı Ankara Devlet Tiyatrosu Ayşe Emel Mesci'nin yönetmenliğinde sahnelemiştir. Dekorları Sertel Çetiner, giysi tasarımını Nalân Türkoğlu yapmıştır. Miraç Eronat, Ahmet Erkut, Ötüken Hürmüzlü, Rengin Samurçay, Kurtuluş Şakırağaoğlu rol almıştır. Ölümsüz bir eserdir. Titiz bir çalışmanın sonucunda doğru bir sahnelenme gerçekleştirilmiştir. Oyun Zehra'nın trajedisi olmaktan çıkarak tüm kadınları kapsayacak evrensel bir düzlemde ele alınmıştır. Kurbanla ilgili anlatılan öykü sırasında sunak taşı gibi kullanılan çeşme oyun boyunca işlevselliğini korur, oyunun sonunda Gülsüm'ün de yazgısını simgeler. Oyunda müzik, dekor, giysi, ışık da oyunun başarısına katkıda bulunmuştur. Özellikle iki farklı gelin giysisiyle çarpıcı bir Zehra ve Gülsüm karşıtlığı oluşturulmuştur. Oyunculuk olarak Zehra ve karikatürize edilen Mirza başarısız bulunur. Fakat bunlar oyunun başarısını engellemez. (Elmas, Ocak 2007: 74-75)

Halk Oyuncuları/Levent Beşkardeş, 44. Avignon Festivli'nde Dilmen'in *Kurban*'ını sahneleyecektir. Sahneye koyan, düzenleyen ve Zehra rolünü oynayan, Ayşe Emel Mesci'dir. Yabancı oyuncular da rol almış, Tuğrul Artunkal'ın çevirisiyle Fransızca olarak sahnelenmiştir.

Ayşe Emel Mesci, oyunu şöyle değerlendirir: "Çatalhöyük'ün kült salonunda başlayıp şaman ayinleriyle süren Kurban, bir zamanlar Ana Tanrıça heykellerinin kapladığı sitelerin yıkıntıları üzerinde, evine kuma getirilmesine karşı çıkan bir Anadolu kadınının direnişine uzanıyor. Kendi 'Altın Çağ'ına dönme özlemi içindeki Zehra, aslında kara ocağın kızıl alevlerinde tüm bir toplumun 'Altın Çağ'ının sembollerini yansıtır. Biz bu oyunda, hem kendi tiyatromuzun kökenlerini sahneye taşımayı, hem de ilişkileri giderek kopmuş bir çiftin ve bu süreçte ezilmeye başkaldıran bir kadının hikâyesi aracılığıyla genel bir toplumsal akışı, evrensel bir insan ilişkisi boyutunu da yansıtmayı denedik." (Milliyet Sanat, 1 Eylül 1990: 40)

Oyun, Avignon'daki eleştirmenlerin de ilgisini çekmiştir. Yeni bir toplumun doğuşu, bir Ortadoğu Medea'sı, Anadolu tragedyası gibi yorumlar yapılmıştır. (Milliyet Sanat, 1 Eylül 1990: 41)

Kurban'ı oynadığı dönemde Gülriz Sururi, Türkiye Kadınlar Birliği tarafından “yılın kadını” seçilmiştir. Oyun, Küçük Tiyatro’da Semih Seren’in yorumu, Sema Aybars’ın yorumuyla ilgi toplamıştır. (Tükel, Mart 1981: 46-47)

Akad’ın Yayı (1982), yanlış yönetimi konu edinir. Üç bölüm, on beş sahneden oluşan oyun, 1967’de Küçük Tiyatro’da sahnelenmiştir. Kenan ülkesinin tipik bir yozlaşmış kadısı olan Danyal, kendi çıkarlarını düşünen, insanlara zulmeden tanrıların yeryüzündeki yansımasıdır. Ülkenin bozuk düzeni Danyal Kadı’nın sözlerinde ve kararlarında görünür kılınır. Kanunun, vicdanın yerini kaba kuvvet ve rüşvet almıştır. Oyunda toplumsal katmanın yanında Danyal’ın kişisel hayatı ikinci bir tabakadır. Danyal’ın çocuğu yoktur ve bu, onda büyük bir dert halini almıştır. Evli olmadığı için bu, doğal bir durumdur. Ama o, çocuk sahibi olmak için tanrılara yalvarmak amacıyla tanrıların makamı olan, tepesine tünedikleri dilek ağacına gider. Yakarışları, kıdemlerine göre yukarıdan aşağıya oturdukları ağacın tepesinde uyuklayan tanrıları hareketlendirir. Yakarışları, vaatleri sonunda bir oğulla müjdelenir. (Dilmen, 1982: 73-147)

Oyunda Danyal’ın karşıtı Koşar Usta’dır. O, hak arayışının, yaptığı yay da erkin sembolüdür. Eli bir kez yaya değen kişi onu bir türlü bırakamaz. Danyal’ın sahip olduğu yay, oyunun asıl ögesi haline gelir ve herkes bu yayın peşine düşer. Tanrıça Anat, yayın peşindeki en dikkate değer karakterdir. Yay için Akad, en yakın arkadaşı Yatpan tarafından öldürülür. Fakat tanrıların hâkimiyetini de sona erdirmiştir.

Oyunda mitolojik örgü içinde, klasik tiyatronun tanrı-insan mücadelesi işlenir, insanın kendi kaderini belirlemesi teması ortaya konur. Mitolojiden yola çıkılarak bugünün toplum yapısı ve insanın açmazları irdelenir, insan yüceltilir.

Özdemir Nutku *Akad’ın Yayı*’nın sağlam bir öze, fakat dağınık bir kurguya sahip olduğunu, temaların geliştirilmeden bırakıldığını, sahnelenmesinin de aceleye geldiğini, oyunculuğun oturmadığını söyler. Yazar, *Tiyatro* dergisinde, son zamanlarda ortaya çıkarılan tabletlerde yazılı Ugarit hikâyesinden yola çıktığını belirtmiştir. Oyunun ana motifi olan yay, bütün temaları yüklenerek şekilde işlenmemiştir. Hak, adalet, savaş, kardeşlik, barış, aşk gibi temalar oldukça dağınık bir şekilde seyirciye iletilmiş, bu temaların bazıları sonuca ulaştırılmamıştır. Yay, bugünkü nükleer enerjinin karşılığıdır. Akad, yayı insanlığın yararına kullanmak ister, Ferhat gibi dağları delerek su getirir. Akad’ın, kaba kuvvetin simgesi olan Yatpan’ı akıl gücüyle ikna etmesi oyun gerçekliğine aykırı bulunur. Akad’ın Anat’a aşkı da oyuna etkisi olmayan bir episoddur. Anat’ın Akad’ın öldüğünü öğrenince yaydan vazgeçmesi, Akad’ın arkasından ölümler dünyasına gitmesi, oyunda karşılığı olmayan ayrıntılardır. (Nutku, 31 Ekim 1967: 22)

Oyunu 1967-1968 tiyatro mevsiminde Devlet Tiyatrosu'nda Raik Alınışık sahnelemiş, oyunun yalınlığına uymayan bir düzenleme yaparak, oyunculara melodramatik bir hava vermiştir. Nutku, Nüvit Kodallı'nın müziğini de oyuna uygun bulmaz. Konusu Fenike'de geçen bir oyunun müziğinin tek sesli, tek çeşit çalgıyla hazırlanması gerektiğini ileri sürer. Akad'da Can Gürzap, Baal'de Sönmez Atasoy, El'de Kemal Kükrer, Anat'ta Elvan Özak'ın performansını beğenir. (Nutku, 31 Ekim 1967: 23)

“Bu dünyayı unutmuş olan tanrılara Akad'ın başkaldırısı, yaşantısı eski, ama kavramı yeni bir Prometheus'u ortaya çıkartıyor bu oyunda. Tanrıları yayıyla yok eden Akad, insanların gökten umut beklememelerini, korkmamalarını sağlarken onları daha yalnız, ama daha cesur çağlara götürmüştür.” (Nutku, 31 Ekim 1967: 23)

Ömer Atılâ, *Akad'ın Yayı*'nda üç bin beş yüz yıl önceki bir Fenike efsanesinin yirminci yüzyıl insanının en önemli sorunlarına kanava olduğuna değinir. Efsane ve masalların yazara verdiği soyutlama imkânının Dilmen'i de çektiğini belirtir. “Efsanenin kişilerinde ve olaylar nde yaptığı değişikliklerle yazar, insan aklı'nın boş inançlardan, türlü bağıntılardan kurtulduktan sonra, varlıkla hiçliğin sınırında ulaştığı ikilemi işliyor.” (Ömer Atılâ, Aralık 1967: 23) Oyunun ana teması, insan aklının ve idealizmin zafere ulaşmasıdır. Oyunun sorunsalı, her türlü inanç bağlarından kurtulmuş olan insanın, aynı zamanda yok edici güçlerin tehdidi altında bulunmasıdır. Akıl bir yandan her türlü sınırı aşarken, bilimin insanlığın sonunu hazırlayacak yolda kullanılmasıdır. Zayıfken acınacak haldeki insanın, gücü eline geçirince canavarlaştığına; idealizmle bütünlenmeyen aklın tek başına doğru istikameti bulamayacağına değinilir. Ömer Atılâ, Dr. Nobel'in dinamiti, Oppenheimer'in atomu kötü maksatlar için bulmadıklarını, ama bunların savaş aracı yapıldığını kaydeder. Kenan kadısı Danyal'ın, oğlu Akad için sakladığı yay da böyledir. Akad, bu gidişi gördüğü için, yayı kendi kontrolü altında tutmak ister. Fakat en güvendiği dostunun eliyle ölür. Akad'ın ölümü, insanların aydınlanmasını sağlar, kendi yazgısını kendi eline alır. Yazar böylece hümanist anlayışa varır. Oyunda tanrılar ve insanlar vardır. Akad'ın yayı, tanrıları ortadan kaldırır. Tanrıça Anat, yayı ele geçirerek eski düzenini geri getirmek amacıyla insanların arasına karışır. Oyun kişileri arasındaki ilişkiler çok yönlü ve gerçekçidir: Akad–Yatpan arasında tabiat–akıl çatışması; Akad–Danyal arasında kuşaklar arası çatışma; Akad–Kenanlılar arasında önder–halk ilişkisi çatışması gibi. Oyun üçüncü bölümde dağılmakla birlikte, oyunun bütünlüğü bu kusuru giderecek sağlamlıktadır. Dili; konuya ve dramatik eyleme uygun, sade, külfetsiz bir dramatik şiir dilidir. Rejisör Raik Alınışık'ın yorumu büyük oranda doğru olmakla birlikte, oyuna tam olarak nüfuz edemediğini, oyunun dilinin büyüüne kapılarak “söz”e çok bağlandığı, yazarın, dramın öbür imkânlarından yararlanma açısını ihmal ettiğini

belirtir. Fakat bu denli çok yönlü oyunların ilk sahnelenmesinde eserin bütün zenginliğini ortaya çıkarmanın kolay olmadığını da teslim eder. (Ömer Atılâ, Aralık 1967: 23-24)

İnci Enginün, Gılgamış ile Akad efsanesi arasındaki tanrılara başkaldırma, kıtlık denen sarı ejder – göklerin boğası, Engidu – Yatpan, İhtar’ın Gılgamış’ı, Akad’ın Anat’ı reddetmesi gibi benzerliklere işaret eder. (Enginün, 2000: 246)

Ak Tanrılar’da (1983), İspanyolların Amerika’yı zapt ettikten sonra yerlilerin inançlarından yararlanarak onları yok edişleri anlatılmıştır. Yerlilerin sığındıkları inançların onların mahvına yol açması çarpıcı bir şekilde gösterilir. (Enginün, 2003: 215)

Ak Tanrılar, Cumhuriyet’in 60. yıldönümü nedeniyle sahnelerini yalnızca yerli oyunlara açan Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenmiştir. Dilmen broşürde, Azteklerle İspanyolların 16. yy’da karşılaştıklarını, Azteklerin mimari, şehir planlaması, heykel, altın işleme gibi alanlarda ileri oldukları halde mitolojik düşünceden bilimsel düşünceye geçemediklerini, çağlar önce bir kuyruklu yıldıza dönüşüp denizlerin ötesine sürgüne giden Ak Tanrı’nın (Tüylüylan) bir gün Meksika’ya döneceğine, ülkeye mutluluk getireceğine inandıklarını, İspanyollar gelince de trajedinin başladığını, Korteş’in Ak Tanrı sanıldığını yazar.

Genç komutan Düşenkartal Montezuma’yı uyarmaya çalışsa da boşunadır. Oyun yirmi yıl önce yazılmıştır. Devlet Tiyatroları genel müdürü Turgut Özakman, kendi sorunlarımıza dönmeye çalıştığımız bir dönemde bu oyunun seçilme amacının ne olduğu sorusunu, oyunda Kurtuluş Savaşı’yla paralellik kurulduğu şeklinde cevaplar. Bunun ancak entelektüel seyirci tarafından kavranabileceğini, yönetmenin bunu görünür kılmayı tercih etmediğini belirtir.

Rejisör Yücel Erten de, “Yerli oyun olarak fazla kafamı yormadım. Bir yerli oyun yazarının elinden çıkması, yerli oyun sayılması için yeterlidir bence. Konusunun, kişilerinin mutlak surette Anadolu’yu, Türk tarihini, Türk insanını anlatması gerkemez. 20 yıl önce yazılmış, 20 yıl sonra ancak sahneye çıkma olanağı bulmuş. Oyunun özgül ağırlığı var. Konusu, kişileri, geçtiği yer önemli değil. Uzaklarda geçen bir olay bile, toplumun temel sorunlarına yöneliyorsa, bence bu oyun bize yakındır.” (Tükel, Aralık 1983: 34) görüşlerine yer verir.

Dilmen’e Kültür Bakanlığı’nın tiyatro oyun yazımı yarışmasında ödül getiren **Troya İçinde Vurdular Beni** (1992), Körfez krizinin etkilerini taşır. Güncel olayı mitolojinin dünyasından yansıtmıştır. Savaşa seyirci kalma olgusunu ve özellikle savaşta gençlerin yitirildiği temasını başa almış, bunu “Çanakkale içinde vurdular beni; gençliğim eyvah!” dizeleriyle vurgulamıştır. Yazar silahlanma yarışına eleştirel bir bakış getirmiştir. “Bir şiir ve

mitoloji hazinesidir Troya İçinde Vurdular Beni, Kurtuluş Savaşı'nın Çanakkale'sine oradan da bugünün mega devletlerinin yarattığı anlamsız savaflara uzanan." (Nutku, 1993: 20)

Troyalılar, Akhalılar ve tanrıların bir arada olduğu oyun kırbaç sahnesiyle başlar. Tutsak edilen Troyalı kadınların iniltisi atmosfere hâkimdir. Cassandra'nın günlüğünden okunan oyunun ilk sayfasında, Hekabe ve Priamos'un çocukları Paris'in su perisi Oinone ile aşkı sergilenir, güzellik yarışına gidilir. Hera'nın güç, Athena'nın bilgelik vaatleri yanında Afrodite en güzel kadın Helena'yı önerir. Paris Helena'yı seçer ve ülkesine felaket getirecek adımı atar. Talthübios ile Agamemnon Troya'nın hazinelerini elde etmek için bu aşkı bahane ederek Troya'ya saldırırlar. Agamemnon kızı İfigenia'yı kurban etmekten çekinmez. Tanrılar savaşı maç izler gibi izler. Hephaistos durmaksızın silah üretir. Hektor ve Akhilleus'un teke tek dövüşü tanrılar için seyrine doyulmaz bir maçıdır. Hektor ölürken, Priamos ölüsünü teslim alırken, Paris Oinone'nin yanında ölürken görülür. Odysseus'un tahta at hilesiyle Troya düşer. Troyalı kadınlar kura ile paylaşılır. Agamemnon Cassandra'yı seçer. Ona geleceği sorduğunda, duyduklarına inanmaz. (Dilmen, 2000: 135-197)

İstanbul Şehir Tiyatroları Tiyatro Araştırma Laboratuvarı, Harbiye Askerî Müze'de, 1993'te, *Troya İçinde Vurdular Beni* adlı oyunu sergilemiştir. *Troya İçinde Vurdular Beni* gösterilerini work-in-progres (gelişme süresince çalışma) olarak niteleyen TAL, tiyatro unsurlarından oyuncunun konumunu ve yaratıcılığını, yönetmenin temaya ve oyuncuya yaklaşımını, kültürlerarası tiyatro anlatımına mitos ve ritüeller yoluyla ulaşmayı ve gösterinin seyirci boyutunu araştırır. Gösteriyi "gelişme süresince çalışma" olarak nitelemelerinin nedeni, Troya'da seyirci, oyunculuk, dramaturji gibi oyunun temel öğeleri üzerinde sürekli değişiklik yapmalarıdır. Ayla Algan ve Erol Keskin'in rol aldığı *Troya İçinde Vurdular Beni*, İstanbul'daki gösterimlerinin dışında Amerika ve Yunanistan'da uluslararası festivallere katılmıştır. Her gösterimi 30-40 seyirciyle gerçekleştirilen *Troya* oyunundan önce seyirciye bilgi broşürü dağıtılır, oyundan sonra seyirci sahneye çıkıp oyun hakkındaki izlenimlerini açıklar. *Troya* oyununda bedensel, görsel ve işitsel araçların çağrışım gücünden en üst düzeyde yararlanılır. Her oyuncunun Troya olayına kendi yaklaşımını, kendi kimliğini ortaya çıkarmasını, metin, dekor ve kostümünü kendisinin oluşturmasını amaçlayan bu çalışmada yönetmenin işlevi, belirlenen tema etrafında oyuncunun kendi özbenliğini ortaya çıkarmasına, yaratıcı potansiyelini keşfetmesine yardımcı olmaktır. Oyunda seyirciye de çeşitli anlamlar yükleyebileceği boş alanlar bırakılarak, onu düşünsel üretime yöneltmeve tiyatrodaki kültürlerarası bir dile varma öngörülür. (Aslan, Nisan 1993a: 106-107)

Tiyatro Araştırmaları Laboratuvarı, 14-29 Mayıs 1993'te gerçekleşen 5. Uluslararası Tiyatro Festivaline kolektif bir çalışma olan *Troya I (Troya İçinde Vurdular Beni)* ile

katılmıştır. Troya üzerine yapılan çok yönlü araştırmalar ışığında, toplumsal ve tarihsel bir bakış açısı edinildikten sonra, oyun çağdaş tiyatro anlayışıyla yorumlanır, kişisel etkileri üzerinde durulur, giderek insan ilişkilerine uzanan daha kapsamlı boyutlara taşınır. *Troya I*'de mit ve rit yoluyla kültürlerarası tiyatro dili yakalanır. (Asilyazıcı, Mayıs 1993: 60-61)

Güngör Dilmen'in "gölge tiyatrosu" olarak yazdığı oyunlarından *Girit Masalları* (2010) özgün bir kurguya sahip olmamakla birlikte, yazarın dil düzeyini koruduğu bir oyundur. "Boğa Şarkıları", "Dolangaç", "İkaros" başlıklı üç bölümden oluşur. Oynatıcı, oyunda bütünleyici bir işlev görür. Bu sayede uzun olaylar zinciri kısa bir oyunun hacmine sığar.

İlk bölümde, Pasife'nin ak boğayı rüyasında görüp, Minos'un bütün uyarılarına ve tehditlerine rağmen karşı koyamadığı bir çekimle onunla olması ve Minotor'u doğurması, Minos'un, Daidalos'a, hastalıklı beyninin izdüşümü, korkunç dehlizler çıkmazı olan labirenti yaptırması, Minotor'u oraya koyması, böğürtüsünün, kendisi de Zeus'un boğa kılığına girip annesi Europa'yla birlşemesinden olan Minos'un beyinde yankılanması sergilenir.

İkinci bölümde, kahramanlığını ispatlamak isteyen Theseus'un Girit'e gelerek, Minos'un kızı ve aynı zamanda Minotor'un kardeşi olan Ariadne'nin yardımıyla boğayı öldürdüğünü sanması, oysa onu öldürmek için önce bütünlemesinin gerekmesi, Minotor'a yaklaştıkça her bir uzvunu başka bir yerde görmesi, nitekim öldürdüğünü sandığı Minotor'un kılıcındaki kanının gün ışığına çıkınca kaybolması, çünkü kahramanlık çağının sona ermiş olması anlatılır. Theseus'un Naksos adasına götürdüğü Ariadne'yi birlikte geçirdikleri gecenin ardından habersizce terk edip gitmesi ise Ariadne'nin öyküsünü derinleştirir.

Son bölümde, Minos'un labirentin sırrını söylemelerinden korkarak yarı tutsak yaptığı Daidalos'la oğlu İkaros'un balmumuyla yapıştırdıkları kanatlarla uçarak kaçmaları, İkaros'un, insanlarda uçma tutkusuna yol açmak için güneşe yükselmesi anlatılır. (Dilmen, 2010: 105-128)

Dilmen, *Girit Masalları*'nın ancak gölge oyunu olarak yazılabileceğini belirtir. "Boğa Aşkları" ve "İkaros" bölümlerini mite bağlı kalarak oyunlaştırdığını, "Dolangaç"ta ise kendi yorumunun geçerli olduğunu belirtir. Yazar, ne Minotor'un insan yiyen bir canavar ne de Theseus'un bir kahraman olduğunu, Theseus'un, kurbanına bir bütün olarak erişemediği için onu yok etmesinin imkânsız olduğunu, labirentten yenik çıktığını dile getirir. (Dilmen, 2010: 155)

YAZGININ BOZULAMAZLIĞI: OİDİPUS ÖRNEĞİ

Oidipus, Yunan mitolojisinin en trajik ve en bilinen figürleri arasında yer alır. Mitolojide çok işlenen “yazgının bozulamazlığı” temasıyla özdeşleşmiştir. Annesi İokaste ona hamileyken bir rüya görmüş, kâhinler bu rüyayı, doğacak çocuğun, ileride babasını öldüreceği şeklinde yorumlamışlardır. Bunun üzerine babası Laios, bu kötü yazgıdan kurtulmak için, oğlunu doğar doğmaz bir dağ başına bırakır. Bu şekilde, alnına yazılanı bozacağını varsayar. Fakat bu, mümkün olmayacaktır.

Dağa bırakılan Oidipus çobanlar tarafından bulunup Korinthos kralınca evlat edinilir. Yetişkin bir genç olunca da, bir gün Delphoi kâhininden, babasını öldürüp annesiyle evleneceği şeklinde felaketli bir haber alması üzerine, böylesi kahredici yazgıdan kurtulmak için derhal Korinthos’u terk ederek Thebai’ye doğru yola çıkar. Çünkü Korinthos kralı Polybos’u babası bilmektedir. Bu noktada, kaçmak istediği yazgı, onu tam da içine çeker. Yolda karşılaştığı ve babası olduğunu bilmediği Laios’un, ortada ciddi bir sebep yokken, ölümüne yol açar. Thebai girişindeki Sphinkis’i öldürdüğü için de kenti büyük bir beladan kurtarmış olması nedeniyle Thebaililerin teveccühünü kazanarak Laios’un dul eşiyle evlendirilip Thebai kralı yapılır. Böylece kehanetin ikinci aşaması da gerçekleşmiş olur.

Bundan sonra, yıllarca, bilmeden, öz annesiyle evlilik hayatı yaşayacak ve gerçeği, dört çocukları olduktan sonra öğrenecektir. Böylesi dehşetli bir yazgının kurbanı olan Oidipus, gözlerini kör ederek kendini cezalandırır. Oidipus, lanetli bir kuşağın temsilcisi olduğu için bu felakete uğramıştır.

Oidipus’un efsanesi, antik dönemden itibaren sanat ve edebiyata daima ilham kaynağı olmuştur. Sophokles’in trajedisi başta gelmek üzere, Andre Gide, Jean Cocteau gibi yazarlar Oidipus’u oyunlaştırmışlardır.

Aras Ören’in *Kör Oidipus* (1980) adlı oyunu kadercilikle akılcılığın çatışması üzerine kurulmuştur. Ören’in oyununun sonunda Oidipus, yaşadıklarının tanrıların değil, kendisinin iradesiyle gerçekleştiğini idrak ederek, mitten ayrılır. (Ören, 1980: 1-78)

Oyunda Oidipus’un kötü yazgısı değil, halka karşı tutumu, yönetim anlayışı öne çıkarılır. Kentin kapılarını çıkarcılara açarak halkın sömürülmesine yol açmıştır. Kötü Bilgin’le İyi Bilgin arasında karşıtlık oluşturulur. Kötü Bilgin, olaylara kaderci; İyi Bilgin’in bilimsel açıdan yaklaşır. Oidipus, çevresindekilerin ve Kötü Bilgin’in etkisi altındadır. Aç kalan halkın kapıya dayanması karşısında onlar, halkı parlak vaatlerle kandırmasını salık verirken, İyi Bilgin halkın aç olduğunu, ekmek bulamadığını söyler. İyi Bilgin, tanrılara karşı gelmekle suçlanır, hapsedilir ve sözlerini geri almaya zorlanmak suretiyle pasifleştirilir.

Oidipus başta halkın sorunlarına duyarsız bir yönetici kimliği taşıırken, oyunun sonunda, halkı düşürdüğü durumun sorumluluğunu yüklenir. Bu noktaya, annesiyle evli olduğunun ortaya çıkmasından sonra yaptığı muhasebeler neticesinde gelmiştir. Kendini suçlaması, kaderin kurbanı olarak annesiyle evlenmesinden dolayı değil, kötü yönetimi yüzünden halkı düşürdüğü durumdan dolayıdır.

Oyun, konusunu mitolojiden alıyorsa da, günümüzün kavramlarıyla örülmüştür. Oidipus, ekmek bulamamak gibi basit (!) bir nedenle kendini uykusundan uyandırmalarına kızdığı ve dilenci olarak nitelediği halka, ekmek bulamıyorlarsa pasta yemelerini söylemesi, oyunda zaman unsurunun esnekliğini gösterir. Oyunda yer alan sömürücü güçler de miti günümüze taşıyan unsurlardandır.

On iki bölümden oluşan *Kör Oidipus* çerçeveli yapıya sahiptir ve açık biçimde yazılmıştır. Dram yapısındadır. Bununla birlikte yer yer komik unsurlar da içermektedir.

BAŞKALDIRAN İNSAN İMGESİ: ANTİGONE ÖRNEĞİ

Kemal Demirel, Sophokles'ten yola çıkarak yazdığı *Antigone*'de (1966), halkı adil bir düzen konusunda bilinçlendirmeye çalıştığı için ölüme mahkûm edilen, ölümü kendisi seçen kahramanlar arasında yer alan Antigone'yi işler. (Demirel, 1973: 1-78)

Antigone Oidipus'un kızıdır. Oidipus'tan sonra Thebai'yi yöneten erkek kardeşleri Polyneikes ve Eteokles'in ikisinin de ölümüyle sonuçlanan iktidar savaşında Polyneikes'in yanında yer alması, onların ölümüyle kral olan dayısı Kreon'un, Polyneikes'e hain sıfatıyla cenaze merasimi düzenlettirmeme kararına karşı çıkarak yasayı çiğnemesi, yargılamada da isyankâr tutumunu sürdürmesi, aynı şartlar altında yine aynı şekilde davranacağını bildirmesi ve ölüme mahkûm edilmesi anlatılır.

Mitte Polyneikes, Eteokles'e karşı dış güçlerle birleşip Thebai'ye karşı birleşen yedi önderle hareket etmiştir. Kemal Demirel ise bunu, Eteokles'in Polyneikesi hapsettiği, Antigone'nin onu hapisten kaçırdığı, Polyneikes'in maden ocağına, kendisini destekleyen işçilerin yanına gitmesi üzerine Eteokles'in de oraya gittiği ve meydana gelen patlamada ikisinin de öldüğü şeklinde değiştirmiştir.

Oyunun belkemiği, Antigone'nin yargılanmasıdır. Onu; birincisi mantıkçı ve eylemi suç açısından ele alan, ikincisi duygularını öteleyip nesnel davranmaya çalışan, üçüncüsü insanın var oluş nedenini kavramış olan üç yargıç yargılar. Antigone bu yargılamada kendini savunmaz; ezilen, sömürülen halkı savunur. İlk iki yargıcın görüşü, beklendiği gibi olumsuzdur. Fakat üçüncü yargıç da, Antigone'nin yaptıklarıyla ölümsüzleşeceğini, bu

durumda kendisinin, onun hakkında ancak ölüm kararı verebileceğini söyleyerek, oyunu trajik sona bağlar.

Oyunda Antigone ve Polyneikes halkçı ve devrimci kimlikleriyle öne çıkar. Antigone'nin doğum tarihi 4 Ekim 1936 olarak verilir, felsefe okuduğu belirtilir. Haimon kendini silahla vurur. Bu ayrıntılar, oyunun mitik zamanı değil, günümüzü yansıtmaya amacında olduğunun açık göstergeleridir.

Oyunun 1975'te sahnelenmesi üzerine Ömer Atılâ şu görüşleri ortaya koyar.

“Türk yazarlarının oyunları arasında yer alan bir oyunu ‘unutulması gerek’ diye değerlendirmek zorunda kaldığım için üzgünüm. Kemal Demirel’in ‘Antigone’si iki bin beş yüz yıllık öyküye yeni bir bakış ve yaklaşım getirme çabasında. Ne var ki oyunun yazıldığı yıllarda ilginç gözüken bu açı, aradan geçen on yıllık süre içinde bile eskimiş ve aşılmış gözüktü. Türk toplumu, oyunun yazıldığı yıldan, oynandığı yıla öylesine bir aşama geçirdi ki, oyunun güncelliği kalmadı. Hattâ iki yıl önce Petek Oyuncuları’nın Anouilh’in ‘Antigone’siyle yaptıkları denemeden bile daha eskimiş kaldı.” (Ömer Atılâ, Haziran 1975: 25)

Oyunun Yunanca çevirisi hakkında yazdığı ön sözde Yunan şair Zoi Karelli ise, Demirel’in, klasik bir konunun bütün ağırlığına karşın oyuna kendi yorumunu kattığını, sunucuya ve yargıçlara işlevsellik kazandırdığını belirtir, yazarın, çağımızda geçerliliğini yitiren kahramanlık olgusuna inandığını dile getirir. (Demirel, 1973: arka kapak)

KADIN SORUNSALININ MİTİK KÖKENİ: MEDEA ÖRNEĞİ

Medea, Yunan mitolojisinin başta gelen kadın kahramanlarından. Çıkarıcı erkek karşısında hep verici rolü biçilen kadının her şeyini tükettikten sonra düştüğü trajik sonu somutlar. Değişmez kadınlık sorunsalına karşı çağlar ötesinden yükselen ürpertici bir çılgıktır. Medea miti, mitolojide kadın-erkek çatışmasının en çarpıcı örneğini oluşturur. Medea, uğruna her şeyini feda ettiği, elinden tutup yükselttiği İason tarafından, yükseleceği başka bir basamak bulunca terk edilir. Kendi yurdundan olduğu gibi, sığındığı ülkeden de kovulur. Medea, intikam almak için, kendisini bu duruma düşüren İason’un en sevdiği varlıkları elinden alır. Bunlar arasında kendi öz çocukları da vardır. İnsanlığın en eski köklerinden beslenen ve Dünya edebiyatında ve tiyatrosunda önemli yer tutan Medea izleği, kadın kimliğini tanımlamada zihinleri oldukça meşgul etmiştir. Medea, bütün emekleri bir çırpıda harcanmış, kadınlık gururu fütursuzca çiğnenmiş, intikamını çocuklarını öldürmek suretiyle almış bir kadındır.

Medea mitini işleyen isimler içinde Euripides başta gelir. Sonrakiler, büyük ölçüde onun eserini örnek almışlardır. Munis Faik Ozansoy da Euripides'e dayanır. Oyunu, antik trajedinin Türkçeye uyarlanmış şekli gibidir. Türk tiyatrosunda Medea konulu ilk oyun olması açısından önem taşır.

Medea, çatışmaya en elverişli figürler arasında yer alır. Aşk ile gurur, annelik duygusu ile intikam hırsı bu çatışmayı en yakıcı haliyle gözler önüne serer. Aşkı için kardeş katili olacak kadar tutkulu bir kadın olan Medea, gururu için de evlatlarını gözden çıkaracak kadar ihtiras sahibidir.

Medea miti, bir anneyi evlat katili eden süreci gerçekçi ve inandırıcı kılacak keskinlikte olaylarla yüklüdür. Büyücü niteliğiyle korkunç işler planlayan ve bunları gerçekleştiren Medea, aldatılma ve çocuklarına kıyma noktasında en yalın haliyle “kadın”ı yansıtır.

Munis Fâik Ozansoy, **Medea**'yı (1963) yazma nedenini, dev yazarların büyük bir kudretle işledikleri bu efsaneyi kendi açısından, insan ölçülerine göre ele almak, oyundan ziyade şiire benzeyen bir küçük eser meydana getirmek olarak açıklar. Nitekim oyunda hareket unsuru, girip çıkmalardan ibarettir. Ozansoy **Medea**'yı, lanetlenmiş bir kadın olarak değil, tersine, duygularıyla oynanmış, kıskanan bir kadın olarak çizmiş, ruhsal durumunu başarıyla işlemiştir. Oyun 1966-1967 sezonunda Raik Alınacak yönetiminde Devlet Tiyatrosu'nda sahneye konulmuş, Medea rolünü Gülsen Alınacak üstlenmiştir. (Özbir, Kasım 1966: 16-17)

Munis Fâik Ozansoy'un iki perdeden oluşan oyununda, trajediden gelen olay, yer ve zaman birliği ilkesi benimsenmiş, şiirli söyleyiş esas alınmıştır. (Ozansoy, 1963: 1-45)

YÜKSEL PAZARKAYA'DA MİTİN ÇAĞDAŞ YORUMU

Yüksel Pazarkaya da **Mediha** (1993) adlı oyununda antik Medea mitinden ve Euripides'ten yola çıkmış, fakat ana yapıyı Euripides'ten almakla birlikte olayları ve kişileri günümüze taşımıştır. İçerik, zaman, mekân bütünüyle ayrıdır. **Mediha**'nın mekânı Almanya'dır. Oyun kadının ezilmişliği temasına dayanır. (Pazarkaya, 1993: 1-88)

Yüksel Pazarkaya'nın eseri Euripides'in eseriyle bağlantılıdır. Birinci perdenin, ön oyun niteliğindeki ilk sahnesinde erkek baskı ve şiddetinden kaçan kadınlar, sorunlarını ortaya koyarlar. Onlara yardımcı olan Danışman Kadın, Euripides'in **Medea**'sından bir bölüm okuyarak kadının binlerce yıldır değişmeyen ezilmişliğine değinir, onları haklarını savunmaya çağırır. Ardından okudukları oyunla **Mediha**'nın durumu arasında bağlantı kurulur. Kocasının

oturma izni almak için bir Alman kadınla evlenmesi, bunun için de önce kendisinden ayrılması gereken Mediha'nın öyküsünün öncesi özetlenir. *Mediha*, *Medea*'dan alınan öğelerle kurulur. Benzerlik ilkin isimlerde görülür: Medea ve İason'a karşılık Mediha ve Hasan. Medea ve Kreon'un kızı arasında kurulan karşıtlık Mediha ve Claudia arasında kurulmuştur. Kreon'un kızının ülkenin en tepesindeki isim olmasına karşılık Medea'nın o ülkede bir sığınmacı olarak yaşaması gibi Mediha da Claudia'nın ülkesinde bir yabancısıdır. Kreon'un kızının soyluluğuna karşın Medea bir kral kızı olsa da, İason'un nezdinde barbardır. Mediha da gençliğine ve güzelliğine karşın Hasan'ın gözünde, elli yaşındaki Cladia'nın annesi gibi durmaktadır, cahil bir köylüdür. Kreon'un kızıyla evlenmesini kendisinin ve çocuklarının geleceğini güvenceye almakla açıklayan İason'a karşılık Hasan da Claudia'yla evlenip Alman vatandaşı olarak rahat bir hayata kavuşmak ister. İason'un Kolkhis'ten ayrılırken Medea'ya bağlılık yemini etmesi gibi Hasan da, Claudia'yla evliliğinin kâğıt üstünde olacağına dair namus kâğıdı imzalamış ve her ikisi de sözlerinde durmamışlardır. Medea'nın Kreon tarafından Korinthos'tan kovulmasına karşılık Hasan da Mediha'nın Almanya'da yaşamaya lâyık olmadığını ileri sürerek "Gitsin köyde otursun." der. İason'un aşkı için ailesini kaybeden, kardeş katili olan Medea gibi Mediha da amcasının oğluyla sözlü olduğu halde ailesini karşısına alarak Hasan'la kaçmıştır. Medea'nın intikam almak için kullandığı gelinlik ve taç/cebe *Mediha*'da da vardır. Fakat cebeyi Hasan Mediha'dan zorla almış, Claudia'ya vermiştir. Medea'nın intikamını büyü gücüyle almasına karşılık Mediha da büyüyle Hasan'ı etkilemeyi tasarlar. Medea'nın, öldürdüğü çocuklarını İason'un son kez görme isteğini reddetmesi gibi Mediha da Hasan'ın uyumakta olan çocukları görmesine izin vermez. Olay gelişimi ve çözümünü de koşutluk gösterir.

Oyunda farklılık gösteren noktalar da vardır. *Medea*'da Kreon'un kızı hiç konuşmazken, Claudia olayların içinde yer alır. İason'un iç dünyasına ve Kreusa'yla ilişkisine yer verilmezken, Hasan'ı Mediha'dan koparan etmenler işlenir. Medea kendi ileri geri konuşması yüzünden Kreon'un hedefi olmuşken, Mediha'yı zora sokan, tehdit eden, polis getiren, Hasan'dır.

Mediha'da Euripides bir çıkış noktası olmakla birlikte olay günümüze taşınmış, Medea'nın süreği olan kadın kahraman tüm olağanüstü yetilerinden sıyrılmıştır.

Mediha, kadının ezilmişliğine vurulan neşterdir. Yüksel Pazarkaya Medea mitinin "yabancılık" olgusunu öne çıkarmış, Mediha'yı her türlü hak ve değerden yoksun bir ortama yerleştirmiştir. Mediha için bütün çıkışlar kapanmıştır. *Mediha* her haliyle çaresizliğin dramıdır. Oyunda Mediha karakterinden çok sosyal ileti öne çıkmıştır.

Oyunda aksiyonun sınırlı olmasına karşın çatışma son derece etkili kullanılmış, kadının kocasıyla, toplumla ve erkle çatışmasından öte kendisiyle çatışması en çarpıcı anlatımını bulmuştur.

Mediha'da dram özellikleri ağır basmış, düzyazıyla yazılan oyunda üç birlik kuralı da gözetilmemiştir. Mekân, olay gelişimine etki eden temel bir öğedir.

Mediha 1987-1988 tiyatro mevsiminde Raik Alınacak yönetmenliğinde Devlet Tiyatrosu'nda oynanmıştır.

KEMAL KOCATÜRK'TE MİTOLOJİ

Kemal Kocatürk 1964 doğumludur. İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro bölümünü bitirmiştir. İstanbul Şehir Tiyatroları'nda oyuncu ve yönetmendir.

Kanatlı Doğanlar (2005), *Odyseia* destanının çerçeveli oyun biçiminde kurgulanmasıdır. Homerosluk'a soyunan Yazar'ın, kendilerini şarap ve tiyatro tanrısı Dionysos ve yakın arkadaşı keçi ayaklı Pan olarak tanıtan iki şarapçıyla karşılaşması üzerine destanın havasına girerek Odysseus'un, ülkesi İthaka'ya dönüş yolculuğunda başından geçen uzun ve maceralı olaylar ayrıntılı bir şekilde işlenir. Odysseus'un koruyucusu olan Athena'nın, tanrıçalığını bir kenara bırakarak Odysseus'a aşkını ilan etmesi, fakat onu kararında serbest bırakması, nitekim Odysseus'un, ölümsüzlüğü reddederek karısını seçmesi oyunu sürprizli bir finalle bitirir. Tanrıların insanların onlara inanmalarıyla varlık kazandıklarının vurgulandığı oyunda "oyunculuk" da yüceltilir. Her insanın dünyaya "kanatlı" olarak geldiği, onları kaybetmenin veya savunmanın insanın kendisine bağlı olduğu düşüncesi dile getirilir. Oyunda Odysseus kişiliğine eleştirel yaklaşılması da kayda değer bir husustur. (Kocatürk, 2005: 5-124)

Su İzler (2005), suyla bağlantılı iki efsaneden yola çıkarak, Menderes ırmağı çevresindeki yaşam kesitlerini dün ve bugün ekseninde paralel bir kurguyla iç içe veren, koro oyunu yapısında, olayların kalın hatlarla örüldüğü, simgeselliği ağır basan bir oyundur. Yazar, altı bin yıl önceyle bugün arasında esaslı bir fark olmadığını, insanların dün olduğu gibi bugün de haklarını savunmalarının karşılığını hayatlarıyla ödediğini, sevginin bedelinin de ölüm olduğunu vurgular. Sudan yansıyan izler istiaresiyle toplumsal hafızanın önemine dikkat çekilir. Başlangıçta ayrı bölümlerde sahnelenen olayların bir noktadan sonra kesişmesiyle etkili bir sahneleme tekniğine ulaşılır. Oyunda kadınların gücü vurgulanır. (Kocatürk, 2005: 125-166)

Kemal Kocatürk'ün **Medeia** (2005) adlı oyunu prolog, beş epizot ve eksodos bölümlerinden oluşan oyun dram türündedir. Serbest şiir tarzında yazılmıştır. Oyunda üç birlik kuralına bağlı kalınmıştır.

Kocatürk'ün Euripides'ten serbest uyarlama olarak yazdığını belirttiği oyunda olaylar ve kişilikler genel hatlarıyla aynıdır. Fakat yazar bakış açısını tersine çevirmiştir. Euripides İason'a, Medeia'nın yaptığı barbarlığı hiçbir Yunanlı kadının yapmayacağını söyletmişti. (Euripides, 2006: 59) Kocatürk ise Doğu-Batı karşıtlığında Doğu'nun fedakâr, Batı'nın sömüren taraf olduğu önermesini başa alır. Gerçek aşkın, İason'un barbar diye nitelediği Doğu'da olduğuna işaret eder. İason, kendi amaçları doğrultusunda kullandığı Medeia'yı, işi bitince bir kenara atar, barbar diye aşağılar. Onun kendisine yaptıklarının karşılığı olarak gelişmiş Yunan uygarlığını tanımış olmasını fazlasıyla yeterli görür.

İason hayatını mantık temeline dayandırıp daima kazanırken, Medeia duygularıyla hareket etmesinin sonucunda her şeyini kaybetmiştir. İason Medeia'yla altın postu ele geçirmek karşılığında evlenmiştir. Medeia ise her şeyi onu sevdiği için yapmıştır.

Oyunda mekân da Doğu-Batı karşıtlığını vurgulayacak şekilde ele alınır. Doğu'ya olumlu, Batı'ya olumsuz nitelikler yüklenir. Doğu'yu Kolkhis, Batı'yı Korinthos şehirleri temsil eder. Suyun bir yanında Doğu, öbür yanında Batı toprakları vardır. Medeia Doğulu'dur. Batılı olan İason'a aşkı yüzünden vatanına ihanet edip onunla Batı'ya kaçmış, bu yabancı yerde tutunabilmek için her konuda İason'la uyuşmak zorunda kalmış, yine de onun tarafından barbar diye aşağılanmaktan ve kovulmaktan kurtulamamıştır. (Kocatürk, 2005: 167-205)

SEKÜLERLEŞEN DÜNYADA TANRI DÜŞÜNCESİNİN SORGULANMASI

Tanrıların Oyuncakları (1999) mitlerin ölmezliğine işaret olmak üzere, Troia savaşından hareketle tanrıların insanlarla oyuncak gibi oynamalarını çarpıcı sahnelerle ortaya koyar. Oyun *İlyada* destanının an hatlarını korur: Paris'in üç tanrıça arasında hakem olması, karşılığında, iki ülkeyi savaş durumuna getirecek şekilde Helene'e sahip olması, bütün bunların tanrıların oyunu olması, kendi çıkarları doğrultusunda hareket ederek iki tarafı kışkırtmaları, Çanakkale Boğazı için Troia'ya ödedikleri vergiden rahatsız olduğunu daha önce dile getiren Menelaos'un, Helene'in kaçırılmasını onur meselesi yaparak, kurduğu birlikle Troia'ya saldırması, Helene'in, savaşı önlemek için kendini denize atmaya hazır olduğunu söylerse de savaşın artık kaçınılmaz olması, on yıl süren savaş kararını tek başına almış olan Priamos'un, kararının yanlışlığını Hektor'un ölümüyle anlaması, tarafların

birbirlerine üstünlük sağlayamaması üzerine Ispartalıların hileyle ele geçirdikleri şehirde büyük bir kıyım gerçekleştirmeleri, Cassandra'nın, zafer coşkusu içindeki Ispartalıların ülkelerine döndüklerinde başlarına gelecek felaketleri haber vermesi.

Oyunda savaş tanrısı olması dolayısıyla Ares öne çıkar. Savaşların hiç bitmeyeceğini öngörür. İnsanların basit sebeplerle savaşa sürüklenip çok acılar çekeceklerini, ama kendi çarkının dönmeye devam edeceğini söyler, dünyada tanrıların sözünün geçtiğini öne sürer. İnsanların akıllarını kullanarak bu kısır döngüye bir son vermeleri gerektiği vurgulanır. (Sayın, 1999: 1-78)

COŞKUN BÜKTEL VE THEOPE OLAYI

Theope (1993), konusunu, MÖ 467'de antik çağın ünlü trajedi yazarı Aiskhylos'un sahnelediği *Septem (Thebai'ye Karşı Yediler)* oyununda işlediği mitolojik olaydan alır. Oyunlar benzer değilse de aynı temellere oturur: Aiskhylos'taki dinsel hava, tanrısal istem, suçun kalıtsallığı, tanrıların haddini bilmezliği cezalandırdığı düşüncesi Büktel'de de vardır. Dili de Aiskhylos'u yakalamıştır.

Uzun bir oyundur. 1990-1991 sezonunda İstanbul Şehir Tiyatrosu'nda Ali Taygun'un yönetmenliğinde sahnelenmiştir. Taygun, oyundan altmış sayfa çıkarmak zorunda kalmıştır. Oyun yönetmene 1968 dönemini çağrıştırmıştır.

“Coşkun Büktel'in oyunu, antikçağdan başlayarak gelişen ‘din-iktidar’ birlikteliğinin toplum yönetiminde sağladıkları uyumu ‘insan’ın, ‘sevgi’nin ve ‘ilişki’lerin çevresinde vermeye çalışıyor.” (Müstecaplıoğlu, Aralık 1990: 76)

Atıl Yalkut'un hazırladığı dekorda, büyük heykel ve metal yapının üstüne oturtulan alınlık, zaman engelini ortadan kaldırmıştır. Kostümleri Canan Göknıl hazırlamış; müziği Selim Atakan yapmıştır. Theope'yi oynayan Berna Laçın'ın güzel olması dışında role uyan hiçbir yanının olmadığı belirtilir. Menoikeus'u Hüseyin Köroğlu, Antigone'yi Hikmet Körmükçü, Eteokles'i Avni Yalçın, Kreon'u Metin Çekmez, Hesperus'u Cem Davran, Sidon'u Oktay Sözbir, Triesias'ı İsmet Ay oynamıştır. Genç oyuncular, oyunun ağırlığını yüklenememiştir. (Müstecaplıoğlu, Aralık 1990: 76)

Oyunun olay örgüsü sağlam, karakterlerin iç derinliği tatmin edici derecededir, çatışma ustaca kurgulanmıştır. “Theope, toplumsal iradeyle kendi kişisel iradeleri arasında sıkışmış bireylerin yenilgiye yazgılı çırpınışlarını konu edinen bir oyun.” (Sevim, Nisan 2008: 60)

Triesias'ın oyunun sonunda saygınlığını yitirmesi de önemli bir temadır. Oyuna nihilizme varan bir kötümserlik hâkimdir. Eteokles'ten sonra demokrasi ortadan kalkar, Menoikeus ve Hesperus kendilerini öldürür, çatlayan Theope heykeliyle sanatın sonu gelir. Thebai'de inanacak hiçbir şey kalmamıştır. Oyundaki hâkim tema tutkudur. Toplumsal iradeyle bireysel iradenin çatışması, kadere boyun eğme ya da başkaldırma, iktidarın doğası, bireyin hür iradesiyle kendini gerçekleştirmesinin önündeki engeller tutku teması etrafında sağlam bir örgüyle birbirine bağlanmıştır. (Sevim, Nisan 2008: 61)

Oyunda, Oidipus'un oğulları Polyneikes ile Eteokles arasındaki taht kavgası sonucu ikisinin de ölmesi olayında Menoikeus'un fonksiyonu öne çıkarılmıştır. Kâhin Triesias, savaşın, Menoikeus'un kendini surlardan atmasıyla sona ereceğini bildirmiş, fakat Helen ülkesinde heykel eğitimi alan, Theope adlı Giritli bir köle kıza deli gibi âşık olan ve kendini onun için görülmemiş derecede muhteşem bir heykel yapmaya adanmış Menoikeus bunu reddetmiştir. Menoikeus Kreon'un oğludur. Antigone, Menoikeus'un kardeşi Haimon'la nişanlıdır, fakat ona âşıktır, Hesperus da Antigone'ye. Antigone Menoikeus'a Theope'yle Polyneikes'in ilişkisini haber verince, Menoikeus kendini surlardan atar. Fakat savaş bundan önce durmuştur. Polyneikes'le Eteokles teke tek dövüşüp ölmüş, Argos ordusu ikiye bölünerek Thebai kuşatmasını kaldırmıştır. Triesias'ın yanındaki Çömez, kâhinin geleceği bildirmek yerine geleceği belirlediğini idrak ederek yanından ayrılır.

Menoikeus, önce heykelini bitirmek için yazgıya karşı çıkar, fakat tutkuyla bağlı olduğu kadının ihanetini öğrenmesiyle direnmeyi anlamsız bulur. Kurban olarak Menoikeus'un seçilmesi anlamlıdır. Kreon, oğlunun bağlandığı kadının onu mahvedeceğinden endişelenir. Menoikeus'un büyük bir tutkuyla yaptığı Theope heykelinin tanrılarinkinden daha heybetli olmasından korkar. Menoikeus, yirmi bin kişinin ölümüne kendisinin değil, tanrılarının sebep olacağını, Oidipus'un kaderini de onların çizdiğini söyler. Menoikeus'un bu kadar sevdiği Theope'nin asıl sevgilisi ise Girit'te Akhlarca öldürülen Orios'tur. Polyneikes'le ilişkisi de samimiyetten uzaktır.

Theope altı sahneden oluşur. Yazar, oyununu Ahmet Türkoğlu'nun 17 Temmuz 1974'te Demokrat İzmir'de yayımladığı bir şiirde geçen "Ben bu kenti seni çıkardıktan sonra yakıyorum." mısraından esinlenerek yedi yılda yazdığını, 1988'de tamamladığını açıklar. Olay örgüsü yalnızca bireylerin değil, bir kentin, hatta insanlığın kaderini kuşatacaktır. Karakterler, gerçekte olduklarından daha gerçek olacaktırlar. Oyun, insanı yücelten yoğun bir şiirsellikle örülecektir. Oyun 1990'da İstanbul Şehir Tiyatrosu tarafından sahnelenmiş, fakat yazarın deyimiyle, bu, tam bir fiyasko olmuştur; bir buçuk saati budanan oyun katledilmiştir. *Evrensel Kültür* dergisinde yazar bununla ilgili bir dizi eleştiri yazısı yazmıştır. Yazar,

oyununu “Türk dilinde yazılmış en iyi oyun” diye nitelemiş, bu yüzden “megaloman” ilan edilmiştir. (Büktel, 1993: 1-106)

Yazar, oyunla ilgili tüm yayınları, *Türk Tiyatrosundan İnsan Manzaraları* adı altında 548 sayfalık kitabında toplamıştır. (Büktel, 1998)

SERMET ÇAĞAN’IN YANKISI

Sermet Çağan (1929-1970) genç yaşta, 5 Ağustos 1970’te ölmüş, fakat Türk tiyatrosunda önemli bir yol açıcı olmuştur.

Robert Kolej’de okumuştur. Ankara’da Ankara Players adlı, İngilizce oyunlar oynayan bir tiyatro topluluğuna girer. Muhsin Ertuğrul’un genel müdürlüğünü yaptığı Devlet Tiyatrosu’nda tasarımcı olarak çalışır. Güner Sümer’le Sahne Z’yi kurar. William Saroyan’ın *Merhaba Dışarıdaki* ve Eugene Ionesco’nun *Kel Şarkıcı*’sının dekorlarını yapar. Arena, Gülriz Sururi–Engin Cezzar, Gen-Ar, Ayfer Feray tiyatrolarında, Ankara Yenışehir Tiyatrosu’nda çalışır. Türkiye Öğretmenler Sendikası’na bağlı tiyatro topluluğu kurarak yurt çapında turneler yapmıştır. *Dünya* ve *Öncü* gazetelerinde yazılar yazar. Mrozeck’in *Polisler*’ini sahneleyerek Asaf Çiyiltepe ödülünü kazanır. O’Neill’in *Karaağaçlar Altında*’sının oyun düzeniyle İlhan İskender armağanını kazanır. Brecht’in *Carrar Ana’nın Silahları*’nı sahneler. *Ayak–Bacak Fabrikası* AST’ta Güner Sümer’in oyun düzeni ile oynanır. *At Gözü*, *Tiyatro 70* adlı oyunları 1970’te anı ölümüyle yarım kalır. (Çağan, 1993: 5-7)

Çağan; bilimsel düşünceye, topluma dönük bir dünya görüşüne, kişiyi tanımada yanlışsız bir sezgi gücüne sahip, fikir tartışmalarında kavgacı, hırçın tabiatlı birisi olarak tarif edilir. Deneme tiyatrosunun bizdeki en iyi uygulayıcısı olduğu, bütün tiyatro akımlarından yararlandığı da belirtilir. “Yığınların psikolojisini anlayan, olayları kavrayan görkemli bir sanatçıydı. Türkiye’deki etnik grupları ayrıntılarına dek biliyordu. Araştırmacıdır her şeyden önce. Yazardır. Sentezcidir. Kuramcıdır. Yönetmen, dekorcu, oyuncu, dramaturgdur.” (Asilyazıcı, Ağustos 1972: 302)

Seçkin Çağan, *Savaş Oyunu*’nun, Almanya seyahati izlenimleriyle yazdığı radyofonik bir oyun olduğunu belirtir. Orada, barış türküleri söyleyerek savaş gemisini boyayan bir işçiyle tanışmıştır. Oyun, 1962 yazında radyoda oynanmıştır. Aynı yıl Paris radyosunda da oynanmıştır. 1964-1965’te Ankara Deneme Sahnesi sahneye uygulamıştır. (Tiyatro 70, Eylül 1970: 7)

Sermet Çağan toplumcu gerçekçi bir yazardır. *Öyle Bir Oyun* adlı oyununu Özdemir Nutku ile birlikte düzenleyerek, *Savaş Oyunu* adıyla sahneye uyarlamıştır. Oyunu Özdemir

Nutku önce 1965'te Ankara DTCF Tiyatro Topluluğu ile sahnelemiş, aynı yıl Ankara Deneme Sahnesi'nde oynanmış, ardından 1966'da Almanya'nın Erlangen kentinde düzenlenen Uluslararası Tiyatro Şenliği'ne katılarak "reji birinciliği" kazanmış, 1968'de Fransızcaya çevrilmiştir. 1986'da AST tarafından da sahnelenen oyuna yönelik ilgi sürmektedir. (Sınay, 2012: 33, 54)

Oyun İkinci Dünya Savaşı ekseninde savaşların gerçek nedenini irdeler.

"*Savaş Oyunu* yazarın kendi dünya görüşü doğrultusunda kapitalizmin, savaşların ve her türlü otoritenin iç yüzünü eleştirel bakış açısıyla Epik – Diyalektik yöntemle ortaya koyduğu bir oyundur. Açık biçim ve göstermecî tiyatro anlayışının hâkim olduğu oyunda Brechtîyen bir estetik ve düşünsel alt yapı vardır." (Sınay, 2012: 55)

Dekor simgesel çizgiler taşır: Beyaz perdeye barış kuşu ve başka görüntüler yansır, sahne iki metre dikenli tellerle kaplıdır, kadınlar ve erkekler arkaları seyirciye dönük, başları öne eğik dururlar.

Erkekler, yerini haritada bile bulamadıkları bir ülkeye sözde vatan ve din uğruna savaşa yollanır. Başlangıca coşku hâkimdir. Oyunda, Amerikan deniz piyadelerinin düsturu olan "Semper Fidelis" (Daima İnancılı) adlı marş kullanılır. (Sınay, 2012: 58) Savaş, günlük telaş içindeki kadınların hayatlarını sekteye uğratmış, sonunda da sevdiklerini ellerinden almıştır. Kahramanlık ezgilerinin yerini ağıtlar almıştır.

Halk bilinçsiz yığınları temsil eder. Navo onların temsilcisidir. Deli, olayların arka planını açıklayan figürdür. Trampetçi düzenin savunucusudur. Savaşla Pandora'nın kutusu arasında ilgi kurulur. İkisi de içinde kötülükleri barındırmaktadır ve Zeus'un, açacağını bildiği halde Pandora'ya kutuyu açmamasını söylemesi gibi, savaşın getireceği yıkım önceden bilindiği halde savaşa girilir. Ama barış umudu her zaman vardır. Birçok acıdan sonra oyunun sonunda gelen barış kimseyi tatmin etmez. Kadınlar barışın geldiğini yazan gazeteyi, yüzlerini kapatacak şekilde tutarlar. İmgesel ve deneysel bir oyundur. Oyunun açılışında projeksiyondan üniformalı bir trampetçinin trampet çalmasıyla bir geçit töreni görüntüsü yansır. Bu görüntü savaşı imler. Barışın imgelemi ise beyaz fon üzerindeki barış kuşudur. (Çağan, 1993: 113-129)

Savaş Oyunu, 1965'te Erlangen Uluslararası Tiyatro Şenliği'ne katıldığında oyun seçimi açısından en iyi üç arasında yer almış, oyun düzeni ile de reji ödülü kazanmıştır. Bir Alman eleştirmen, perdenin inmesinden sonra müthiş bir alkış koptuğunu, askerlerin savaşa marşla giderken sürünerek döndüğünü, askerler öldükçe dul kalan eşlerinin madalyalarını taktıklarını, oyunun politik bir amacı olmasına karşın kışkırtıcı değil, uyarıcı olduğunu, sorgulamaya sevk ettiğini yazmıştır. (Çağan, 1993: 22)

Oyun bir kahraman değil, savaş olgusu etrafında örölür, simgesel anlamlar yüklenir. Navo'nun, çocuklarının olmadığını söylemesi, Kapitalist sistemde varlığın temeli olan özel mülkiyete karşılık gelmektedir ve işçiler bu haktan mahrumdur. (Sınay, 2012: 64)

Savaş Oyunu, yazar ve Özdemir Nutku tarafından, Erlangen'de ve Ankara Deneme Sahnesi'nde çok farklı, birbirine tamamen zıt yorumlarla sahnelenir. Deneme Sahnesi'nde oyun bir güldürüye dönüşür. Seyirci gülmekten kırıılır ve oyunu sık sık alkışlar. (Sınay, 2012: 66) Erlangen'de ise oyunu nefesini tutarak izleyen seyirci, oyunun sonunda kıyamet gibi alkışlamıştır. Erlangen'deki yorumda epik–diyalektik yolla sorgulama öndedir. Deneme Sahnesi'nde oyunun diyalektik özü kaldırılarak sorgulama süreci gülme yoluyla verilir. (Sınay, 2012: 67)

KOMEDİNİN MİTE DÜŞEN GÖLGESİ

Mitoloji trajedi türüne daha elverişliyse de, komedi türündeki oyunlara da konu olmaktadır. Mitlerin komedilerde belli bir aşınmaya uğradığı muhakkaksa da, mitlerin, yüksek çağrışım gücü ve özgün içeriğiyle komedi türündeki eserlere artı değer kattığı da ortadadır. Mitolojiyi komediyle bağdaştıran yazarların başında Gündoğdu Gencer, Savaş Aykılıç, Tarık Günersel gibi isimler gelir.

Gündoğdu Gencer'in *Hikâye-i Ceng-i Turova* (1999) adlı oyunu üç perdeden oluşur ve *İlyada* destanına dayanır. Oyunda komedi unsurları destanın trajik havasını boğmuştur. Gencer'in, Mete Canitez'in işbirliğiyle yazdığı oyun, 1968'de May Yayınevi'nin tiyatro büyük ödölünü almıştır. Oyunda günümüze göndermeler yoğundur.

Oyunun dili arkaik özelliğiyle dikkat çeker. Bir dil eleştirisi olarak da yer alan bu özellik oyunda belirgindir. Agamemnon'un savaş tazminatı istediği ve Osmanlı diliyle yazdığı mektuptan bir şey anlamayan Piriya mektubu tercüme ettirir. Taleplerini kabul etmediklerini, Eleni'yi alıp gitmelerini söyleyen, sekiz sayfalık diplomatik bir cevabi mektup yazdırır.

Oyunda tanrılar ikiyüzlü, çıkarıcı nitelikleriyle vurgulanır. Menelaos'u "boynuzlu" diye kışkırttıkları gibi, Hektor–Akilleus mücadelesinde ortaya koydukları terazide kaderlerini tartarken, Agamemnon'un verdiği altınlar kararlarında belirleyici olur. Savaşın nedeninin cennet Turova'nın zenginliği olduğu vurgulanır. Eleni çok düşük karakterli bir kadın olarak çizilir. Destandaki Paris *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da Aleksandır adını almıştır. Her hareketi Turova için bir zarardır. Korkak ve yüzsüzdür.

Oyunda Homeros da Kör Ömer adıyla anlatıcı olarak yer alır. Aka ve Turova falcıları Kalkus ve Helenos'un birbirleriyle anlaşmalı hareket etmeleri de önemli bir ayrıntı olarak eklenmiştir.

Hektor'un cesedini Akilleus'tan alan Piriya değil, Hektor'un kardeşi Êne'dir. Êne Hektor'dan sonra yönetimi de ele alır. Fakat düzenbaz tanrılarının müdahalesiyle, yapılan seçimden, tahta atın içeriye alınması sonucu çıkar. (Gencer, 1999: 7-79)

Gündoğdu Gencer'in *Mızraksız Dürdane* (1999) adlı oyunu masal dünyası içinde gerçeği sorgulayan bir oyundur. Don Kişot gibi kahramanlığa soyunan Dürdane'nin, Deli Dumrul'un yanında alıkoyduğu Kürşat'ı kurtarmak için çömezi Hesna ve Hesna'nın eşeği Karakız'la yola çıkması, yaşadıkları olağanüstü maceraların ardından hiçbir kişilik değişimine uğramadan köprüde buluştuktan sonra oyunun hepsinin ölümüyle sonuçlanması anlatılır. Oyunda saf kişileri kendine basamak yapanlarla kendilerini kullandırtanların aynı sona uğramaları oyunun masalla perdelenen tematik yapısını güçlendirir. (Gencer, 1999: 365-437)

Savaş Aykılıç *Aşk Grevi*'nde (2000) Aristophanes'in *Lisistrata*'sındaki mitolojik öyküden yola çıkan Savaş Aykılıç, Anadolu'nun savaşlarla yazılan kaderini kadınlar eliyle değiştirmenin yollarını araştırırken, zengin ayrıntılandırmaya elverişli olan komedi türünde kurguladığı oyununda son derece yerel renklerle evrensel bir anlayışı ortaya koyar, barış içinde yaşamının sıcaklığını duyurur. Olaylar mitik ve güncel düzlemde karşıtlık oluşturularak oyunlaştırılır. Ana tanrıça Kübele merkezî rolü üstlenir. Erkekler kadınları devirmek için Zeus'a başvurursa da, onun, kadınları yok etme önerisine karşı çıkarak üstüne yürürler. (Aykılıç, 2000: 55-102)

Aykılıç *Troya Geçilmez* (2003) adlı oyununda da, trajedi türünde işlenegelmiş bir konuya komik öğelerle çarpıcı bir görünüm kazandırır. Yazar mitik bir konuyu ele almakla birlikte bugüne neşter vurur. Troya'nın savaşla yıkılmadığı, içten çökertildiği önermesini derinleştirir. İki perde yirmi dört babdan oluşan oyun episodik yapı gösterir. Söylencenin ana hatları korunmakla birlikte parodik yaklaşımla çarpıtılarak kurgulanmış, günümüzle kurulan toplumsal, siyasal, ekonomik bağlantılarla oyunun göndergesel yapısı zenginleştirilmiştir.

Paris aşırı Myken hayranı olarak çizilir. Bunun etkisi özellikle sanat ve tiyatrodaki hissedilir. Sanatın halktan koptuğu vurgulanır. Nitekim oyunun sonunda Troya'yı terk eder.

Paris, Güzel Helena yerine gönderilen yaşlı ve çirkin bir kadın olan Sahte Helena için tüm Troya'yı fedaya hazırdır. Helena Troya'da işe önce dille başlar, her şeyin adını Mykenceye çevirir. Ardından Hektor yasalarını değiştirir, Kübele tapınaklarını Zeus tapınakları haline getirir, Helen okulları kurar. Paris tüm Troya'nın tapusunu onun üstüne yapmasına rağmen ona yaranamaz. Helena, tarihsel işlevini yerine getiren Paris'i öldürür.

Oyunda tahta at, Mykenlerin geri çekilmelerinin adından “Aziz Ekonomikus” olarak devreye sokulur. Savaşı Troyalılar kazanır. Tahta atın, Poseidon’un simgesi olduğu ve Troya’nın zaferini işaret ettiği, Troya’nın savaşıyla değil, depremle yıkıldığı açıklanır.

Hektor’un ölümüyle yönetimi ele alan Paris Troya’yı Mykenlerin mandası haline getirir. Buna karşı çıkan Kassandra’yı vatan hainliğiyle suçlar.

Oyunda anlatıcı devreye sokularak destana eleştirel bakış getirilmiştir. Başka eserlere, tarihî olaylara ve kişilere yoğun göndermeler vardır. Bu göndermeler üslubun belirgin niteliğidir. Menelaos’un, İbrahim Homerosoğulları’ndan Aineas’ın, Paris’in de Heseidos’un torunu olduğu söylenir. Troya’yı nasıl ele geçireceklerini görüşen Mykenlerin at hilesini devre dışı bırakmaları, destana aykırı hareket edemeyeceklerini vurgulamaları, ülkelerinin Kalkanistan, Mızrakistan, Kılıçistan gibi adlar taşımaları, Agamemnon’un “Ey Kutsal Taçlı Ordusu” diye başlayan bir nutuk atması, savaşın sonunda akraba çıkan Menelaos’la Paris’in birbirlerine sarılması gibi unsurlar oyunun komik yapısını ortaya koyar. Parodik yaklaşımdan dolayı özellikle yerilen tipler tutarlı bir kişilik gelişimi göstermezler. Örneğin Güzel Helena saf gösterilir. (Aykılıç, 2003: 73-116)

Savaş Aykılıç’ın tek perdeden oluşan **Ksantos Trajedisi** (2003) bir Likya efsanesine dayanır. Oyunda mitolojik unsurlar benzetme amacıyla kullanılır. “Eşen çayı bulanık akıyor / At izi it izi karışıyor / Olimpos yine yağmur topluyor / Aslanlar nerde puslu havalarda / Meydanlar sırtlanlara kalıyor!” (Aykılıç, 2003: 159) diye başlar.

Roma, “önüne çıkan her şeyi ezen bir kiklop devi gibi, önüne çıkan her şeyi silip götüren bir okyanos seli gibi, yeryüzünü kurabiye gibi tuzla buz eden Poseidon depremi gibi” (Aykılıç, 2003: 159) Ksantos üzerine yürümektedir. Kral Ksantos’un kör annesi Ksantosana, kalenin içten yıkılacağı uyarısında bulunur. Zor durumdaki Ksantos, Roma’ya eğitim için giden oğlu Ksantis’in gelip bir kartal gibi Romalıları dağıtması beklentisini dile getirir. Ksantis gelmiştir gerçekten de, ama yüzü maskeli bir Roma elçisi olarak. “Yeryüzünün ve gökyüzünün krallar kralı ve tanrılar tanrısı Büyük Sezar”ın selamını, “Apollon’un güneşi, yoktur Anadolu’nun bir eşi” dediğini, çocukken tatillerini geçirdiği Ksantos’a yazlık saray yaptırmak istediğini iletir. (Aykılıç, 2003: 162) Ksantosana, Ksantis’in Roma yanlısı olmasından; Zeus tapınağı yaptıran, Roma akademisi kuran, Meduza diye öfkesini belirttiği Romalı gelinini sorumlu tutar. Demokrasiye gönderme yapan oğluna da, demokrasinin yalnızca Ksantos’ta olduğunu söyleyerek çıkarır. Koronun yorumu ise şöyledir: “Son gününü görmeden mutlu oldum deme demiş Oidipus! Ben bu dünyaya kin değil sevgi paylaşmaya geldim demiş Antigone! Zeus, Kronos’u devirdi, Kronos da Uranos’u devirmişti demiş

Hesiodos! Zeus’u da kendi soyundan gelen Herakles devirecek demiş Aiskilos! Ama ne Zeus Ksantos’a benziyor ne de Ksantis Herakles’e!” (Aykılıç, 2003: 163-164)

Hakkındaki suçlamaları reddeden Kraliçe, Ksantos’un geleceğine halkın karar vermesi gerektiğini söyler. Bir kısmı teslim olur ve Romalılarca öldürülürler. İçlerinde kralın karısıyla oğlunun da bulunduğu kalanlar, Ksantos’un bütün Likya’ya direnme gücü vermek için, ellerine aldıkları meşalelerle, “Ya bağımsızlık, ya ölüm!” diyerek kendilerini tutuştururlar. (Aykılıç, 2003: 157-168)

Tarık Günersel *Altın Post* (2007)’ta Argonotlar destanını işler. Medea ile İason’un hayatlarının kesişmesini içeren oyun, İason’un Medea’ya bağlılık sözü vermesiyle biter. İason’un, babasını öldürerek tahta geçen amcası Pelyas’tan tahtı geri alabilmek için Kolhis’te bulunan altın postu getirmek üzere Argo gemisiyle Ege’den Karadeniz’e uzanan tehlikeli bir yolculuğa çıkması, yolculuk sırasında denizde ve Limni adası, Çanakkale Boğazı, Boğaziçi gibi uğrak yerlerinde yaşadıkları olayların birbirine bağlanarak Kolhis’te Medea’nın aşkı ve Tamada’nın sözleriyle sonuca ulaşarak İason’un ülkesini kurtuluşa götürecektir. Oyunun ağırlık noktası, altın postla ilgili gerçeğin açıklandığı çözümde toplanmıştır. (Günersel, 2005: 5-54)

Tarık Günersel, dili ve tekniğiyle Türk tiyatrosunun önde gelen yazarları arasındadır. *Altın Post* oyunuyla sıra dışı bir projede yer alır. Şehir Tiyatrosu 80. yılında uluslararası bir yapım gerçekleştirir. 25 Temmuz 1995 Salı günü Rumelihisarı’nda sadece dört kez oynanacak olan *Altın Post*, konu aldığı Argonaut masalındaki gibi Karadeniz kıyılarını aşarak Gürcistan’a, Sarp sınır kapısına ulaşacak, birinci perdesi Sarp’ın Türkiye tarafında, ikinci perdesi Gürcistan tarafında aynı gün art arda temsil edilecektir. Oyun daha sonra Tiflis’te ve Gürcistan’ın farklı yerlerinde oynanacaktır. İstanbul Şehir Tiyatrosu ve Tiflis Şehir Tiyatrosu’nun ortaklaşa geliştirdiği bir projedir. *Altın Post*’un, 2001’e kadar her yıl, farklı ülkelerin katılımıyla bir mozaik biçiminde gelişmesi amaçlanır. İlk aşamayı, Türk ve Gürcü sahne sanatçılarının, iki ülkenin halk tiyatrosu geleneklerinden yararlanarak sergilemesi oluşturur. Oyunun her yıl Argonaut yolculuğu efsanesinin geçtiği farklı bir ülkeyi bünyesine alarak, tiyatronun sınırlar ve kültürler ötesi niteliğinin vurgulanmasına katkı sağlaması hedeflenir. Oyun aynı anda Türkçe ve Gürcüce olmak üzere iki ayrı dilde birden sergilenecektir. Bu sanat olayının gerçekleşmesi için bir yıl boyunca İstanbul–Tiflis arasında yoğun çalışmalar yapılmıştır. Şehir Tiyatroları dramaturgu, ozan ve çevirmen Tarık Günersel ile Tiflis Şehir Tiyatrosu Genel Sanat Yönetmeni Sandro Mrevlishvili’nin ortaklaşa yazdıkları oyunu, Şehir Tiyatroları yönetmenlerinden Çetin İpekkaya ile Sandro Mrevlishvili ortaklaşa yönetmişlerdir. (Asilyazıcı, 21 Temmuz 1995)

Gürcü yönetmen Sandro Mrevlishvili'nin, bütün Karadeniz ülkelerinin yer alacağı bir tiyatro projesiyle gelmesi üzerine Şehir Tiyatroları Genel Sanat Yönetmeni Erol Keskin *Altın Post*'u önermiştir.

Rodoslu Apollonios bu efsaneyi en iyi işleyen şair sayılmaktadır. Günersel, *Altın Post*'u şair Apollonios'un (MÖ 5. yy) destanından yola çıkarak komedi tarzında yazmıştır. Fakat destandan oldukça farklı bir yapıda, günümüze göndermelerle yüklü bir oyundur, politik hiciv görünümü almıştır.

Sandro Mrevlishvili, ikinci perdeyi aslına sadık kalarak kaleme almıştır. Gürcü ekibi, İstanbul'a gelmiş, oyun, İstanbul Şehir Tiyatrosu yapımı ve iki dilde (Gürcüce ve Türkçe) karma oynanan bir oyun olarak ilk perde Çetin İpekkaya'nın, ikinci perde Mrevlishvili'nin yönetmenliğinde Rumelihisarı'nda dört kez oynanmış, Karadeniz turnesinin ardından Gürcistan'da üç defa sahnelenmiştir.

On yıl sonra Günersel ilk perdede kısmi, ikinci perdede köklü değişiklikler yapmıştır. Bununla birlikte Polluks'la Amikos arasındaki boks maçının ayrıntıları, Ayetes'in boğalarla ilgili uzun repliği, Medea'nın İason ile ilgili karar tiradı ve on birinci sahne 1995'te yazdığı gibi destandan "süzülerek" yazılmıştır. Petrol unsurunun ilham kaynağı Irak işgalidir. (Günersel, 2007: 4)

YILMAZ ONAY'IN DENEYSEL MİTOLOJİK OYUNLARI

Zehra İpşiroğlu, deneyselliğin, Onay'ın tek kişilik oyunlarının ortak yanı olduğunu, oyunlarda, kendimizi yakın duyabileceğimiz insanlar; başı, sonu, düğüm noktası kesin çizgilerle belirlenmiş dramatik olaylar dizisi olmadığını belirtir.

"Bilinçaltı akışının karmaşıklığı içinde zorbalığın, baskının sorgulanması var. Acı var, korku var, utanç var, hesaplaşma, içdökme, yakınma, yer yer çılgılığa dönüşerek... Oyunları okurken gözlerimin önünde hep karanlık, solgun renkler, grimavi, külrengi, kahverengi, siyah ve Kafkaesk resimler, kelimenin tam anlamıyla 'Karabasan' gibi." (İpşiroğlu, 1994: 8) görüşüne yer verir.

Oyunların bastırılmış duyguları, korkuları su yüzüne çıkaran dışavurumcu ve öznel boyutunun, yazarın görüş açısını bile aşacak kadar farklı yorumlara elverişli olduğunu, Onay'ın okuru/yönetmeni kısıtlayacak yönlendirmelerden kaçındığını vurgular. Onay'ın oyunları; evrensel sorunlara parmak basmaları ve Batı kültür geleneğine dayanmaları, sözgelimi Brecht'ten, Cervantes'ten vb. alıntılar içermeleri veya Prometheus gibi birçok Batılı yazarın ele aldığı bir temaya yeni bir bakış getirmesi yönüyle Batı dillerine çevrilebilir

nitelikte olmakla birlikte, Batılı düzeye erişememiş bir toplumun sorunlarına yabancı bir okuyucuyu etkileme derecesi tartışmaya açıktır. (Onay, 1994: 8-9)

Yılmaz Onay'ın dokuz bölümden oluşan deneysel oyunu *Karadul Efsanesi* (1994) kölece yaşam, ikiyüzlülük, yabancılık, baskı, sömürü, konformizm eleştirisi üzerine kurulmuştur. Oyunun kahramanı, kendi eskileriyle hesaplaştığını belirtir. İçlerine girdiği kostümleri taşıyamaz. Çıplaklığını özler, ama toplum onu bu haliyle kabul etmez. Hep yadırganır, yalnız kalır. Aralarında bulunduğunu vehmettiği gençler de, patlamış gibi kokması üzerine ondan uzaklaşırlar.

Oyunda belirgin bir dramatik olaylar dizisi yoktur. Bilinç akışı tekniğiyle aksiyon sürekli kaymalara uğrar. Oyun kişisi de belirli bir kalıba uymaz; birçok role girer. Sahnelemeye dönük ipuçları, bilgiler de oldukça azdır.

Athena'nın örümceğe dönüştürdüğü bir kız olan Arakhne mitinden yola çıkar. Yazar, oyunda efsaneyi özetlemiş, mitolojik göndermelere yer vermiştir. Fakat oyunun mitle bağlantısı diğer unsurların gölgesinde kalır. (Onay, 1994: 11-50)

Yılmaz Onay *Prometheia* (1994) adlı oyununda da toplumsal açmazları mitik zeminde değerlendirmiştir. Açık uçlu brakılan Prometheus mitinin sonunu kurgulamış ve onu yenilmiş saymıştır.

Yazar, Apollodorus'un (MÖ 180) Prometheus'un annesi olarak Asia'yı göstermesinden, Aiskhylos'un, Prometheus'un annesi olarak geçen isimler arasında Gaia'ya yer vermesinden yola çıkarak kurgular oyununu. Erkek egemen toplumun ana tanrıça kültürünü ortadan kaldırmasını vurgular ve o çağın kapandığını acıyla tecrübe eder. Oyunu Shakespeare'e adar, *Windsor'un Şen Kadınları*'ndaki "Pishol Seni Frigya'lı aşağılık Türk seni!" (Onay, 1994: 93) sözünü aktarır. Oyunda Aiskhylos'un *Zincire Vurulmuş Prometheus* adlı trajedisinden yapılan alıntılar büyük yer tutar. Bunların sahnelemede vurgulanması öngörülür. (Onay, 1994: 93-136)

NİHAT ASYALI'NIN DİRENİŞ OYUNLARI

Nihat Asyalı'nın "Direniş Üçlemesi", insanoğlunun baskılara direnişini anlatır. "Bu direniş üçlemesinde söylencenin söylencesi kurgulanmıştır." (Asyalı, 2010: 5)

Asyalı, *Ateşle Gelen* (2010) adlı oyununda Prometheus'u, insanlık tarihinde bütün "ateşle oynayan"ların; Giordono Bruno, Galileo, Hallac-ı Mansur, Zapata, Pir Sultan Abdal, Che Guevera, Molla Nesimi, Allende, Şeyh Bedrettin'in atası sayar. Bugünlere onların

özverisiyle geldiğimizi, bugünden sonra Prometheus'un çocuklarının hep ateşle oynayacağını söyler. (Asyalı, 2010: 5-6)

Tanrılar, yasak olmasına rağmen bilgi ağacının elmalarından yiyen ve tanrılara karşı gelen, üstelik tanrıların ayrıcalığındaki ateşi çalarak ışığa dönüştüren Prometheus'un insanları etkilemesini önlemek amacıyla Pandora'yı, Prometheus'un kardeşi olan ve yasaklara riayet eden Epimeteus'a armağan olarak gönderirler. Onun aracılığıyla insanlar arasına nifak sokarlar ve Prometheus'u en yakınlarının eliyle mahkûm ederler. Fakat Prometheus'un, insanların tanrılara olan inancını sarsmasına engel olamazlar. (Asyalı, 2010: 9-66)

Ateşle Gelen, 1997-1998 tiyatro mevsiminde Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Ahmet Rüştü Asyalı'nın yönetmenliğinde oynanmıştır.

Rab Şeytan'a Dedi ki oyunu Eyüp, Sisyphos ve Şeytan arasında geçer. Sisyphos; Zeus'a türlü oyunlar oynayan, onu aldatan, buyruklarını çiğneyen bir kişiliktir. Eyüp ise, hiçbir suçu yokken, Tanrı'nın Şeytan'la giriştiği bahis nedeniyle, inancı sınanmak üzere cezaya çarptırılır. Oyunda sabrın; acılara, yoksulluğa, haksızlığa, kötülüğe, zulme katlanmak, boyun eğmek; direnişin ise karşı durmak olduğu vurgulanır. Sabrın sonundaki ödül, sabırla yitirdiklerimizi sineye çekmek pahasıdır. Direnmenin sonunda ise ödül yoktur; yenilgiye sonuçlanabilir. Fakat boyun eğmemek yoluyla bir anlamda yenilgi aşılmış olur. (Asyalı, 2010: 67-118)

M. Bozkurt Kuruç'un yönetmenliğini yaptığı oyun, 2009-2010'da Ankara Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir.

ANADOLU KÖKENLİ BİR MİT: KARDEŞ KANI

Semih Sergen, *Kardeş Kanı* (2000: 1-68) adlı oyunun yazılmasını, kırk yedi yıllık bir borcun ödenmesi olarak açıklar. (Sergen, 2000: IX)

Ankara Devlet Konservatuarı öğrencisiyken, DP Antalya milletvekili Dr. Burhanettin Onat, kendilerini Antalya'ya, Aspendos Tiyatrosu'nda temsil vermeye davet etmiştir. Sophokles'in *Oidipus*'unu hazırlamışlardır. Sergen, henüz daha öğrenci olmalarına rağmen çok iyi ağırlandıklarını, Dr. Onat'ın kendilerine çok hürmet gösterdiğini anlatır. Onun, Yanartaş efsanesini, araya Homeros'tan da dizeler katarak bir sanatçı maharetiyle anlattığını, kendisinin şiirle ilgilendiğini öğrenince, bu efsaneyi bir gün mutlaka oyunlaştırması için kendisinden söz aldığını aktarır ve verdiği sözü yerine getirmenin huzurunu yaşadığını ifade eder. (Sergen, 2000: XI-XII)

Antalya'daki Yanartaş efsanesini konu alan ve oyun içinde oyun tekniğiyle yazılan *Kardeş Kanı*, birlikte avlanırken, ağabeyini yanlışlıkla öldüren Belleri'nin, etrafında örülen ve

sonu gelmeyen kuşku çemberini sonsuz sadakati ve şaşmaz dürüstlüğüyle kırarak tanrıların güvenine layık olduğunu ispatlamasını ve saadete erişmesini işler. Konservatuvar öğrencilerinin uygulama dersinde sahneledikleri oyun olarak kurgulanmış, gençlik oyunu olarak yazılmıştır.

YÜZEYSEL BİR DENEME

Bekir Uluğ'un *Aşkın Zaferi* (1945) adlı oyunu Amazonlar'ı konu almaktadır. Oyunda çok tanrılı dinî inancın izleri belirgindir. Tanrılar Anaitis ve Arinna'ya tapınılmaktadır. Bununla birlikte tek tanrı kavramı ve Allah ismi de sık sık geçer.

Ellerine düşen Datta adlı gencin, aşkı için ölümü hiçe sayması karşısında bütün inançları yerle bir olan Amazonlar'ın aşkın yüceliği karşısında eğilmeleri işlenir. Annesi Havanna'nın karşı koymasına rağmen Toroslar'da hüküm süren Tarkun kralı Tarkundaraba'nın, biricik kızı Hepabudu'yu, Suriye, Kıbrıs ve daha başka muhteşem hediyelere hayır diyemeyerek, güneşin oğlu, kralların kralı olarak geçen Mısır firavunu Nimorinna'ya vermesi, kızının, Datta'yı sevdiği için bu evliliğe razı olmaması üzerine, Datta'yı, kendini iyileştirecek Amazon sütünü getirmesi bahanesiyle, ellerine geçirdikleri erkekleri hiç acımadan öldüren Amazonlar'ın ülkesine göndermesi, Amazon kraliçesi Hetya'nın, kendisine karşı büyük bir mücadele vermesine rağmen Datta'ya âşık olarak, kendisiyle olması karşılığında hayatını bağışlayacağını vaat etmesi, fakat Datta'nın, iki olmadığını söyleyerek, Hepabudu'nun aşkıdan vazgeçmemesi, yanmayı seve seve kabul etmesi, Hepabudu'nun da erkek kılığında Amazonlar'ın ülkesine gelerek sevdiğiyle birlikte yanmak istemesi, bütün dayanakları yıkılan Hetya'nın Amazon kraliçeliğini bırakarak aşka teslim olması anlatılır.

Aşkın Zaferi'nde isimler antik kökenlidir. Üç perdeden oluşan manzum bir oyundur. Kurgulama açısından zayıftır. Özellikle çözüm, oyunun genel yapısıyla uyumsuzdur. Hetya Datta'ya âşık olmasına ve gururunu çiğneyerek onu defalarca karşısına alıp kendisini sevmesini istemesine rağmen, oyunun sonunda şair Turukmana'nın aşkıdan etkilenmiş görünür. Dahası, Harpalis'e, şair Turukmana'nın mı, heykeltraş Taşubba'nın mı daha yakışıklı olduğunu sorar ve Turukmana'nın kendisine kalmasını isteyen Harpalis'in yönlendirmesiyle Taşubba'yı seçer. Diğer Amazonlar da kalan erkekleri paylaşır. (Uluğ, 1945: 1-138)

MİTOLOJİK BAŞLANGIÇLAR

Mitolojiyle tiyatronun kökensel birliği modern zamanlarda da sürdürülmektedir. Yazarların başlangıç noktası olarak bu esaslı kaynağa yöneldikleri görülür. Genellikle yazarların ilk oyun denemeleriyle girdikleri oyun yazma yarışmalarında mitolojik oyunların belli bir ağırlık tuttuğu görülür.

İpek Seyalioğlu *Bakır Kalkan*'da (2003) bebekliğinden itibaren Bakhalar içinde yaşayan, hiç görmediği erkeklerin ebedî düşmanı olduğu telkiniyle büyüyen Kumral Bakha'nın, içinde bulunduğu topluluğun ilkelerine koşulsuz bağlılığı, Bakır Kalkan adlı erkekle karşılaşmasıyla sarsılır. Kendisine öğretilenle yetinmeyerek kendi doğrularını bulmak, kendi hayat yolunu çizmek üzere, geri dönüşünün mümkün olmadığını bildiği halde Bakhakar'dan ayrılması, serbest kalmasının bedeli olarak Bakır Kalkan'ın kurban edilmek üzere alıkonulması sergilenir. (seyalioğlu, 2003: 131-152)

Hülya İniş'in *Hamartia'nın Yolculuğu* (2007) başlıklı oyunu tanrı-insan karşıtlığını dengeli bir zemine oturtmayı deneyen bir oyundur. Oyunda Zeus'un ölümsüzlükten sıkılarak ölümlülere özenmesi kayda değerdir. Oyun günümüze göndermelerle de katmanlılık kazanır.

Oyunda Tanrı-insan çatışması Zeus-Hamartia figürleri bağlamında ele alınır. Halk yoksulluk içindedir ve Hamartia bunu, tanrıların kendi aralarındaki çekişmelere bağlar, sorunu çözmek için Zeus'a başvurmaya karar verir. Fakat önünde zorlu bir yolculuk vardır. Tanrıların çekişmesi güncel politikayla irtibatlandırılır.

Kuraklık yüzünden Zeus'la görüşmeye karar veren Hamartia'nın gelişi Zeus'u anlaşılabilir şekilde tedirgin eder, onun, yanına gelmesini engellemek için yoğun çaba harcar, Afrodite'i, Dionysos'u, Ares'i devreye sokar, fakat Hamartia vazgeçmeyerek, Sisifos gibi, her seferinde Olympos'a yeniden tırmanır. Hamartia'nın kapısına kadar gelmesi üzerine Zeus, onun basit bir ölümlü olduğunu göz önünde bulundurarak, korkusunun yersiz olduğuna kanaat getirerek onunla görüşür. Varılan çözümle Prometheus'un da kurtuluşu gerçekleşir.

Zeus, Hamartia'nın, Prometheus'un iktidarını elinden alacağını öngördüğü kişi olmasından korkar. Hamartia'nın silahı, tanrılara olan inançlarıdır. Kendisi geriye dönmezse, insanların Olympos tanrılarına güvenlerinin sarsılacağını öne sürer. Kuraklığın kaynağının Demeter'in kızının kaçırılması olduğunu anlatır. Persephone'yi alıkoyan Okeanos'a ve Hades'e ancak Prometheus'un karşı koyabileceğini öne sürerek Prometheus'u da kurtarır. Oyunun sonunda halk bayram sevinci içindeyken ortalarına atılan bombayla her şey bir anda tersine döner, Zeus komutan kıyafetiyle sahneye hâkim olur. (İniş, 2007: 101-162)

MİTOLOJİNİN BİTMEYEN HİKÂYESİ

Haşmet Zeybek'in *Theodora*'sı (2009: 4-116) mimus oyunları olarak nitelenir. Oyun bu yönüyle organik bütünlükten yoksundur. Diyaloglar, kurgulama endişesi duyulmaksızın, oyuncuların doğal bir akış içinde konuşup sohbet etmeleri biçiminde düzenlenmiştir. Nitekim oyun kişileri "oyun çıkaranlar" listesi olarak verilmiştir.

Oyun ilk kez Merdiven Tiyatrosu tarafından, yazarın yönetmenliğinde, 1 Ekim 2008'de Kadıköy – 75. Yıl Halis Kurtça Kültür Merkezi'nde sahnelenmiştir.

Oyun şu bölümlerden oluşur: "Bizans Tiyatrosu", "Terminus Tanrısı Oyunu", "Göz Falı (İridoloji) Oyunu", "Kazlaşma Oyunu", "Psikolojik Savaş Departmanı Oyunu – İşliği", "Akıl Tutulması Oyunu", "Bakkhalar Zikri", "Yasak Kitapları Ezberleme Oyunu", "İkonalar", "Yeşillikler Düğünü", "Tanrıların Şöleni", "Europa Oyunu", "Zorunlu Son – Felsefe İşliği", "Farabi Bölümü", "Seyircinin İsyanı", "Hallaç Mansur Bölümü", "İmam Gazzali Bölümü", "Hasan Sabbah", "Baba İshak", "Hegel", "Karl Marks"

Theodora'da dün–bugün çizgisi silinmiştir. Deneysel mitoloji dersi diyebileceğimiz bir biçimde mitolojinin haritasını çıkarma amacı sezilir. Oyunda neredeyse bütün tanrı ve tanrıçalar resmigeçit yapar. Ekho, Bakkha, Europa gibi bazıları üzerinde dikkatler biraz daha uzun tutulur. Fakat oyunda mitolojiden daha fazlası vardır: Felsefe ve bilimlerin doğuşu, tiyatro vb. Oyuncular düşünürlerin görüşlerini aktarmakla kalmayıp kendi değerlendirmelerini de ortaya koyarlar.

Oyunda mitolojinin ve tiyatronun önemi vurgulanır. Trajedinin üç büyük ustası ve oyunları, tiyatroya katkıları tiyatral düzlemde değerlendirilir. Antik oyunların Rönesans döneminde dirilmesi üzerinde durulur.

Oyunun sonlarına yaklaşıldığı halde, daha Atina dönemine bile gelememişlerdir. "Oohooo daha Truva savaşları olacak! Sonra Truva yıkılacak, Aineias gidip, Roma'yı kuracak!" (Zeybek, 2009: 85) sözüyle mitolojinin bitmeyen hikâyesine değinilir.

Felsefe turunun ardından seyirci, varlığını duyurur: "Yeter söz seyircinin! Yarı yolda kalmayalım, bu kilometre taşlarını sürerek, günümüze gelelim." (Zeybek, 2009: 111) sözüyle mitoloji ve felsefenin işlevine ışık tutulur.

Theodora'nın oyun kişisi olduğu oyunda zaman Bizans dönemine odaklanır. Oyunun sonunda Peder Khrysostomos öfkeli bir şekilde gelerek "Ben size, günahın yuvası, pagan oyunlarını yasaklıyorum! Siz de gidip, dünyanın dinsiz dönemini, filozoflar dönemini oynuyorsunuz!" (Zeybek, 2009: 115) diyerek oynadıklarının yasak olduğunu hatırlatır ve tiyatroyu yıktırır.

DOĞU MİTOLOJİLERİNİN TÜRK TİYATROSUNDAKİ YANSIMALARI BİR YANILGININ İZDÜŞÜMÜ

A.İsmet *Sümer Ülkerleri* (1934)'ni, Sümerlerin Türklerin bir kolu olduğu tezine uygun olarak yazmış, “Türk tarihinin 3 perdelik bir görünüşü” (A. İsmet, 1934: 3) takdimiyle yayımlamıştır. Piyesteki isimlerin, efsanelerin ve şarkıların tamamen Sümer tarihinden alındığı kaydedilir. (A. İsmet, 1934: 1-56)

Sitelere arasındaki savaşlardan zayıf düşen Akad ve Sümer ülkesinin Samlı bir kavim olan Gutiler tarafından, eserin yazıldığı tarihten aşağı yukarı 4339 yıl önce ele geçirildiği, sitelere “ışakku”lar tayin edildiği, 125 yıl süren Guti hâkimiyetinin, son Guti kralı Tirigan'ın zamanında Uruk ışakkusu Utu-Kegal'in isyanıyla son bulduğu, hakan seçilen Utu-Kegal'in ülkeyi eski Sümer esaslarına göre yöneterek Sümer'de yeniden doğuşu gerçekleştirdiği açıklanır. (A.İsmet, 1934: 7-8)

Üç perdeden oluşan oyun manzumdur. Oyun kişileri; Uruk valisi Utu-Kegal, Utu Kegal'in kızı Ninan, yeğenleri Nidaba ve Şubat, Sümer ülkesinin Guti egemenliğinden kurtulmasından sonra Larsa, Lagaş ve Eridu beyleri olacak Atap, Bürsin ve Urur, Ur valisi Lugal, Urur'un kız kardeşi Saray, Guti kralı Tirigan, Lugal'den bilgi getiren Kurum, Tirigan'ın elçisi Zabüm, sağlıkçı İli'dir.

Sümerler Türk soyunun bir kolu olarak yansıtılır ve Sümer ülkesinin Samlı bir kavim olan ve ilkel, alçak, dağların soysuz yabancı, canavar gibi sıfatlarla tanımlanan, devlet yönetimini bilmedikleri öne sürülen Guti egemenliğinde olduğu belirtilir. Sümerliler bu durumu hazmedememektedir. Bu, Utu-Kegal'in kızı Ninan, yeğenleri Nidaba ve Şubat'ın bakış açısıyla yansıtılır. Sümer tufan destanından parçalar okuyan kızlar, yanlarına gelen sevgililerine, ülkenin durumu karşısında harekete geçmedikleri için çıkışır, onların elleri kolları bağlıysa, yurdu kurtarma görevini kendilerinin üstleneceğini bildirirler. Bu ağır sözler karşısında gençler sevda sözleri edip düşman kalesi yerine kendi gönüllerini fethetmelerini isterler. Fakat gerçekte, onlar da Utu-Kegal'den haber gelmesini beklemekte, gizlilik açısından bundan onlara söz etmemektedirler. Bakıcıdan, harekete geçmek için uygun zaman olduğunu öğrenen Uruk ışakkusu (vali) Utu-Kegal'in emriyle harekete geçilir. Onların gizli konuşmalarını duyan Saray'ın, duyduklarını kızlara anlatmasıyla, onlar da işin aslını öğrenir, gençlerin sevdalı sözlerinde “başka bir duman” olduğunu anlarlar.

İkinci perdede Tirigan Utu-Kegal'e, biri Samlı, biri Sümerli iki elçi gönderir. Sümer elçisi, Ur valisi Lugal'dir. Kendisi gelmeden Kurum'la haber yollayarak, bu elçiliğe mecbur kaldığını, fakat onlarla hareket edeceğini bildirir. Utu-Kegal, onun daha önce Tirigan'ın

karşısına cesaretle çıkıp doğruları söylediğini bilmektedir. Tirigan, ülkeyi birlikte dirlik düzenlik içinde yönetmeyi önerir, Sümerleri Gutilerden üstün tutacağını taahhüt eder, boşuna kan akmamasını söyler. Utu-Kegal'i, Enlil'e karşı çıkan mitolojik Sümer kahramanı Adapa'ya benzetir, onun, yellerin kanadını parçalayıp kıracak güçte olduğunu söyler. (A.İsmet, 1934: 35) Fakat bunlar bir sonuç vermez. Utu-Kegal Tirigan'ın elçisine, Sümer'in kendilerinin yurdu olduğunu, geldiklerinde bir bataklıktan ibaret, son derece ilkel bir yaşam alanı olan bu topraklarda yüksek bir medeniyet kurduklarını anlatarak ve Guti yönetimi altında gerileme yaşandığını belirterek, kendi topraklarında kendilerinin yetke sahibi olacaklarını anlatır, yeryüzünü yeni bir tufan yıkmadan Guti'nin bu topraklardan çekilmesini bildirir. Lugal elçilik görevini tamamlaması gerektiğini öne sürse de, Utu-Kegal onu geri yollamaz.

Üçüncü perdede savaş kazanılmıştır. Bu, kızların konuşmalarından anlaşılır. Enki'nin sözcüsü diye anılan, Anu'nun göklerinden daha yukarıdaki ak bulutlarda kurtarıcı tanrı olarak yer aldığı söylenen (A.İsmet, 1934: 48) Utu-Kegal coşkuyla karşılanır. Fakat Ninan ve Nidaba'nın bekledikleri iki yiğit dönenler arasında yoktur ve kimse onlara dair bir şey bilmemektedir. Yalnızca Tirigan'ın otağına korkusuzca hücum ettikleri, "bir tanrı oğlu gibi" (A.İsmet, 1934: 41) okun, kargının vücutlarına isabet etmediği söylenmektedir. Onların öldüğüne hükmeden kızların içi dağlanır ve Utu-Kegal'den, tanrılara borcunu ödemek üzere kendilerini tanrılara adamasını isterler. Fakat Utu-Kegal bunun için Ninan'ın ablasını uygun görmüştür. Bu arada iki genç, yanlarında Tirigan'la gelirler. Sevgililerine verdikleri sözü tutup Guti'nin başını kesmişlerdir. Utu-Kegal tutsağa iyi davranılmasını bildirir. Yiğitlere beylik verir, sevdikleriyle buluşturur. Sümer'in yalnız kahramanlıkta değil, uygarlıkta da öncü olduğunu vurgular. Binlerce yıl sonra bile Sümer'de Turan usunun, Türk soyunun her soyun en kutlusu, en ulusu olduğunun kerpiçlere kazınan çivi yazılarından anlaşılacağını öngörür.

Oyun, konusunu Sümer mitolojisinden alır. Sümerlerin Guti egemenliğinden kurtulması mitolojik bir düzlemde kurgulanır. Sümerlerin Türklerin bir kolu olduğu tezi de, oyunu Türk mitolojisiyle Sümer mitolojisinin kaynaşma alanı haline getirmiştir.

Sümer tanrıları İştär, Enlil, Enki, Anu, Şamaş, Nin-Kursag (ana tanrı) yoğun olarak geçer. Sevda tanrısı İştär, aynı zamanda Uruk tanrısıdır ve ülkenin Guti egemenliğinde olması, Sümer'in onun gözünden düşmesi, İştär'in gözünün yabancıda olması benzetmesiyle anlatılır. Sümerlilerinse hiçbir yabancı tanrının önünde eğilmediği bildirilir. (A.İsmet, 1934: 10, 16, vd.)

Nuh tufanına gönderme yapılır. Oyun tufan şarkısıyla başlayarak, ülkenin durumunun tufandan daha kötü olduğu vurgulanır. Uta-Napiştım gibi yurtlarını kurtarmaları gerektiği ortaya konulur. Ninan ile Nidaba'nın söylediği şarkıda tufan şöyle betimlenir: Kara bir duman

ortalığı kaplamıştır, herkes bir yere savrulmuş, gökteki periler (tapseki) eşlerini kaybetmiştir. Tanrılar da tufandan korkarak Anu'nun göğüne kaçmak istemişlerdir. Yağmur ve kasırga altı gün sürmüş, yeryüzünde gemidekilerden başka canlı kalmamıştır. Ummalıların Lagaş kentini ele geçirmesinden sonra söylenen destandan da bir parça yer alır: Her yerin yandığı, kan seline boğulduğu, kanın yel tanrısı Enlil'in heykeline kadar çıktığı, Ummalıların Gatum-Duğ mabedini yaktıkları, bu yüzden Lagaş'ın tanrısının sonsuz öcünden sakınmaları gerektiği söylenir. Kızlar, yurt gerçekleri karşısında duyarsız olduklarını düşündükleri gençleri bu şarkılarla harekete geçirmeye çalışırlar. Kartalın sırtında göğ e çıkararak rüzgâr tanrısı Enlil'in kanatlarını kıran Etana'nın, bugünkü kahramanları görüp kendinden utanmasını söyleyerek ironik gönderme yaparlar. (A.İsmet, 1934: 9, 10 vd.)

Gençler, onlarda yürek yoksa, yurdu kurtarmaya kendilerinin hazır olduklarını bildiren kızlara, ok ve yayla kendi gönüllerini hedef almalarını, böylece kahraman olacaklarını söyler, onların öfkesini tanrıların öfkesine benzetirler ve Uta-Napiştım'in, kendilerini İřtar'ın gemisine alıp onların gazabından kurtarmasını isterler. Tufandan söz etmelerini, Enki'nin onların gönüllerinde yer ettiğı, gözlerinden sevda tanrısı İřtar'ın baktığı şeklinde anlatırlar. Bürsin, sevgilisini İřtar'la özdeşleştirir, onu etkilemenin bir tanrıyı etkilemek kadar zor olduğunu ifade eder. (A.İsmet, 1934: 10, 14)

Oyunda mitolojik benzetmeler geniş yer tutar. Savaşın dehşeti anlatılırken, Sümer yiğitlerinin saldırısından korkan “yağız yer”in inlediğı, Enki'nin, korkusundan sularını çekmeyi düşündüğü söylenir. Yurt için kahramanca öne atılan gençler kendilerinde Fırat'ı durduracak, güneş i indirip Dicle'yi kurutacak tanrısal bir güç görür, tanrılara kafa tutarlar. Yeni bir tufan için kendilerine tanrı gerekmediğini, sonsuz denizin, en küçük erlerine baş egeceğini söyler, bunu Enlil'in dört bucağa duyurmasından çekinmediklerini ortaya koyarlar. Göklerin tanrılarına, Sümer'i indirip alçak Guti'nin başını yükseltmelerinden duyulan hınç dile getirilir, Enki'nin sularını sadece Napiştım'in ayırdığı, Enlil'in kanadını yalnızca Adapa'nın kırdığı hatırlatılarak, Sümer'in yıldızını söndürmeye, onu uşak etmeye hiçbir tanrının gücünün yeteceği, Sümer'e karşı bütün tanrılar birleşse de Sümer'in karşı duracağı, Guti'ye uşak olmaktansa, Enlil'in, Sümerli öldü diye bağırıp inlemesini tercih edeceği ileri sürülür. Göklerin bir alçak tanrısı Türk'ün alına uşaklık yazısı yazmışsa, doğruluğun tanrısı önünde eğilip yere geçmesi istenir. (A.İsmet, 1934: 21, 41-43)

Gençlerin savaşta öldüğü sanısı da mitolojik imgelere yol açar. Güneşten kanatlarını açması imgesiyle verilen Sümer'in kurtuluşu için sevdalarını feda etmişlerse de Bürsin ile Atap'ın adlarının tanrılaştığı ifade edilir. Onların ölümüyle Etana'nın kartalının kanadının kırıldığı, artık tanrılar kucağında yaşadıkları söylenir. Kanlarının buğusundan tanrıların

boğulması, yapılan haksızlık karşısında Şamaş'ın yüzünün solması istenir. Sevgililerinin ölmesiyle tanrılara adanmak isteyen kızlar böylece kendilerinin de kişilik kaygısından uzaklaşarak tanrı gibi olacaklarını belirtirler. İli ise, Nin-Kursag'ın (ana tanrı) onları doğuştan mutlu kıldığını, İştar'ın, kendisine, gençlerin geleceğini bildirdiğini söyler. (A.İsmet, 1934: 45-47, 50, 51)

Utu-Kegal'in, harekete geçmek için uygun zamanı, tanrıların buyruğunu öğrenmek amacıyla adaklar adayıp bakıcıya gitmesi, yıldızlara bakan bakıcının Tirigan'ın yıldızını sönük görmesi de mitoloji çağının yansımasıdır.

Türklüğün yüceltiği oyunda; dedelerinin Altaylar'dan, Enlil'in oku gibi fırlayıp akın ettiği, Türk'ün, Turan'dan gelen tuğu "tanrı gibi" bilmesi gerektiği, tanrıların gözünü ışıkla dolduranın, büyük Türk soyunun güçlü bir kolu olan Sümerler olduğu, Şamaş'ı, Sümerler'in, tanrı deyip doğruluktan yarattığı, atalarımızın akın için içtikleri andı tufanın bile silemeyeceği, tanrıların önleyemeyeceği, Guti'nin, Sümer'in "altın yay"ının anlamını öğreneceği, savaş günü yaşanacak tufanda her erin Napiştım gibi mücadele edeceği anlatılır. (A.İsmet, 1934: 10, 19, 21)

ORHAN ASENA VE GILGAMIŞ DAİRESİ

Dünyanın, bilinen ilk yazılı destanı olan ve 19. yy'ın sonunda gün yüzüne çıkarılmaya başlanan Gılgamış destanı 20. yy'da yayımlanmış, dünya mitolojisi ve edebiyatının kökenlerini daha gerilere götüren bu keşif geniş yankı uyandırmıştır. Destanın Nuh tufanını da içermesi, meseleyi çok yönlü olarak gündeme oturtmuş, dinler tarihi araştırmalarına yeni bir soluk getirmiştir. Orhan Asena Türk tiyatrosunda bu konuyu ilk ele alan isimdir. (Asena, 1983: 1-75)

Orhan Asena'nın *Tanrılar ve İnsanlar (Gılgameş)*'i (1960) ilgiyle karşılanmış, yazar da, eseri, sanat hayatında dönüm noktası olarak değerlendirmiştir.

"Evet. Yaşamımı böylesine keskin bir çizgiyle ikiye ayırmıştır. Gılgameş benim.

Gılgameşten önce ara sıra şiirleri, öyküleri bazı dergilerde görülen, ama akla daha önce doktor olarak gelen bir adım vardı. Tabii sınırlı bir çevrede. (...)

Gılgameşten sonra beklentilerim de, umutlarım da, yaşama biçimim de kökünden değişti. Yazar Orhan Asena, doktorun önüne geçti." (Asena, 1999: 65-66)

Gılgameş bir efsane kişisi olduğu için oyun; dili, biçimi, hatta mantığı ile yazarın diğer eserlerinden ayrılır. (Saraç, Eylül 1973: 376)

Oyun; halkı adına zalim hükümdar En-Me-Kar'a ve tanrılara karşı gelen, bu yüzden tanrılar tarafından cezalandırılmak istenen Gılgamesh'in, içindeki "hız"dan hareketle tanrılarının gizini öğrenmek üzere çıktığı zorlu yolculuk ve bu yolculuğun sonunda vardığı nokta üzerine kurulmuştur.

Oyun; Gılgamesh'in tanrılara kafa tutması ve ölümsüzlük arayışına çıkmasını içeren ikili bir yapı gösterir. İlk kısımda eylem, ikinci kısımda hayatın sırrına erme, olgunlaşma ağır basar. "Onun eserinde de destanda olduğu gibi, başlangıca hareket, sona ise düşünce ve teslimiyet hakimdir." (Enginün, 2000: 232)

Tanrılar ve İnsanlar, tanrılarının ölümsüzlüğü, insanların ölümlülüğü temasını işler. Yöneten ile yönetilen, ölümsüzlük arzusu ile ölümlü insanın çaresizliği karşıtlığına oturur. Orhan Asena Gılgamesh destanından yola çıkmakla birlikte olaylarda ve kahramanın kişiliğinde önemli değişiklikler yapmıştır. Bazı olayları çıkardığı gibi yeni olaylar eklediği de olmuş, kahramanı destandan çok ayrı bir çerçeveye oturtmuş, ona güncellik kazandırarak, eski destandan yeni bir oyun çıkarmıştır.

"Ayağında tanrılarının hızı, bileğinde tanrılarının gücü" olan Gılgamesh, tarihin akışını değiştiren, toplum önderi vasfı taşıyan bir kahramandır. Gılgamesh, tanrılarını karşısına alırken, insanlardan da uzaklaşır. Bu, tam bir arada kalıştır. Tanrılara yaklaşıp onlardan ölümsüzlüğün gizini elde etmek isterken, bir ölümlü olarak özgürlüğünden de vazgeçmez. Asena, Gılgamesh'in ölümsüzlüğü ararken, tanrısal yönüyle insani gelişmesinin çatışmasını destana paralel olarak etkili bir düzeyde yansıtmıştır.

Gılgamesh destanına gösterilen ilgide, kökenimizi Sümerlere bağlayan resmî tarih tezinin de etkisi vardır. Fakat yazar böyle bir bağ kurmamıştır.

Tanrılar ve İnsanlar (Gılgamesh) çok yankı uyandırmıştır. Edebiyat çevrelerine uzak olan Orhan Asena'nın oyunu Nuri Kodamanoğlu vasıtasıyla Lütfi Ay'a ulaştırılmıştır. Ahmet Muhip Dıranas'ın başkanı; Lütfi Ay, Munis Faik Ozansoy, Aka Gündüz, Ziya Demirel gibi isimlerin üyesi olduğu Devlet Tiyatrosu edebî heyeti oyunu kabul etmekte zorlanmamış, sezonun ana oyunu seçmiş, büyük bir itina ile sahnelenmesine karar vermiştir. (Nutku, 1998: 15-16)

İlk kez 1954'te Devlet Tiyatrosu tarafından Anakara Büyük Tiyatro'da sahnelenen oyun, yirmi temsilden sonra, Muhsin Ertuğrul'un repertuar tiyatrosu olma kararıyla, daha sonra oynanmak üzere gösterimden kaldırılmıştır. Uzun bir müddet sonra Turgut Özakman zamanında da altı temsilden sonra afişten indirilmiştir. (Nutku, 1998: 17)

Oyunu Cüneyt Gökçer sahnelemiş ve Gılgamesh'i oynamıştır. Refik Eren'in dekorları rejisiyle son derece uyumludur. Nin-Sun'da Muazzez Lutas, İştar'da Yıldız Akçan, Miliza'da

Macide Birmeç, İhtiyar Kör'de Yıldırım Önal ve Utnapiştım'de Saim Alpago yüksek bir temsil gerçekleştirmişlerdir. (Ay, Şubat 1955: 309-310)

Yazarın bu oyundan çıkardığı libretto Nevit Kodallı tarafından opera olarak bestelenmiş ve 1964-1965 mevsiminde Ankara Devlet Operası'nda sahnelenmiştir. Gilgamesh'i Ayhan Baran, Nin-Sun'u Belkıs Aran, İştar'ı Müveddet Günbay, Engidu'yu Selim Ünokur oynamıştır. Eser on dört yıl sonra yeniden sahnelenmiş, yine Cüneyt Gökçer sahneye koymuştur. Kadro, Ayhan Baran dışında, önemli ölçüde değişmiştir. (Sav, 27 Kasım 1978: 22)

Tanrılar ve İnsanlar (Gilgamesh) 1960'ta kitaplaşmış ve TDK ödülünü almıştır. Oyunu Tahsin Saraç Fransızcaya, Melahat Özgü Almancaya, Grazia Arsan İtalyancaya, John Norton İngilizceye, Ludmilla Dudina Rusçaya, Mukadder Yayıcıoğlu İspanyolcaya çevirmiştir. Fransızca çevirisine Rene Giraud, İspanyolca çevirisine Fernando Domenech ve Metin And ön söz yazmıştır. (Nutku, 1998: 18, 25)

Tanrılar ve İnsanlar (Gilgamesh), Orhan Asena'nın oyun yazarlığında dönüm noktasıdır. Asena, *Gilgamesh*'in, hayatını milattan önce ve milattan sonra gibi kesin çizgiyle ayırdığını, şiir ve hikâyeyi bırakarak, bütünüyle tiyatroya yöneldiğini açıklar. *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgamesh)*'i yazmasını rastlantılara bağlar. Yırtık bir dergi sayfasında Enver Behnan Şapolyo'nun çocuklara Gilgamesh'ı anlattığı yazıyı okuduğunu, zihninde oyunu şekillendirdiği o gün, MEB Yayınevi'nin vitrininde destanın çevirisini görerek, büyülenmişçesine aldığı kitabı büyük bir şevkle okumaya ve aynı zamanda oyununu yazmaya başladığını anlatır. (Nutku, 1998: 12-14)

Oyun hakkında ilk değerlendirme, Devlet Tiyatrosu edebî heyetine aittir. *Şeytan ve Yüce Tanrı*'ya benzetilen, Jean Giraudoux ve Sartre havasında bulunan eserin tiyatro tekniği bakımından başarılı bulunduğu; Gilgamesh destanı gibi “antik ve çetin bir Türk efsanesini” ele alan yazarın vakayı aktarmakla yetinmeyip, bugünün anlayışına göre beşerî bir senteze varmasının eserin başarısını artırdığı; dilinin, taşıdığı güçlü içeriğe ve destansı söyleyişe uygun olduğu, ayrıca yazara oyunun finalini ve adını *Gilgamesh* olarak değiştirmesinin önerildiği kaydedilir. (Nutku, 1998: 16-17)

Asena, insanlığın en eski destanından yeni bir eser yazma “çılgınlığına” ve “cüretkârlığına” cesaret etmesini, destanın bugünün insanına da seslenen yiğitlik, dostluk, aşk, fedakârlık, ölüm korkusu, hürriyet aşkı gibi temaları içermesiyle açıklar. Eseri tarihsel bir oyun saymaz. Gilgamesh'ı, dünyayı değiştiren kahramanların prototipi, Prometheus'un atası sayar. (Nutku, 1998: 19-21)

Nilüfer Yalçın da bu görüşü paylaşır. Gilgamesh'i, tanrılara karşı insanların yanında yer alan Prometheus'un önceli kabul eder. "Tanrıların insanlar için çizdiği kaderi değiştirmeye, onların bazan amansız kudretine karşı aciz insanoğlunu korumağa ve düşünce, bilgi, yapıcılık gibi kuvvetler vererek bu kadere meydan okumalarını kolaylaştırmağa çalışan Üstinsan tipi." (Yalçın, 1 Ocak 1955: 21)

Strasbourg Üniversitesi profesörlerinden Rene Giraud, *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgamesh)*'in Fransızca çevirisine yazdığı ön sözde Gilgamesh'le Atatürk'ü eşleştirir. (Saraç, Eylül 1973: 376) Bu eşleştirmeyi Polonyalı Türkolog Teresa-Ciecierska Chtapowa'nın da benimsediği eklenerek, 1953-1954 yıllarının, Atatürk ilkelerinden ilk kaymaların yaşandığı yıllar olduğu ileri sürülür. (Nutku, 1998: 21)

Lütfi Ay'a göre Orhan Asena, eski Yunan trajedisinin kuvvetli tesirinden sıyrılmayı bilerek, ilkel bir efsaneden insanlığın ezeli ve ebedi dramını duyurmayı, fikri ve beşeri bir senteze varmayı başarmıştır. Yer yer hikâyeye kaymasına, aksiyonu kaybetmesine, gereksiz uzatmalara ve tekrarlara düşmesine, dil bakımından eseri durağanlaştıran uyumsuzluklar göstermesine rağmen, bunlar, eserin büyüklüğünü gölgede bırakan kusurlar değildir. (Ay, Şubat 1955: 309)

Asena ezilen insanlardan "insancıklar" diye söz eder. Ezilen insanlardan oluşan koro, antik Yunan korosundan farklıdır. Herkes ayrı ayrı kendi ezilmişliğini dile getirirken bütün bir toplumun portresini çizerler. (Saraç, Mayıs 1971: 128)

Asena'da insan, çevresiyle kaçınılmaz bir etkileşim içindedir ve bu etkileşim çift yönlüdür; birey de çevre üzerinde belirleyicidir. Asena'da insanın kendisiyle, başkalarıyla, çevreyle ve doğayla çatışması zorlama değildir; doğal bir mecrada gelişir. Oyunun asıl çatışması Gilgamesh'le tanrılar arasındadır. Gilgamesh; zalim En-Me-Kar'ın karşısına dikilecek olağanüstü güce, özgüvene, özgürlük tutkusuna, insancıkları için her şeyi yapacak yürekliliğe sahiptir. Fakat bunlar, aynı zamanda onun tanrılar karşısında da geri durmamasına yol açan niteliklerdir. Bu trajik çatışma, Gilgamesh'in kendi doğasından kaynaklanır. (Saraç, Eylül 1973: 376-377)

İnsanoğlunun tanrı ve ölüm karşısındaki durumu, Orhan Asena'nın oyunlarının esas temidir. (Sav, 27 Kasım 1978: 22) Yazarın oyunlarının belirgin bir özelliği de, güç ve iktidar kavramları üzerine kurulmasıdır. "Her ne kadar bu eserinde, Gılgamış, insanlara yararlı olmak için tanrılarla mücadeleyi göze alırsa da bu davranış bile en azından tanrılarla eşitlik anlamı taşır." (Enginün, 2000: 253) *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgamesh)*'te bunlar bir arada bulunur.

Oyunun sağlam bir yapısı, mantıki bir akışı vardır. Yazar her perdeyi belli bir heyecan ve düğüm noktasına doğru geliştirerek bir bütünlük kurmuştur. Birinci perde, Uruk halkının,

Enmekar'ın zulmüne karşı Gılgamesh'e başvurmasıyla başlamış, Gılgamesh'in tanrılara başkaldırmasında düğümlemiş. İkinci perde, Gılgamesh'in Engidu'yu yenmesiyle, kendi gücüne olan inancının pekişmesi sonucu, tanrılara karşı daha cüretkâr adımlar atmasında düğümlemiş. Üçüncü perde, zafer sarhoşu olan Gılgamesh'in, Engidu'nun ölümüyle ölüm korkusunu duymasında düğümlemiş. Dördüncü perde, Gılgamesh'in, insan olmanın acizetine rağmen "insanı tanrı olmak kadar doyuran" (Savcı, 1 Ocak 1955: 5) Özgürlüğü seçmesi, fakat tanrıların lanetine uğrayarak, yalnızlık içinde ölümsüzlüğe mahkûm edilmesinde düğümlemiş. Yazar her perdeyi bir heyecan ve düğüm noktasına ulaştırdıktan sonra, bütün perdeleri Gılgamesh'in yalnızlık trajedisine bağlamıştır. (Savcı, 1 Ocak 1955: 5)

Tanrılar ve İnsanlar (Gılgamesh) genellikle başarılı bulunmuş, eski destanı evrensel ve çağdaş bir efsane düzeyine çıkardığı dile getirilmiş, oynandığı dönemde yılın piyesi seçilmesi buna tanık gösterilmiştir. (Bozok, 11 Kasım 1974: 6)

Oyunun; efsanenin havasına uygun, sahnede yadırganmayan, akıcı, arı, duru bir dile sahip olduğu görüşü yaygındır. Kişilerin ise müphem; yazarın amaçladığı tesiri uyandırmaktan uzak olduğu ileri sürülür. Oyunda tiplerden önce kurgu, yapı, sahnelerin birbirini tamamlayışlarındaki durumlardan kaynaklanan dram duygusu hâkimdir. (M.K., Ocak 1955: 312; Savcı, 1 Ocak 1955: 6, 23)

Oyuna yönelik eleştiriler arasında, dramatik gelişimin hikâyeye kaydığı yerler başta gelir. Engidu'nun takdimi, Miliza'nın, onun hayvani gücünü kırması, Humbaba ve Göklerin Boğası ile savaş gibi destandaki duygu ve düşünce yoğunlaşmaları içeren kısımların hikâyeye etme yöntemiyle aktarılması oyunun temposunu düşürdüğü gibi anlaşılabilirliğini de zedeler. (Savcı, 1 Ocak 1955: 6) Nin-Sun'un, Gılgamesh'in düşünüyorum yorumladığı, Utnapiştim'in hikmetli sözler ettiği salt söze dayanan kısımlarda da aksiyon yavaşlar.

Suat Taşer, *Tanrılar ve İnsanlar (Gılgamesh)* oyununun aksayan yönlerine işaret eder. Gılgamesh'in, tanrılara meydan okumasına rağmen, sahnede kahramanlığını doğrulayacak aksiyonun yokluğuna değinir. En-Me-Kar'la, Engidu'yla, Göklerin Boğası'yla mücadelesinde asıl kahramanlığın Gılgamesh'e ait olmadığına dikkat çeker. "İddia edilen, fakat ispat edilemeyen bir kahramanlık!" (Taşer, 1 Mart 1955: 23)

Eserde dramatik aksiyonun gevşek olduğunu, genel yapısıyla klasik Yunan tiyatrolarına benzediğini, durumların düzenlenişi, çatışmaların geliştirilmesi, kısmen kişilerin işleniş yönlerinden aksadığını belirtir. Fakat "bir efsanenin alacakaranlığı içinden" *Tanrılar ve İnsanlar* gibi bir oyun süzüp çıkarmanın kolay olmadığını belirtir. (Taşer, 1 Mart 1955: 23)

Oyunu tema olarak olumlayan Nilüfer Yalçın, dram olarak dünya ölçüsünde bir eser saymaz. "Tiyatroda esas İnsan'dır. Kaderini kabullense de, ona isyan etse de, bizi ilgilendiren

şey onun davranışlarının diğer insanlar üzerindeki tepkisi, onların davranışlarında, hayat ve düşüncelerinde yarattığı harekettir. Oysaki Gılgamesh'in karşısındaki protagonistler tanrılardır. Bütün myth'lerde olduğu gibi, burada da gördüğümüz esas unsurlar, bir takım fikir ve hisleri ifadeye yarayan sembollerden ibarettir. Gılgamesh'in kendisi bile bir semboldür. Mücadelesinde onunla beraber heyecan, daha doğrusu beşerî bir ilgi duyamamamızın sebebi budur. Böyle bir konu bir epik şiir olarak yazılıysaydı gerçek formunu bulmuş olurdu. Orhan Asena iyi bir tiyatro eseri yazamamışsa, bu, tiyatro yazarı olarak kabiliyetsizliğinden değil, seçtiği konunun mahiyetindendir. XVII. yüzyılda yaşamış olan büyük İngiliz şairi John Milton, insanlığın ta Adem ile Havva'dan başlayan büyük myth'ini önce bir tiyatro eseri şeklinde denemiş, fakat sonradan epik şiirde karar kılarak Kaybolmuş Cennet isimli şaheseri meydana getirmiştir. Shelley, Prometheus tema'sını aynı şekilde işlemiştir." (Yalçın, 1 Ocak 1955: 21)

Yalçın, oyunun ikinci zayıf noktasının, poetik üslupta yazılmaması olduğunu kaydeder. "Büyük sembollerin iyice kavranması için kesif ve kuvvetli imajlar lâzımdır. Büyük heyecanlar, arzular, bilhassa tanrılara tevcih edildiği zaman bize ancak şiir yoluyla tesir ederler. Klasik Yunan trajedilerinin üstünlüğü de buradadır. Dilin sade ve temiz olması –ki Gılgamesh'te öyleydi– bu gayenin gerçekleşmesi için kâfi değildir. Netekim oyuncularımızın bütün gayretlerine, dekor ve kostümlerin itina ile hazırlanmış olmasına rağmen, eser sahnede gereken başarıyı kazanamamış, gerçek mânasını yeter derecede belirtememiştir." (Yalçın, 1 Ocak 1955: 21)

Destanın özündeki temel zıtlığı, insanın ilkel kültürden bilinçlenmeye doğru evrilmesini gözden kaçırdığı, Gılgamesh'e millî bir destan kahramanının çizgilerini vererek eserin bütünündeki trajediye çok elverişli olan çatışma noktasını kaybettiği de yazara yöneltilen eleştiriler arasındadır. "Bu suretle Gılgamesh'i, epik havadan çıkarışı da eseri, yer yer köstekleyen tatsız bir 'gerçekleme' banyosuna sokuyor." (Kim, 17 Ekim 1959: 25) Ayrıca Nin-Sun'un, Engidu'yu sırtındaki posttan ayırarak yenmenin mümkün olacağını söylerken, postun onun vahşi çevresi olduğunu açıklamasının da, epik havayı güçlü bir şekilde duyuran motifin etkisini ortadan kaldırdığı ifade edilir.

Genel olarak destanın temel motiflerini içeren oyunda; ilkel insanın trajedisinin devrimci bir anlayışla ele alınarak Gılgamesh'e devrimci nitelik yüklenmesi, insanların tanrılar yerine Gılgamesh'lere inanması temasının işlenmesi için arkaik bir dönemden örnek getirilmesi anlaşılabilir bulunur. Gılgamesh'in "tanrılar çağı"na, karanlık çağa ait bir kahraman olduğu, düşüncesinin bugünü kavrayacak genişlikte olmadığı, onun tanrılara kafa tutmasının, bir insan olarak acziyetinden, ölümlülüğünden ileri geldiği, modern insanın tanrısızlığından

kaynaklanmadığı açıklanır. Ayrıca Gılgameş'in yarı tanrı niteliğinin son noktada bile korunurken, bir yandan da oyuna rasyonel bir zemin oluşturulmaya çalışılması çelişki olarak değerlendirilir. "En iyi destanın belli bir medeniyet basamağına işaret eden güzel yapısından uzaklaşmamak yahut son perdeyi çağımızın bir Gılgameş'inin değişik ve ileri şartlar içindeki evrimini anlatmakta idi. Eski metinleri yorumlayarak yeni eserler yaratmak pek rahat bir yol değildir." (Kim, 17 Ekim 1959: 25)

Orhan Asena'nın *Tanrılar ve İnsanlar (Gılgameş)*'te, geçmişin eserlerini bugünün anlayışıyla işleme ameliyesini gerçekleştirmediği, oyununun; Yunan, Shakespeare, Racine–Corneille, biraz da modern tiyatro karması bir özentiden ibaret kaldığı, bu haliyle telif eser niteliği taşımadığı öne sürülür: "Bizim beklediğimiz, alkışlamak için can attığımız telif tiyatro bu değildir. Biz ne mevzuunu Yunan mitolojisinden alıp, Yunan felsefesini, bize yabancı duygularla aşlamaya gayret eden Güzel Helena'yı ne de öz malımız olan Gılgameş'i büyük bir iddia ile ele alıp, müzelik tiyatro anlayışı içinde sanatlaştıran Tanrılar ve İnsanlar'ı telif tiyatromuz için kazanç saymaktayız. İkisi de büyük emek mahsulü ama ne çare, telif tiyatro değil!" (Akis, 11 Aralık 1954: 31)

Tiyatrodan ziyade okunmak için yazılan bir hikâye olduğu görüşü ileri sürülen oyun hakkında şu yargıya varılır: "Netice olarak söyleyebiliriz ki, aşk Tanrısını aşık olarak, yarı bir ilâhı Tarzan olarak, kötü tertiplenmiş dekorlar arasında seyrettik." (Akis, 11 Aralık 1954: 32)

Oyundan bir sahneyi gösteren resmin altına "Uyumak için yastığınızı da götürünüz." (Akis, 11 Aralık 1954: 32) yazılmıştır.

Nureddin Sevin, önemli bir tiyatro olayı olarak değerlendirilen *Tanrılar ve İnsanlar (Gılgameş)*'i eleştirmiş, görüşlerini, bütün eserde tiyatro denecek en ufak bir bulguya rastlayamadığını söyleyecek noktaya getirmiştir. Devlet Tiyatrosu'nun en seçkin oyuncularının bütün çabalarına rağmen oyunun başarı kazanamadığını ileri sürer. Kudretli tanrıların kudretinin Devlet Tiyatroları'nın elektrik sisteminden kaynaklandığını, metnin bu konuda yardımcı olmadığını kaydeder. Yazar oyunda olağanüstü ortamı, *Hamlet*'ten esinlenen sahnelerle sağlamaya çalışmıştır. Birinci perdenin başında, set üstüne *Hamlet*'teki gibi nöbetçiler dikmiş, Hamlet'in babasının hayaletinin oğluyla konuşması gibi, güneş tanrı Şamaş'ı Gılgameş'le konuşturmuş, Şamaş'ı, Hamlet'in babası gibi Gılgameş'in babası olarak tasavvur etmiştir. Fakat bu unsurların oyuna katkısını, Baalbek mabedinden çıkma bir sütundan koparabildiği küçük bir taş parçasını, çerden çöpten yapısının eşiğine koymak istiaresiyle anlatır, asıl meselenin, eserin sütunlarını, kemerlerini, kubbelerini nereye, nasıl koyacağını bilmek olduğunu vurgular. Shakespeare'in, hayalete silahla hücum ettirdiğini, çünkü sahnede, seyirciyi oyunun içine çekecek aksiyon gerektiğini, lafla bunun

sağlanmayacağını vurgular. *Güzel Helena* gibi *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgamesh)*'te de vakanın canlandırılmadığını, çeşitli ağızlardan masallar anlatıldığını ileri sürer, sahne işlerinden anlamayan kimselerin, tiyatro diye muhavereli hikâyeler yazmaması gerektiğini bildirir. (Sevin, 1 Şubat 1955: 171-15)

Oyundaki İhtiyar Kör, klasik Yunan trajedilerindeki kör kâhine benzetilir. (Taşer, 1 Mart 1955: 23)

Orhan Asena'nın, destanda üçte ikisi tanrı, üçte biri insan olarak geçen Gilgamesh'in tanrısal yönünü üçte bire indirerek insan yönüne ağırlık vermesi önemli bir husustur.

Gılgamış Destanı birçok açıdan tiyatroya elverişli bir konudur ve tekrar ele alınmıştır. Zeynep Avcı *Gılgamış*'ta (1996) destanın epizodik yapısını bütünleştirmek için olayların akışını ve temaları birbirine bağlamak, yer yer yorumlarını aktarmak için Yosma ile Yılan'ı anlatıcı olarak kullanmıştır. Oyunu Ankara Devlet Tiyatrosu İrfan Şahinbaş Atölye Sahnesi'nde Işıl Kasapoğlu sahneye koymuştur. Zeynep Avcı'nın dili pürüzsüz olmasına karşın bazen uzun cümleler ve soyutlamalar oyunu aksatmaktadır. (Sav, 1 Aralık 1996: 42-43)

Oyun 2003-2004 sezonunda İstanbul Şehir Tiyatroları'nda da Ragıp Yavuz'un yönetmenliğinde sahnelenmiştir.

Işıl Kasapoğlu'nun Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmek üzere destansı bir oyun istemesi üzerine Zeynep Avcı, Muzaffer Ramazanoğlu'nun 1944'te Maarif klasikleri arasında yayımlanan çevirisi ile Melih Cevdet Anday'ın *Ölümsüzlük Ardında Gılgamış* şiirini ele alarak *Gılgamış* adlı oyunu bir çırpıda yazmıştır. Oyun, kitap olarak çıkana dek sahnelenmemiştir. (Avcı, 1996: 5)

Zeynep Avcı konuya özgün bir bakış açısı getirmiştir. Tufan olayının destandaki, *İncil*'deki ve *Kur'an*'daki anlatımlarına birlikte yer vermiştir.

Oyunda; milattan önce üç binlerde yaşayan Uruk kralı Gılgamış'ın gücüne güvenerek tanrılara özgü işlere yönelmesi, en yakın dostu Enkidu'yu kaybetmesiyle ölüm gerçeğiyle karşılaşması üzerine ölümsüzlük arayışına girişmesi, bu uğurda yaptığı uzun ve sıkıntılı yolculukların ardından eli boş dönmesi, tanrıların kısa süreliğine yeryüzüne gönderdiği Enkidu'yla yollarının tamamen ayrıldığını idrak etmesi anlatılır. (Avcı, 1996: 1-86)

Osman Türkay da *Ölümsüzlük Acısı*'nda (1999a) Gılgamış destanını işlemiştir. Bilim, sanat ve felsefeye önem veren bir kişilik olarak çizilen destan kahramanı Gilgamesh'in tanrılar tarafından yabanıl yaratılışlı ve çok güçlü Enkidu'yla karşı karşıya getirilmesi, onu yenerek kendini tanrılar kadar güçlü hissetmesi, yanına Enkidu'yu da alarak tanrılara kafa tutacak işler

yapması, aşkını reddettiği tanrıça İřtar'ı ařağılayacak řekilde davranması üzerine tanrıların, en yakın arkadaşının canını alarak onu cezalandırmaları, arkadaşını hayata döndürmek ve ölümsüzlüğe kavuşmak için uzun ve zorlu bir yolculuğa çıkması, bu yolculuktan eli boş dönse de yaptığı işlerle ölümsüzleşmesi anlatılır. (Türkay, 1999a: 1-170)

OSMAN TÜRKAY VE PİRAMİT ÜÇLÜSÜ

Mitolojiye evrensel bir açıdan yaklaşan Osman Türkay *Piramit Üçlüsü* (1999) adını verdiği kitabında Mısır mitolojisinin merkezî figürlerini üç oyunda sahneye çıkarmış, onların kişiliğinde dünyada bitmeyen mücadeleyi, güneş kültüne dayalı mitolojik yapıdan uzaklaşmadan, fakat yeni figürlerle zenginleştirerek kurgulamıştır. Oyunların merkezinde Set'le Osiris/İsis vardır. İsis de olay gelişiminde üçüncü bir etmen olarak önemli yer tutar.

Set'le Osiris/Horus simgesel anlamlar yüklenmiştir. Set ve Osiris, Mısır'ın birbirine taban tabana zıt iki coğrafi bölgesine karşılık gelir: Yukarı Mısır ve Aşağı Mısır. Çöllerle kaplı Aşağı Mısır Set'in, Nil'in bereketiyle cennet diyarına dönüşen Aşağı Mısır ise Osiris'in egemenliğindedir. Osiris bereket tanrısı işlevi görür. Çölle, kısrıklıkla, verimsizlikle özdeşleşen Set hakkına razı olmayarak ağabeyi Osiris'i öldürür. Fakat Osiris'in mücadelesini oğlu Horus devam ettirir. İsis, oğlu Horus'u büyük bir özveriyle büyütür. İsis, kocası Osiris'e bağlılığı ve oğlu Horus'a olan adanmışlığıyla Mısır mitolojisinin en etkili kültürünün sahibidir. Osiris Ölüler Dünyası'nın kralı olur.

Sandıkta Ölüm, İsis ve Osiris mitini bütün halinde oyunlaştırır. Set'in, ağabeyi Osiris'i tuzağa düşürüp sandığa kapatarak Nil'e atması mitin önemli noktasıdır. Oyun, adını bu hadiseden alır. Oyun, efsaneyi bütünüyle içirme kaygısından kaynaklanan bir dağınıklığa sahiptir, özetle şöyledir: Yaratılıştan itibaren tanrı Amon barbar Unas'ın egemenliğine son vermiş, Mısır uygarlığının kurucuları olarak gök tanrıçası Nut ile yer tanrısı Geb'in çocukları olan İsis'le Osiris öğle vakti güneş tanrısı Ra'nın milyonlarca yılın barkosundan yeryüzüne inip evlenmiş, bir süre sonra Nut ve Geb'in üçüncü ve dördüncü çocukları olan Set ile Neftis aynı şekilde yeryüzüne inip evlenmiş, Neftis'in olumlu karakterine karşın Set bozguncu tabiatıyla Osiris'i düşmanı olarak görüp tüm Mısır'a egemen olmak için onu sandıkta Nil'e atmış, İsis araya araya onu bulmuş, fakat Set bunu öğrenip sandığı ele geçirerek Osiris'in cesedini parça parça edip etrafa savurmuş, bebek Horus'u da yılan kılığına girip sokmuş, ama İsis'in çabaları sonucu Horus kurtulmuş, büyüyünce Set'i öldürerek babasının intikamını almıştır. (Türkay, 1999b: 1-106)

Bir Kozmik Psikodram'da, birinci oyundaki figürler yer alır, bazı yeni kişilikler eklenir. Bu oyun firavun Ramses II döneminde geçer. Musa Peygamber de ismen oyuna dâhil olur. Fakat İbranilerin “büyük çıkış”ı geri planda kalır. Esas olay; Set'in Ölüler Dünyası'nda darbe yapıp Osiris'in tahtını ele geçirdiğini duyurmasıyla başlayan ve kırk gün süren kaos boyunca Büyük Piramit'teki Keops'un lahdi başında süren gergin bekleyiş, Evrensel Zaman ve Yedi Başlı Kızıl Ejder görünümündeki Osiris'le Set'in birbirlerine üstünlük sağlayamamalarının, kaosun kozmik bir psikodrama yol açması, sonunda lahdin başında sahte Ramses II'nin Karnaklı Sihirbaz Müneccim kimliğindeki gerçek Ramses'i hançerlemesi, Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in elindeki lotüsü yüzlerine tutmasıyla Osiris ve Set'in gerçek görünümelerini almaları, Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in, gerçek kişiliği olan Ramses II'ye dönüşerek, kaosu sona erdirip dünyaya yeniden düzen getirmesidir. (Türkay, 1999b: 107-191)

Son oyun olan *Kıyametten Sonra da Savaş* başlığını taşıyan da aynı düzlemde, fakat farklı bir zaman aralığında geçer. Yazar oyunlarında zamana ve zamanın gerçekkötesi boyutlarına önem verir. Farklı zamanları konu almasını veya zamanın oldukça esnek çizgiler taşımasını, zaman koridorlarında birinden diğerine geçiş diye soyut bir şekilde açıklar. Bunun mahiyetini tanrıların bile bilmediğini ekler. *Kıyametten Sonra da Savaş*'ta zaman dünya zamanıyla bin yıldan fazla sürer. Uzaylılar oyuna girer. Gezegen savaşları söz konusu olur. Kıyamet kopar. Kıyametin kopmasının üstünden bin yıl geçtiği halde Set'le Horus aynı şekilde kavga halindedir. Nuh, bu yeni çağda hayatı yeniden başlatmakla görevlendirilir. Bu son oyunda başaktörler yine Set'le Horus'tur. Set yeniden dünyaya gelerek Horus'un tahtına el koymuştur. Fakat Horus onu bir kez daha yenip, bir daha dünyaya gelmemesi için başını keser. Bu, babası Osiris'in bedduasıdır. Set'in başını verdiği İsis ise, düşüncesizce, başı Neftis'e verir. Neftis Set'in başını vücuduyla birleştirip mumyalatınca, Set yine dünyaya gelir. Tanrılar mahkemesinde hakkını arar. Seksen yıl süren mahkeme bir sonuca varamaz. Dünyadaki bu ikilikten yararlanan uzay gücü Sarı Planetliler dünyayı ele geçirmek için harekete geçer. Dünyanın yok oluşu an meselesidir. Dünyanın zengin ve ileri ülkeleri Kıyamet Gemisi yaparlar. Gemi bin yıl uzayda yol alır. Sonunda eski dünyaya dönüp gelir. Dev piramitler bile iki taş gibi kalmış, taht eskimiş, ama hırslara gem vurulamamıştır. (Türkay, 1999b: 192-294)

Yazarın Mısır mitolojisine yönelmesi, bu mitolojinin Batılılarca edebiyat alanında asırlardır ihmal edilmesine bağlanır; insanı derinden düşünmeye zorlayan mitolojilerin, edebiyat alanında işlenmedikleri için dinamik olmaktan çıkıp statik bir durum ve konum kazandıkları vurgulanır. (Türkay, 1999b: IX)

“Statik bir durumda bulunan eski Mısır mitolojilerine dinamizm kazandırmak amacıyla durağan fakat renkli kayalardan yonttuğu mozayik ve mermerle yapıtlarının yapısını kurmuş; onlara kendi tekniğini, düşünce ve felsefesini, sanatçı kişiliğinin duyarlılığını katarak, kendi amaçları doğrultusunda bütün bu öğeleri uyum içinde yönlendirmesini bilmiştir.” (Türkay, 1999b: IX)

Yazar mitolojiden hareketle modern çağı yakalamak ve insanının evrensel trajedisine bütünlüklü bir ayna tutmak amacındadır.

“Piramit Üçlüsü adını taşıyan bu üç dramatik yapıt, sadece piramit tekniğiyle kurulmuş bir yapı olmakla kalmayıp, aynı zamanda, modern düşünce ve tekniğin odak noktasını onlarla yakalamaya çalışmıştır. Türkay’ın yapıtı, tarihsel bir nitelik taşımamakla birlikte, Mezopotamya mitolojisinden yararlanarak yazdığı Ölümsüzlük Acısı’nda olduğu gibi, zamanın üç boyutunda, yani geçmişi, şimdiki zamanı ve geleceği, bir noktada birleştirmesi bakımından modern dramın esnekliğini neo-klasisizmle sarmaş dolaş bir duruma getirmekte öncesiz geçmişle sonsuz geleceği bir büyük evrensel tragedya içinde barıştırmış görünmektedir. Türkay’ın bu yapıtı kendi kendini açıklayan bir yapıttır. Kendini, yine kendisi açıklayabilmektedir.” (Türkay, 1999b: X)

BEHÇET NECATİGİL’DE MİTOLOJİK SIZMALAR

“Temmuz” ve “Gece Aşevi”nde insanlık serüvenini doğu ve batı mitolojilerinden yararlanarak işleyen Nectigil, oyunlarda gündelik dille gerilim ve esrarlı havayı sağlar. (Enginün, 2003: 235)

Son oyunlarından olan “Temmuz”, “Kilim” şiirinin genişletilmişidir. Oyunda evli çift, fakirlik sebebiyle sıkıntılar içinde yaşar. Bu çabaları “bengi su”yu arama sembolüyle verilir. Oyunun adı, en sıcak ay olan Temmuz’un yanı sıra Sümer mitolojisine dayanır. Oyunda Erkek, âdeta evliliğin yürümesi, kadının saadeti için kendisini feda eder. (Enginün, 2001: 260)

Necatigil’in “Temmuz” adlı radyo oyunu Sümer mitolojisindeki Temmuz (Dumuzi) mitini içerir. Kışın ölüp baharda dirilen tabiatı simgeler. Yunan mitolojisindeki karşılığı Adonis, Anadolu’daki adı Attis’tir. Temmuz’u yılın yarısında yeraltına hapsedenin, sevgilisi/eşi İhtar (Inanna) olduğu tasavvur edilir.

Necatigil, oyununda günlük bir olayı mitolojinin penceresinden değerlendirmiştir. “Behçet Necatigil, bu eserinde ömrünün tamamını yeraltında geçirmeğe mahkûm tanrı ile ona sadece kısmen katlanmak zorunda olan eşinin macerasını uzak asırların ötesinden getirmiştir.

Burada yazarın sembolik olarak anlatmak istediği evlilik hayatının, hattâ hayatın nasıl bir mahkûmiyet olduğudur.” (Enginün, 2000: 247)

Bu oyunu “Temmuz Tikleri” başlıklı şiiriyle ilgilidir. Şiirde, apartmanın ölüm sessizliğine gömülmesi duyumsatılır. Oyunda yaşamdan şikâyetle hayalî güzelliklere özlem duyulur. Kadın ve erkek harap bir evde yaşamaktadır. Yaz gelmiştir ve ikisi de yorgundurlar. Erkek, Temmuz ayında yeraltında çalışır. Kadın da bu sürede yeryüzüne çıkar, tatile gider. Erkeğin “Temmuz Odası” adını verdiği yeraltındaki odası kötü durumdadır. Erkek, kadının üst kattaki odasına yalnızca geceleri çıkar. Erkek, çalışması boyunca arkasına bakmayacaktır. Kendisini, kuyuya baş aşağı asılmış Harut’la Marut gibi, Şirin uğruna dağları delen Ferht gibi hisseder. Karısının yokluğunda odada bir ağaç yetiştirmiştir. Yeraltındaki tabuta, karısından uzak geçirdiği baharları, yazları gömmüştür. Tatil dönüşü, kadın yeraltına kocasının yanına inmek ister, ama dayanamayarak geri çıkar; yeraltı, onu yukarı atmıştır. Erkek, rehin olarak tekrar kendisi aşağı iner. Mitolojide Temmuz, adını taşıyan ayda dışarı çıkar, dirilir. Fakat oyundaki fakir erkek, Temmuz ayında yer üstüne çıkmak yerine yeraltına gizlenir. (Enginün, 2000: 248)

“Gece Aşevi”nde, aldıkları yeni işi gerçekleştirmek üzere harekete geçen iki kiralık katilin, yaşadıkları gizemli olaylar sonucu tasarılarından vazgeçmeleri anlatılır. Gittikleri şehirde yalnızca Gece Aşevi’nin açık olması, su sesinin geldiği yerde kurumuş dere yatağıyla karşılaşmaları, yüksek bir duvarın üzerinde sallanan meyvelerin, uzanınca geri çekilmesi onları ürkütür. (Karaca, 2007: 97) Uzandıkları dalların geri çekilmesi imgesi Yunan mitolojisindeki Tantalos’tan kaynaklanır.

Necatigil’in “Temmuz” oyununda, Temmuz’un öyküsünü anlatırken duyurmak istediği, yılın en güzel ayını yeraltında çalışarak geçiren erkeğin hayattaki görev ve sorumluluğudur. Kışın rahat etmek için yazın çalışan erkeğin fedakârlığı vurgulanır. Oyunun, yazarın hayatından izler taşıdığı anlaşılır. Evinin bodrum katında, yazın çalıştığı rutubetli, “felaketli” bir odanın varlığından Salah Birsell’e söz etmiştir. (Karaca, 2007: 100-101)

MURATHAN MUGAN’DA MİTOLOJİK ART-ALAN

Murathan Mungan, oyunlarında kendi çizgisini bulmuş bir yazardır. Tiyatro eğitimi almış ve dramaturgluk yapmış olması teknik kusursuzluğa ulaşmasını sağlamış, içinde yaşadığı topluma yönelttiği derin bakışı da oyunlarının zengin iç dokusunu örmüştür. Yazar hayatın kılcal damarlarına işleyen mitoloji birikimini görünür kılmak yerine mit mantığını işleterek kendi mitlerini üretmiştir. “Mezoptamya Üçlemesi”nde belirli bir efsaneden yola

çıkma yerine mit aygıtlarından yararlanarak, trajediyi Anadolu insanının gerçekliğine oturtmuş, bireyi çevreleyen trajik bağlamı bütün yönleriyle aksettirmiştir. “Murathan Mungan’ın Taziye’si, bir bakıma Anadolu insanının çağdaş tragedyaya çizgisine oturtulmasıdır.” (Sav, 15 Mart 1984: 46) Bu bağlam içinde mitoloji yazarın asıl varmak istediği yer değildir, insana ulaşmada tutunduğu bir dal, bir hesaplaşma nesnesidir. “Gelenek tek başına beni hiç ilgilendirmiyor. Folklordan, folklor olarak kurum olarak nefret ediyorum. Bunları yazmış bir adam olarak bu çok ironik ve çok paradoksal gibi gözüküyor. İlkel ile modern arasında, geleneksel ile gelecek arasında bir ilişki kurmaya inanmışımdır.” (Dirican, 15 Kasım 1992: 15)

Mungan, antik oyunların günümüze taşınması anlayışını tersine çevirerek, günümüzü geçmişin aynasından yansıtmıştır. Mungan’ın günümüzü geçmişin aynasından yansıtmaya anlayışı oyunlarını güncel, fakat çağdaş olmayan bir çizgiye taşır. “Düşündürücü olan, çağdaş tiyatro anlayışı, klasik bir oyuna bile bugünün açısından yaklaşarak güncel bir boyut kazandırmaya çalışırken, burada tam tersi yapılarak bugün yazılmış bir oyunun antik bir tragedyaya çevrilmesiydi.” (İpşiroğlu, 15 Mayıs 1994: 27)

Zaman akışı oyunun biçimini belirler. Zaman düz akmaz, geçmiş ve bugün birbirinin içinden geçer. Rüya, hayalet sahnelerinde zaman akışı kırılır.

Mezopotamya üçlemesinin ilk oyunu olan **Mahmut ile Yezida** (1980), Murathan Mungan’ın yirmi dört yaşındayken yazdığı ilk oyunudur. İŞ Bankası ödülü almasına rağmen on üç yıl sonra oynanmıştır. Altındağ Tiyatrosu’nda konuk yönetmen Nurhan Karadağ’ın sahneye koyduğu oyun yöreselden evrensele, gelenekselden çağdaş trajediye geçişi sağlar. Töreler nedeniyle bireysel yıkıma dönüşen toplum baskısı, aşktan kaynaklanan çatışmayı destansı bir boyuta taşır. (Sav, 15 Aralık 1993: 40)

Oyunda feodalizmin çöküş sürecinde yaşanan bireysel ve toplumsal yıkımlar ele alınır. On bir sahnedir. “Ayin” ve “Köyün Dairelenmesi” bölümleri kısa ve sözsüzdür. “Ayin”, daha çok ön söz niteliğindedir. (Çamurdan, Şubat 1985: 34)

Taziye’de (1982) yine geleneklerin/törenin kurbanı olan insanların, kendi oğlunun eliyle ölüme gönderilen Fasla’nın dramı işlenir. Taziye, dinsel kökenli bir dramatik halk oyunu türüdür ve ritüeli din/mitle kaynaştırır. Mungan taziye türünün dinselliğini atarak trajedi yolunda değerlendirmiştir. Mungan’da insanı “ezen”, tanrı değil toplumdur. Töre yazgıya, yazgı ölüme dönüşmektedir. Oyunu, uzun süredir Anadolu köylü oyunları üzerinde çalışan Nurhan Karadağ sahneye koymuştur. (Sav, 15 Mart 1984: 46)

Nurhan Karadağ **Taziye**’yi görkemli ve gizemli bir çizgiye oturtmuştur. Gül Akelli, Emin And, Nedret Güvenç, Candan Sabuncu gibi oyuncular görev almıştır. Oyuna verilen ara,

birinci bölümün sonlarına doğru artan gerilimi gereksiz yere kesmiş, oyunun ritüel havasını dağıtmıştır. (Oral, 15 Ekim 1986: 42-43)

Taziye'de Kevsa Ana, Fasla'nın rahminin kuruması için, bereketin doğadaki simgeleri yoluyla efsun yapar, dokuz ay dokuz ırmak kurutur. Yezidi ayininde, ataerkilliğin simgesi fallik totemi yer alır. (Dramaturji Atölyesi, 1 Temmuz 2000: 67)

Geyikler Lanetler (1992) üçlemenin son ve en kayda değer oyunudur. Yönetmene çok imkân sağlayan bir metindir. Bilinen oyunculuk teknikleriyle oynanamaz. Yazar, *Geyikler Lanetler*'in tiyatro binasından çıkar çıkmaz taksi aranacak tempoda bir oyun olmadığını belirtir, bir bayırda sekiz saatte sergilemek gibi fikirler ileri sürer. Yazar, yazarken çok zorlandığını, ciddi ruhsal ödeşmelerden geçtiğini belirttiği oyununa yöneltilecek hiçbir eleştiriye açık olmadığını bildirir. *Taziye*'de zaman ve mekânla oynayan yazarın, *Geyikler Lanetler*'de zamanı tamamen ortadan kaldırdığı sahneler vardır. (Dirican, 15 Kasım 1992: 15)

“*Geyikler Lanetler*, göçebe bir kavmin geyiklerin barındıkları, sığındıkları bir orman yatağında yerleşmeleriyle birlikte yerlerinden ettikleri geyiklerin lanetine, ayrıca aşiret beyinin (Hazer Bey) kendi aşiretinden olmayan bir kızla (Kureyşa) evlenmesi ve göçebelikten vazgeçmesinden dolayı törelere karşı gelerek babasının lanetine uğramasıyla başlayan ve dört kuşak boyunca süregelen lanetlerle örülen bir oyundur. Anlatıcı'ya göre *Efsunlu zamanlarda başlayan bir efsane, seyirlik bir hikâye. Mahmut ile Yezida ve Taziye*'de daha yakın zaman Anadolu köylüsünü, ağaçlara çaput bağlayan halkı, kan davası güden aşiretleri, onların tipik yöresel ağızlarıyla bulurken, *Geyikler Lanetler* giderek daha eski, belirsiz görünen bir zamanda geçen, töreleri tek tanrılı dinin etkileri altına henüz girmemiş, gerçeküstü öğelerle bezeli Dede Korkut Hikâyeleri'ni ve zamanını hissettiren, oyunun geçtiği yeri neredeyse yalnızca adını Cudi Dağı'ndan aldığını bildiğimiz Cudana sayesinde belirleyebildiğimiz bir oyun. Ancak kesinlikle gözler önüne serilen Batı'nın 1001 Gece Masalları'yla yakından tanıdığı Doğu mistisizmi, Asya iklimi, Anadolu insanının kavimler halinde yaşayışı, birbirleriyle ilişkileri.” (Algan, Haziran 1994: 8)

Geyikler Lanetler yedi oyundan oluşur. Ön deyiş, son deyiş ve oyun arabaları bölümleri vardır. Olaylar, mekânlar, zamanlar, kişilerle katmanlı bir oyundur. Mekân hareketli ve çok renkli, kişiler canlı ve çok çeşitlidir. Olağanüstü olaylar; cüceler, ateş yutanlar, hokkabazlar, cambazlar, insan başlı yılan, intikam cinleri, efsuncular, hayaletler, ateş kanatlı melekler oyunun gerçeklik sınırlarını zorlar. “Mungan yalnızca hareketlerle ve danslarla değil, sözlerin tınılı tekrarıyla da tiyatronun ilk ayinsel atmosferini canlandırıyor usumuzda.” (Algan, Haziran 1994: 8)

Efsunla geyikten insana dönüşme, çocuğu olması için insan başlı yılan (bunun şahmerandan farklı olduğu belirtilir) başvurma gibi mitolojik, aynadan geçme gibi fantastik unsurlar içerir. Kureyşa, kondukları gün, kucağındaki deve derisinden bohçasını açıp içindikilerle (ayna, at başı iskeleti, nazar boncuğu vb.) bir tören gerçekleştirir. Efsuncular tören yapar. Kasım ile Nâsır'ın erginlenme töreni yapılır. (Dramaturji Atölyesi, Ağustos 2000: 76)

Mungan bu başyapıtında “Mezopotamya'nın destanını yazmış”, “bu kahırlı bölgenin ‘mitos’unu çıkarmış”tır. (Yüksel, 2000: 224)

Oyun, imgesel ve büyülu kurgusuyla, ortak bilinçaltının ürünü olan mitlerin dünyasına uzanır. Töreye karşı çıktığı için toplumun, doğanın düzenini bozduğu için doğanın lanetine uğrama, yazgıyı değiştirmek için efsunculara başvurma gibi mitik olgular yer alır.

Yazar Batı, Doğu ve Ortadoğu kültürlerinin anlatım biçimlerini kendi bakış açısıyla uyumlu bir bireşime varırmıştır. Taziye formu, şaman törenleri, Orta Çağ Avrupa tiyatrosundan gelen “oyun arabaları” açık biçim tiyatro anlayışı içinde biçimlenmiştir. (Yüksel, 2000: 225)

“Murathan Mungan'ın başarısının sırrı, bir yandan seyircinin/okuyucunun düşgücünü alabildiğine zorlar, tanıdık kalıpların dışına taşıp özgün olduğu ölçüde şaşırtıcı imgeler yaratır, onları keyfince süsler, mantık denetimini zorlar, kısacası dilin olanaklarının keyfini çıkarırken, bir yandan da sağlam bir yapı bilinci içinde konusunu katlamalarla geliştirmiş, çağrışımsal izlenimi veren düzenlemenin ardında oyunun anlamını bütünleyen bir mantık gözetmiş olmasıdır.” (Şener, 2007: 177)

Mezopotamya üçlemesi, 1994'te Antalya Devlet Tiyatrosu'nda Mustafa Avkıran'ın yönetmenliğinde sahnelenmiştir. Oyun, yaşamı, ölümü, her şeyi toprağa bağlı, kendi törelerinin giderek kurbanı haline gelen Güneydoğu Anadolu insanının trajedisini anlatır, düşünle gerçek, akılla akıl-dışı iç içe geçer. (Gösteri, Mayıs 1994: 93-94)

Üçleme, sahnelemede “yabancılaştırma” tekniğinin uygulanmasına elverişli yapıdadır. Fakat Mustafa Avkıran, tiyatronun bir büyü olduğu anlayışıyla, oyunun kapalı yapısını korur, dramatik oyunculuktan oluşan bütüncül bir tiyatro anlayışı ortaya koyar. “Böyle olunca, genelinde, zaman zaman izleyiciyi gerçekten büyüleyen, zaman zaman duygulandıran ve ağlatan, zaman zaman sıkı ve boğan uzun soluklu melodramatik bir boyut kazanmıştı.” (İpşiroğlu, 15 Mayıs 1994: 27)

Geyikler Lanetler 1999'da, 11. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında, yine Mustafa Avkıran'ın rejisiyle, bu defa Ankara Devlet Tiyatrosu'nda oynanmış, 1999'da Berlin'de yapılacak Dünya Tiyatrolar Festivali'ne davet edilmiştir.

Oyunun giysilerini ve dekorunu Naz Erayda, müziğini İhsan Kılvez, koreografisini Övül Avkıran'ın koreografisiyle renkli ve sesli bir gösteri anlayışı benimsenmiştir. Cudana'da Ayşenil Şamlıoğlu, Kureyş'a da Zerrin Tekindor oynamıştır. (Yüksel, 2000: 227)

Geyikler Lanetler 1999'da Berlin'de düzenlenen bir uluslararası festivale katılmak, daha sonra da başka festivallerde ülkemizi temsil etmek üzere hazırlanır. Şener, oyunun ritüel özelliği öne çıkarılmasının bundan kaynaklandığı ve bunun, oyunun çağdaş sorunlara gönderme yapan yönünü geri planda bıraktığı sonucuna varır. Batı'nın ilgisini çekmek için kendi değerimizi küçülten bu tutumu yanlış bulur. “Bu tür çalışmaların, ilkelliğin kendine özgü lezzetini, kendi gelişkin sanatlarına bulaştırmadan tatmak amacı ile yüreklendirildiği kuşkusuna kapılıyorum. Bu yüzden, tiyatromuzu temsil edecek olan *Geyikler Lanetler*'in, yalnızca masal özelliği, ritüel atmosferi, eski kültürlerin renklerini çağrıştıran düzenlemesiyle değil, içerdiği düşünsel yükü de değerlendirilmesini arzuluyorum.” (Şener, 2005: 22)

“*Geyikler Lanetler* gizemli bir geçmişin karanlık dehlizlerinde dolaşan, bir küme söylenceler ve masallar nden anlamlı bir öykü oluşturan, bu öyküyü bir oyun mantığı içinde biçimleyip, şiirli bir dille aktaran çok sıradışı bir oyundur. Ana özelliklerinin başında, Murathan Mungan'ın kendine özgü imge dokusuyla çarpıcı bir ses ve görüntü dili yaratmış olması gelir.” (Şener, 2005: 22)

Oyunda bireyin dramını, “değişim sürecinin burgacındaki insanın, karşı karşıya olduğu doğal güçlerin gizine eremediği gibi, toplumsal güçleri de tanıyamaması” (Şener, 2005: 23) oluşturur.

16. uluslararası tiyatro festivalinde İtalyan Arca Azzurra Tiyatrosu *Geyikler Lanetler*'i sahnelemiş, fakat oyunun geniş şiirsel ve duygusal renklerini, doğüstü güçlere inancı ve bundan doğan toplumsal yaptırım gücünü, masal havasını, trajik boyutu seyirciye duyuramamıştır. (Anamur, 2011: 63)

ŞAHMERAN MİTİNİN ANLATTIĞI

Erhan Bener'in *Şahmeran* (1984) oyunu, birçok etkileşimin ürünü olan ve Doğu bölgelerimizde yaygın olarak bilinen aynı adlı mitolojik öyküye dayanır. (Bener, 1984: 8-71) Hikâyenin Türk edebiyatındaki en yakın kaynağı 15. yy şairi Abdi'nin, II. Murat'ın teşvikiyle çevirdiği *Câmasbname*'sidir. *Câmasbname*'lerin kökeni ise İran edebiyatıdır. Fakat İran edebiyatına da başka kanallardan geldiği muhakkaktır. Bunlardan en çok kabul göreni, *Bin Bir Gece Masalları*'ndaki Yemliha öyküsüne dayandığıdır.

Erhan Bener, Şahmeran öyküsünün daha çok Doğu ve Güneydoğu Anadolu’da anlatıldığını, İran etkisinde oluşmuş mitolojik bir halk masalı olduğunu ve söylenceye göre, meran adı verilen, belden aşağıları yılan, belden yukarıları insan görünümünde olan yaratıkların, Âdem ile Havva’nın cennetten kovulmalarına dolaylı biçimde neden oldukları için, insanların kötülüklerinden korunmak amacıyla yedi kat yerin altındaki mağaralarda barış ve bilgelik içinde yaşadıklarını, kendilerini özgürlüğe kavuşturacağı umuduyla, İslamiyet’in doğacağı, Hazret-i Muhammed’in peygamber olacağı günü beklediklerini anlattıktan sonra, oyunu yazma nedenini şöyle açıklar:

“Bir rastlantı sonucu Meran’ların ülkesine giren Camsap adlı delikanlının, Meran’ların dünya güzeli kraliçeleri Şahmeran’a âşık olması, hak dininin peygamberi Hazreti Muhammed’in dünyaya gelip gelmediğini öğrenmek için izini bulmak amacıyla bin bir serüvene atılması, daha sonra, işkence altında, çok sevdiği Şahmeran’ı zalim Şah’a teslim etmesi, Şahmeran’ın öldürülüşü, çocukluk çağlarımda okuduğum bir risalede, beni çok etkileyecek bir sadelik ve coşkuyla anlatılmaktaydı.” (Bener, 1984: 7)

Yazar, metni, öykünün masal havasını yansıtmak şiirli bir dille kaleme almaya özen gösterse de, kurguda dramatik unsurları masala tercih etmiştir. Oyunu Ankara Halk Tiyatrosu, Erkan Yücel yönetiminde sahnelemiştir. (Bener, 1984: 7)

Diyarbakır Devlet Tiyatrosu da 1999-2000 sezonunda Nurhan Karadağ’ın yönetmenliğinde sahnelemiştir.

Şahmeran, insanların haris ve hain tabiatını, vefasızlığını ortaya koyan en çarpıcı halk anlatmalarından biridir. Öykünün edebî değerinin yanı sıra yoğun şekilde uyarıcı bir metin olması da çağlar boyu canlı kalmasını sağlamıştır.

Yazar zengin bir hikâyeler bütünü teşkil eden eserden dramatik bütünlük oluşturacak kısımlarını almış, gerekli gördüğü yerleri boyutlandırmıştır.

Oyun insanlarla meranların mücadelesi eksenine oturur. Sevilmeyen bir varlık olduğu halde sevgi ve bilgelige dayalı bir dünya görüşüne sahip olgun varlıklar olarak betimlenen yılanlar insanlardan üstün çizilerek, karşıt bakış açısıyla etkili bir sonuca ulaşılır. Şahmeran “sevgi tanrıçası” diye yüceltilir. (Bener, 1984: 70) İnsanlar içinde yalnızca Camsap iyidir ve o da zaten Şahmeran’ın eşi olur, oyunun sonunda da onun akıbetine uğrayarak öldürülür.

Şahları öldürülen meranların bundan habersiz oldukları ve bunu anladıkları gün insanlardan intikam almak üzere yeryüzüne çıkacakları şeklindeki söylence, oyunun finalinde, yeni Şahmeran’ın, insanlardan intikam almak isteyen halkını teskin ederek, artık her türlü zorluğu göze alarak, barış ve sevgi mücadelesini yeryüzüne çıkararak verme kararı alması şeklinde verilir.

Esen Çamurdan oyunda trajik unsurun yapaylık taşıdığı görüşündedir. İlk perdenin başında Şahmeran'ın evlenme konusunda bireysel tercihle toplumsal görev arasında bocalaması trajik derinlik içermez. Camsap'ın da kapatıldığı hücrede Şahmeran'dan yardım isteyip istememe konusundaki kararsızlığı uzun sürmez. Ona göre oyunda yapı, konu ve dil arasında bütünsellik yoktur.

“Erhan Bener son derece ilginç bir konuyu ne yazık ki seçtiği tekniğe uygulayamamış. Başka bir deyişle, sahnenin plastik olanaklarını bir anlatım aracı olarak değerlendirememiş. Romancımız tiyatronun gizemini çözmemiş.” (Çamurdan, Mart 1985: 55-56)

ASUR – BABİL’İN TANRI – KRALLARI

Abdülhak Hâmit'in *Sardanapal*'inden sonra Ercüment Behzat Lav da Asurbanipal'i konu alan *Altın Gazap* (1971) oyununu yazmıştır. (Lav, 1971: 1-167) Darülbedayi kadrosunda bulunan Ercüment Behzat Lav, Berlin'de Stern Müzik Konservatuarı'na, Max Reinhardt Tiyatro Akademisi'ne devam etmiştir.

İlki prolog, sonuncusu epilog olan on yedi bölümden oluşan *Altın Gazap* kitap olarak basılmadan önce *Yeni Edebiyat* dergisinde tefrika edilmiştir.

Altın Gazap'ı yazarken kutsal kitaptan ve Asur tarihinden yararlandığını açıklayan Lav, Asur Banipal'in kişiliğinde çağdaş sorunları vermek istediğini belirtir. Eserinin çağ ötesi veya çağları birleştiren niteliğine dikkat çeker.

“Bunların temsil ettikleri düşünceler, bugün artık bizim toplumumuzda dil pelesengi olan birtakım politik akımların sentezidir, denilebilir. Bu politik akımlar da çeşitli direnmelerin, çekişmelerin, toplum koşullarımızdaki saplanmaların, sağ ve sol eğilimlerin bizi sürüklediği kaotik karmaşıklıkla belirten birtakım diyaloglar var. Fakat bu diyaloglar dramatik aksiyon ve gerilim hesaplanarak düzenlenmiştir. Eserin içinde rejinin sorumluluğu da büyük. Ancak bir büyük prodüksiyonda bunlar meydana çıkabilir.” (Ertop, Mayıs 1970: 9)

Oyunun sahnelenebilirliğini değerlendiren yazar, “Ben bu eseri sadece ramp ışığına çıkmasını gözönünde bulundurarak yazmadım. Önce, okunması gereken bir eser olarak yazdım. Güttüğüm amaç da bizim çağdaş sorunlarımızı belirtmektir. Sahneye konmasını düşünürken soyut ve somut olmak üzere iki türlü uygulanması olanağı var.” (Ertop, Mayıs 1970: 9) görüşlerine yer verir.

Altın Gazap nazım nesir karışık yazılmıştır. Yazar, oyununu “somurtuk güldürü” diye tanımlar. Düzyazıyla şiirin biresimi olan oyununun birçok diyalogunda Karagöz diyaloglarından esinlendiğini kaydeder. (Ertop, Mayıs 1970: 10)

Banipal, Babil'deki sarayında halkından uzak yaşamaktadır. Ülkede kaos ortamı hâkimdir. Ama o, olan biteni Babil kulesinde kayıtsızca izlemektedir. İçeride halk, tahttan inmesi için isyan ederken dış düşmanlar da fırsat kollamaktadır. Halkın hak, adalet, eşitlik isteklerine karşılık Banipal, çözüm olarak ülkenin bir bölümünü satmayı düşünür. Bütün bu karmaşaya rağmen sarayındaki eğlenceli yaşamını sürdürür. Her gece bir başka cariyeye birlikte olup sabaha karşı onları timsahlara yem eder. Bütün bunlar olurken saraya bir posta güvercini gelir. Uzaydaki karmaşa haberlerini getiren güvercin, sonunda tanrıça İştâr'a dönüşür ve Banipal'i elde etmek konusunda cariyelerle yarışır. Bir gün saraya sağ-fıratçılar gelir. Amaçları, yeni bir devlet kurmaktır. Banipal onlara bir oyun hazırlar ve içtikleri şaraba zehir katarak onları öldürür. Bu arada Banipal'in gölge oğulları ve kızları, babalarını yargılamak, tahttan indirmek için saraya gelirler. Banipal durumun evvelki kadar kolay olmadığını, onları zehirle alt edemeyeceğini sezer. Nitekim onlar şarabı içmezler. Banipal, ölümsüz olduğunu, yargılanamayacağını söyler, gölge çocuklar kaybolur. Banipal, çeşitli çözüm yolları arar. İç savaşı durdurmak için dışarıda savaşmak, düşman devletlere gidip onlardan iş istemek, halkı teker teker kırbaçlatmak, ajanlarla halkı sindirmek, Banipal'in düşündüğü çareler arasındadır. Örümcek, ajan olarak tutulur ve örümceğin ihanetine uğrar. Halkın taleplerini hiçe sayan Banipal'in sarayı sonunda yakılır.

Olaylar ironik bir yaklaşımla ele alınmasına ve konuşma örgüsünde komedi unsurlarına yoğun olarak yer verilmesine rağmen konu, ileti ve sonuç bakımından trajediye yakındır. Oyunda, geleneksel tiyatromuzun Karagöz tarzı konuşma biçiminden de yararlanılmıştır. Eser soyut, simgesel bir yapıdadır. Absürd özellikleri vardır. Banipal ihtiyacı olduğunda ayaklarını, başını, saç – sakalını, sesini vs. buldurup getirtir. Yalnızlıktan bunalan Banipal'in hoşsohbet bir yâri olmasını aklından geçirmesi üzerine karşısında Papağan belirir. Uzay krallıklarını Banipal'e bağlayan odur. Ona silahlanma yarışının olduğu gezegenlerine ulaşmak için Rapollo 1001, Soyuz 77 ve Ay örümceği ile Zümrüdüanka ve Albatros gibi seçenekler sunar.

Altın Gazap açık biçimle ve epizodik yapıda kurgulanmıştır. Oyun ana olaya bağlı olarak düz çizgide ilerleyen merkezî bir yapı göstermez; her bölüm bağımsız bir bütündür. Kesitlerden “ampirik” bir bütünsellik oluşur. Bölümler arası geçişler keskin; bölümler arası bağ oldukça esnektir. Olay gelişiminde neden–sonuç bağı belirgin değildir. Oyunda mantıksal bütünlük zayıftır. Oyun aksiyon yönünden zayıftır; daha çok aktarıma dayanır. Olaylar komedi unsurlarının gölgesinde kaldığı oyunda ileti/düşünce öne çıkmıştır. Çeşitlilik, kesiklik gösteren çok yönlü dil kuruluşu, dramatik öğeler dışında öğeler içerir.

Oyunda Asur/Babil–Mezopotamya’nın kültürel, dinî ortamını yansıtan unsurlar da yer almaktadır. Hamurabi’dan, toplumu çağlar boyunca uyaran ışın olarak bahsedilir. Ama Banipal ondan hoşlanmamaktadır. Tanrılar da oyunda yer alır. Onlardan dört suratlı diye söz edilir; kimin borusu ötüyorsa onun yanında yer alırlar. Antlaşmalar tapınaklarda yemin edilip kurban kesilerek yapılır. İştar’ın getirdiği tomandaki askerî bildiriye şaşırarak Banipal, kendi çağıyla o bildirinin ilgisini kavrayamaz. O güvercinin, yeni çağlara doğru nasıl uçabildiğini anlayamaz. Köleler de, Danton suretinde savunma yapan Banipal’i görünce, Asur ile ihtilal Fransa’sını bağdaştıramayarak şaşırırlar. Oyun bu yönleriyle gerçeküstücü çizgiler taşır.

Oyunda gaddar ve dirayetsiz bir kişilikte betimlenen Banipal’in kendini tanrı olarak görmesi üzerinde durulur. Kendini karanlıkların oğlu olarak tanımlar, tanrılara özgü olacağını söylediği sonunu şöyle betimler: Arslanlı tahtına oturacak, eline Asur’un göksel asasını alacak, kendisinin ardından Babil’in yasını göklere ulaştırmak için Baal’de kurban edilen kölelerin ölüm çığlıkları gün batımında çöl çakallarının ulumalarına karışırken Asur’a son yıldırımlarını yağdırarak putlar katına çıkacaktır. Bunları anlattıktan sonra, okuru/seyirciyi kandırdığını, kendisinin ölümsüz olduğunu söyler.

Gülşah Banda’nın *Nemrut* (2001)’u, ezen–ezilen karşıtlığının en çarpıcı boyutlarıyla kurgulandığı oyundur. Tanrılık iddiasında bulunan Nemrut’un her doğan çocuğa karşılık halktan en yaşlı erkeği kendisi için kurban etmesinin yol açtığı olaylar anlatılır. Sıra kendi babasına gelen Topal, bu zulüm düzenine son vermeye karardır. Bu yolda tek başına olması da onu kararından döndürmez. Babasından sonra, sıranın, ülkedeki en yaşlı erkek sıfatıyla Nemrut’ta oldu iddiasını ortaya atar, Nemrut’a korkusuzca karşı durur. Hamile olan karısını saklar. Doğacak çocuğu bütün halkın umudu olacaktır. Çünkü Nemrut’un yasasınca, ona karşılık Nemrut’un canı gidecektir. Ölümünden son derece korkan Nemrut kendini demirlerle ördürttüğü odaya kilitler. Her şeyden kuşkulandır. Ruhsal dengesi bozulur. Bir sinek ortaya çıkarak beynine girer. Beynindeki uğultudan kurtulmak için başına keçeden yapılmış tokmakla vururlar. Bu, günlerce sürer. Fakat Nemrut’un beynindeki sinek çıkmaz. Sonunda Nemrut’un kafasını kesip atarlar. Böylece Nemrut kendi zulmünde boğulur. (Banda, 2001: 18-109)

Oyun kapalı biçimde, organik bütünlük içinde kurgulanmıştır. Nedensellik yasası ve sürpriz ögesi ustaca düzenlenmiş, Topal’ın başkaldırısının gerekçeleri oluşturulmuştur. Topal, bacasını Nemrut’un sarayında çalışırken kaybetmiştir. Babasından sonra en yaşlı erkek Nemrut’tur, karısı hamiledir. Oyun kişileri karakter düzeyine çıkmamıştır.

Nemrut, yazarın “İktidar Gdsnn Toplumsal–Bireysel Yansmalarnn Psikolojik Aıdan İncelenmesi” konulu mezuniyet projesinin oyun yazımı uygulaması olarak doęmuştur. (Banda, 2001: 14)

Oyun 1998–1999 sezonunda Murat Çobangil’in ynetmenlięinde Sivas Devlet Tiyatrosu’nda sahnelenmiştir.

İRAN MİTOLOJİSİ; YENİDEN

İran mitolojisinin Trk tiyatrosundaki etkisi Tanzimat’tan sonra uzun bir kesintiye uęramıř, Cuma Boynukara’nın eseriyle yeniden tazelenmiştir. Cuma Boynukara’nın *Ateřle Gelen* (2001) oyununda; İran yaratılıř mitiyle Gve efsanesi birleřtirilir. Mazdeizm’in ikili kk olgusu 1. Tanrı ve 2. Tanrı kiřilikleriyle vurgulanır. Bu, ikizlerin doęumu ile simgeleřtirilir. İkiizlerin annesinin, oyunun bařında yaratılıř mitini tekrarlaması, mitlerin, yařayan ve yařanan bir olgu olarak, anlatılmak ve canlandırılmak suretiyle “yaratılıřı tekrarlamama” nitelięiyle rtřr. Yazar mitik dřnceyi duyurma amacındadır. Oyunda 1. Tanrı ktlęn ve Dehak’ın, 2. Tanrı iyilięin ve Feridun’un yanında yer alır. Cemřid Dehak’ın babası ve Feridun amcasının oęlu olarak geer. Dehak, kendisi yerine amcası Keys’i veliaht ilan eden babası Cemřid’i, tahta ıkıřının 40. yılı kutlamalarında bir kuyuya iterek ortadan kaldırıır ve tahtı ele geerir. Oyunda kiřiler tipik ve simgesel zellikler gsterir. Asıl kahramanlar, Mazdeizm’in Ehrimen ve Hrmz adlı ktlk ve iyilik prensibini temsil eden 1. ve 2. tanrılardır. Ahı ve derviş, khin ve hekim kılıęında grnrlar. (Boynukara, 2001: 5-64)

İZLERİ KALANLAR

Turgut zakman’ın oyunu *Tufan* gerekstc tanımına sokulabilir. Yirminci asrın Nuh’u atom ve hidrojen bombaları, nc dnya savařı gibi felaketlerle boęuřur. Andre Obey’in *Nuh*’unda efsane beřer ynden ele alınır. Obey’in oyununda efsaneye baęlı kalınarak, Nuh’un, yani insanın iinde kopan fırtınalar sergilenir. Turgut zakman, *Tufan*’da aynı temayı Obey’e yaklařan bir grřle ele almıřtır. *Tufan*’ın slubu alaycıdır. Bununla, yirmi bin senelik insan tarihinin glnlę vurgulanır, yirminci asırda hl sulh perisinin aranması zerinde durulur.

Yirminci asrın Nuh’u da bir tekne yapar, karısı, ocukları ve teknesine doldurduęu kırk rnek insanla yeni bir medeniyet kurmak iin yol ıkar. Fakat sorunlar ve bozulmalar daha gemi karaya oturmadan bařlar. Ham, Sam oktan koltuk kavgasına bařlamıřtır. Nuh’un astıęı btn teblięlere, verdięi konferanslara, ıkardıęı emirlere raęmen gemide gizli gizli kumar, iki, kadın vb. yasaęı delinir. Arza inilince yeni bir nesil trer. Yeni ve daha ileri bir

medeniyet kurulur, yeni silahlar icat edilir. Medeniyet, haplarla karın doyuracak kadar gelişir. Nuh'un başkanlığında kurulan yeni devlette Ham, Sam, Nuh'un damadı, gemiye kaçak binen iki serseri mühim mevkiler alır, ama Nuh hiçbirini memnun edemez, kötülöklere engel olamaz. Dört yüz sene sonra yine başa dönecek ve tek başına kalacaktır. Yeni bir tecrübeye başlamak üzere komşularıyla savaşıma kararı, çevresindeki herkesle birlikte karısını ve kızını da kendisinden uzaklaştırır. Fakat Nuh, yeniden tufan koparmak için yanında daima birilerini bulur, yeni ideal bir toplum kurma hayalini hep canlı tutar. Oyunun işlenişinde pürüzler vardır. Yazarher noktayı derinleştirmeden bırakmış, can alıcı noktalarını laf kalabalığıyla boğmuştur. *Tufan*'ı sahneye koyan Saim Alpago oyuna yeni boyutlar eklemiş, gerçeküstü çizgiler taşıyan dekorla, oyunun silik bıraktığı karakterleri belirgin kılmakla, oyundaki boşlukları, kahramanları hareketli kılarak doldurmakla, tempoyu düşürmemekle oyunu kurtarmıştır. (Akis, 9 Şubat 1957: 28-29)

Melih Vassaf'ın *Nuh'un Gemisi* adlı oyunu üç perdeden oluşan bir komedidir. Yazar, oyunun çağımızda geçtiğini, Nuh'la hiç ilgisinin olmadığını, arada sadece birtakım benzerlikler kurulabileceğini belirtir. Kahraman Ahmet Nuhgiller, Nuh'a bazı bakımlardan benzer: Aydın, Ayhan, Aytekin adlarında üç oğlu vardır. (Vassaf, Ekim 1966: 23) Oyun Devlet Tiyatrosu'nda, Necmi Oy tarafından sahnelenmiştir.

Türk tiyatrosunda mitolojinin seyrinde bir uğrak noktası da *Adsız Oyun*'dur. Oyunu yazan Zeynep Oral, kurgusunu hazırlayan ve yöneten Beklân Algan'dır. Oyunda, tarih boyunca inançları, düşünceleri, eylemleri nedeniyle suçlanan, yargılanan, cezalandırılan, susturulan kişiler konu edilmiş, Jeanne d'Arc ile Galile eksene alınmıştır. Köklü bir inanç sahibi olan Jeanne d'Arc, sözlerinden ve inançlarından vazgeçerek yakılmış, dünyanın döndüğünü söyleyen Galile ise iddiasından vazgeçerek ölümden kurtulmuştur. Oyun inancından taviz verme sorununu gündeme getirir. (Türk Tiyatrosu, Ekim 1975: 15-16)

İstanbul Şehir Tiyatroları Deneme Sahnesi'nde sergilenen oyunda ilk değinilen kahraman Prometheus'tur. Prometheus, mitolojide tanrılara karşı insanların yanında yer almış ve cezalandırılmıştır. (Türk Tiyatrosu, Haziran 1975: 12) Ondan başka Mısırlı firavun Aton, Aristonikos, Spartaküs, Sokrates gibi kırka yakın isim listede yer alır.

Tiyatro, önce oyunun basılıp sonra sahnelendiği bir etkinlik değildir. Oynanırken değişir, gelişir. Basım çoğunlukla en son aşamasıdır. Deneme sahnesi oyunlarında metnin tamamlanmışlığının sahneleme sürecinde gerçekleşmesi daha temel bir olgudur. Zeynep Oral *Adsız Oyun* bağlamında bu gerçeği şu sözlerle dile getirir: "Çalışmaya başlarken, belki de tiyatroyu, 'yazılı metnin sahnede oynanması' durumundan kurtarıp, bir süreç içinde bir

oluşma ve gelişmeye döndürebiliriz düşüncesi beni coşkulandırmıştı.” (Oral, 28 Şubat 1975: 11)

Uygarlığın kilometre taşlarının imlendiği oyunda genel açıya ağırlık verilmesi kişileri derinlikten yoksun bırakmıştır. “Bu kuşbakışı eğilim, oyunun içeriğini genellemelere götürmüş, bu da kişileri birer heykel görünümüne sokmuş.” (Nutku, 27 Haziran 1975: 24) Oyunun, biri bilim adamı, diğeri inanç sahibi kişilikler olan Galile–Jeanne d’Arc karşıtlığına oturtulması da yanlış bulunmuş, oyunun gereğinden çok tekrarlarla uzatıldığı belirlenmesinde bulunulmuştur. Konuşma örgüsününesnek ve akıcı olmadığı, yer yer tekdüzeleştiği, beylik düşünceleri aşmadığı tespiti yapılmıştır. Beklan Algan’ingösterime aşırı yükleme yaptığı, her aracı, her imkânı oyunda kullanmak istemesinin, oyun düzeninde yalınlık ve özü saydamlaştırma işlemi yapmamasının seyircinin oyunu takipte zorlanması, seyirciyi yorması sonucunu doğurduğu belirtilir. Bütün bunlarla birlikte, oyunun tiyatromuza yeni bir renk ve aşama getirdiği kaydedilir. (Nutku, 27 Haziran 1975: 24-25)

1990’da Kùltürlerarası Birinci Troya Şenliği’nde Mustafa Avkıran’ın yönettiği *Prometheus* (Aiskhylos) adlı oyunuyla Haluk Şevket Ataseven’in Schiller, Goethe ve Giraudoux’tan alıntılarla kurguladığı, Çetin İpekkaya’nın yönettiği, Helmut Rockholl’un müziklerini yaptığı, Türkçe–Almanca karışık ***Troya’yı Dinliyorum*** gösterisi yapılmıştır. (Şener, 1998: 230)

Türk tiyatrosunda 1990’ların ses getiren yapımlarından biri, Kumpanya topluluğunun sergilediği ***Fayton Soruşturması***’dır. Oyunun yazarı ve yönetmeni Kerem Kurdoğlu’dur. Mitolojik öyküye polisiye kurgusu eklenmiştir. Ovidius’un *Dönüşümler*’inde yer alan Fayton’un (Phaethon) öyküsünden yola çıkılan oyunda mitik öykü değişime uğrar. Oyunun kahramanı komiser Adil ve yardımcısı Zihni Ovidius’u Fayton olayıyla ilgili sorgularlar. Ovidius’a göre Fayton, babası olduğuna inandığı güneş tanrı Helios’tan, güneşin arabasına tek başına binip onu sürmek için izin ister. Helios bunun çok tehlikeli olduğunu söylese de Fayton diretir ve onu ikna eder. Ancak arabayı sürmeyi başaramaz, yeryüzü yanmaya başlar. Bunu gören Zeus, şimşeklerinden birini, içinde Fayton olduğunu bilmeksizin, güneşin arabasına fırlatır ve bu, Fayton’un sonu olur. Bu öykü komiserin inandırıcı gelmez. Olayı çözmeye azmeder. Doğruluk tanrısı Apollon’dan adalet tanrıçası Dikte’ye, Zeus’tan Hera’ya kadar tanrılar ve tanrıçalar sorgulanır. Sonunda komiser Adil, cinayeti işleyen Zeus olduğunu ortaya çıkarır. Fakat nüfuzlu bir tanrı olan Zeus, egemen güçlerce (Cumhuriyet Savcılığı) korunur, tutuklanması önlenir. Zeus cezasını görmemişse de, suçlu olduğu ortaya çıkmış, tarihe kayıt düşülmüştür. Mitoloji kahramanı Prometheus’un çağdaşlaştırılmış, hatta yerlileştirilmiş öyküsü de oyunda “Prometheus İstanbul Üniversitesi Önünde Demokrasi İçin

Açlık Grevi Yapıyor” gibi başlıklarla yan izlek olarak akar. Oyunda mitoloji aracılığıyla bugüne ayna tutulur. Adil ile Prometheus arasında kurulan koşutluk yeterince işlenmemiş, Prometheus bölümündeki göndermeler netlik kazanmamıştır. Dinamik bir oyun olan *Adsız Oyun*, klasik tiyatronun dramatik gelişimini ve bütünlüğünü korurken, aynı zamanda epik tiyatroya özgü anlatıcı, müzik, mask gibi biçimsel öğelerden de yararlanır. Ayrıca zamanı işlevsel yönde kullanarak farklı zaman dilimleri arasında atlamalarla oyunu katmanlaştırır. (Tanyeri, Kasım 1992: 86-87)

Fayton Soruşturması, deneysel anlayışla hareket edilerek, yüzlerce çuvaldan oluşan bir yığın üzerinde sergilenmiş, seyirciyle sahne ayrılmamıştır. Ekibin oyunu sahiplendiği anlaşılır. Otuzu aşkın oyun kişisi beş kişilik bir kadro tarafından dönüşümlü olarak oynanır. Bu, bir oyuncunun birkaç rolü üstlenmesi değildir; oyun kişilerinin her sahnede başka bir oyuncu tarafından yorumlanmasıdır. Oyunun temposu hızlıdır. Olaylar dizisinin yanı sıra düşünsel boyut da zihni bir çaba gerektirir. Zihni en çok meşgul eden soru, oyunda birbirinden tamamen bağımsız görünen ve birbirine paralel yürüyen iki öykü arasında irtibat kurmaktır. Oyunda cevabını bulamayan birçok soru vardır. Kumpanya, oyunu, “demokrasinin gerçekleştirilmesini tartışan mitolojik bir polisiye” olarak tanımlar. (Özübek, Mayıs 1993: 55-56)

Fayton Soruşturması’nı Kerem Kurdoğlu yazıp yönetmiştir. 5. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali’nde yer alır. Müziği Cem İdiz’e, dekor ve kostümü Naz Erayda’ya ait oyunda Ahmet Beyazıt, Nadi Güler, Zeynep Işıklar, Kerem Kurdoğlu ve Gülsüm Soydan rol almıştır. Kurdoğlu, oyunun hem medyatik bir kurgusu hem de politik, tarihsel, felsefi alt yapısı olduğuna dikkat çeker. Kumpanya bu oyunla mekân, kostüm, müzik gibi unsurlarla örülmüş bütünsel bir tiyatro anlayışı ve dilinin arayışındadır. Oyunda üçlü bir akış söz konusudur: İlki, Ovidius’un *Dönüşümler*’inde geçen mitoloji kahramanı Fayton’un, babasının, ışık tanrısı Apollon olup olmadığını araştırmak amacıyla Olympos’a çıkması; ikincisi, komiserle yardımcısının Fayton olayını soruşturması; üçüncüsü de, Prometheus’un, insanları demokrasiye inandırmaya çalışmasıdır. (Aslan, Nisan 1993b: 108-109)

İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatrosu Tiyatro Araştırmaları Laboratuvarı’na bağlı bir grup genç sanatçı, Troya kalıntılarındaki *Truva Öyküsü* adlı oyunu sahnelemiştir. Gösteriyi Hüseyin Katırcıoğlu hazırlayıp yönetmiş, oyunda yerli halk da rol almıştır. Oyun, on günlük çalışmayla üç gün sahnelenmiştir. Oyunda görsellik ve müzik ağırlıktadır. Ritüel etkisi uyandırmak üzere Troya’daki Kibele tapınağı ve çevresi kullanılmıştır.

Selçuk Gürışık, oyun hakkında şu bilgileri verir: “Ürünü çıkartmaktan çok, hedefe varabilecek çözümleri tasarlamak için zaman harcadık. Varmak istediğimiz bir değer vardı;

hiçbir şey yapılmamış ama yine emek verilmiş, eften püften ama çok iyi çözümlenmiş, tarihsel değil fakat tarihi yansıtan, dönemsel değil fakat dönemin rengini, kokusunu taşıyan, Truva'nın öyküsünü kendi öykümüz tarzında anlattık. Gerek masklarda, gerek kostümlerde, gerek kumaşlarda tek arzuladığımız sade hatta ilkel olanın, o hava ile günümüze uyarlanmasıydı.” (Akşen, Ekim 1993: 95)

Haldun Dormen'in yazıp yönettiği *Amphitryon 2000/Nerde Kalmıştık?* mitolojik bir kökene dayanır. Konusu şöyledir: Amphitryon, amcasının kızı Alkmene ile evlenmek ister. Ama önce, Alkmene'nin öldürülen kardeşinin öcünü alması gerekmektedir. Amphitryon'un yokluğundan yararlanan Zeus, onun kılığına girerek Alkmene ile birlikte olur, onu hamile bırakır. Amphitryon döndüğünde gerçeği öğrenir, Alkmene'yi cezalandırmak ister, fakat Zeus engel olur. Bu konu ilk kez Plautus tarafından ele alınmıştır. Onun oyununun son kısmı kayıptır. Dormen oyuna güncellik katmış, dolantı komedisine dönüştürmüştür. İkinci perde Plautus'un da katılımıyla, oyunun nasıl devam edeceği sorusu etrafında işlenir. Tema, oyunun ana düşüncesini veren bir cümle, bir önermedir. Oyunda tema belirgin değildir. (Elmas, Aralık 2003: 80-81)

Sevda Şener, Hasan Öztürk'ün *Tanrı Erkek Olunca* oyununu komik ögenin kullanımı açısından değerlendirir. Ankara Devlet Tiyatrosu'nun Şinasi sahnesinde oynanan oyunun, Kadının Sosyal Hayatını Araştırma ve İnceleme Derneği'nin açtığı kadın oyunları yarışmasında ödül adlığine ve DT sanatçısı Tansu Aytar tarafından sahneye konulduğuna dikkat çekerek, sahnede cinsel içerikli kaba güldürü düzeyine indirgenmesini eleştirir. Yazarın da yönetmenin de amaçlamadığı bu sonucun ortaya çıkmasının nedenleri üzerinde durur. “Kadın haklarını savunma amacıyla yazıldığı anlaşılan oyunda seyirciye şirin görünmek için sahnede öyle cilvelere başvurulmuş, öyle imalar yapılmış ki, cinsel özgürlük konusunda kadının yitirilmiş hakkının mı savunulduğu, yoksa erkeğin kazanılmış hakkının mı sevimli gösterildiği anlaşılmıyor.” (Şener, 2005: 117)

Yazar, kadın haklarını, Anadolu'da ana tanrıça kültürünün sona ermesiyle egemenlik kazanan Olympos tanrılarında Apollon'un emriyle Kibele mabedinin genelev olarak kullanılması, Artemis de dâhil, tanrıçaların fahişeliğe zorlanması ekseninde işler. Fakat oyun kişilerine karakter derinliği kazandıramadığı için tema oyuna sindirilememiş, sözlü olarak iletilmiş, bu da yönetmen ve oyuncular, seyircinin ilgisini canlı tutma adına bayağılığa düşürmüştür. Daha vahimi, seyircinin bundan rahatsız olmaması, oyunun yavanlığına, dekorun, kostümlerin zevksizliğine, sahnelenişin, icranın estetikten uzak oluşuna itiraz etmesi, tiyatrodan çıkarken iyi vakit geçirdiklerini söylemeleri, kadın haklarından bahsetmemeleridir. (Şener, 2005: 117-119)

MİTOLOJİYE DEĞİN OYUNLAR

Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunda mitoloji yönelimleri kalın bir hat oluşturur. Konusunu mitolojiden almamakla birlikte; oyunun bir bölümünde mitolojik unsurlara yer verilmesi, mitolojik bir olaya veya figüre gönderme yapılması, oyun kişilerini mitolojik figürlerle özdeşleştirme veya çeşitli yönlerden onlara benzetme, milattan önceki devirleri konu alan oyunlarda mitolojinin dönemin gerçekliği olarak oyunlara yansması, mitolojik verilerin bilgi olarak okura aktarılması şeklinde mitolojiye sınırlı değinilerde bulunan oyunlar da vardır.

Halil Kocagöz'ün *Yaşayanların İçinde* (1957) isimli oyunu üç perdelik manzum bir eserdir. Şair üç perdede zamanın üç halini yansıtır: geçmiş, şimdi, gelecek. İlk perdede olaylar MÖ 22 Ağustos 622'de Atina'da, ikinci perdede 1955 yılı başında Paris'te, üçüncü perdede MS 46. yy'da geçer. Oyunun merkezî kişisi olan şairin adı ilk perdede Hezidos, ikinci perdede Heziodo, üçüncü perdede Heziod'dur.

İlk perdede, Atina'da zalim tiran Hippark öldürülmüş, bundan şair Hezidos sorumlu tutulmuştur. Hezidos öldürenleri bilmesine rağmen açıklamaz ve sonunda kendisi Ares tepesinden uçuruma yuvarlanma cezası alır. Fakat halk ayaklanır ve onu kurtarır. Bu perdede pagan çağ konu alındığı için Zeus, Kronos, Demeter, Bakkhos, Ares, Akhilleus gibi mitolojik adlar bir inanç ögesi olarak oyunda yer alır.

İkinci perdede Vietnamlı şair Heziodo, çantasındaki *Yaşayanların İçinde* adlı eseriyle, ülkesi için mücadele verir.

Üçüncü perdede zaman uzay çağıdır. İnsanlık, Merih'in hâkimi olan Kara Jean'ın tehdidi altındadır. Kara Jean, makine adamlarına ruh verilmesini istemektedir. Şair, kendileri de ondan emir aldıkları sürece makine adamlardan bir farklarının olmadığına dikkat çeker. Paule, kendilerini medeniyete ulaştıranın Kara Jean olduğunu ileri sürer. Fakat gaipten gelen sesler makinesinden/geçmişten işittikleri sesler hep özgürlükten bahsetmektedir. Gerçeği kavrayarak, Merih'ten gelen elçilere red cevabı verirler. (Kocagöz, 1957: 1-128)

Behçet Necatigil *Uzak Yol Kaptanı*'nda [1970] Yunan mitolojisindeki İthaka'dan ve sirenlerden söz eder. Yeni evlenen Kız ve Delikanlı ile onları teknesiyle gidecekleri yere götüren Kaptan'ın deniz yolculuğu sırasındaki sohbetleri konu edilir. Kız, İthaka'ya dönen gemide kendisinin de bulunduğunu, Tortuga adasında korsanlarla savaştığını, Karadeniz'deki fırtınada Evliya Çelebi'nin yanında bulunduğunu söyleyen Kaptan'a sirenleri sorar. Kaptan, sirenlerin bulunduğunu, belli bir yerlerinin olmadığını, şarkılarının ansızın duyulduğunu, seslerini yalnızca genç erkeklerin duyduğunu, bu çağrıya karşı koymanın mümkün olmadığını, bedenen gitmese bile gönlünün onlarla gideceğini söyler. Delikanlı ise sirenlere inanmadığını

belirtir. Kaptan'ın, bu olayın kendi başından geçtiğini söylemesi üzerine Kız, onun da kendini direği mi bağladığını sorar. Odysseus sirenlerin sesine kapılmaktan bu şekilde kurtulmuştu. Kaptan, öyle yapmadığını, bağrına taş bastığını söyler. Sirenlerin güzelliğini kuşlara, bulutlara, çiçeklere benzeterek anlatır. (Necatigil, [1970]: 57-75)

Güngör Dilmen'in *Sokrates "Bulutlar"da* (2012) adlı oyunu, Sokrates'i *Bulutlar* adlı komedisinde çarpıtarak gülünçleştiren Aristofanes'in ağır yergisine karşı bir "savunma"dır. (Dilmen, 2012: 9-55)

Oflatos, Aristofanes'e, Aiskhülos ve Euripides gibi Sokrates'i de hicvederek, başarı çizelgesine yeni bir birincilik eklemesini önerir. Kişileri ve olayları abartıp çarpıtmaya dayanan komedinin ruhuna uygun olarak, Sokrates'i, halkı uyaran bir bilge olmaktan çıkarıp Atina gençliğini ayartan bir kışkırtıcıya dönüştürerek oyununu ilginç kılmasını söyler.

Aristofanes'in, Oflatos'un aklına uyarak yazdığı ve üçüncülük kazandığı oyunda yarattığı Sokrates tipi, gerçeğinin yerini alır. Oyunda Atina gençliğine, atalarından kalma inançlara şüpheyile yaklaşp tanrıların varlığını sorgulatarak kafalarını karıştırmakla suçlattığı Sokrates, Oflatos'un öğrencisi Meletos'un suç duyurusuyla tutuklanır.

Kendisini, halkın iyiliği için tanrıça Athena'nın devletin başına sardığı bir bela/uyarıcı olarak tanımlayan Sokrates tarihî bir savunma yapar. Yargılama sonucunda ölüm cezasına çarptırılır. Kanun gereği, mahkemenin verdiği cezaya karşılık sanığın kendisi için önerdiği ceza, beş yüz kişilik halk jürisinde oylanır. Sokrates'in kendisine biçtiği ceza, Atina'ya arhon olmaktır. Ona göre bu, daha ağır bir cezadır. Oylamadan, Sokrates için ölüm kararı çıkar.

Sokrates'e ayrıcalık yapıp Megaron mağarasına hapsedilir, kaçmasına zemin hazırlanır. Fakat Sokrates, sırf canını kurtarmak için kaçmayı reddeder. Kendisini kaçırmaya gelen Kriton'a, iftiraya uğrasa da yasalara saygılı olması gerektiğini; kendisini kaçmaya razı edemeyeceğini, ancak ikna edebileceğini bildirir. Fakat Kriton, Sokrates'in kaçmak için istediği mantıklı gerekçeyi öne süremez. Kriton'un isteği üzerine, kaçmasını makûl hale getirecek gerekçeyi Sokrates kendisi ortaya koyar. Ona göre devlet adamı filozof olmalıdır; kendisi de yaşarsa arhon olup Atina yasalarını çağa uygun hale getirebilecektir. Kriton bu gerekçeyi aynen onaylasa da, Sokrates, bunun, Kriton'un değil kendisinin vardığı bir sonuç olmasından dolayı kaçmayı yine reddeder. Zehir içerek infaz hükmünü uygular. Kriton'a son sözü, sağlık tanrısına horoz adaklarını unutmamasıdır.

Sokrates, fantastik bir sahneyle, Bulut Kızlar tarafından bulutların arasına alınır. Bulut Kızlar:

“Biz Bulut Tanrıça Nefele’nin kızları
Göklerden suluyoruz bereketli toprağı
Su, hava, ateş, toprak, evrenin karışımı...
Dionüoslu Sokrates,
Göklerden yeryüzüne indirdi felsefeyi.
Ne de ne dedi?” (Dilmen, 2012: 54) derler.

Mitolojik bir oyun olmasa da, çok tanrılı bir dönemi, mitlerle yaşanan dönemi konu almasından dolayı mitik figürler ismen geçer. Sokrates’in karısı Ksanthippe, tartışırken, “Canın Hades’e gitsin!” (Dilmen, 2012: 12) der. O sırada beliren fırtına ve gök gürültüsü üzerine Sokrates, “Karı, bizden gördüler gökyüzündekiler de kapıştı. Zeus ile kıskanç karısı Hera.” (Dilmen, 2012: 12) yorumunu yapar. Mitolojiyle ilgili bir veri de, Sokrates’in yargılandığı zamanın, Apollon’un kutsal bayramına denk gelmesi sebebiyle verilen bilgidir. Apollon’un bayramında, bir ay boyunca, ölüm cezalarının ertelendiği, Theseus tören teknesinin Atina’nın limanı Pireus’tan, Apollon’un kutsal adası Delos’a geldiği, orada Apollon rahibi tarafından kutsandıktan sonra geri döndüğü anlatılır. (Dilmen, 2012: 42)

Tarihî oyunlar olan *Bağdat Hatun* ve *Hasan Sabbah*’a mitolojik unsurlar da katılmıştır. Türk tarihini konu alan *Bağdat Hatun*’da kadın kâmin yaptığı büyü ile yazar Türk mitolojisine uzanmıştır. Bu unsur, oyunda ekleme değil, dönemin gerçekliğini yansıtan asli unsur olarak yer alır. *Hasan Sabbah*’ta da Cemşid figürüyle belirginleşen İran mitolojisinin etkisi söz konusudur.

Üç bölümden oluşan Güngör Dilmen’in *Bağdat Hatun*’u (1982) İlhanlılar devrinde geçen tarihî bir olaya dayanır. Daha önce Hâmit *İlhan*’da (1913) bu konuyu ele almış, fakat oyunun eksenine Dilşad’ı koymuştur. Dilşad, İlhan’ı (Bahadır Han) sevmesine rağmen, bütün ailesini öldürmesinin intikamını almak için onu öldürür. Bunun üzerine, İlhan’la birbirlerini çocukluktan beri seven Bağdat intihar eder. Dilmen’in oyununda Bağdat Hatun’un babası Emir Çoban, İlhanlı devletinin veziri, akıllı, dirayetli, bilgili bir devlet adamıdır. Bahadır Han’ın en büyük destekçisidir. Çocuk yaşta başa geçtiğinde doğru yönlendirmeleriyle devleti sağlam temeller üzerinde tutmuştur. Bahadır Han’a karşı çıkan oğlu Timurşah’ı kendi eliyle ona teslim etmiş, fakat Bahadır Han, onu affetmiştir. Bunda, onu bağışlaması için içeri aniden giren kız kardeşi Bağdat Hatun’un etkisi olmuştur. Emir Çoban, yedi oğlu içinde tek kızı olan ve Şeyh Hasan’la evli olan Bağdat Hatun’un bu davranışına çok kızmıştır. Fakat yaşanacakların önüne geçemez. (Dilmen, 1982: 1-154)

Cengiz yasalarına göre, evli de olsa, hükümdar, bir kadını kocasından alıp kendine eş yapabilir. Bahadır Han, Togan’ı, böyle gurur kırıcı bir istekle Emir Çoban’a yollar. Emir

Çoban bu isteği şiddetle geri çevirir ve kızının hamile olduğunu, çocuğu olan bir kadının bu yasasının dışında kaldığını bildirir. Kızıyla görüşmesinde, kızının gerçekten de hamile olduğunu öğrenmesiyle ve onun kocasına bağlılığını anlamasıyla içi rahatlar. Fakat Bağdat Hatun, bu olay karşısındaki tutumunu denediği kocasının, kendisi için her şeyi göze alamayacak dirayetsiz yapısını görerek ve İlhanlı ecesi olmanın cazibesine kapılarak kararını verir. Bahadır Han'a, saçından bir tutamla birlikte ikircikli bir mesaj iletir. Öte yandan, erkek kardeşleri, her ne pahasına olursa olsun, kardeşlerinin namusunu korumak üzere ant içmişlerdir.

Bağdat Hatun, çocuğunu düşürür. Amacına ulaşmak için bir kadın kama büyü yaptırır. Oyunun bu kısımları Şamanizm'le ve dolayısıyla Türk mitolojisiyle bağlantılıdır. İlhanlı ülkesinde dinî açıdan bir geçiş dönemi yaşanmaktadır. İslam dinine geçildiği halde, eski dinin kalıntıları tümüyle silinmemiştir. Özünü yeraltı ilahı Erlik Han'a bağlayan kamlar, gizli olarak kara dini sürdürürler.

Bağdat Hatun çok hırslı bir kişiliğe, fütursuz bir ruh haline sahiptir. İlhanlı ecesi olma hedefine kilitlenir. Bahadır Han'la evlenmesinin önündeki engeller olan kardeşlerine ve babasına bir zarar gelmeden, bir büyüyle bu işi başarmayı umar. Yeni dinin mayasının kendisinde tutmadığını söyleyerek kara dine girer. Kamın, bu dine bir kere girenin bir daha çıkamayacağı uyarılarına aldırılmaz. İslam'da şamanlık yasaktır. Gökte bulunan tanrı Ülgen Tanrı ile özdeşleştirilip müsamaha ile karşılanırken, kamlık dininde (Şamanizm) onun karşıtı olan yedi kat yerin altındaki Erlik Han'a yer yoktur. Fakat kadın kamın gelişyle, Bağdat Hatun'un gizli düşünceleri açığa çıkar. Erlik Han'ı şahdamarında duyduğunu, onun buyruğunda olduğunu, onun var olduğunu dile getirir. İktidara ulaşmak için Erlik'in kapısına yüz sürer. Erlik Han; cehennem tanrısı, kan çalmış yüzlü, yakan ateş özlü, duman saçlı, kılıcı yeşil yıldırım, bineği kara küheylan, kamçısı kara yılan, Abakan Dağ'ın, Altın Göl'ün ıssı diye betimlenir.

Büyücü kadının/kamın yaptığı büyü'nün aşamaları ve büyü yaparken söylediği efsunlu sözler aktarılır. Şaman cübbesini, külahını giyer; üstünde güneş, yıldızlar, gökkuşağı, kuyruğunu ısırarak yılan, kötü ruh vs. betimleri bulunan davulunu, at kuyruğundan tuğunu alır. Şeritler, ziller, taşlar, kemikler, üç telli rebap ve Bağdat Hatun'un babasıyla kardeşlerini simgeleyen bebek şeklinde kuklalarıyla büyü'nü yapar. Cezbeye girer. Bağdat Hatun, kadın kama, kardeşlerine ve babasına bir zarar gelmemesini tembihler. Fakat kam, kendi kendine, Erlik'in tutkulara duyarlı; korku ve merhamete duyarsız olduğunu söyleyerek, gelecek felaketi izleyiciye/okuyucuya sezdirir. Bağdat Hatun'un önündeki ikbal kapıları, her bir kardeşinin ölümüyle bir bir açılır. Bahadır Han, babasını da sağ bırakmaz. Emir Çoban, devlet devlet

diye üstüne titrediğinin, denetimsiz bir delikanlının hevesi olduğunu, bunu görmek için bu yaşa geldiğini, inandığı değerlerin kendinden önce çürüdüğünü görmekle ölüme acılı bir yoldan yürür. Çoban ailesinden, sadece Bağdat Hatun'un yeğeni Dilşad kalır.

Ruhunu Erlik'e kaptıranlardan biri de, Bağdat Hatun'a olan tutkusunu dizginlemek, dine uygun davranmak için çaba harcayan Bahadır Han'ın tutkusunu körükleyen Togan'dır.

Bağdat Hatun'un babası ve kardeşleri, aile şerefleri için ölürken, kocası Şeyh Hasan ne Bahadır Han'a karşı savaşmış ne de ona katılmıştır. Karısını isteyen Bahadır Han'ın isteğini yerine getirmiş, nikâhlarını kendisi kıymış ve karşılığında İsfahan valisi olmuştur.

Bundan sonra Bağdat Hatun'un devri başlar. Bağdat Hatun, tarihçi İbrahim'i, Moğol'un altın çağı olan Bağdat Hatun çağını yazmakla görevlendirir. Eseri, kendisinin en güzel minyatürleriyle süslemesini söyler. Yazılmasını istediği çağın henüz yaşanmamış olması ona göre bir engel değildir; yaşanacaktır.

Bağdat Hatun, Bahadır Han üzerindeki büyük etkisiyle yönetimi eline alır. Bahadır Han'a, ölene dek sevgisinin süreceğine dair ant içirir. Fakat Bağdat Hatun'un gücünden endişeye düşen, kendini güvende hissetmeyen Togan, Bahadır Han'ın aklına, Bağdat Hatun'un gözü gibi sakındığı yeğeni Dilşad'ı düşürür. Tarihçi İbrahim'in, kendisinden istenen kitapta, gerçekleri onların istediği gibi değil de olduğu gibi yazıp maskelerini düşürmesi üzerine, Togan ve Bağdat Hatun zorunlu bir işbirliğine girer. Togan'ın, Bağdat Hatun'un kadınlığından etkilenmesi güç olmaz, çünkü kendisi de onu istemiş, fakat Emir Çoban, kızını ona vermemiştir. Bağdat Hatun'un amacı ise, onun sadakatsizliğini Bahadır Han'a gösterip ortadan kaldırmaktır. Böyle de olur. Fakat Bağdat Hatun'un isteğini yerine getiren Bahadır Han'ın da ondan bir isteği vardır: Dilşad'ı düğüne hazırlaması.

Bağdat Hatun, bundan sonra, önceden kendisine ilgisi olduğunu bildiği Arpa'yı yanına çeker. Bahadır Han'ı ortadan kaldırmaya karar verir. Tasarısını gerçekleştirmeden önce fal baktırır. Bunun için, baydara denilen at kurbanı gerekir. Kam, atın derisini eğri bir sırığa geçirerek at gibi kullanır, onunla, temsilen, yeraltına/cehenneme iner. Fal bakarken de, büyü yaparken olduğu gibi tılsımlı sözler söyler. Sesini değiştirmek suretiyle yolculuğunu betimler, baydaranın Gök Tanrı'ya değil, Erlik Han'a ulaşması için kötü ruhları yardıma çağırır:

Gelin kötü ruhlar, gelin

Erlik Han'ın tayfası gelin

Altay dağlarını aşıp gelin

Eceme yardım edin. (Dilmen, 1982: 134)

Kam falın net olmadığını, tasarısından vazgeçmesini söylerse de, Bağdat Hatun vazgeçmez. Bu arada hamiledir. Bahadır Han'a yaşattığı uzun gecenin ardından bu haberi

verir, verdiđi sözü hatırlatarak Dilşad'dan vazgeçmesini ister. Fakat Bahadır Han, kendisinin Şeyh Hasan olmadığını söyleyerek bunu reddeder. Oyunun doruk noktasını oluşturan bu sahne son derece tiyatral bir diyalog örgüsüyle kurulmuştur. Bağdat Hatun, onu, zehirli havluyla kurulamak suretiyle öldürür. Ölüm anında Arpa gelerek, Bağdat Hatun'u, şüphe çekmemesi için odadan uzaklaştırır.

Bağdat Hatun, Kurultay'a baskı yaparak Arpa'yı ilhan seçtirir. Arpa'nın ilk yaptığı iş, Bahadır Han'ı Bağdat Hatun'un öldürdüğünü açıklayarak onu cellada vermek olur. Bahadır Han ölmeden, ondan, kendisini Bağdat Hatun'un zehirlediğine dair bir mektup almıştır. Arpa, Bağdat Hatun'un kendisine sarılmasıyla tereddüt edip celladı durdurursa da, bu işareti vur emri olarak anlayan Bağdat Hatun'un hamile olduğunu açıklayarak saldırganlaşması üzerine öldürülmesi emrini yineler. Bağdat Hatun'un, bu defa cellat Aka Lulu'yu kendine çekme gayreti, Arpa'nın Aka Lulu üzerinde şaklayan kırbacıyla boşa çıkar. Noyanlar, İlhan'da artık fitnenin durulmasını, kan akmamasını dilerken, Kurultay'da han seçilmeyen Sevinç, Cengiz yasaları sürdükçe bunun mümkün olmayacağını mırıldanır.

Bağdat Hatun Devlet Tiyatrosu'nda 1973-1974 sezonunda Cüneyt Gökçer'in yönetmenliğinde sahnelenmiştir.

Güngör Dilmen'in **Hasan Sabbah**'ı (1983), Büyük Selçuklu Devleti'nin, vezir Nizamülmülk ve hükümdar Melikşah yönetimindeki en güçlü çağında, Hasan Sabbah'ın başı çektiği çok yönlü bir fitne hareketiyle sürüklendiği yıkımı işler. Satrançta usta olan Hasan Sabbah, bu oyundaki maharetini gerçek hayatta da uygulayarak, önce devletin kalelerini (Alamut kalesi ve diğerleri) ele geçirip, ardından vezirini (Nizamülmülk) ortadan kaldırdıktan sonra şahı (Melikşah) mat eder. (Dilmen, 1983: 1-102)

Hasan Sabbah; düzenbaz, mahir bir gözbağcı gibi halkı kendine bağlayan, devletin en kritik noktalarına kadar sinsice sızan, kendi inancını/davasını yerleştirmek için her türlü inanç unsurundan yararlanan, din ve mezhep ayrılıklarını kendi amacına elverişli bulan özellikleriyle, "sürekli değişen mitolojik bir yaratık gibidir." (Dilmen, 1983: 81)

Hasan Sabbah; tarihî bir oyun olmakla birlikte mitolojik öğeler de içerir. Hasan Sabbah karakteri İran mitolojisindeki karanlık-aydınlık / kötülük-iyilik denklemindeki kötücül ilkeye ve insan karşısında büyüklenen şeytana karşılık gelir. İran mitolojisinde önemli yer tutan ateş ve Cemşid de oyuna yerleştirilmiştir.

Nizamülmülk, *Siyasetname*'sinde, ateşle konuşarak peygamber olduğunu iddia eden ve hükümdar kürsüsünden daha üstün bir kürsü yaptıracak kadar etkisi altına alan Mazdek'ten söz eder. Hasan Sabbah kendini Tanrı'dan daha başarılı bulmaktadır. Çünkü bir üstün insan tipi yarattığı iddiasındadır. Bu noktada, Nietzsche'nin üstün insan olarak nitelendirdiği

Zerdüş't'e ve Zerdüş'tlüğe gönderme vardır. Nizamülmülk, Hasan Sabbah'ın kurduğu gizli örgütün yıkıcılığını, ülkeyi altın kürsüye kurulan Mazdek'in yönettiği, ateşe danışıp ateşe buyurduğu şeklinde yorumlar.

Hasan Sabbah'ın en gözde müridi Cemşid'tir. Onu özgür kıldığını, ona ebedî gençlik başısladığını, bedenini haz bahçesine çevirdiğini söyler. Hasan Sabbah'ın cennetinde kurulan tanrısal şölenlerde, genç müridi Cemşid için bakireler, Yunan mitolojisinde tanrıların yiyeceği ve içeceği olan ambrosia ve nektar sunulur. (Dilmen, 1983: 1-102)

Hasan Sabbah Devlet Tiyatrosu'nda 1998-1999 sezonunda sahnelenmiştir.

Tek perdeden oluşan ve “hiçliğin kozasında oynanan” Turgay Nar'ın *Terzi Makası* (1997) adlı oyununda; otuz dört yaşında, sorunlu bir çocukluk geçirmiş olan ve bankada memurluk yapan Oğul S. diye geçen adamın kendi içine gömülmesi, çocukluğunu geçirdiği sokağa yirmi yıl sonra dönerek annesiyle yaşadığı geçmişiyile hesaplaşması, fakat bu hesabın içinden çıkmayarak bunalıma (delirium) sürüklenmesi konu edilir. S., kendi durumunu mitolojik bakış açısından değerlendirir. Çocukluğundan beri nedensiz bir öldürölme korkusu içindedir. Annesi, onu bir korku çemberiyle kuşatmıştır. Odada eşyalar kendiliğinden yer değiştirir. Çocukluğundan beri kapı çalınmasından korktuğunu, kapılarına dayanan sarhoşlardan kurtulmak için, ilkokulda atom bombasının nasıl yapıldığını merak ettiğini anımsar. (Nar, 1997: 149-167)

Çocukluğunun geçtiği ev, Hades Sokağı 13 numaradır. Üç ay önce, o evin karşısına taşınmıştır. Dört gündür işe gitmiyordur ve neden işe gitmediğini sormaya gelen bankanın kapıcısına kapıyı açmaz. Yalnız yaşayan bir kadının oturduğu 13 numaralı evi gözetler. Kadının adının Antikleia olduğuna hükmetmiştir.

Sürekli, ölmüş olan annesiyle konuşur, geçmişine döner. Babasından ayrılan annesi terzilik yapar. Ay başlarında, para istemesi, ama kesinlikle elini tutmaması uyarısıyla onu babasına gönderir. Oğlu kendisine bir nefestir. Sonra annesinin hayatına bir adam girer. Kendisini berbere götürdüğünü, o berbere götürdüğünde berberden korkmadığını, kendilerine güzel yiyecekler getirdiğini anımsar.

Annesi ölünce hayatta yapayalnız kalmış, şimdi de oraya gelmiştir. Annesiyle taşlar ve kendisi arasında bir bağ kurar. Annesi için hayatta değişen bir şey yoktur; acıları giderek yumrulaşmaktadır. Oğluna, saklaması için iki taş verir. Bunlar, göğüslerindeki sütün taşlaşarak göğsünü yarıp çıkması sonucu oluşmuştur. Taşlara tutkun olan S., onlara hep bir anlam yükler. Taşın, sessiz ve ağır işleyen görünmez zaman olduğunu düşünür. Bir insana dokununca, o insan duyumsanırken, taşa dokununca, insanın kendini duyumsadığı belirlemesinde bulunur. Kumsalda bulduğu bir taş, diğerlerinden çok farklıdır; günlerdir

büyümektedir. Ona bir anlam yükleyememiş ve onu, Antikleia'nın fark edip alma, onu kendinin koyduğunu anlama ihtimaline sarılarak, taşı pencereden yola atmıştır. Bulduğu taşın büyümesini şöyle yorumlar: “Büyüdükçe, gökyüzünü, dağları, vadileri, ormanları, su diplerini, kuşları, gece karanlığını, Hades Sokağı'nı, 13 numaralı evi, ben Sisiyphos'u, Antikleia'yı, annemin yüreğini, babamı, İkarus kanatlı zamanı, her şeyi, her şeyi gittikçe kuşatıyor bu taş...” (Nar, 1997: 162)

S. kadınlarla ilişki kuramamış, ilk yakınlaşacağı kızın, düşürdüğü cenini yatak odasına gömdüğünü anlatmasıyla kadınlardan iyice uzaklaşmıştır. Annesinin de o adamla birlikteyken bir çocuk düşürdüğünü anımsar ve Hades Sokağı 13 numaraya gömmüş ya da onu yemiş olabileceğini düşünür. Her insanın bir cenin mezarlığı olduğu sonucuna varır.

Ertesi sabah, Antikleia adını verdiği 13 numarada oturan kadının çıkmasını beklerken, evden bir erkeğin çıkmasıyla şaşkına uğrar. Onun, eskiden annesiyle birlikte olan adam olduğunu görmesiyle daha da sarsılır. Yıllar önce ölmüş olmasına rağmen, Antikleia'nın, annesi olabileceğini düşünür. Elleri uzar, yüzü bir aynaya dönüşür, saat geriye doğru işler, pencere küçülüp yok olur, gözleri kurur. Kapıyı açamaz, kapıyı açmak için kullanacağı terzi makasına erişemez. Bir cenin mezarlığı, ayna mezarlığı, anne mezarlığı olan odadan çıkamaz.

Kahramanın mutsuz çocukluğunun bütün hayatını cehenneme çevirdiği sokağın adının, mitolojide ölümler ülkesine karşılık gelen Hades olması anlamlıdır. Orada oturan ve bir bakıma annesiyle özdeşleştirdiği kadına da Antikleia adını takmıştır. Antikleia mitolojide, Odysseus'un annesidir. Fakat kocası Leartes'ten önce, babası Autolykos'un çaldığı sığırlarını geri almak üzere evlerine gelen Sisyphos'la birlikte olmuştur. (Grimal, 1997: 75)

Oyunun dili yoğun bir imge ağıyla örülüdür. Annesini, “Yüzü eskil bir göğün yorgun kanatlarıyla puslu” (Nar, 1997: 154) diye, Antikleia'yı, çılgın bir gökkuşağı diye betimler ve onun da, bir gökkuşağı gibi, yağmurun hüznüyle güneşin sevincini giyindiğini söyler.

MS 1. yy'da (MS 54) Roma tahtına oturan Roma imparatoru Neron'un hayatı tiyatroya çok konu olmuştur. Hidayet Sayın da *Taç, Güç ve Suç* (2000)'ta bu konuyu işler. (Sayın, 2000: 1-131) Oyunda, Neron'un annesi Agrippina ile aralarındaki çatışma öne çıkarılsa da, dayısı Caligula gibi dengesiz, aşırı kuşkulu kişiliğinin şekillendirdiği yönetim anlayışı her yönden dikkat çekicidir. Tarihî bir olaya dayanmasına rağmen, gerek çok tanrılı çağı konu alması gerek Neron'un, sarayın bahçesine diktirdiği Laokon anıtı eseri mitolojiyle ilgili kılar. Neron zor durumda kaldığında tanrıları anar. Sarayın bahçesine de, mitolojik bir olayı tasvir eden Laokon anıtını diktirmiştir. Bu anıt, Troya savaşında, Troyalıların tahta atı içeri almasına karşı çıkan, fakat sözüne itibar edilmeyen Laokon'un, Yunan tanrıları

tarafından, iki oğluyla birlikte yılanlarla dolu bir odaya kapatılmasını, yılanlarla olan zorlu mücadelesini betimlemektedir. Annesini kastederek, bu anıtı, hainlere gözdağı vermek için diktirdiğini bildirir. (Sayın, 2000: 56-58)

Neron tahta şaibeli bir biçimde gelmişse de, başlangıçta halkın umudu olmuş, halkın yanında olduğunu açıklamıştır. Hocası Seneca'yı ve Burrus'u da yönetime katarak halkta güven uyandırmıştır. Fakat Seneca'nın birtakım tereddütleri vardır ve bunlar çok geçmeden birer birer gün yüzüne çıkar. Kuşkucu yapısı, ona en yanlış adımları attırır. Kanunlara aldırış etmez. Senatoryu dikkate almaz. İktidarını kimseyle paylaşmama saplantısı acımasız kısımlara, kendisini uyaranları bir bir devre dışı bırakmasına yol açar. Etrafında, kendini daima onaylayan insanların eksikliğini duyar. İnsanları gözünü kırpmadan harcarken, annesinde duraksar. Ona, ikinci bir şans verecek kadar bağlıdır ve ardından ağlayacak kadar merhametlidir. Annesini öldürttüktan sonra, şuurunu iyice kaybetmiştir. Akıl ve mantık yerine fala, düşlere, tanrılara güvenir. Kışkırtma ve iftiralara hemen inanır. En olağan talep ve uyarıları kendisi için tehlike olarak görür, en ufak bir eleştiriyi bile ölümle cezalandırır.

Neron, kuşkucu yapısının yanı sıra, içki ve kadın düşkünlüğü yüzünden de devleti zaafa uğratar. Yangını, köhnemiş Roma'yı yeniden inşa etmek ve istediği kişileri yangından sorumlu tutarak ortadan kaldırmak için bir fırsat olarak görür ve kayıtsız kalır.

Etrafındaki herkesle çatışma halindedir. Annesiyle iktidarı paylaşmak istemediği, karısı Octavia'yla, babasının ve kardeşinin şüpheli ölümünün soruşturulmasına izin vermediği ve onu aldattığı; hocası Seneca'yla, felsefeyle devlet yönetimini karıştırdığını, kendisini hâlâ öğrencisi olarak gördüğünü, halkı kışkırttığını düşündüğü, eleştirilmekten hoşlanmadığı için çatışır.

Seneca'nın; köleliğin kaldırılması, insanları bir eğlence havası içinde aslanlara parçalatma veya ateşe atma uygulamasına son verilmesi, yeni dinin (Hristiyanlık) yayılmasını baskıyla değil, insanların o dine yönelmesine sebep olan kötü koşulları ortadan kaldırmakla çözümlenmesi gibi, meselelere akılcı yaklaşım önerileri her defasında ters teper. Bu çatışma, Neron'un Seneca'ya, ya Senato'da kendine bağlılığını bildirmesi ya da intihar etmesi önerisi üzerine, Seneca'nın kendini öldürmesiyle sonuçlanır.

Neron'un başlangıçtaki tek tutkusu, bütün yolların Roma'ya çıkması, köhnemiş şehri yeniden inşa etmektir. Senato, Mars tapınağında tanrılarla bir boyda anıtının dikilmesi öngördüğü halde bunu kabul etmemiş, amacının yüce tanrılarla yarışmak değil, ülkesine hizmet etmek olduğunu bildirmiştir. (Sayın, 2000: 17) Ama zamanla, kendisinde insanüstü, tanrısal bir güç görmeye başlar. Her yarışa girip kazanması da (!) kendini yenilmez sanmasına

yol açar. Düşünde en büyük Roma imparatoru olacağını gördüğünü, tarihe “Jüpiter Neron” olarak geçeceğini ileri sürer.

Neron, bütün bu gaddarlığıyla, kendi sonunu hazırlar. Oyunun mesajı şöyle özetlenir: “Taç, güç ve suç... Sonuç tam bir çöküş.” (Sayın, 2000: 131)

Neron on dört yıl başta kalır. Nedenini anlayamadığı (!) bir şekilde devrilir. Halk, onu aslanlara parçalamak veya ateşe atmak için sarayın kapısına dayandığında, yakın arkadaşı Sporüs’ün intihar önerisini başaramayınca, Sporüs’ten yardım ister, onun eliyle can verir.

Neron ve Agripina hakkında bir başka oyun Tarık Günersel’e aittir: **Neron ile Agripina** (2007: 55-143). Sondan başlayan oyun, annesini öldürten Neron’un çektiği vicdan azabından kaynaklanan hatırlamalarla başa döner. İmparator ailesinden gelen Agripina, oğlunun imparator olması hedefine kilitlenmiştir. Falda, oğlunun imparator olması durumunda kendisini öldürebileceğinin çıkması bile onu yolundan döndürmez. Kâhine “Gördüğüm en güçlü yıldız sizsiniz. / Tarih doğuran bir kadın. / Tehlikeli bir anne: / Herkese diktatör, oğluna köle.” (Günersel, 2007: 64) diyerek onun hırslı kişiliğine işaret eder.

Agripina, oğlunu iktidara hazırlamak için, Mısır sürgününden kurtardığı filozof Seneca’dan eğitim aldırır. Bu uğurda, amcası Cladius’la evlenmeyi bile göze alır. Bunun için özel yasa çıkarır. Claudius’la evlenmesinin ardından, bir sonraki adım olan onu ortadan kaldırma işini gerçekleştirir. Fakat bundan önce, Cladius’un oğlu Britannicus’un sağlığının yerinde olmadığını gerekçe göstererek Neron’u veliaht ilan ettirir. Öte yandan Neron’un tahtta gözü yoktur; şiir yazmakta, Olimpiyat şarkı yarışmasına katılacağı beste ve *Yangın* adlı komedi üzerinde çalışmaktadır. Yeni çalgısını bozanı bulmak, onun için krallıktan önemlidir. Seneca onu, tutkularıyla değil, aklıyla hareket etmesi konusunda uyarır. Bu yüzden, Neron’un Asya’ya gidip şaman olma, Atina’da üniversite eğitimi alma hayallerini öter.

Ne yapacağını bilemeyen kararsız bir insan hâli sergileyen Neron, annesinin kendisi için planladığı şekilde yaşar. Veliaht olmasından sonra, Agripina’nın Neron’a ihtarları artar. Onu kedi beslemekten, tuvalet duvarlarına şiir yazmaktan, parmağına birden fazla yüzük takmaktan men eder. Tiyatro yerine ava gitmesini söyler. Azat edilmiş bir köle olan Acte için şiirler yazmasına karşın, Neron’u, Vesta rahibesi olmak isteyen Claudius’un on üç yaşındaki kızı Octavia ile evlendirir.

İmparator olan Neron, nutkunda, babasının vahşice öldürüldüğü, Yunan sanatının gelişmiş, üstün bir sanat olması dolayısıyla Yunanistan’a bağımsızlık vermeyi düşündüğü gibi konulardan bahsetmeye başlayınca, Agripina Neron’un sözünü keserek, duruma el koyar. Yoksullara ve dar gelirli senatörlere yıllık maaş bağlanacağını söyleyerek durumu toparlar. Neron’u, kendisine danışmadan hiçbir iş yapmaması konusunda uyarır.

Bu arada, Roma’da sık sık yangınlar çıkmaktadır. Neron, yangınların sebebini, binaların birbirine çok yakın ve sokakların çok dar olmasına bağlar. Sorunun, ancak Roma’nın yıkılıp yeniden inşa edilmesiyle çözüleceği fikrini ortaya atar.

Neron gladyatör dövüşlerini yasaklar, köle haklarını geliştirir, sanatı teşvik eder, askerî masrafları kısar, Yahudi ve Hristiyanlara hoşgörülü davranır. Fakat yönetimde Agripina’nın ağırlığı giderek artar. Bu durum, kölelere karşı tutumundan dolayı annesine düşman olan ve kendisi de köleyken Agripina’nın aşağılamalarına maruz kalan Anicetus’un da etkisiyle Neron’da rahatsızlık uyandırır. Annesine bunu anlatmak ister. Fakat Agripina’nın onu dinleyecek vakti yoktur; lafı sürekli değiştirerek, Neron’un maksadını açıklamasına fırsat vermez. Öte yandan o da Anicetus’un Neron üzerinde olumsuz etkisi olduğu görüşündedir. Tahtı bırakma resti çeken oğluna, “Sende iktidar korkusu var.” der. Neron’un cevabı, “Bir gün, anne, bir gün, / bir tanrı bile yaratabilirim. / Hem de gerçek bir tanrı!” (Günersel, 2007: 105) olur.

Bundan sonra anne ile oğul arasındaki ipler iyice gerilir. Agripina sürgündedir. Neron Anicetus’u komutan yapmıştır. Agripina, oğluna haber üstüne haber gönderir, fakat bir sonuç çıkmaz. Öte yandan Neron da sıkıntılı düşler görmekte, annesi konusunda kararsızlığa düşmektedir. Fakat bu meselenin kesin çözüme kavuşması gerektiğini ileri süren Anicetus, onu düştüğü bu kararsızlıktan kurtarır. Agripina’nın anısına tapınak yaptırmasını, böylece taraftarlarının hoşnut edilmesinin sağlanacağını söylemeyi de ihmal etmez. Anicetus’un yardımıyla en önemli eşiği geçen Neron, Eşikler Tanrısı İanus’un kendisiyle olmasını diler.

Seneca’nın Neron ile Agripina’nın arasını düzeltme girişimleri sonuçsuz kalır. Agripina’yı kasıtlı olarak gerçek dışı çıkarımlarda bulunarak yanlış yönlendirmekle itham ettiği Kâhine’den, onu köşesine çekecek bir kehanette bulunmasını ister. Fakat Kâhine, zarların atıldığını, bu noktada devreye girerse Anicetus’un casusu olduğunun sanılacağını, Neron’unsu, Anicetus varken onu (Seneca) dinlemeyeceğini öne sürer. Seneca, bir mazlumun (Anicetus) böyle zalimleşmesine akıl erdiremez. Kâhine ona, Ovidius’un *Dönüşümler*’inin on beşinci kitabını okumasını salık verir.

Agripina, kendisine kurulan komplodan kurtularak Seneca’nın evine sığınır. Fakat bu durumda bile Ovtavia’nın gerçekten hamile olup olmadığını merak etmekte, Neron’un bir oğlu olmasını dilemektedir. Bu arada Neron da Seneca’ya gelerek, bağlılığını kanıtlaması için Agripina’yı öldürmesini ister. Seneca’nın tereddüdü karşısında, o hançerin üç kişiden (Agripina, Neron, Seneca) birine saplanacağını kesin bir dille bildirir.

Neron Anicetus'a, Seneca'yı tutuklayarak intihar etmesini sağlamasını söylerken Seneca gelir, hançeri geri verir. Anicetus, Agripina'yı öldürmek üzere hançeri ondan alınca, bu fedakârlıktan (!) çok etkilenen Neron onu yeni bir unvanla yüceltir: Kurbanlar kralı.

Her şeyin Roma için olduğunu söyleyen Neron'a Roma'nın yanı sıra Troya'nın yanışını hatırlatır. Kendisinin de bir destan kahramanı olduğunu düşünür. Bu, dönemin mitoloji düşüncesinin eserdeki aksidir.

Anicetus'un eliyle ölüme hazırlanan Agripina, kaderini şöyle özetler: "Bu erkeler dünyasında / yer yok değil mi, akıllı bir kadına? / Neymiş suçum? Tutku mu? / Yaşayan herkes bundan 'suçlu'! / Hangi ana istemez oğlunun yıldız olmasını? / Kadınsan kolaydır düşmek dile. / İktidar uğruna ben yapmadım / bir erkeğin yaptığının yarısını bile!" (Günersel, 2007: 134-135)

Annesini ortadan kaldırtmasından sonra Neron'un aşırılıkları artarak sürer. Dört tarafının komployla çevrildiği vehmine kapılarak nedensiz zulümler işler. Octavia'yı da, "O kadının torunu da mahveder beni." (Günersel, 2007: 138) diyerek öldürür. Roma'yı mutlaka Hristiyanların yaktığını ileri sürerek hepsinin aslanlara atılmasını emreder.

Seneca, Neron'un kontrolden iyice çıktığını gördüğü hâlde, her şeyi göze alarak onu uyarmayı sürdürür, işin ciddiyetini anlatmak ister. Fakat Neron Seneca'yı da kendisine komplo kurmakla suçlayarak, ona, zayıf bir şiiri yok eder gibi kendini yok etmesini söyler. Onun iyi bir öğrencisi olduğunu, hiçbir imparatorun yapamadığı işler yaptığını, buna, altın sarayının havuzlarının, Neronia şölenlerinin tanık olduğunu söyler. Yaptıkları için halktan onay beklerken isyanla karşılaşır. Senato'nun artık onu imparator olarak tanımadığını ona bildiren, Anicetus'tur. Tanrı olmamanın yepyeni bir durum olduğunu söyleyerek kendi yanında olmasını istediği Anicetus'tan, elinin şu anda kendisine değil, Roma halkına ait olduğu karşılığını alır. Boynundaki haçı da, onun, kendisi için İsa'yı değil, Spartaküs'ü temsil ettiği şeklinde açıklar. Halk saray kapılarını zorlarken, Anicetus, ondan, intihar etmesini rica eder; onu öldüremeyeceğini bildirir. Neron ondan, kendisine yardım etmesini ister. Ölürken Agripina'nın hayali gelir. Dünyanın büyük bir sanatçıyı kaybetmekte olduğunu söyleyen Neron, annesinden, kendisi için ağlamasını ister. Kendisini sevip sevmediği sorusuna olumlu cevap alır; ölüme hazırdır.

Coşkun Irmak'ın eski Roma'da geçen *Terentius'un Afrikalı* (2001) oyunu, komedi yazarı Terentius'un hayatını konu alır. Terentius'un oyundaki adı Afrikalı'dır. Terentius, adını, kendisini destekleyen ve tiyatroya yönelten, özgürlüğüne kavuşturan sahibinden almıştır. Sekiz yaşında Kartaca'dan kaçırılıp Roma'da köle olarak satılmıştır. Akıllı ve yeteneklidir. Efendisinin isteğiyle, epigram tarzında şiirler söyler. Aslında *İlyada*'ya ve

İlyada'nın kahramanı Akhilleus'a tutkundur. Ona Homeros'u, Yunanlı bir tüccar olan eski efendisi öğretmiştir.

Afrikalı, kadirşinas Hirpinus'un önerisiyle, yetenekli köleleri destekleyen Terentius'a önerilir. Tiyatroya destek veren Terentius, onun yolunu da çizmiş olur. Kendinden yüz otuz yıl kadar önce yaşayan Menandros'un komedileri üzerinde çalışır, onları yeniden yazar. Asıl hedefi ise trajedi yazmaktır. Fakat bu hedefine ulaşamayacaktır.

Terentius'un himayesiyle, ilk oyunu *Andros Güzeli* sahnelenir. Eski sahibi, konukları hakkında yüzlerine karşı hicviyeler söylettiği için birçok hasmı olan Afrikalı, bunlardan biri olan Luscius Lavinius'un taklitçilik, hatta hırsızlık suçlamasına hedef olur. Afrikalı, bütün Romalı yazarların, özellikle, Lavinius'un çok beğendiği Plautus'un, tamamen antik Yunan yazarlarını taklit ettiklerini, kendisinin onları örnek almakla birlikte yepyeni bir eser ortaya koyduğunu, Latinceyi onlardan daha iyi kullandığını söyleyerek kendini savunsa da, Lavinius'un önyargısını ve düşmanlığını yıkamaz. Eleştirinin hedefinde Romalı komedi yazarı Plautus vardır. Onu, para için yazmakla, halkın zevkini düşürmekle suçlar.

Bir yandan Lavinius, bir yandan da, ilk oyununda adını bir fahişeye verdiği Terentius'un karısı Chrisis, oyunlarının başarısız olması için uğraşır. Terentius, karısını bir oyuncuyla aldatmasının cezasını hayatıyla öder. Karısından son isteği, Afrikalı'yla karısını ve kaynanasını, ölmeden önce özgürlüğüne kavuşturmasıdır. Chrisis bu isteğini yerine getirir. Fakat Afrikalı, en büyük dayanağını yitirmiştir. Lavinius ve Chrisis'in blokajıyla oyunları başarıya ulaşamaz. Karısı ve kaynanası tiyatroyu bırakmasını isterler. Öte yandan, karısının adını, oyunlarında, başta âşık olunan sevgililere verirken, giderek olumsuz karakterlere vermesi de karısının dikkatinden kaçmaz. Durumlarının köle oldukları zamandan kötü olduğunu ileri sürer ve Chrisis'in iş teklifini kabul ederek, çocuklarını da alarak çiftliğe döner.

Öte yandan Afrikalı da, özgür olmasına karşın karamsardır. Öncelikle, özgür olduğunu duyumsayamamaktadır; bir adı bile yoktur. Son sahibi Terentius'un adını alır. Oyunları tutmamaktadır. Seyirci, ucuz ve sulandırılmış komedilere alışmıştır. Borç batağına saplanmış. Son olarak, bedenini ipotek ederek borç alır. Bunda da Chrisis'in parmağı vardır ve oyunlarını sahneleyen ekibin büyük özverisine rağmen, seyirciler, onun oyunu yerine, Chrisis'in düzenlediği dövüşlere gitmeyi tercih ederler. Afrikalı'ya âşık olan Terentius'un eski sevgilisi Pamphila, onu Atina'ya kaçırır. Ekipteki Turpio da onun yerine hapse girer. Köleyken, başarılı bir dövüşçü olarak özgürlüğüne kavuşan Aesnicus Menedemus, Afrikalı'nın borcunu öder. Afrikalı Yunanistan'da, Menandros'un bilinmeyen dört oyununu bulur. Trajedi yazma hedefi sürmektedir. Akhilleus'la Briseis'in aşkını, araya Agamemnon'un

girişini anlatan bir trajedi yazmayı tasarlar. Borcunun ödendiği haberinin gelmesi üzerine Roma'ya dönerken, gemide hastalığı ağırlaşır. Ölüm anı mitolojik bir sahne oluşturur.

Çocukken bir denizyıldızını geri denize bıraktığı için, elinde üç uçlu mızrağıyla gelen denizler tanrısı Poseidon onu tanrıların katına alır. Boru çalan nymphalar, Poseidon'un çevresinde çember olup dans ederler. Naias adlı nympa, kölesi olmaya hazırdır. Poseidon gittikten sonra, çalgılar, şarkılar eşliğinde bir komos alayı gelir. Erkekler fallus takmışlardır. Bazılarında maske vardır. Yarı çıplaktırlar. Şarap içer, Dionysos için ilahi söylerler. Bir satyr, Dionysos'un geldiğini ilan eder. Başında asma yapraklarından tacıyla gelen tiyatro tanrısı Dionysos, onun için, hiçbir ölümlüye nasip olmayan bir cümbüş düzenleyerek onu kutsar, coşkulu bir cümbüşten sonra, tiyatronun hayatın özünü anlattığını vurgulayarak ve Afrikalı'yı yanlarına alarak giderler.

Oyunda, Terentius'un hayran olduğu *İlyada*'dan parçalar yer alır, Terentius'un Akhilleus'a tutkunluğu vurgulanır. Oynadıkları oyunlarda da ocak tanrısı gibi mitolojik öğeler geçer. Dönemin gerçekliğini yansıtan tanrı Jüpiter, aşk tanrısı Kupido, tiyatro tanrısı Dionysos adları geçer. Afrikalı, âşık olduğu Glycerium'u şarap tanrıçası diye över. (Irmak, 2001: 1-165)

Funda Özşener'in **Ah Tamara!..** (2005) oyunu, Van Gölü'ndeki Akdamar adası efsanesine dayanır. Ana yapıyı korumakla birlikte, yazar, efsaneye kendi yorumunu katmıştır. (Özşener, 2005: 1-94)

Oyunun eksenini Tamara ile Mikail'in aşkı oluşturur. Tamara Rahip'in kızı, Mikail Balıkçı'nın oğludur. Çocukluk arkadaşlarıdır.

Babası Tamara için tanrısal bir hayat tarzı seçer, kendini tümüyle Tanrı'ya bağlamasını ister. Bu amaçla, kiliseden başka bir hayat kaynağı olmayan, birkaç kişilik kilise ahalisinden başka kimse yaşamayan adaya yerleşirler. Tamara'nın Tanrı'ya yaklaşması için, etrafını, ektiği çiçeklerin hemen büyümesi, Tanrı'dan istediği kolyeyi sahilde buluvermesi gibi, Tanrı'dan geldiği izlenimi uyandıran güzelliklerle/lütuflarla çevreler. Onu bir melek kadar kusursuz yetiştirir. Fakat o, hayatın içinde olmak, Tanrı'ya olduğu gibi insanlara da yakın olmak, en kötüsü de, evlenmek istemektedir ve adada, göğsü çatlayacak kadar sıkılmaktadır. Rahip'e göre Tamara'nın bir hayatı yoktur ve olmamalıdır; o, bir meleğin gölgesi gibidir. İnsanların adını andıkları, sığındıkları kutsal bir gölge/azize olacaktır.

Mikail, sürekli olarak gördüğü rüyadan oldukça etkilenir ve artık gölden de kızlardan da uzak durarak dağlarda keçi çobanı olur. Balıkçı bunu, Pan olduğu (Özşener, 2005: 7) şeklinde anlatır. Mikail, rüyasında, gece, kendini almaya gelen tekneye biner, tekne batır, o da kıyıya doğru yüzer, fakat o kadar çok ışık vardır ki, nereye yüzeceğini şaşırır ve suda boğulur. Göl, rüyasındaki gibi, babasının yaptığı balkabaklarıyla ışıklandırılmıştır.

Adadakilerin ihtiyalarını karřılamak üzere sık sık oraya gidip gelen babasının zoruyla adaya gelir. Zamanla, Tamara'yla evlenmeye karar verirler. Öte yandan, Mikail'in kızına ilgisini anlayan Rahip, onun dersini vermek üzere harekete geçer. Gece kıyıya doğru yüzerken, fenerle yolunu řaşırtacaktır. Babasının planını sezen Tamara, kadere karřı koymaya alışır; Mikail tekneye binmez. Rahip, son anda, Mikail'i kurtarma düşüncesiyle göle girer; Mikail yerine bir balkabağıyla karřılařır. Sudan ıkarken "Ah Tamara!.." der ve ölür.

Mikail, Tamara acısını unuttuktan sonra evlenmek üzere, kıyıya yaklařan, nasıl geldiğı bilinmeyen boş tekneye biner. Bundan sonra, umutla, Tamara'nın kendini ağırmasını bekler. Fakat Tamara, başlarına gelecek felaketi oyalamaya, Tanrı'ya kendini unutturmaya, böylece Mikail'in hayatta kalmasını sağılamaya alışır. Mikail ise, sonucu ne olursa olsun ona gitmek istemektedir. Mikail'in mektubunu okuyan Tamara, ışıkları yakar. (Özşener, 2005)

Funda Özşener'in yedi tablodan oluřan **Kayalıklar Meryemi** (2008) oyununun kiřileri arasında Hektor, Herkül gibi mitolojik isimler vardır. Bunlar oyunda yakın arkadařtır. Sisli, muğılak bir havaya sahip olan oyunda karakterler parodileřtirilmiřtir. Oyun kiřilerinin hayatlarını, sahilde, denize batan gemiden kıyıya vuran eřyalar, balık temizlemek, afiřler ve balık fabrikasından yükselen an sesleriyle başı sonu belli olmayan konuřmalar doldurur. (Özşener, 2008: 7-85)

Oyunun mekânını; bakımsız, küçük bir sahil bölgesinde bulunan eski bir balık konservesi fabrikası, önündeki geniş bahe ile sahildeki kayalıklar ve denizin ortasında, fabrikayla aynı zamanda yapılmıř olan denizkızı heykeli oluřturur. Vakit, rüzgârlı, dalgalı bir sonbaharda gün batımıdır. Fabrikanın kendisinden ok imgesi ön plandadır. Nescafe ien Mona Lisa, atıyla bir klimaya doğru ilerleyen Don Quijote gibi reklam afiřleri ve panolar daha ön plandadır. "Kayalıklar Meryemi" tablosu da, giderek belirginleřen bir reklam afiřidir. Afiřler ve hatta tüm metin, klasiklerin bir tür "kötü kullanımı, yitimi ve hortlaması" (Özşener, 2008: 10) temelinde biçimlendirilmiřtir. Oyun dili de bu arpıtmaya ve eřitliliğe uygun yapıdadır.

Yirmi yařlarında, iri yarı, fakat budala bir tip olan Hektor'dan cehennem köpeğı diye söz edilir. Hemřire'nin yaptığı iğneler yüzünden sakat kaldığını ileri sürdüğü Herkül gitmiřtir ve Hektor onun yokluğunu derinden hissetmektedir.

Akli sorunları olan Virgin'in adını, Herkül'le uzun bir seyahate ıkan ve onsuz dönen Hektor getirmiřtir. Hemřire'ye göre bu, Hektor'un onu sevdiğinin göstergesidir. Nitekim Herkül'e de adını o vermiřtir. Hemřire'nin Herkül'le, iğne vurmak istiaresiyle verilen yoğun bir iliřkisi vardır. Hektor'la ise tek seferlik iliřkisi olmuřtur. Hektor'a göre Hemřire Herkül'e ok iğne yapmıř, arkadařı bu yüzden sakat kalmıřtır. Virgin'e göre ise hařlama kazanını tek

başına yerinden kaldıran Herkül'ün sakat kalması cesareti yüzündendir. Ayrıca Hektor'un, bir filmin onu götürebileceğinden daha uzak bir yere gittiğine inanmaz. Böyle etkili sözleri İhtiyar'ın kalbe işleyen mırıltılarından öğrenmiştir.

Hektor, artık denizde yaşayacağını söyleyip, sakat bacağıyla denize dalan, kimsenin yapamayacağı bu aykırılığın kendini gösterişli kıldığını ileri süren Herkül'ü kayalıklara çıkıp gözler, onunla sessiz bir iletişim kurar ve bunları Virgin'e anlatır. Herkül, sakat bacağının bir denizkızının kuyruğunu andırdığını ve bunun erkekçe olmadığını ileri süren Hektor'a, erkekçe olanın, bir denizkızını sevmek olduğunu söyleyerek karşılık vermiş ve ondan denizkızı heykelini istemiştir. Hektor'un bu isteğe olumsuz cevap vermesi üzerine, uyuyunca/ölünce vermesinde ısrar etmiştir. Kayalıklara çıkmasını söyleyen Hektor'un çağrısını, dışarısının soğuk ve sert olduğunu söyleyerek geri çevirmiş, uzaklar yerine derinlere gideceğini söylemiş ve uyumuştur. Fakat derine inmek yerine, bir balon gibi suyun üstüne çıkıp denizin üstünde hareketsiz kalınca, Hektor, denizin ortasındaki denizkızı heykelini nişan alıp Herkül'e mezar taşı yapmıştır. İhtiyar, onu anlamsız davranışlara itenin, hayal gücü olduğunu düşünür.

Hektor, Hemşire'yi kadın olarak Herkül'ün kafasını karıştırıp çatlayıncaya kadar yüzmesine sebep olmakla suçlar. Fakat onun kendisini de yokluğuna çekmesine hazırdır. Onunla gidecektir. Kendisini, onu erkekçe sevmeye mecbur hisseder. Canına toplu iğne kadar önem vermediği ve kendisi gibi ebedî olan bir şeye, ruhuna zarar veremeyeceğini düşündüğü için, onu sevmekten korkmadığını belirtir. Kendine yeni bir yol çizeceğini, Hemşire'yle ciddi bir hayata adım atacağını, çok daha önce olacak bu olayın, Herkül'ün araya girmesiyle geciktiğini ileri sürer.

Oyunun bir bölümünde İhtiyar'la Hektor Hamlet'in sözleriyle konuşurlar. İhtiyar, çan kulesinde oturup çan çalan, fabrikanın sahibi olan, kitap okuyan, derin düşüncelere dalan biridir. Aniden ortadan kaybolur, çan da çalınmaz olur.

Hemşire, kazandığı ödül takdim edilmek üzere uçağa sepetle taşınırken, iplerin kopmasıyla denize çakılır. Jüri, ona, son arzusu olarak, gün batımında cenaze töreni düzenler. Onun başına geleni ve ödülün başka birisine verilecek olmasını haksızlık olarak değerlendirirler.

Hemşire'nin cenaze törenini görmek için çan kulesine çıktıklarında, İhtiyar, askerî üniformayla ve bastonuyla sahnededir. Son sözü söyler: “Daha iyi olacak, her şey daha iyi arkadaşlar. İlerliyoruz, yürüyün! İleri!” (Özşener, 2008: 85)

Yazar, oyununu klasiklerin devre dışı kaldığının kanıtı olmak üzere yazmıştır. “*Kayalıklar Meryemi*, klasiklerin artık modernizmin bağrında yaşamadığına ve modernizmin

klasik yaratmaya hiç de elverişli bir zemin olmadığına inanır. Geçmişten gelenlerin son nefeslerini orada verişlerinin basit, can sıkıcı ve yavan öyküsüdür.” (Özşener, 2008: 5)

Parçalı ve dağınık yapıdaki oyun bütünlükten yoksundur. “Basit izlekler kolayca kendini gösterecektir. Fakat ana çerçeve, bize tüm oyunu izletecek, herkesin bildiği, görür görmez tanıyacağı şey, işte o yoktur. Böylece oyunun içi az çok okunur bir haldeyken dışının var olmadığını, bulunmadığını görürüz. Bunun tam tersi de yapılabilirdi. Dışı olan ve içi olmayan bir oyun. Fakat daha da berbat olurdu, o halde başta söylediğimi geri alıyorum. Bundan daha basiti de yazılabilir. Ve modernizmi anlamak için dahi biraz akıl gerekir. Öyleyse buraya kadar söylediklerimden, bu oyunda akıl olmadığı sonucu çıkartılamaz.” (Özşener, 2008: 6)

Ahmet Önel’in *Kaçma Oyunu* (2009) adlı oyunu, kaçak yollardan yurt dışına çıkanları konu alır. (Önel, 2009: 131-191) Oyun kişileri arasında Pan da vardır. Pan, bir at yarışı müptelasıdır ve bu yüzden saplandığı borç batağı yüzünden kaçmak istemektedir. Pan, gerçekte, yıllardır tuttuğu atın adıdır, oyun kahramanı adını bu attan emanet almıştır. Ata da keçi ayaklı tanrının adı, hızlı koşma özelliğinden dolayı verilmiştir. (Önel, 2009: 145-146)

MİTOLOJİYE İMGESEL ÇAĞRIŞIM YAPAN OYUNLAR

Ülkü Ayvaz’ın *Troya’yı Özlüyorum* (1993) oyununda; bir reklam şirketinde çalışan, sanatçı olduğu belirtilen, içine kapanık yaratılıştaki Adam’ın, kafasındaki sanrılar yüzünden bir cinayet işlediğini öne sürmesi, ona terapi uygulayan Doktor’un, Adam’ın ruh halini çözümlemeye çalışması, olayın nasıl olduğunu anlattırırken, olayla ilgili kişilerin de sahnede kendi dramlarını oynamaları işlenir. (Ayvaz, 1993: 7-107)

Doktor’un kimliği net değildir; yazar, bunun tercihini seyirciye bırakır. Nitekim mekân da bir muayenehane değil, inşası süren bir tiyatro binasıdır; oyun bittiğinde tamamlanacaktır. Adam, bazen, kendini bir oyunun içine çektiklerini öne sürerek susar, direnir. Arkadaş’ı öldürdüğünü, gerisinin önemli olmadığını, niye öldürdüğünü bilmediğini, suç işlemekle çoğaldığını, yalnızlıktan kurtulduğunu anlatır.

Öldürdüğünü iddia ettiği kişi, çocukluk arkadaşıdır. Gündüz buluşup çocukluk anılarından konuşmuşlar, akşam için de sözleşmişlerdir. Fakat Adam buluşmaya gitmek yerine büroda intihar girişiminde bulunmuştur. Arkadaş ise, onu bir saat bekledikten sonra gitmiştir. Adam’sa, çocukluk anılarından söz etmek yerine iş teklifinde bulunan arkadaşının gözlerine dikkatle baktığını ve kendini gördüğünü, bunun üzerine cebindeki çakıyla onu öldürdüğünü iddia eder.

Oyunun bir yerinde mitolojiye gönderme vardır. Adam, ağabeyi olan ve harabelere gittiğini öğrenen Büyükoğul'un, o uzak yere neden gittiği sorusunu şöyle cevaplar: "Hoşuma gidiyor harabeler. Dokuz kere yıkılan, dokuz kere yeniden kurulan o kent.. Troya harabeleri.. İş olsun işte.." (Ayvaz, 1993: 76-77) Dokuz kez yıkılıp yeniden kurulan Troya ve Odysseus efsanesi oyunda arka plan motifi oluşturur.

Büyükoğul, Troya adını ilk kez duyuyordur. Oyunda simge olarak sürekli geçen, ıslaklığı hiç geçmeyen tahta parçasının uzak denizlerden geldiğinin söylenmesi, Odysseus'un denizlerde geçen macerasına uzak bir gönderme gibidir.

Oyun, Adam'ın çocukluğuna özlem duygusunu ifade eden sözlerle başlar, aynı sözlerle biter: "Sevgili çocukluk.. ellerime, yüzüme, anılara sinmiş o altın toz.. Artık yitip gitmiş, gökyüzüne karışmış altın toz!" (Ayvaz, 1993: 106)

Buradan, Troya'yı, Troya harabelerini çocukluğuyla özdeşleştirdiği sonucu çıkar. Oyun boyunca sürekli seksek oynayan çocukların varlığı, ayrıca Adam'ın öldürdüğünü söylediği kişinin çocukluk arkadaşı olması bunu gösterir.

İnsanın bilinçaltını oluşturan, hep kaçmak istediği çocukluk gibi, mitoloji de sanatçının sığınağıdır. Mitlerin ortak bilinçdışı olması da çocuklukla bağlantısını açıklar. Mitoloji, insanlığın çocukluk evresi olarak tanımlanır. Oyunda mitoloji asıl unsur değildir; fon işlevi görür.

Oyunlarında ana tema olarak içinde bulunulan an ile kişinin hayal dünyası arasındaki çatışmayı işlediğini belirten yazar, *Troya'yı Özliyorum*'da "bir cinayet örgüsü içinde, bir aydın kişinin geçmişe, düşlemlerine ve an'ın gerçeğine ilişkin durumlar arasındaki gel-gitlerini" ele aldığını söyler. (Ayvaz, 1993: 5-6)

Gülten Akın *Babil'de Bir Kadın*'da (1997), sanatçının toplumsal olarak yüksekliğini ve yalnızlığını ifade eden "Babil kulesi"nin çağrışım gücünden yararlanır. (Akın, 1997: 43-82) Yaşadığı tekdüze hayattan sıkılarak eşi Yahya'yı ve çocuklarını bırakıp ressam İbrahim, heykeltıraş İshak, kâğıttan elbiseler yapan Yusuf ile Kraliçe ve Çocuk'un yaşadığı Babil kulesine gelen Zehra, onların hayatını değiştirir. Aslında bu, iyiye doğru bir değişim değildir. O geldikten sonra yaratıcı yetenekleri körelmiştir. Ama bundan şikâyetçi değildirler.

Yusuf'un Patron'un elinden kurtardığı Zehra'ya, gidip kendisini beklemesini söylediği yer de, kentin bitimindeki Babil gazinosudur. Zehra, "Otururken burda, birden anladım ki benim yerim burası. Kalabalıkta, tek başıma, BABİL'de.." (Akın, 1997: 81) der.

Patron'un, o Babil kulesini, çıkarı gereği kurduğu ileri sürülür. İshak'ın güçlü, Yusuf'un akıllı, Kraliçe'nin kadın olduğu, çocukla ressamınsa, onun suçluluk duygusunu bastırmak için orada oldukları belirtilir. (Akın, 1997: 43-82)

Turgay Nar **Çöplük**'te (1997); Haço, İsrail ve Aymelek'in çöplük etrafında şekillenen hayatlarını anlatır. Haço ve Aymelek kardeşler. İsrail de amcaoğullarıdır ve yanlarına gelmiştir. Oyunda Meryem-İsa anıştırması ile yılan unsuru geniş yer tutar. (Nar, 1997: 21-63)

Haço ve İsrail sürekli kiliseye gidip gelir, öldürdükleri iki adamın kellelerini kilisenin kuyusuna atarlar. Ayrıca ikisi de aynı anda aynı rüyayı görürler; Aymelek çarmıha gerili vaziyette doğum yapmaktadır. Aymelek'in doğurduğu bebeğin, Peder'in döneceğinden bahsettiği İsa olduğunu söylerler.

Haço ve Aymelek'in hayatlarının seyrinde yılanın büyük bir etkisi vardır. Aymelek yılanlardan çok korkmaktadır. Çocukken öldürdükleri yılanın içinden yavrusu çıkmış, yılan rüyalarına girip, ölümünün kendisinininki gibi olması için ilenmiştir. Haço, uyanınca yılanı başucunda bulmuş, yılanın gözünden iki damla yaş düşmüş, bunlar iki kırmızı taşa dönüşmüştür. Haço onları hep yanında taşımaktadır. İşledikleri iki cinayetin, yılanın gözyaşları olduğunu ileri sürer.

Aymelek, bir yılanın, yatağının başına kadar geldiğini, ısığının çocuk ağlaması gibi olduğunu fark eder. Korkup kaçar ve o yılanın, bir günahları olduğu için geldiğini düşünür. Yılanın, ocaktaki ateşi boğduğunu, ateşin umutsuzca kendisinin gözlerine baktığını görmüştür. Burada, ateşin, evin dirlik düzeninin simgesi olması, od-ana veya od-tigin inancının yaygınlığı akla gelmelidir. Yılanın ocağı söndürmesi evin dirlik düzeninin bozulmasına yol açar.

Aymelek'in sıkıntıları hep yılanla ilişkilendirilir. Haço, onun en büyük yılanının yalnızlık olduğunu söyler. Bir süreden beri durgunlaşan ve karnı şişen kardeşinin derdini Cinci Kadın, gördüğü o yılanın, içine aktığı şeklinde yorumlar ve aç bırakılıp baş aşağı çevrilerek, ağzı hiç kapatılmayarak, yılanın içinden çıkarılmasını tarif eder. Gerçekte Aymelek'in içine giren, İsrail'in yılanı/tohumudur ve "yılan"ın çıkması için karnına bastırıp vurmaları sonucunda Aymelek ölür. Ölmeden önce Haço'ya durumu anlatır, çocuğun adının İsa olduğunu söyler. İsrail'e, İsa'yı getirdiğini, onu görmek istediğini, doğar doğmaz konuşmaya başlayarak, "Babam benim çarmıhımdır." (Nar, 1997: 62) dediğini aktaran Haço, getirdiği baltayla onu öldürür.

Erhan Gökçü, **Promete 1940** (2000) adlı oyununda, Köy Enstitülülerini konu alır. Hasan Âli Yücel'in iradesiyle açılan bu okullarda yetişen öğrenciler "genç Prometeuslar" diye tanımlanır. (Gökçü, 2000: 43) *Antigone* oyununu sahneledikleri vurgulanır.

Civan Canova'nın **Mitosmorfoz** (2005) oyunu mitolojiyle çağrışımsal bir bağ kurar. Cinsellik etrafında kurgulanan oyunda mitolojik figürler yazarın kaleminde, gerçek bir mitosmorfozla bugüne taşınır. İktidar sahibi olan oyun kişileri "tanrı" eğretilmesiyle

verilmiş, ancak bu arada mitolojik öncüllerinden de bazı özellikler almışlardır. (Canova, 2005: 73-199)

Oyunda Hera, Cosmos aldı film şirketinin sahibi Goldenlier'in ağına düşen kızlardan biridir. O sırada Goldenlier'in yanında önemsiz bir görevde çalışan Priaphus Hera'ya âşıktır ve ileride o da bir "tanrı" olarak, Goldenlier'dan intikamını, onun erkeklik organını kestirip kadına dönüştürmekle alır.

Goldenlier'in intikamı, "Hera'nın Aşk Geceleri" adlı bir film çekmek olur. Mitolojik kahramanları kafasına estiği gibi kullanmasına itiraz eden Priaphus, filmin galasında Goldenlier'in karısıyla yaptığı telefon görüşmelerinin ses kayıtlarını, internette de Goldenlier'in ameliyat görüntülerini yayımlar. Goldenlier Priaphus'un hayalini vurmaya kalkışır.

Yaşadıklarından heyecanlanan Priaphus'un kalbi durur. Yatırım için en uygun yer olarak gördüğü, yeraltında bor madenleri olan Hephaistos'un tapınağına gömülmek ister. Goldenlier ise bundan sonra "İnanılmaz tanrıların bulunduğu" Mykonos Adasına yerleşir.

Priaphus, kendisini şöyle anlatır: "Bu uydunun adı Deimos sevgili Goldenlier. Yanındaki de Phobos. Benim savaş arabalarımı çeken iki sadık at onlar. Sürekli çevremde döner dururlar. Bu bağlamda benim de Ares ya da Mars olmam gerekirdi, öyle değil mi sevgili Goldenlier? Ya da daha ileri giderek Zeus... Ama değilim maalesef. Legal ve illegal ekonomik faaliyetler üzerine doktora yapmış lokal bir tanrıyım ben. İki buçuk santimlik bir iktidar farkı karşılığında dostum ve yakın akrabam Mars'tan ödünç aldım Phobos ve Deimos'u. Bana yaklaştıkça artar karanlıkları. Mitoloji derin bir gayya kuyusudur sevgili Goldenlier. Oraya elini daldıran herkes kendine uygun bir isim bulabilir. Aslında benim fallus tanrısı Priaphus değil de, gerçek Priaphus'un sadık bir kulu olmam gerekirdi. Ama kendine benzer bir tanrı gördü mü dayanamıyor insan. (...) Ee, onda olan bende fazlasıyla olduğuna göre, ne gerek var bir başkasına tapınmaya öyle değil mi? Şimdi büyük bir çoğunluk bana tapınıyor, sağ olsunlar." (Canova, 2005: 82-83)

Goldenlier çektiği filmde Priatos rolünü şu sözlerle tanıtır: "(...) Fallox Priatos! Genç ve yeteneksiz bir bell-boy. Tanrıça Hera'ya karşılıksız bir aşk besleyen takıntılı bir âşık. Aynı zamanda bir mitologya hastası. Masal düşkünü, Romanskytik, hayalperest bir sağ beyin. Sabit bir evrenin sapık, sahte, saplantılı ve de illegal tanrısı!" (Canova, 2005: 161)

Hera da Priaphus'un korsan bir tanrı olduğunu, millete kendini tanrı diye yutturup gizli gizli toteme taptığını söyler.

Priaphos mitolojide, erkeklik organıyla öne çıkan yerel bir tanrı olarak yer alır. Bu ve benzeri mitolojik figürler yazarın geniş imgeleminde çok farklı şekillere bürünerek mitolojiden yararlanma yollarının çeşitliliğine örneklik teşkil etmiştir.

Civan Canova'nın bir diğer oyunu **Niobe** (2006), Niobe efsanesinden, yalnızca adını almıştır. Zaman belirsiz ise de, günümüzden daha ileri bir evredir. Niobe, oyunda babaanne rolündedir. Torunu Fermion'un doğum günüdür ve Niobe o gece, onun gerdanında parlayan elmas bir kolyeye dönüşmek üzere, basın mensuplarının da bulunacağı 1728 Fahrenheit sıcaklığında fırına girecektir. (Canova, 2006: 4-80)

Fantastik ve absürd sözler yığınının altından çıkarılan sonuca göre efsanede ağlayan kayaya dönüşen Niobe, oyunda da farklı bir şekilde taşla dönüşecektir. Kayanın gözyaşına karşılık gelecek şekilde, fırına girdikten sonra bir kar tanesi hisseder. Oly'ye, anlattığı hikâyedeki genç adamın, sevdiğinin arkasından bakarken göz kapağına konan kar tanesinin eriyip gözyaşına dönüşmesini, o kar tanesinin, çok uzun zaman önce, gerçekten bir başkasının gözünden akmış olabileceğini düşünüp düşünmediğini sorar. Günlüğüne bakması gerektiğini söyleyen Oly'ye, “Hiç tanımadığımız bir canlı. Başka bir zaman diliminde. Zerreciklerine o anki acılarını ya da sevinçlerini yükleyerek akıttıverdi onu gözpınarından. Yerçekiminin ilahi iradesine doğru bırakıverdi. Sonra da kâinatın bitmek bilmeyen hareketliliğine ayak uydurup çeşitli kılıklara girdi o tanımadığımız kişinin gözünden boşalan, derken günün birinde bir anlığına bile olsa bir kar taneciği kostümü giyen, sıradan ve bir o kadar da sıra dışı bir damlacık. Kâinat balosunun olağan bir davetlisi. Öylesine. Eminim çok eğleniyordur.” (Canova, 2006: 23) der.

Annesinin son anlarına tanıklık etmeye hazırlanan Böbrek, acısını “Canım annem benim. (Hıçkırır.) Aslında ben nefret ediyorum Thebai Kralı olmaktan.” (Canova, 2006: 31) sözleriyle dile getirir. Sextet, onu, Oidipus'la benzerliği olmadığı konusunda ikna eder.

Niobe kâinata veda ederken, orada var olamadığını, neresi olduğunu bilmese de suya ulaşmak istediğini, eski dünyaya ait olduğunu ve daha fazla genişleyemeyeceğini dile getirerek, kalanlara, dünyalarını güle güle kullanmalarını söyler. Bir an önce tanrının omuzuna yaslanıp doyasıya ağlamak isteğindedir. O sıcakta, yanağına bir kar taneciği konar.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA TÜRK MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR

İnsan tekil bir varlık olmasına karşın, ilkel ya da gelişmiş, bir sosyal düzenin de parçasıdır. Her topluluk kendi yaşam tarzını ve inanç sistemini, üyelerine “dayatır.” Dünya üzerinde çeşitli topluluklar birbirinden farklı dilsel ve kültürel yapılanmalar oluşturur. Homojen bir toplum bile zamanla fizikî, fikrî, manevi parçalanmalara maruz kalabilir ve bağlı olduğu toplumsal düzenden ayrışır. Bu evrilme sürecinde yeni anlayışlara, etkileşimlere de açıktır. Bu doğrultuda dünya mitolojisi, Campbell’in “monomit” kavramıyla anlattığı bir dizi formel yapıya indirgenebilir. Çok uzak mesafeler, çok farklı yaşam koşulları, aynı evrenin bir parçası olarak yeryüzüne dağılan insanların benzer mitler üretmelerinin önüne geçememiştir.

Türk mitolojisi coğrafi, dilsel, dinsel, toplumsal, kökensel bağlamı içinde şekillenen kültürler, tanrılar ve ruhlar, mitler açısından zengin bir anlatılar yumağıdır. Tözler (ongonlar) ve putlar, tapınak ve mezarlar bu sözel mitlerin somut karşılığıdır. Türk mitolojisi, dönüşmüş şekilde varlığını sürdürmektedir.

Yeni bir coğrafyaya eklemlenmenin tabii sonucu, kaçınılmaz etkileşim ve kaynaşmalarla kültürel yapının yeni bir bireşime varmasıdır. Bu doğrultuda, Türklerin Müslüman olması ve Anadolu’da kök salması Türk tarih, edebiyat ve mitolojisinde yeni bir aşamaya geçilmesine de zemin hazırlamış, bu durum, “eski Türk mitolojisi” ve “Türk mitolojisi” ayrımını gerekli kılmıştır. “Anadolu mitolojisi” kavramı ise Türk varlığını aşarak coğrafyayı esas alan bir adlandırmadır. Orta Asya’da gelişen ve birçok kalıntısıyla bugünlere uzanan eski Türk mitolojisi tarihsel süreçte çok güçlü değişimlere uğramıştır.

ESKİ TÜRK MİTOLOJİSİNİN OLUŞUM ZİNCİRİ

Mitolojinin şekillenmesi coğrafya, dil, edebiyat, din, toplum, köken gibi unsurlara bağlıdır. Tabiatla bütünleşik bir yaşam süren Türklerde dağ, orman, ağaç, taş-kaya, güneş, ay ve yıldız, hayvan ve av kültürleri gelişmiştir. Söz gelimi gökkubbenin çadır veya çadırın mikrokozmos olarak tasavvur edilmesi, toplumsal hayatta taşıdığı önemden ileri gelir. Türkler Şamanizm’den başka Maniheizm, Budizm, Musevilik, Hristiyanlık ve İslamiyet gibi büyük dinleri kabul etmiştir. Şamanist unsurlar ise her dönemde varlığını korumuştur.

Türklerin sosyo-kültürel yapılanması, başlangıçta, üretici unsur olarak kadının öne çıkması ile anaerkil düzende gerçekleşmiş, bitkiye dayalı ekonomik koşullar ağaç ve orman kültüne yol açmış, “yer” unsuruyla simgeleştirilen tanrıça Umay kültü etkin olmuştur. Ekonomik yapılanmanın, erkeklerin tasarrufundaki hayvan/avcılığa evrilmesiyle ataerkil düzeni simgeleyen Gök Tanrı inancı gelişir. (Çobanoğlu, 2013: 54)

Türk boyları tüm Orta Asya'ya yayılmış durumdaysa da, köken olarak Altay dağları kabul edilir. Altay Türkçesi ve mitolojisi özgünlüğünü son zamanlara kadar taşıyabilmesiyle Türk dilinin ve mitolojisinin prototipini oluşturur. En eski anlatılarla ve belgelerle son dönem Altay mitleri arasında çarpıcı bir bağdaşıklık söz konusudur. Göktürk yazıtlarında geçen kelimelerin yüzde 95'i ile özel adlar Altay dilinde varlığını korumakta, gramer şekilleri Altay Türkçesiyle uygunluk göstermektedir. Yrıca ortak Türk yazı dilinin ilk tarihî belgelerinin bulunduğu Pazırık kurganı da Altay bölgesindedir. (Özkan, 2007: 229)

Türk halkları Altay'dan başka bölgelere yayıldıkça dilleri de değişime uğrar, kollara ayrılır. 15. yüzyılın ortalarında Anadolu ve Türkistan'ın Türk topluluklarını birleştiren iki önemli kutup haline gelmeleriyle Osmanlı ve Çağatay Türkçeleri iki ayrı yazı dili olarak gelişir. Daha sonra Mısır'da ve Altınordu sahasında Kıpçakların kendi ağız özelliklerini yazı diline taşımalarıyla tarihî süreçte Türkçe üç yazı diline ayrılmıştır. Günümüzde ise her Türk boyunun kendi yazı dilini geliştirmesi bu ayrılığı derinleştirmiştir.

ESKİ TÜRKLERİN DİN(LER)İ VE ŞAMANİZM

Göçebe ve hareketli bir hayat süren, sürekli yer değiştiren Türkler buna koşut olarak yeni durumlara uyum sağlama, yenilikleri kolay benimseme özelliğine sahiptir. Bu da birçok kültürün ve dinin Türklerin dünyasına girmesine zemin hazırlamıştır. Arkaik dönemlerin eseri olan totemizm ve animizm ile bunların bileşkesi ve ardılı niteliğindeki Şamanizm dışında, Çin ve İran'la sürekli ilişkiler Budizm ve Maniheizm'in Türkler arasında yayılmasına yol açmıştır. Semavi dinler de bundan hariç değildir. Gök Tanrı dini ise her dönemde varlığını sürdürmüştür.

Orhon Abideleri'nde Gök Tanrı dini, toplumun temel taşlarından biri olarak öne çıkar; Tengri, Yer-su, ıduk, Umay kavramları vurgulanır. Çinlilere esir düşülmesi, İkinci Göktürk kağanları tarafından Gök Tanrı dininden uzaklaşılmasına bağlanır. Nitekim Göktürk kağanı Mu-kan; Konfüçyanizm, Taoizm, Zerdüştlük, Hristiyanlık gibi farklı etmenlerin toplumu ayırıştırmasını önlemek, halkı bir din etrafında toplamak için Budizm'i kabul etmiş, kardeşi Tapo-Kağan da Budist tapınağı yaptırıp Buda heykeli diktirmiştir. (Taş, 2002: 59, 60)

Uygurlar da Böğü Kağan zamanında Maniheizm'i, daha sonra Budizm'i benimser. Taşkent'te bir Türk başbuğunun bir Çinli tarafından öldürülmesi üzerine Türklerle Araplar birleşerek Talas'ta (751) Çinlileri yener. Böylece Orta Asya İslam'a açılır. Fakat eski inanç izleri sürer. Buna en iyi örnek, mezarlardır. İslam'da ölülerin, üzerinde yazı bulunmayan bir taş altına gömülmesi esasken, Türklerde türbelerin varlığı atalar kültüyle izah edilir. (Roux, 1998: 31)

Türk mitolojisini şekillendiren unsurlar daha çok Şamanizm’le açıklanır. Şamanizm ile Gök Tanrı inancı ise kimi zaman birleşen, kimi zaman da tamamen ayrışan bir ilişkiler ağı içinde birbiriyle kaynaşmıştır. Denilebilir ki, teoride Gök Tanrı dini, pratikte Şamanizm etkindir ve Şamanizm’in büyü ve ritüelleri Gök Tanrı inancının kavramlarıyla işlerlik kazanır. Nitekim İslami dönemde şaman etkinliği İslami terminolojiye yaslanmıştır.

Eski Türklerde büyük devletlerin yıkılmasıyla gök kültü de eski gücünü kaybetmiş; büyük çaplı dinî törenlerin yerini yerli şamanların idaresindeki küçük çaplı törenler almıştır. (Potapov, 2012: 358)

Totemizm (ongonculuk) ve animizmle yakından ilgili olan, yaşamlarını doğaya bağlı olarak sürdüren toplayıcı–avcı topluluklara uygun olan Şamanizm Orta Asya ve Sibirya’nın iç bölgelerinde, Tibet’te ve Amerika yerlilerinde görülür. (Perrin, 2001: 28)

Şamanın temel işlevi, insanlarla tanrılar/ruhlar arasında aracılık yapmak, bireyin gücünü aşan durumlarda öteki dünyayla iletişim kurarak tanrıların ve ruhların yardımını ve desteğini sağlamaktır. Şaman; hastalıkların tedavisi, avın iyi geçmesi, çevresel, iklimsel, biyolojik veya toplumsal dengelerin kurulması, törenlerin yönetilmesi, ölenin ruhunun etkisiz hale getirilmesi için mezara kadar götürülmesi gibi durumlarda devreye girer. Sıradan bir insan olmasına ve şamanlık dışında günlük hayatını sürdürmesine karşın diğer insanlardan üstün yeteneklere sahiptir. Uzun müddet, usta bir şamanın eğitiminden geçer, mitleri, davul çalmayı öğrenir. Fakat ayini kendi görüş, duyuş ve seziş yeteneğiyle idare eder. Çünkü her ayin farklı bir soruna ilişkindir. Bu yüzden şaman iyi bir gözlemcinin ve davranış bilimcinin, psikoloğun duyarlığına sahip olmalıdır. Şamanizm dinsel olduğu kadar simgesel, ekonomik, siyasal ve estetik bir olgudur. Bu, geniş bir kültürü, yetkin bir anlatım gücünü ve Şamanizm’in bağlamına hâkim olmayı gerektirir. Şamanların en iyi olduğu dal hastalıklardır. Hastalığın seyrini izler, bir söylev ve gösteri sunarak hastayı kendi dünyasına çeker, hastalık veren kötü ruhlara karşı mücadelesini etkili bir anlatımla sergiler. Bu süreçte hasta, derdiyle baş etmeyi veya bunu kabullenmeyi öğrenir. (Perrin, 2001: 79-80, 117)

Şamanın öteki dünyayla iletişim kurması bir yardımcı ruh vasıtasıyla olur. Bu, genellikle bir hayvandır. İslam evliya menkıbelerine de geçen bu motifin en iyi örneği, Orhan Gazi’nin çağdaşı Geyikli Baba’nın geyiğe bindiği, Hacı Bektaş Veli’nin şahin kıyafetine girdiği gibi efsanelerdir. (İnan, 2000: 83)

Şamanın sanal yolculuğunda transa girmesi sanrı uyandırıcı bitkiler ve kutsal mantar sayesinde. Dünya Ağacı’nı merdiven gibi kullanarak göğe çıkar veya mağara, kuyu, çukur, pınar, ağaç kökü gibi yerlerden veya bir canavarın ağzından yeraltına iner, yeraltı ilahı Erlik’le mücadele eder. Çeşitli hile ve hediyelerle Erlik’i yatıştırmayı başarır, ruhları kurtarır.

Ardından bir erkek yabankazının kanatlarında yeryüzüne çıkar. Bu motif Er-Töştük hikâyesinde de yer alır. (Çoruhlu, 2002: 68-70)

Üzerine mitik semboller işlenmiş olan, mikrokozmosu simgeleyen şaman cübbesi, külâhı ve davulu şamanlığın bir parçasıdır. Bunlar olmadan, şaman görevini yerine getiremez. Şamanizm sistemli bir inanç bütünü olmadığı, ibadet ve ayinleri belli bir düzene uymadığı gibi, kalıplaşmış dua, ilahi ve efsunları da yoktur. Kamların özellikle vecd halinde söyledikleri anlaşılmaz.

KÜLTLER

Kült, tanrı ve tanrısal kabul edilen varlıklara tapınma ve onlar etrafında bir inanç bütünü oluşturmaktır. Toplamların geçtikleri dinsel aşamalar doğrultusunda ilk kültler insanı kuşatan doğa ve doğal varlıklar etrafında oluşmuş, gök, güneş, dağ, ağaç, su, ateş gibi kültler hemen her mitolojide yer almış, her toplum bu olguları kendine göre biçimlendirmiştir.

Eski Türk inançlarında dünya; yer ve gök olmak üzere iki düzlemde ele alınır. Bu yatay ve dikey yapılanma, onları tutan bir eksenin varlığı ve merkez motifiyle birleşir. Nitekim Oğuz Kağan Destanı'nda Oğuz iki kozmik evlilik gerçekleştirir. Önce göğün kızıyla evlenir. Ondan Gün, Ay, Yıldız adlı oğulları olur. Sonra da yerin kızıyla evlenir. Ondan da Gök, Dağ, Deniz adlı oğulları olur. Kendisi (kişi/insan) ise merkezdedir ve bu konumuyla göğü ve yeri birleştirmiştir. Bu, Orhon Abideleri'nde geçen “yukarıda mavi gök, aşağıda yağız yer kılındığı zaman ikisinin arasında kişiöglu yaratılmış” ifadesiyle de örtüşmektedir. Buna göre Türk mitolojisinde gök, güneş, ay, yıldızlar ile ağaç, orman, dağ, oba, su, Umay, atalar gibi unsurlar etrafında kapsamlı inanç bütünlere oluşmuştur.

Göksel nitelikli Tengri kültü başat ögedir. Bunun yanında “ıduk yer-sub” (kutsal yer-su'lar) ikinci öbeği oluşturur. Göğün kutsallığının gerisinde kalıyor gibi görünmesine rağmen, bu kavram, yerin genişliği nispetinde kapsamlı bir alana karşılık gelir ve gökten çok yerle temasta olan Türklerin yer unsuruyla ilgili daha çok tasarım üretmesine imkân sağlar.

GÖK KÜLTLERİ

Göge bağıli kültler içinde Tengri/Gök kültü ile güneş, ay ve yıldız kültleri yer alır. Tengri kültü başta gelir. Özellikle güçlü kağanlıklar döneminde Tengri'ye (göge) görkemli törenlerle kurbanlar sunulup dualar edilmesi, yazıtlarda iptidai Şamanizm unsurları çok az yer bulurken, Gök Tanrı dininin vurgulanması (İnan, 2000: 26) kayda değerdir.

Uygur duvar resimlerinde güneş ve ay, dünyanın eksenini sayılan Altın Dağ'ın etrafında döner ve bir araba sürücüsü olarak tasvir edilir. (Taş, 2002: 160-161)

Demirkazık ya da Altınkazık olarak adlandırılan Kutupyıldızı Türk mitolojisinde önemli yer tutar. Kutupyıldızının dünyanın eksenine işaret ettiği ve yıldızların bu eksenin etrafında döndüğü varsayılır. Gök, bir çadır; kutupyıldızı bu çadırı tutan bir direk ya da kazık, yıldızlar ise bu kazığa bağlanan bir at sürüsü olarak tasavvur edilir.

Yıldızların kökenini ortaya koyan pek çok mit vardır. Söz gelimi, Yakutlar samanyolunu göğün dikiş yeri ve Tanrı'nın, dünyayı yaratmak istediğinde gökyüzündeki gezintisi sırasında oluşan ayak izleri olarak tasavvur ederler. Zühre güzel bir kız, Ülker bir delikanlı olarak tasavvur edilir. Karşılaştıklarında kalpleri heyecanla çarptığı için kar fırtınaları meydana gelir. (Ögel, 2006: 212, 219)

Yıldızların ve diğer gök cisimlerinin yer aldığı Gök Çarkı'nın bir evren/ejderha tarafından çevrildiği varsayılır.

YER KÜLTLERİ

Yeryüzüne, doğaya ait unsurları ifade eden bu kavram içinde Umay, dağ-yada taşı, orman-ağaç, ırmak-göl-pınar, ateş-ocak gibi kültler yer alır ve ıduk yer-sub genel başlığıyla anılır. Animizmle bağlantılı olan Şamanizm'e göre bütün bunların ruhu ve insanlarınkine benzer hayatları vardır. Konuşan, evlenen, çocuk sahibi olan canlı varlıklardır. Nitekim ana tanrıça sayılan yerin yüzeyi onun bedeni, otlar ise saçlarıdır. Ona acı vereceği için otları köküyle sökmek yasaklanmıştır. (Taş, 2002: 108-109) Köroğlu hikâyesinin Türkmenistan varyantında Köroğlu'nun mezardan, yani topraktan/yerden doğması dikkate değerdir. (Çoruhlu, 2002: 37)

Ana tanrıça kültürünün uzantısı olan Umay kültü ataerkil düzene geçişte geri plana düşerek anne ve çocuğun koruyuculuğu gibi sınırlı bir işleve indirgenmiş, Umay, İslami dönemde Peygamber kızları ve eşleriyle özdeşleştirilmiştir.

Dağlar; heybetli görünüşleri, göğe yakınlıkları, güneş ışığının ilk değdiği yerler olmaları, düşmana karşı koruma işlevi görmeleri nedeniyle tanrı makamı, ibadet yeri veya bizzat tanrı kabul edilip yüceltilmiştir. Ötüken, Budun İnli, Altay, Or-tag, Kür-tag gibi dağlar kutsal kabul edilir.

Dünyanın ekseni, köken miti, koruyucu ruh tasavvurları geniş bir dağ kültü oluşturur. Kutsal dağlar yeryüzünün merkezi ve kozmik eksen olarak kabul edilir. Bunun en tipik örneği Ötüken'dir. Köken mitleri içinde dağ-ata başlığı da açılır. Şorların destanında, Kobıy soyunun ataları olan Alaş ve Palaş'ın Ordo Dağı'ndan çıktıkları söylenir. (Taş, 2002: 107)

Verbitskiy'nin derlediği Altay yaratılış destanında Altın Dağ; gök ile yer arasında, başı ay ile güneşe değen, etekleri ise yere/dünyaya değmeyen, havada duran, Ülgen'in oturduğu

bir dağdır. Dede Korkut'ta geçen “başın ala bakar olsam, başsız ağaç; dibin ala bakar olsam, dipsiz ağaç” ifadesi, yerin derinliklerinden gelip gökleri aşan dünya ağacına işaret eder. (Ögel, 2006: 433, 491)

Uygurların Göç Destanı, koruyucu ruhları olan Kuttag'ı kaybetmeleri teması üzerine kuruludur. Uygur kağanı Yü Lun Tigin, oğlunu Çin prensesiyle evlendirmek karşılığında Kuttag'ın parça parça Çin'e götürülmesine göz yummuş, neticede felaketlerin ardı arkası kesilmeyerek göç yollarına düşülmüştür. Ergenekon Destanı da genelde yer, özelde dağ kültü etrafında oluşmuş, demir de etkin bir unsur olarak yer almıştır.

Buz Dağı, Türk mitolojisi ve Oğuz Destanı'nın önemli motiflerindendir. Altay mitolojisinde, kuzeyin sonsuzluklarında yükselen, dondurucu soğukların ve rüzgârların kaynağı olan, kötü ruhların ve İki Moos adlı devlerin bulunduğu efsanevi bir dağdır. Oğuz Destanı'nda ise mitolojik yönü kaybolmuş, gerçekçi düzleme oturmuştur. (Ögel, 2006: 306)

Oba kültü, mağara kültü, yada taşı dağ kültüyle ilgilidir. Oba, toprak veya taştan meydana getirilerek bozkırda kutsal dağların yerini tutan yapay tepedir.

Yada taşı gerektiğinde yağmur veya kar yağdırmak, rüzgâr estirmek için kullanır. Çin kaynaklarına göre Göktürklerin dişi kurttan türediğine inanılan atası Nişidu yağmur yağdırıp rüzgâr estirme gücüne sahiptir. İki karısından biri yaz, diğeri kış ruhunun kızıdır. İslami kaynaklar da yada taşıyla yağmur ve kar yağdırıldığını doğrulayan gözlemlerini aktarmışlardır. Ebü'l-Abbas bunlardan biridir. Kaşgarlı Mahmut yada taşıyla yağmur ve kar yağdırılmasını, rüzgâr estirilmesini kâhinlik olarak niteler, Yağma ülkesinde buna şahit olduğunu; yazın çıkan bir yangının kar yağdırılarak suretiyle söndürüldüğünü bildirir. (İnan, 2000: 160-162; Çoruhlu, 2002: 48)

Türk mitolojisinde ağaç kültü; evrenin eksenini (axis mundi) teşkil eden kozmik ağaç / dünya ağacı, hayat ağacı ve köken mitlerinde ağaç ana/ata düzleminde gelişmiştir.

Ağaç kökleriyle yeraltına, gövdesiyle yeryüzüne, dallarıyla gökyüzüne bağlıdır ve o, bu üç dünya katmanını birleştiren bir eksen olarak tasarımlanır. Evrenin yukarı–orta–aşağı olarak bölümlenen dikey yapısı dünya ağacıyla somutlaştırılır. Yukarı, ağacın dallarıyla yapraklarıdır ve göğü, aydınlığı, dağın tepesini, ırmağın kaynağını, yukarı dünyayı simgeler. Orta, ağacın gövdesidir ve vadiyi, insanı, sıcakkanlı canlıları kapsar. Aşağı ağacın köküdür ve mağaraya, içinde yaşayan hayvanlara, aşağı dünyaya karşılık gelir. (Taş, 2002: 110)

Ağaç kültürünün izlerine Uygurların türeyiş mitinde, Oğuz Kağan Destanı'nda yer alan Kıpçak boyunun köken mitinde ve Dede Korkut'ta, atasının kaba ağaç olduğunu söyleyen Basat'ta rastlanır. Kozmik eskeni ifade eden Dünya Ağacının yanı sıra hayatın yenilenmesi, türeyiş ve ölümsüzlükle ilgili Hayat Ağacı motifi de çok yaygındır.

Türklerin yaşadığı bölgede deniz olmadığı için deniz mitolojiye girmemiş, buna karşın göller ve pınarlar geniş yer bulmuştur.

Hayvancılıkla geçinen Türklerde önemli bir madde olan süt, Süt Ak Göl imajına yol açmıştır. Göğün üçüncü katında bulunduğu varsayılan bu cennet gölünün rengi süt gibi aktır. Nitekim Altay Türkçesinde ak, cennet demektir. İnsan ruhları orada bulunmaktadır. Bir çocuk doğacağı zaman Ülgen'in emriyle Enem-Yayuçi (Anam Yaratıcı) bu gölden bir ruh alarak doğan çocuğa verir. (Ögel, 1998: 571)

Türklerde ateş kutsal ve tanrısal kabul edilir. Ateş ruhu, ocağın alevinde eğik vaziyette oturan ihtiyar bir kadın olarak tasavvur edilir. Ocak kültü ateş kültürünün tamamlayıcısıdır ve atalar kültürüyle de ilgilidir. Aile ocağı, od-tegin (ateşin prensi) diye nitelenen evin en küçük oğlu tarafından sürdürülür. Ateş (ocak) ailenin sürekliliğinin simgesidir. Özellikle yeni evlilerle ilgili uygulamalarda ateş öne çıkar. Gelin ve damat ateşe secde ettirilir. (İnan, 2000: 70; Çoruhlu, 2002: 51; Roux, 2011: 41)

Hayvan kültürleri de çoğunlukla yer unsuruna bağlıdır. Hayvanlar gibi güçlü olmak isteyen insanlar, kökenlerini hayvanlara dayandırır; avcılar ve şamanlar ayı, geyik, kurt postuna bürünerek o hayvanın gücünü kendilerine aktardıklarına, onunla özdeşleştiklerine inanırlar.

Hayvan mücadele sahneleri, insanın doğaya karşı verdiği savaşı betimler. Bunlar basit çizimler olmanın ötesinde, derin kozmolojik-dinî anlamlar içerir; iyi-kötü, aydınlık-karanlık, dost-düşman gibi zıt kavramların çatışmasını simgelerler. Mitolojide balık ve öküz dünyayı sırtlarında taşıırken, kaplumbağa çok iyi bir evren modeli oluşturur. Eski Çin ve Hint'ten kaynaklanan kaplumbağa simgeselinde; kubbe biçimli sırtı gök, gövdesi yer, dört ayağının birbirini izleyişi mevsimler, kabuğunun deseni kuzeydeki yıldız kümesi, sol gözü güneş, sağ gözü aydır. Kabuk değiştirip uzun süre yaşamasıyla da uzun ömrün ve sabrın simgesidir. (Çoruhlu, 2002: 149, 164 vd.) Kül Tigin yazıtı, kaplumbağa kaide üzerine dikilmiştir.

ATALAR KÜLTÜ

Atalar kültü toplum önderlerinin hatırasını kutsallaştırma, totem haline getirmedir. Ataların mezarlarını her yıl ziyaret edip kurban kesme, hanların mezarlarının önünden geçerken attan inip yere kapanarak veya heykeli önünde secde ederek tapınma atalar kültürünün ana hatlarıdır. Ölenle birlikte kişisel eşyaları, ev eşyaları, savaş malzemeleri, malları ve atı da gömülür. Dahası, önemli kişilerle, özellikle hükümdarlarla birlikte esirleri, eşlerinden biri, hizmetlileri de boğularak yanına gömülür. Buna İbni Batuta tanıklık eder. (Roux, 1998: 218, 219) Mezara, ölen kişinin öldürdüğü düşman kadar şekilsiz taş (balbal) konulur. Öteki dünya

bu dünyanın tersi olarak düşünöldüğü, yeryüzünde geceyken yeraltında gündüz olduğı varsayıldığı için ölü törenleri gece yapılır. Ölüyle birlikte gömülen eşyalar, öteki dünyada düzgün ve sağlam olması için ters çevrilir veya kırılır. Ölü için yoğ-aş töreni yapılması atalar kültünün en önemli aşamalarından biridir.

TANRILAR VE RUHLAR

Türk mitolojisinde tanrı ve ruhlar evrenin gökyüzü, yeryüzü, yeraltı katmanlarında varlık bulur. Altay Şamanizmi'nde göksel ruhlara kудay, yeraltı ruhlarına körmös, yer ruhlarına yer-su veya altay denir. (Anohin, 2006: 3)

Türk mitolojisinde tanrıların ve ruhların hiyerarşik ve sistematik bir panteon oluşturduğu söylenemez. Çünkü her devir ve toplum kendi tanrılarını üretmiştir. Fakat büyük bir kısmının izleri silinmiştir. Tarihsel sürdürülebilirlik açısından bilinir durumdaki Altay ve Yakut Şamanizmi'nin tanrıları ise Türk mitolojisi için temsilî bir anlam taşır. Göksel tanrılar ve ruhlar arasında Ülgen, Yayık, Karlık, Suyla, Utkuuçı, Ürün Aar Toyon gibi adlar öne çıkar.

Göğün tamamlayıcısı olan yer unsurlarına da ruh atfedilir ve bunlar iye (sahip) olarak nitelendirilir. İlgili olduğu tabiat unsurlarıyla özdeşleştirilen bu ruhlara/iyelere kurban kesilir.

Yeraltıyla özdeşleşen kutsal varlık Erlik'tir. Erlik, Çin mitolojisindeki gibi, bütün yıldızları öldüren güçlü bir savaşçı olarak betimlenen Venüs'le bir tutulur. Cehennem tanrısı veya Altın Köl Yazıtları'ndan anlaşıldığı gibi ölüleri canlılardan ayıran niteliğiyle bir nevi ölümler tanrısı olarak da varsayılır. (Roux, 2011: 69-70)

MİTLER

YARATILIŞ MİTLERİ

Türk mitolojisi birçok din ve inancın şekillendirdiğı karmaşık bir yapı arz ettiğı için evren anlayışı da tam bir bütünlükten yoksundur. Türklerde evren anlayışı, öncelikle gök ve yerin oluşturduğu yatay ve dikey bir yapılanma gösterir. Orhon Abideleri'nde geçen "üstte mavi gök, aşağıda yağız yer, ikisi arasında kişioğlu" ifadesi Türklerin evren anlayışını verir. Nitekim Oğuz Kağan hem gökten inen ve göğü temsil eden bir kızla, hem de ağaçtan çıkan ve yeri temsil eden bir kızla iki kozmik evlilik gerçekleştirerek yeri ve göğü birleştirmiş, merkezi temsil etmiştir.

Türkler yeryüzünü bir dörtgen, gökyüzünü bu dörtgenin içinde bir daire şeklinde tasavvur eder, merkezde, gökle yeri birleştiren ve dünyanın ekseni/direğı olan kutsal dağ ve Dünya Ağacı'nın bulunduğunu varsayarlar.

Teleüt Türklerine göre dünya dört öküzün üzerinde durmaktadır. Onların kıpırdanmaları depreme yol açar. Saha Türklerine göre ise dünya Baykal gölünde yaşayan bir balığın üzerindedir. (Ögel, 2006: 248, 249)

Zaman çarkı evreni ve onda olup biten her şeyi, başlangıcı ve sonu ifade eder. Uygur ve Karahanlılarda zaman çarkını bir çift ejderin çevirdiği kabul edilir. Ejderin evren olarak adlandırılması, bu döndürme/evirme işlevi dolayısıyladır.

Türklerin yaratılış mitleri daha çok 19. yy'da Altay, Yakut, Lebed, Tatar, Kara Orman Türklerinden yapılan derlemelerdir. Üzerlerine zamanın gölgesi düşen bu mitler semavi dinlerle Hint ve İran mitolojilerinin etkilerini taşımakla birlikte, esas itibarıyla Türk mitolojisinin temel özelliklerini yansıtır.

Verbitskiy ile Radloff'un Altaylılardan, Middendorf ile Seroşevskiy'nin Saha Türklerinden derlediği, Mısır'da yaşamış olan Türk tarihçisi ed-Devâdârî'nin kaydettiği yaratılış mitleri en çok bilinenlerdir. Altay ve Yakut yaratılış mitlerinin benzerliğine karşın, Memlük yaratılış miti belirgin bir ayrılık gösterir.

Radloff'un derlemesinde Tanrı ile insanoğlu su üstünde uçmaktadır. Tanrı, insana, suya dalıp toprak çıkarmasını emreder, onun getirdiği toprağı suya atıp "Yer bütsün!" diyerek yeri yaratır. Tanrı'nın emriyle insanoğlu tekrar daldığında, toprağın bir kısmını ağzında saklar. Tanrı ikinci olarak yer kabuğunu yaratır. Kişi, ağzındaki toprağın şişmesi üzerine Tanrı'dan yardım ister. Tanrı'nın emriyle toprağı ağzından atması üzerine küçük tepeler oluşur. Tanrı kendisini Kurbustan, onu Erlik diye adlandırır. Aralarındaki mücadele sürüp gidecektir. Yaratma işi bitince Tanrı göğe çekilir, yerine Mandışire'yi bırakır. Mandışire Erlik'in gökyüzündeki dünyasını parçalayıp dağıtır. (Ögel, 1998: 451-465)

Verbitskiy'nin derlediği yaratılış mitinde insanın yaratılışı şöyledir: Ülgen, Altın Dağ'ın doğusunda yedi, batısında bir insan ve aynı sayıda ağaç yaratır. Bunlar erkektir. Sekizincinin burnuna ve kulağına daha çok üfleyerek diğerlerinden daha akıllı yapar, başlarına yönetici kılar. Ona Maytere adını verir. Yarattığı insanları yedi yıl kendi hallerine bırakır. Yedi yılın sonunda ağaçların yedi kol halinde büyümesine karşın insanların oldukları gibi kaldığını görür. Maytere'ye bunu sorunca, dişileri olmadığı için insanların çoğalmadıkları cevabını alır. Ülgen, insanların sorumluluğunu ona vermiş olduğunu hatırlatır ve gider. Maytere onun yarattığı gibi kamıştan kemik, balçıktan beden yaparak kadınları yaratır, fakat yaptıkları kırılıp dağılır. Üçüncü gün Ülgen, köpekle Maytere'ye mektup yollar. Maytere yarattığı kadınları köpeğe emanet edip, onları nasıl canlandıracağını sormak için Ülgen'in yanına gider. Erlik bu fırsatı değerlendirerek köpeği kürk ve ayakkabı vaadiyle kandırır ve

kadına üfler. Kadının ruhu yılan gibi pis kokar. Maytere olanları görünce köpeği insanların zilletine uğramakla cezalandırır. Maytere Ülgen'in yarattığı erkekleri sırayla kadının yanına götürür, fakat onlar kadının kokusuna dayanamayarak kaçar. Bunun üzerine Ülgen, Targın Nam adını verdiği dördüncü erkeğin kaburga kemiklerinden tutarak kadını yaratır. Erlik'in canlandırdığı kadın ve ondan üreyenleri Maytere iki deniz arasında güneş ve ay görmeyen bir yere hapseder. (Taş, 2002: 80-82)

İnsanın yaratılmasına ilişkin bir diğer önemli mit de Türk-Memlûk yaratılış efsanesidir. Burada insanın yaratılmasında hiçbir tanrısal müdahale söz konusu değildir; doğal ögeler etkindir. Efsanenin yazılı şekli 15. yy'a aittir. Mısır'da yaşamış olan Türk tarihçisi ed-Devâdârî kaydetmiştir. Efsaneye göre Karacadağ'daki mağarayı yağmur suları basar ve insan şeklindeki bir çukuru doldurur. Güneş ısısının etkisiyle bu kalıbı dolduran çamur dokuz ay sonra canlanır ve adı Ay Atam olur. Bir müddet sonra çukur yine suyla dolar. Bu defa ısı yeterli gelmediği için canlı eksik kalmış, Ay-va adlı kadın oluşmuştur. Erkek yengeç (saratan) burcunda, güneş ısısının giderek arttığı bir dönemde, kadın ise başak (sünbüle) burcunda, güneş ısısının giderek azaldığı bir evrede meydana geldiği için cinsiyetleri farklı olmuştur. (Ögel, 2006: 200-201)

TÜREYİŞ MİTLERİ

Türkler, kökenlerini, hayatlarında en çok yer işgal eden unsura bağlamışlar, dinsel düşünce evrim geçirdiği için türeyiş efsaneleri de çeşitlenmiş, ağaçtan, hayvandan, yerden (dağ) vb. türeme söz konusu olmuştur. Işık gibi unsurlar da Budizm'in ve toplumsal evrilmenin etkisiyle türemeye esas teşkil etmiştir.

Oğuz'un kozmik evliliklerinde hayvanın yerini kadının almış olması düşünsel boyutun önemli bir göstergesi olarak değerlendirilir: “(...) Oğuz-Han, bir insan oğludur. Kendisi bir erkek unsurdur. Yer ve gök'ün kutsal ruhları ise dişidir. Göktürklerde de insan erkek, kurt ise dişi idi. Gerçi Türk Mitolojisinin ana pirensleri değişmiş değildi. Fakat daha büyük bir ilerleme ve hamle vardı. Burada kurt veya herhangi bir dişi hayvan ortadan kalkmış, onun yerine güzel bir kız oturmuştu.” (Ögel, 1998: 139)

Ağaç ana/ata kültü Türk destan ve efsanelerinde tekrarlanmış bir olgudur. Uygurların türeyiş efsanesi, Oğuz Kağan destanı, Kıpçakların türeyiş efsanesi, Er Sogotoh efsanesi, Ak Genç efsanesi, Altay yaratılış mitinde ağacın yaratıcı rolü işlenir.

Buku Han efsanesi ya da Uygurların türeyiş mitinde ağaç, dağ ve ışık motifleri bir aradadır. Efsaneye göre Karakurum'daki Tola ve Selenga ırmaklarının birleştiği Kamlasu denilen yerde iki ağaç vardır. Ağaçların arasında büyük bir toprak yığını oluşur ve üzerine

gökten bir ışık iner. Toprak yığını günden güne büyür. Şarkıya benzer ahenkli sesler duyulur. Tepecik her gece güçlü bir ışıkla aydınlanır. Bir gün bir kapı açılır ve çadıra benzer beş kulübe görünür, hepsinde, yanında süt torbasıyla bir çocuk vardır. Birinin adı Buku konur. Çocuklar büyüyüp anne babalarını sorduklarında, halk onlara iki ağacı gösterir. Çocuklar ağaçlara ve toprağa saygı gösterir. Ağaçlar da dile gelerek onlara uzun ömür diler, öğüt verir. (Roux, 1998: 157-158)

Hayvan/ata kültürlerinde kurt başta gelir. Kurt, bozkır hayatı yaşayan ve hayvancılıkla geçinen Türklerin hem tehdidi altında oldukları ve korktukları hem de yaşam tarzı bakımından kendilerini özdeşleştirdikleri ve saygı duydukları bir hayvandır. Türkler yerleşik kavimlerle mücadelelerini kurdun diğer hayvanlarla mücadelesine benzetirler.

Çin kaynaklarında, MÖ 2. yy'da Hunlar tarafından yok edilen Wu-sunları yeniden tarih sahnesine çıkaran Kun-mo'yu dişi bir kurdun emzirdiği aktarılır. Kao-çıların, kurt şekline giren tanrıyla Kao-çı hükümdarının küçük kızının birleşmesinden türedikleri anlatılır. Çin kaynaklarında, Göktürklerin soyu dişi kurda dayandırılır. Linlilerin yok ettiği Göktürklerden geriye kalan tek çocuğun dişi kurtla birleşmesinden doğan on çocukta birinin A-şi-na olduğu anlatılır. (Ögel, 1998: 13-23)

ESKATALOJİ MİTLERİ

Altay Türklerinin kıyametle (kalgançı çak) ilgili anlatımlarında semavi dinlerin etkisi görülür. İnsanlığın yozlaşması, Ülgen'in unutulması, kötülüğün alabildiğine çoğalarak Erlik'in yeryüzüne hâkim olması, kötü ruhlarla iyi ruhların savaşması şeklinde tasavvur edilen kıyamet şöyle betimlenir:

“Kalgançı çak geldiği zaman gök demir, yer bakır olur. Hanlar hanlara saldırır, uluslar birbirine kötülük düşünür, katı taşlar ufalır, sert ağaçlar kırılır. Kişi bir dirsek (arşın) kadar küçük olur. Başparmak kadar erkek olur. Erlerin dizgini kısa olur [güçlülerin elinde oyuncak olurlar]. Ayak takımı bey olur. Baba çocuğunu, çocuk babasını tanımaz (saymaz). Yaban soğanı pahalı olur. At başı kadar altına bir kap yemek verilmez. Ayak altında altın bulunur onu alacak kimse bulunmaz.” (İnan, 2000: 24)

TÖZLER (ONGONLAR) – PUTLAR

Totemizmin eseri olan tözler Şamanizm'in temelidir. Çobanlık devrinde diri totemin yerini alan tözler çoğunlukla hayvan şeklindedir (zoomorf). Bunların yerini zamanla insan şeklindeki (antropomorf) tözler almıştır. Atalar kültü kapsamında, Türkler ölülerinin hatırasını bebek şeklinde yaptıkları suretleriyle yaşatır, onu öper, önüne yemek koyar, önünde

eğilirlerdi. Göktürkler, keçeden tanrı tasvirleri yapıp deri torbada saklar, bunları iç yağı ile yağlarlar. (İnan, 2000: 42, 43 vd.)

Etnoğrafyada putlar ongon diye geçer. Ongon hem kutsal varlığı hem de onun tasvirini/imgesini ifade eder. Ongon Oğuz boylarının simge hayvanı olan kuşlar için kullanılır. (Roux, 1998: 186) Oğuz Kağan Destanı'na göre Irkıl Hoca yirmi dört Oğuz boyunun her birine bir kuşu ongon olarak belirler. (İnan, 2000: 47)

TAPINAKLAR – MEZARLAR

Eski Türklerde putları taşıyan arabalar, çadırlar, daha öncesinde kutsal ağaçlar ve mezarlar, nehir kaynağı, dağ zirvesi gibi yerler tapınak işlevi görür. Yerleşik hayat süren ve büyük dinlere mensup olan Türklerin tapınak inşa ettikleri anlaşılr. Fakat Türk mitolojisinin yansıdığı asıl yerler mezaralrdr. Yenisey ırmağı ve Tuva'da yoğun olan mezar taşlarına hayat ağacı, ilahlar, çeşitli motifler resmedilmiş, heykeller dikilmiştir. Kül Tigin'in anıt mezarında Kül Tigin'in taştan oyulmuş heykeli, mezarın duvarlarında yaptığı savaşların Çinliressamlarca çizilmiş resmi, batı yönündeki kapısının önünde balballar, mezarın ortasında, Çinli ressamlarca süslenmiş bir tapınak ve asıl tapınağın önünde, 3,75 metre yüksekliğinde, kaplumbağa şeklindeki kaide üzerinde yazıtın bulunduğu mezar taşı vardır. Tapınakta heykeller vardır. (Roux, 1998: 185, 221-224)

YAŞAYAN MİTLER

Türk mitolojisi asıl işlevini yitirmiş olarak sisli görünümeler altında veya geçerli dinsel dokuyla kaynaşarak bugüne aktarılmıştır. Mitolojik unsurların bugüne yansımaları, daha çok, mitle yakından bağlantılı bir tür olan efsanelerde açığa çıkar.

Güneş, ay ve yıldızlarla ilgili efsanelerde bu unsurların kişileştirilmesi çok yaygındır. Esadiye'nin (Yalova'da) kuruluş efsanesinde kahraman Kafkasya'da yaşayan Gün Baba (Ata) ile Yer Ana'nın oğlu olarak verilir. "Gebe Çınar" efsanesinde bir kadının ağacın kovuğunda doğum yaptıktan sonra kan kaybından ölmesi, rasyonalize edilerek bugüne uyarlanmış mitolojik kökenli bir efsanedir. Efsanede kadının varlığı efsanenin inandırıcılığını sağlamakla sınırlıdır ve kadın, işlevini yerine getirdikten sonra ölmüştür. Bitkileri, hayvanların, ateşin, mevsimlerin, ayların, depremin vs. oluşumunu açıklayan efsaneler güncel kavramlar içinde arkaik yaklaşımlar içerir, köken mitlerine bağlanır. Mitolojinin, anlatmaların ötesinde uygulama alanı bulduğu örnekler de kısmen varlığını korumaktadır. Hz. Fatma ve Sarıkız kültleri Umay kültünden kaynaklanır. Umay kültünün kalıntıları, "ocak"lar vasıtasıyla ve Umay Ana kültü Fatma Ana kültüyle özdeşleştirilerek günümüze kadar gelmiştir. Ağaç kültü Tahtacı Türkmenleri ve Yörükler arasında yaygındır. Dağ kültünün izleri "dağ ruhu"nun

İslamileşmiş şekli olan yatır ve türbelerde, atalar kültünün izleri ölüyle ilgili geleneklerde sürmektedir. (Çobanoğlu, 2013: 95)

Tunceli’de güneş ışınları Tanrı’nın yeryüzüne inen nuru kabul edilerek güneşin ilk ışıklarının değdiği taş ve kayalar övülür, buralara aşırı saygı gösterilir, güneşe karşı dua edilir. Bu, Hz. Ali şehit edilince güneşe dönüşüp göklere çıktığı inancıyla eski kültün kaynaşmasının bir sonucudur. Munzur çayı, Hercil suyuna kadar kutsal sayılır. Suyun kaynağında toplanılıp kurban kesilir. Zel dağının altından geçen Kutu deresi de mukaddes sayılır. (Kalafat, 1999: 33, 34, 53)

MİTOLOJİNİN RESMİ

Türk mitolojisinde bengü (ebedî) sıfatının yalnızca taşlar için kullanılması kayda değerdir. Mitlerin sözlü kültürle uğradığı değişim ve dönüşümlere karşın bu çizimler onları mevcut halleriyle dondurur, dönemine ışık tutar ve âdeta mitlerin varlığına şahitlik eder.

Moğolistan ve Güney Sibirya’daki kaya resimleri, Pazırık kurganından çıkarılan su kuşu tasvirleri, Noin Ula’da ecdat boğayı temsil eden tunç parçası, Bugut yazıtında, bir çocuğu emziren dişi kurdu gösteren rölyef, Kül Tigin’in ölü halini betimleyen heykelde, miğferinin üzerinde, kanatlarını açmış kuş rölyefi gibi örnekler sayılabilir. İslami dönem eserlerinde özellikle Dünya Ağacı, Hayat Ağacı ve kartal figürleri yer alır. Sivas Gök Medrese kapısında, tepesinde kartal bulunan Dünya Ağacı kabartması vardır. Anadolu Selçuklu eseri olan Diyarbakır’daki Ulu Cami kapısında aslan-boğa mücadelesi betimlenmiştir. (Çoruhlu, 2002: 58, 74 vd.; Roux, 1998: 52, 53 vd.) Ayrıca Osmanlı dönemi minyatürleri mitoloji açısından oldukça zengindir.

OĞUZ KAĞAN DESTANIYLA İLGİLİ OYUNLAR

Oğuz Kağan Destanı’nın günümüze ulaşan en eski nüshası 13 ya da 14. yy’da Uygur harfleriyle yazıya geçirilmiştir. Bu metin Paris Ulusal Kitaplığı’ndadır. Destan iki bölümden oluşur: İlk bölümde Oğuz Kağan’ın hayatı anlatılır. İkinci bölümde ise Oğuzların boy adları, damgaları ve ongonları açıklanır. Bu varyant daha eski olmakla birlikte mitolojik özellikler bunda bile silinmeye başlamıştır. “Oğuz Han’ın ‘göğsü ayı göğsü gibiydi.’ Bu bir benzetmedir. Donla ilgisi yoktur. Oğuz Destanı’nda, *mitoloji* kaybolmuştur. (Ögel, 2006: 534)

Destan şöyledir:

Kara Han ile Ay Hatun’un oğlu olan Oğuz, ilk sütünü emince konuşmaya başlar; çiğ et, aş ve şarap ister. Kırk günde büyür; yürümeye başlar. Ormanda saklanır; Oğuz insanını ve Oğuz hayvanını yiyen bir canavar olan Gergedan’ı öldürerek ülkesini huzura kavuşturur. Bir

ışığın içinde ve göl ortasındaki bir ağacın kovuğunda gördüğü iki kızla evlenir. Birincisinden Gün Han, Ay Han ve Yıldız Han; ikincisinden Gök Han, Dağ Han ve Deniz Han adlı oğulları olur.

Oğuz Kağan, komşu ülke hanlarından, egemenliğini tanımalarını ister. Altun Kağan onu tanır. Fakat Urum Kağan tanımaz. Bunun üzerine Oğuz, askerlerini toplar; gök tüylü, gök yeleli bir kurdun önderliğinde sefere çıkar, Urum Kağan'ı yener.

Oğuz Kağan, Uluğ Türk (İrkıl Hoca) adlı vezirinin gördüğü bir rüya üzerine büyük oğullarını doğuya, küçük oğullarını batıya gönderir. Büyük oğullar altın bir yay, küçük oğullar ise üç gümüş ok bulurlar. Oğuz Kağan kurultayı toplar ve ülkesini büyük (Dış Oğuz–Bozoklar) ve küçük (İç Oğuz–Üçoklar) oğulları arasında paylaşır.

“Kendisi (Dişi ve erkek) dünyaya erkek bir çocuk getirdi. Renkleri şöyleydi: yüzü mavi idi, ağız alev kırmızısı, gözleri lâl renginde, saçları ve kirpikleri siyahtı... Bu çocuk anasının memesinden ağız sütü veya colostrum (ağız) emdi ve ondan sonra artık süt emmedi. Pişmiş et istedi... Kırk gün sonra büyüdü, yürüdü ve oyunlar oynadı. Ayakları boğa ayağı gibi, böğrü kurt böğrü gibi idi. Omuzları samurun omuzları gibi idi, göğsü bir ayının göğsüne benziyordu, bütün vücudu kıllarla kaplı idi. (...) Genç bir adam olmuştu. O dönemde ve o yerde büyük bir orman vardı. Bu ormanın içinde, hayvan sürülerini ve insanları yiyen at vücutlu geyik başlı büyük boynuzlu bir yaratık vardı. Oğuz Kağan bu hayvanı avlamak istedi (=inisiyasyon dövüşü). Mızrak, yay ve de kılıç ve kalkanı ile ata bindi. Bir geyik aldı... Bir söğüt dalı ile onu ağaca bağladı. Oradan gitti... Gün ağarması sırasında tekrar geri geldi. At vücutlu geyik başlı yaratığın geyiği yakaladığını gördü. O zaman bir ayı yakaladı. Altın kemeri ile onu bir ağaca bağladı... Gün ağardığı sırada tekrar geri geldi. Vahşi hayvanın ayıyı da aldığını gördü. O zaman, ağacın dibinde bekledi. Vahşi hayvan geldi ve başı ile Oğuz'un kalkanına vurdu. Oğuz mızrağı ile hayvanın başına vurdu ve onu öldürdü. Kılıcı ile kafasını kesti. Ve sonra gitti. Geri geldiğinde şunu gördü: Bir akdoğan hayvanın bağırsaklarını yiyordu. Yay ve okla, akdoğanı öldürdü ve başını kesti. (...)

Günün birinde, Oğuz Kağan, bir yerde Allah'a yalvarıyordu. Gökten mavi bir ışık indi. Bu ışık, güneşten ve aydan daha parlaktı. Oğuz Kağan yaklaştı ve bu ışığın ortasında bir kızın bulunduğunu gördü. Kız tek başına oturmakta idi. Son derece güzel bir kızdı. Başı üzerinde alev ve ışıktan oluşmuş bir beni vardı. Bu ben kutup yıldızı gibi idi. Bu kız o denli güzeldi ki, o gülse Kök Tengri de gülerdi ve de o ağlasa Kök Tengri de ağlardı. Oğuz onu görünce aklı başından gitti... Onu sevdi. Onu aldı ve onunla yattı... Günler ve geceler geçtikten sonra, üç erkek çocuk doğurdu. Birinci çocuğa Güneşin adını verdiler ve Kün diye çağırdılar, ikincisine Ay ismini ve üçüncüsüne de Yıldız ismini verdiler.

Başka bir gün Oğuz Kağan avlanmaya gitmişti. Bir gölün ortasında, bir ada üzerinde bir ağaç gördü. Bu ağacın kovuğunda bir kız duruyordu. Kız büyük bir güzellikte idi ve yalnız olarak oturuyordu. Saçları akarsulara benziyordu; gözlerinin rengi mavi idi, dişleri inci gibi idi. Kız o denli güzeldi ki, dünyadaki kimseler onu görünce: onun için ölürüz! diyebilirdi. Onu gördüğünde aklı başından gitti: kalbine ateş düşmüştü. Ona âşık oldu. Onunla evlendi. Onunla yattı... O, günler ve gecelerden sonra üç erkek çocuğu doğurdu. Birincisine Göğün ismini verdiler ve Kök diye çağırdılar, ikincisine Dağ ismini ve üçüncüsüne Deniz, Tengis adını verdiler.” (Roux, 1998: 160-161)

Bundan sonra Oğuz Kağan, toy verip hanlığını ilan eder. Hanlığını tanımayan Urum Kağan’ın üzerine yürür. Buz Dağı’nda mavi tüylü, mavi yeleli büyük bir erkek kurt önlerine düşer. Oğuz Kağan kurdun peşisıra birçok ülkeyi topraklarına katar. Beylerine beylik verir. Fetihlerini tamamladığında bilge veziri Uluğ Türk, rüyasında altın bir yayla üç gümüş ok görür. Altın yay gündoğusundan günbatısına kadar uzanmakta, üç gümüş ok da kuzeye doğru gitmektedir. Oğuz Kağan büyük oğullarını doğuya, küçük oğullarını batıya gönderir. Rüyadaki gibi doğuya gidenler altın bir yayla, batıya gidenler üç gümüş okla dönerler. Oğuz Kağan ülkeyi oğulları arasında paylaştırır.

OĞUZNAME

Oğuz Kağan destanı, Oğuzların İslam’ı kabul etmelerinden sonra İslami bir hüviyete bürünür, Oğuzname adını alır. Fars diliyle yazılır. Oğuz Kağan din uğruna savaşı. Oğuz Kağan Destanı’nda önemli yer tutan kurt öyküsü Oğuzname’de yer almaz. Buna karşın kavim adları ve Oğuzların siyasal yapısı ortaktır.

Birinci bölüm Oğuz’un doğumunu ve çocukluğunu; ikinci bölüm evliliğini, babasını öldürmesini ve savaşlarını, seferlerini anlatır. Oğuz, Nuh’un oğlu Yafes’in soyundan gelmektedir. Yafes’in Türk adlı oğlu vardır. Türk’ün de Kara Han, Kür Han, Küz Han, Or Han adlı oğulları vardır. Bunlar sapıtıp puta tapmaya başlarlar. Aylar günlerden sonra Kara Han’ın bir oğlu olur. Çocuk annesini hak dine davet eder. Müslüman olmazsa sütünü emmeyeceğini söyler. Annesi gizlice Müslüman olur. Bir yaşına gelince, babası oğluna isim vermek için toy düzenler. Çocuk kendi kendine “Benim adım Oğuz olsun.” der. Orada bulunanlar çok şaşırır ve bu adı kabul ederler. Çocuğun falına bakılır, uzun ömürlü ve şanlı olacağı söylenir. Herkes dağılacığında Oğuz “Allah” diye bağırır.

İkinci bölümde babası Kara Han Oğuz’u, önce kardeşi Kür Han’ın kızıyla evlendirir. Oğuz onu İslam’a davet eder. Kız kabul etmeyince Oğuz ondan uzak durur. Aynı şey diğer amcasının kızıyla da olur. Oğuz ondan da uzak durur. Bu defa Kara Han, Oğuz’u küçük

kardeři Or Han'ın kızıyla evlendirir. Oğuz ona da Müslüman olmayı teklif eder. Kızın kabul etmesiyle onunla mutlu olur. Oğuz'un Müslüman olduğunun anlaşılması üzerine Kara Han meclisi toplar ve Oğuz'u öldürmeye karar verilir. Bunu duyan eři hemen Oğuz'a haber verir. Oğuz babasıyla savařır. Kara Han nereden geldięi bilinmeyen bir okla ölür. Oğuz, han olur. Ülkesini İslam'a davet eder, birçok kahramanlıklar gösterir. İslam öncesi varyantında da Oğuz birçok sefer düzenler, pek çok ülke fetheder. Kağnı yapımı her ikisinde de ortaktır. Oğuz Allah'a şükretmek için ülkeyi imar eder ve altı oğlu arasında paylařtırır.

Yazıcıoğlu'na göre 24 Oğuz boyu řunlardır: Günhanogullar (Kayı, Bayat, Alkaevli, Karaevli), Ayhanogulları (Yazır, Döger, Dodurga, Yaparlı), Yıldızhanogulları (Avřar, Kızık, Begdili, Karkın), Gökhanogulları (Bayındır, Peçenek, Çavuldur, Çepni), Dağhanogulları (Salur, Eymür, Alayuntlu, Yüregir), Denizhanogulları (İğdir, Büğdüz, Yıva, Kınık) (Roux, 2011: 20)

OĞUZLAR

Türkmenistan, Azerbaycan ve bugünkü Türkiye Türklerinin ataları olan Oğuzlar Göktürk İmğaratorluğu'nun bir parçasıydı. Yenisey ile daha güneyde Tule nehrinin kıyılarında yaşıyorlardı. Orhon Yazıtları'nda, Oğuzların sık sık Göktürlere karřı ayaklanmalarından bahsedilir. Göktürk hâkimiyeti 743'te sona erince, Oğuzlar Uygurların yönetimi altına girdi.

10. yy'ın ilk yarısında Oğuzlar Hazar Denizi, Amuderya ve Sirderya dolaylarında yaşıyorlardı. Boylardan oluřan ve "hanlar hanı" dedikleri yabgunun idaresinde egemen bir devlet yapısı oluřturdular. 10. yy'ın ilk yarısından itibaren Müslüman olmaya başladılar. Yengikent, merkezleriydi. Kıpçak ve Peçenek saldırıları ile iç savařlar yüzünden 10. yy'ın sonunda yıkıldılar. Bunun üzerine gruplar halinde, yeni topraklar ele geçirmek üzere güneybatıya doğru dağıldılar; Harezmi, Horasan, Azerbaycan, Anadolu, Irak ve Suriye'ye geçtiler. Selçuklularda, beyliklerde, Osmanlılarda, Karakoyunlularda, Akkoyunlularda Oğuz boylarından gelen hanedanlar vardır. Amuderya ile Hazar Denizi arasında kalan Oğuz boyları bugünkü Türkmenistan'ın halkını oluřturdular. Türkmen tanımlaması, Oğuzların İslam dinine geçiřini ifade eder. (Boratav, 2012: 7-8)

Oğuz'un dev olarak tasavvur edildięi anlatımlar da vardır. Ardahan yakınlarındaki Oğuz Dağı'na adını veren Oğuz adlı devle ilgili efsaneye göre bu dev, bu dağda geniş otlak ve meralara sahip bir bey tarafından iře alınmıř bir ot biçicisidir. Her gün 300 araba yükü saman biçip yükler. İş hırısıyla yüklü olduęu bir gün, farkında olmadan, ona öğle yemeęini getiren ve

uzamış otların arasında duran, aynı zamanda kız kardeşi olan karısını biçer. Durumun farkına varınca, onu gömmek için bir çukur kazar, ama çukura kendisi girer. Dağın zirvesindeki kaya, devin bileği taşı kabul edilir. Taşra halkı için bugün bu yer bir hac mekânıdır ve Oğuz Evliya diye anılır. (Boratav, 2012: 109-110)

OĞUZATA

Selahattin Batu'nun *Oğuzata*'sı beş perdelik manzum dramdır. Oyunda mitolojik unsurlar korunmuştur. Oğuz destanı ana yapısına bağlı kalarak oyunlaştırılmıştır. Oyunda geçen Ayzit, Gök Tanrı, Yer-su gibi unsurlar oyunun güçlü mitolojik yapısını gösterir. Yazar, Oğuz'un başarılarını kıskanan ağabeyi Konur figürüyle dramatik açıyı korumak istemiştir. Oğuz'un gücü kadar barışseverliği ve medeniyete verdiği önem de vurgulanır. Oyunun sonunda Uluğ Türk ona Oğuzata adını verir. Urum'un gaddar ve her türlü ahlaki, dinî, toplumsal kaydı ortadan kaldıran portresi vurgulanırken, oyunun sonunda Oğuz'a gelerek onun büyüklüğünü, kendi haksızlığını dile getirmesi çarpıcı olmakla birlikte gerçekliği zedeler.

Özet

Sakalı ak, saçları kara, beyazlar giymiş Akşamın gökyüzüne yönelip kopuz çalmakta, sağında dokuz kişilik kadın korusu, solunda dokuz kişilik erkek korusu yer almakta, Akşamın, Ayzit Tanrı'ya yapılan bir yaz bayramı âyinini yönetmektedir. Âyinde hazır bulunanlar bereket tanrısı, aşk ve sevgi tanrısı Ayzit'i yüceltirler. Yaz bayramı dolayısıyla giyinip süslenerek, armağanlarla onun huzuruna gelmişlerdir. Onun, kendilerine aşkı, barışı, güzelliği tavsiye ettiğini dile getirirler. Darda kalanların, alını ak olanların yardımcısı olduğunu söylerler. Ağaç ve çiçek perileri onun emrindedir. Her varlıkta onun sonsuz gücü egemendir. Onun sarayı göğün en yüce katındadır. Dualarını kabul ederek, başlarına bela olan canavarı yok etmesini isterler. Canavar, hayvanları yediği gibi, insan da yemekte, ocakları söndürmektedir. Oğuz canavarın peşindedir.

Oyunda Oğuz'un, nenesi Bigüm'den, daha önceleri anlattığı bir masalı yine anlatmasını istemesi üzerine "Gök Tanrı'nın buyruğu" olan Oğuz'un olağanüstü doğumu mitolojik çerçevede anlatılır. Oğuz büyük bereket yılında doğmuştur. Doğarken yer şiddetli bir şekilde sarsılmış, ağaçlar sallanmış, obanın çevresi gümüşü bir ışıkla sarılmıştır. Ağaçlardan kopuz sesleri, şarkılar gelmektedir. Yüzü, mavi gün ışığı gibi, ağzı kor kızılı, kaşları, gözleri, saçları kara, bakışları yalın yalımdır. Eşsiz bir yiğit olacağı bellidir. İlk sütü emince yerinden doğrulup çevredekilere bakmış, konuşmaya başlamış, herkes korkudan susup yere kapanmıştır. Bir daha annesinin sütünü emmeyip yiyecek içecek istemiştir. Söylenen

şeyleri anlamakta, cevap vermektedir. Oğuz, Gök Tanrı'nın buyruğudur, kırk günde yürümüştür. Aslan gibi güçlü, bozkurt gibi mert bakışlıdır.

Doğumundaki ve büyümesindeki sıradışılık kendi dışında bir olgudur. Fakat yiğitliğini kanıtlamak kendi bilek gücüyle gerçekleşir. Oğuz, canavara saldırırken, çevredekiler, Oğuz'a yardım etmesi için Gök Tanrı'ya, Yer-sular'a yalvarırlar. Zorlu bir mücadeleden sonra Oğuz, canavarı öldürür. Akşamın, onun tanrıları hoşnut ettiğini belirtir. O da, kazandığı başarının ardından Gök Tanrı'ya şükreder. Herkes sevinç içindedir, fakat Oğuz'u kıskanan akranları ve bu arada ağabeyi Konur, onun bu başarısını gölgelemek için, can çekişen canavarın soluğunu keserek canavarı kendilerinin öldürdüğünü ileri sürerler. Töreye göre, canavarı öldüren başbuğ olacaktır. Konur'u, Oğuz'un başbuğ olacağını söyleyerek kışkırtırlar. Konur ise, büyük olması dolayısıyla başbuğluğun kendi hakkı olduğu iddiasındadır.

Oğuz, canavarı öldürmesinin akabinde, ormanda, şiddetli bir gök gürültüsüyle beliren büyüleyici parlaklıktaki mavi ışığa gidince karşısında çok güzel, saçlarının arasında yıldız parlayan bir kız belirir, Oğuz'a gülümser. Oğuz, göklerden gelen bir armağan saydığı Türkânaka adlı bu kızı obaya götürür. Bu sırada, Tanrı eri diye nitelendirilen bakıcı Uluğtürk'le karşılaşır. Bütün önemli işlerde kendisine danışılan Uluğtürk, yanındaki Tanrı kızının, ona ve obaya uğur getireceğini müjdelir. Rüyasında, Oğuz'u oldukça bayındır bir ülkede gezerken görmüştür. Gökte, doğudan batıya uzanan, içinde gümüş oklar bulunan altın bir yayın parladığını görmüştür. Oklardan üçü, güneşi ve yıldızları aşarak gece yönüne uçmakta, dağlarda Oğuz adı ünlenmekte, sulara Oğuz'un yüzünün aksi yansımaktadır. Uluğtürk, bunun, zaferle sonuçlanacak üç büyük akına işaret olduğunu açıklar.

İkinci perdede, bir yıldır başbuğ olan Oğuz dostlarına şölen vermektedir. Fakat gizli düşmanları Konur, Hazar ve Malkoç onu öldürmekten söz etmektedir. Bir yıldır uygulamaya koydukları bu tasarılarını gerçekleştirememelerini, Oğuz'un yer-sular, periler ve gök kızı tarafından korunmasına bağlarlar. Onlara göre gök kızı kara bir büyücüdür. Gelişle Oğuz'a uğur getirmiş, Oğuz'un gücü daha da artmıştır. Oğuz bir yandan orduyu güçlendirip dağı delecek güçte ok yaparken, bir yandan da günlük hayata canlılık getirmeye, yerleşik bir kültür oluşturmaya çalışmaktadır. Tarımın, demirciliğin, dokumacılığın vb. gelişmesini teşvik etmektedir. Kıskançlığının esiri olan Konur ise onun başarılarını görmemekte direnir, Oğuz'un akın yerine sosyal hayata önem vermesini eleştirir, halkın bilincini körelttiğini ileri sürer. Konur'a göre tanrılara ve Gök Tanrı'ya da eski bağlılık ve güven kalmamıştır ve bunun sorumlusu Oğuz'dur. Şölene katılan bütün oymak beyleri, tekinler, Altun Han, Kıpçak Han, Kalaç Han, iç İlden, dış İlden bütün Oğuz beylerinin önünde Oğuz'un hakanlığı ilan edilecektir. Urum'un istila tehdidi altında bulunan bu ülkeler Oğuz'dan yardım istemekte,

Oğuz'a sonsuz bir güven duymaktadırlar. Öte yandan Konur, Malkoç ve Hazar baskın verip Oğuz'u öldürmeyi planlar. Oğuz ise Konur'u ağabeyi, Hazar'la Malkoç'u dostu bilmektedir.

Hanlar, canavarı öldüren, bir yıl içinde ordular çıkaran, halkını refaha ulaştıran Oğuz'a bağlılıklarını bildirir, Urum'u durdurmasını isterler. Oğuz, orduyu savaşıp ülkeler almak için değil, yurdunu korumak, halkını barış içinde yaşatmak için kurduğunu dile getirir. Ülkeyi yollar, yüce yapılar, sağlam evlerle bayındır hale getirdiklerini anlatır. Hanlar ise Urum'un saldırganlığını ve acımasızlığını ortaya koyar. Oğuz'un kardeşi Ayçiçek de Urum ilindedir ve kötü durumdadır. Fakat bunlar Oğuz'u ikna etmez. Bu sırada, Urum'un saldırdığı haberi gelir. Oğuz, hiç tereddüt etmeden orduların cenge hazırlanması emrini verir. Türkânaka da bunu onaylar. Altun Han, Urum'un Oğuz'dan başka kimseden çekinmediğini söyleyerek onu başbuğ ilan eder. Konur buna itiraz eder. Malkoç ve Hazar da adamlarıyla ortaya atılırlar. Fakat Altun Han usta bir manevrayla Konur'u etkisiz hâle getirir ve öldürür. Malkoç ve Hazar kaçarlar. Oğuz, ağabeyi, büyüğü bildiği Konur'dan böyle bir hareket beklemediği için son derece üzülür.

Uluğtürk, Gök Tanrı'ya bir kurban gerektiğini, bunun da Konur olduğunu bildirir. Ona, Tanrı'dan altın bir yay ve üç gümüş ok armağan getirmiştir. Okları göğsünde saklamasını, birbirlerinden ayırmamasını söyler. Doğru için, barış için savaşmasını, halkı saymasını, hakkı bilmesini, Tanrı'dan korkmasını öğütler. Gidişinin, doğudan gece yönüne olduğunu bildirir.

Üçüncü perdede, Oğuz'la Urum'un oğlu, aynı zamanda Oğuz'un ablası Ayçiçek'in kocası olan Saklap'ın karşı karşıya gelmesi ve Ayçiçek'in, babasına karşı gelmemesi yönündeki uyarısına rağmen, Saklap'ın, babasının haksızlığına hükmederek kaleyi Oğuz'a teslim etmesi anlatılır.

Oğuz'un ablası Ayçiçek, Urum hanının oğlu ve Taragmanon beyi Saklap'ın eşidir. Saklap, babasının Oğuz iline saldırması üzerine tam bir çıkmaza girmiştir. Babasına destek vermekle yükümlüdür. Fakat babasının Oğuz iline saldırmakta haksız olduğunu bilmektedir. Bu sırada babasından, Oğuz kızını (Ayçiçek) zindana atıp ordusuyla derhal sınıra gelmesi emrini dinlemez. Ayçiçek, yedi çocuğunun annesi, ülkesinin uğurudur. Ona derin bir sevgi duymaktadır. Babasının hakkı çiğnediğini, Oğuz'un, yurdunu korumak, barışı sürdürmek istediğini bilmektedir. Ayçiçek ise, Hakan'ın, buyruğunu yerine getirmeyen kişi kendi oğlu bile olsa onu kendi elleriyle öldürmekten çekinmeyeceğini bilmektedir; Saklap'a, buyruğa uyması gerektiğini hatırlatır. Fakat Saklap, babasının haksız buyruğuna baş eğmeyeceğini bildirir. Bu sırada Oğuz orduları kaleyi sarmıştır. Subaylarla Saklap arasında çatışma yaşanır. Subaylar kalenin sağlam olduğunu, Hakan'ın emri gereğince kaleyi savunmak gerektiğini

belirtirler. Saklap ise savaşa babasının neden olduğunu vurgular. Subaylar inatla ve küstahça, Hakan'ın emrine uyacaklarını bildirirler. Saklap, buna kendisinin karar vereceğini ihtar eder. Subaylar, işi, Saklap'a kılıç çekmeye kadar götürürler. Bu sırada, Kıpçak Han, Saklap Han'la görüşmek üzere kendisi gelir. Saklap, Han'ın kendisinin elçi olarak gelmesinden etkilenmiştir.

Kıpçak Saklap'a, kuşatmanın gerekçesini açıklar: Urum'da tanrılara güven kalmamış, hak, hakkaniyet tanınmaz olmuştur. İnsanlar asılsız suçlamalarla itham edilmekte, tapınaklara at bağlanmaktadır. Tanrı'yı bilmeyenin insanı da hor göreceğini söyleyerek, Urum'da yapılanların sebebini Tanrı'ya inanın zayıflamasına bağlar. Onu doğru, yiğit, iyi yürekli bildiklerini söyleyerek kendileriyle birlik olmaya çağırır. Saklap, Kıpçak'ın sözlerini doğru bularak kalenin kapılarını açtırır.

Dördüncü perdede Malkoç'la Hazar Oğuz ilinden kaçarak Urum'a sığınmışlardır. Oğuz'a katılanların gittikçe artması karşısında Urum, Oğuz'un bütün ülkesini kül etmeye kararlıdır. Savaşın aniden saldırarak her yeri karanlığa boğmak, acımadan önüne geleni öldürmekle kazanılacağını, birliğin böyle sağlanacağını ileri sürer. Oğuz'un insanlık için çarpışmasını alayla karşılar. Bunun, kendilerini zincire vurmak anlamına geldiğini, oysa kendilerinin insanlığı, kardeşliği, kutlu, kutsal, tanrı, tanrısal kavramlarını yok ederek kişiyi zincirlerinden kurtardıklarını söyler. Bunların insanı oyalayan boş şeyler olduğunu, bunlara inananların da akıldan yoksun budalalar olduğunu öne sürer.

Urum hakan direnenleri kırbaçlatır, yangın yerinde kendisine ilenenlerin dillerini kestirip dişlerini söktürdükten sonra yol kenarlarındaki ağaçlara astırır. Kadınların ilenmeyip Gök Tanrı'ya yalvardıklarını söylemeleri Urum'u iyice çileden çıkarır. Dini ortadan kaldırdığını, artık insanoğlunun, yeryüzünde tanrı olduğunu, dünyanın tek hâkiminin kendisi olduğunu iddia eder.

Urum'un karşısına getirilenler arasında kardeşleri, amcaları gibi en yakınları da vardır. Ona pusu kurmuşlardır. Daha önce akrabalık bağı tanımadığını ilan eden Urum, karşısında duran akrabalarının kendisini öldürmek istemekle kendisini haklı çıkardığını ileri sürer, bundan sonra bütün akrabalıkları yasakladığını, her erkeğin babaları, ataları; her kadının herkesin anası ve karısı olduğunu söyler. Herkes dehşetli bakışları arasında, akrabalarının kırbaçlanarak başlarının taşla ezilmesini emreder.

Bu sırada sınırdaki büyük bir cenk başlamıştır. Oğuz'un yirmi dört koldan hızla ilerleyişi anbean iletilir. Urum'un en zengin şehirlerden Çörçit'i almış, son sınır olan ırmağı geçip Urum'un otağına gelmiştir. Sahnenin başında kendine son derece güvenen Urum ne yapacağını şaşırmış durumdadır. Bir yandan bağırarak askerleri düzene sokmaya çalışırken,

bir yandan da geri yolun açık kalmasını ihtar eder, çarpışma başlayınca da kaçar. Bir süre sonra Oğuz kumandanlarıyla görünür. Askerler ve halk, önünde yere kapanır.

Akşaman ve Koro, Oğuz'u ulularlar. Oğuz, asıl işin şimdi başladığını söyleyerek, yıkılan şehirlerin yeniden kurulacağını bildirir. Halka her konuda destek/yardımcı olunacağını açıklar. Kazandığı zaferden dolayı Gök Tanrı'ya şükreder. Urum'un peşinden gitmeye gerek duymaz.

Beşinci perdede Urum Hazar ve Malkoç'u göndererek barış isteğini iletir. Hanlar, Urum'un ulusu, ordusu dağıldığı, yaptığı zulümlerin cezasını çekmesi gerektiği gerekçesiyle buna şiddetle karşı çıkarlar. Fakat Oğuz'un, barış sözü edilince, şartlar ne olursa olsun başka bir yolu tercih etmeyeceğinden de emindirler. Bu sırada Oğuz'la Türkânaka gelir. Oğuz'un elinde üç gümüş okla altın yay vardır. Hanlar Oğuz'a, fikirlerini açıklarlar. Oğuz, bu savaşa savaşı ortadan kaldırmak için girdiklerini, savaşın kendilerine bir şey kazandırmayacağını anlatır. Türkânaka da bu görüştedir. Hanlar ikna olmasa da, Oğuz kararını vermiştir.

Komşularına saygılı olduklarını, ama Urum'un, hakka karşı gelip zulümle iş gördüğünü, buna rağmen onunla barış yapacağını bildirir. Tel şartının insanlık andı olduğunu açıklar; Urum, her ülkenin bağımsızlığını tanıyacak, insanlara zulmetmeyecektir. Oğuz, yazılı anlaşmalara, Hakan'la Hatun adına, Kıpçak'la Altun Han'ın adlarını yazacağını belirtir. Hanlar bundan pek memnun olmazlar.

Bu sırada şaşkın bakışlar arasında Urum gelerek Oğuz'un önünde baş eğer. Kendisini yakalamaya ramak kalmışken peşini bıraktığını hatırlatarak, bu yüce davranış karşısında kendisinin küçüklüğünü anladığını, onun hakanlar hakanı, ulu hakan olduğunu, çağlar içinde eşi bulunmadığını söyler. Kendisinin hakkı çiğnediğini, haksız kan döktüğünü belirterek, önünde utançla baş eğdiğini söyler, kendisini bağışlamasını ister. Kılıcını, Oğuz Han'ın önüne bırakır. Oğuz, Urum'un doğru yolu bulmasından duyduğu memnuniyeti ifade ederek, kendisinin ona değil, tuttuğu yola karşı olduğunu, yeryüzünde hürlüğü, birliğin tesis edilmesi dileğini belirtir. Bu sırada Uluğtürk, Oğuz'la Türkânaka'ya doğru ilerler.

Uluğtürk, Oğuz'a, kurduğu barışla daha da yüceltiğini, bunun Tanrı katında da makbul olduğunu, kendisine de, ona, şanını yüceltecek bir ad vermek düştüğünü söyler. Ona, ulusunun atası olduğunu söyleyerek Oğuzata adını verir. Ününün çağları aşacağını ifade eder. Oğuz da, birlik kuranın hakan olacağını kendisine onun öğütlediğini hatırlatır. Elindeki altın yayla gümüş okları hanlara verir. Üç gümüş okun, insanlığa ışık saçması dileğini belirtir. Yeryüzünde savaşın bittiğini, kendisinin de amacına ulaştığını söyleyerek, hanlara, kendilerine yeni bir hakan seçmeleri gerektiğini söyler. Hanlar yine onu seçerler. Akşaman da, yanındaki tanrı çocukları, tanrı dostlarıyla birlikte onun katına yüz sürmek istediklerini,

tanrısızları onun yok ettiğini söyler. Tarihte onun gibi birisinin dünyaya gelmediğini, onun büyüklüğünün, kalbinin yüceliğinden geldiğini, gönlünü ortaya koyduğunu söyler. Kurduğu bu yapının, yüce adıyla birlikte yaşayacağını ifade eder.

Kişiler

Oğzata'da Oğuz başta olmak üzere Akşaman, Uluğtürk, Bigüm, Türkânaka, Konur, Saklap, Ayçiçek, Urum, Hazar, Malkoç gibi figürler bulunur. Kişiler son derece simgesel çizgiler taşır. Oğuz canavarı öldüren, bir yıl içinde ordular çıkaran, halkını refaha ulaştıran, gök kızıyla evlenen olağanüstü nitelikte bir kahramandır. Akşaman ve Uluğtürk toplumu birleştirici rol üstlenmişlerdir. Sağduyunun, bilgeliğin temsilcileri, Oğuz'un yol göstericileridir. Oğuz'un ağabeyi Konur, Oğuz'u kıskanarak ortadan kaldırmaya çalışan kişidir. Saklap, Oğuz'un ablasının kocası, aynı zamanda Urum'un oğludur. Karısı, babasının hışmına hedef olmaması için emrine uyup kendisini hapsedmesi yönünde telkinlerde bulunsa da, Saklap doğru olduğuna inandığı şeyi yaparak babasına karşı çıkar. Ayçiçek de faziletin ve yüce gönüllü kadının örneğini verir. Oyunda yaşlıların saygın bir konumda verilmesi kayda değerdir.

Olaylar Dizisi

Oyun beş perdeden oluşur.

SERİM: Şaman ayiniyle başlayan oyunun ilk perdesi serim niteliğindedir. Burada Oğuz'un, nenesi Bigüm'den, doğumunu bir kez daha anlatmasını istemesiyle, Oğuz'un olağanüstü kişiliği sergilenir.

DÜĞÜM: Başlangıçta Oğuz'un, önündeki en büyük engel, halka zarar veren canavardır. Fakat bu düğüm, daha ilk perdede çözülür. Oyunda Oğuz'un ağabeyi Konur'un da başbuğ olmak istemesi ikinci bir düğüm noktasıdır. Konur, Oğuz'un başbuğ ilan edildiği törende baskın verip attığı düğümü kendisi çözmüş olur. Üçüncü perdede, saldırgan tutumu yeni bir düğüm oluşturur. Oğuz barışçı bir yönetim anlayışı benimsemiştir.

ÇATIŞMA: *Oğzata*'da çatışmanın asıl merkezi Oğuz'dur. Mücadelesi öncelikle, zararı hayvanlar kadar insanlara da dokunan, insanları yiyen canavara karşıdır. Daha sonra ağabeyi Konur gelir. Oğuz'un bilincinde bilincinde olmadığı bu çatışma, Konur açısından, kardeşini öldürmek isteyecek kadar keskindir. Oğuz'un asıl düşmanı ise Urum Han'dır. Oğlu Saklap Oğuz'un kardeşi Ayçiçek'le evli olmasına rağmen Urum Han Oğuz'u yok etmek ister. Oğuz Urum Han'la da onun saldırganlığı neticesinde karşı karşıya gelmiştir. Ayçiçek'in kadınsı çekinceleri ile Saklap'ın doğrunun yanında olma iradesi de çekişme halindedir. Oğuz'un barışçı tutumu ve bağışlayıcılığı kendi hanlarınca yanlış bulunur. Fakat Urum'un Oğuz'un ayağına gelerek af dilemesi Oğuz'un haklılığını gösterir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Destanlara dayanan oyunlarda olay birliği çoğunlukla dağınıktır. Bu oyunda da benzer bir durum söz konusudur. Oğuz'un destansı kişiliği ve yaptıkları epizodik çizgiye yaklaşan bir kurgulamayla verilir. Önemli noktalar vurgulanmaz. Fakat ağabeyiyle ilişkisi eksen alındığında, kendisinden küçük olduğu halde Oğuz'un canavarı öldürmesinin ardından bir adım öne geçmesi, Konur'un kıskançlık duygularını harekete geçirir.

DORUK NOKTA: Oğuz'a yenilen Urum'un gelip Oğuz'un önünde baş eğmesi oyunun doruk noktasıdır.

ÇÖZÜM: Oyun, Uluğtürk'ün Oğuz'a Oğuzata adını vermesiyle sonuca bağlanır.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman birliğine uyulmamıştır. Oğuz'un canavarı öldürmesi, bir yıl sonra verdiği şölende başbuğ seçilmesi, Urum'la savaşı ve zafer kazanması belli bir süreyi kapsar. Fakat her perdede olaylar kısa bir zaman dilimine sığacak şekilde kurgulanmıştır. Oğuz canavarı öldürdüğünde mevsimin bahar olduğu belirtilir.

Oyunda mekân tasviri yapılmaz, belirtilmekle yetinilir. İlk perdede olaylar ormanlık alanda geçer. Oğuz'un olağanüstü bir şekilde Türkânaka'yla karşılaşması, bu olaya uygun bir mekân olan ormanda gerçekleşir. İkinci perdede mekânın kerpiçten yapılmış bir eski Asya sarayının avlusu olduğu açıklanır. Üçüncü perdede olaylar Saklap'ın kalesinde geçer. Dördüncü perdede yakılıp yıkılmış bir şehre hâkim bir noktada, Urum Hakan'ın muhteşem otağı gösterilir. Son perdede Oğuz muhteşem bir saray salonunda bulunur.

ERGENEKON VE GÖÇ DESTANLARI

Oğuz'un ölümünden sonra Göktürklerin başına sırasıyla Gök, Ay, Yıldız ve İl hanlar geçer. İl Han döneminde yabancı boylarla yapılan savaşta bütün Göktürkler yok edilir. Yalnızca İl Han'ın oğlu Kayı (Kıyan) ile yeğeni Dokuz Oğuz (Tukuz) ve eşleri sağ kalır. Bazı hayvanlarını da alarak bir kurdun rehberliğinde, geldikleri yoldan başka geçidi olmayan yemyeşil bir vadiye giderler. Buraya Ergenekon adını verirler. 400 yıl sonra oraya sığmaz olurlar. Bir demirci, bildiği bir yerde bir demir yatağı olduğunu, orayı eritirlerse bir yol açılabileceğini söyler. Muazzam miktarda odun ve kömür taşınarak bu gerçekleştirilir. (Çoruhlu, 2002: 175-176)

Ergenekon, başlangıçta destandır, fakat kısala kısala efsanevi bir hikâye durumuna gelmiştir.

Göç destanının ana hatları da şöyledir: Uygur ülkesindeki Kutlu Dağ'da, ülkenin birliğini simgesi olan kutsal bir taş vardır. Çinliler Uygurları yıkmak için bu taşı almaya karar

verirler. Yü Lun Tigin'in oğlu olan Galı Tigin'in, bir Çin prensesiyle evlenmesi karşılığında bu taşı isterler ve amaçlarına ulaşırlar. Kayayı ateşe verip üzerine sirke dökerek parçalar ve parça parça Çin ülkesine taşırlar. Bunun üzerine bütün hayvanlar kendi dillerince, kayanın düşmana verilmesine ağlaşır. Yedi gün sonra basiretsiz hakan ölür, ırmaklar peşpeşe kurur, toprak çatlar. Bütün yurttan canlı cansız ne varsa hepsi birden “Göç! Göç!” diye bağırmaya başlar. Uygurlar bunu ilahî bir emir telakki ederek göç yollarına düşer, seslerin kesildiği yeri yurt tutarlar. Beş mahalle kurup yerleşir, adına Beş balık derler. (Sepetçioğlu, 1998: 130-133) Destanda göçebe yaşamdan yerleşik hayata geçiş vardır.

TUFAN

İsmet Hürmüzlü'nün *Tufan*'ında iki ihtiyar, bir bilinmezlin ortasında, başkalarına kendilerini fark ettirememenin sıkıntısıyla, düşle gerçek arası fantastik olayların şahidi ve zaman zaman faili polar olarak sahneye çıkarlar. Her yaşadıkları olay, kim olduklarını sorguladıkları yeni bir aşamadır. Eski Türk destanlarını dağılıp (Göç), diriliş (Ergenekon) ve birleşme (Oğuz Kağan) olmak üzere bir gelişim çizgisine oturarak, yurdu istiladan kurtarmanın yolunu derin köklerde bulurlar. İhtiyarları dinleyen Şef için bunlar birer saçmalık olsa da, onların, işgale karşı direnip Ulu Kağan'ın bayrağı altında birleşileceğine inançları tamdır.

Özet

Fırtınalı bir anda, çok uzun uykularından uyanan iki ihtiyar, nerede bulunduklarını, kim olduklarını, neler yaşadıklarını hatırlamakta güçlük çeker, ayakta duramazlar. Uçsuz bucaksız bir boşlukta, yokla var arasında bocalamaktadırlar. Kaybettikleri kavramları, duyguları ve yetileri yavaş yavaş bulmaya başlarlar. Fakat kavga edince yoğun bir sis içinde yapayalnız kalır, bundan sonra kavga etmemeye karar verirler.

Yerde buldukları bir çocuk resmi önce–sonra–hatırlamak kavramlarını onlara yeniden kazandırır. Hastanede, genç adamın doğan çocuğunu görmesine, yaşlı kadının kocasının cenazesini almasına izin verilmez.

İkinci İhtiyar, insanların bulunmadığı bir adada hayvanlar arasında büyümüş, kendisini koruyan hayvanın cansız kalmasına şahit olmuş, hayalî bir kuşun başka bir kuşu toprağa gömmesini örnek alarak onu gömmüş, bundan sonra onun görünmez olması üzerinde düşünmüştür. Birinci İhtiyar'la İkinci İhtiyar'ın hayatları bu adada kesişir. Birinci İhtiyar; insanlardan uzaklaşarak, tek başına düşünmek üzere oraya gelir. Bundan sonra birlikte

düşünürler. Köklü bir çınar olabilecekleri varsayımını tartışırken dirilmek kavramına ulaşırlar. Fakat bir çöpçü gelir ve ihtiyarları süpürür gider.

Kendilerini, varlık problemini çözmek zorunda hissederler. Aksi takdirde yokla var arasında kalacaklardır. Derken, renkli, kopmuş bir taş bulurlar. Burada Uygurların Göç destanına gönderme yapılır. Fakat bu, belirtilmez, yalnızca olaydan söz edilir ve oyunun içine pürüzsüz bir şekilde yerleştirilir. Buldukları taş, muazzam bir kütlenin parçasıdır. Taşınmayacak kadar büyük olduğu için parçalanarak götürülmüş, ondan sonra çok şeyler olmuştur: Kötü günler başlamış, kuşlar susmuş, ırmaklar kurumuş, topraklar çatlamıştır. Taşı yerden alınca taş ışıldar, rüzgâr çıkar. İhtiyarlar korkarak taşı bırakırlar. Diğer parçaların nerede olduğunu bilmemekte, anlaşılması güç bir durumla karşı karşıya bulunmaktadır. (Hürmüzlü, 1987: 19)

Oyunda geçen Türk destanlarının bir sis perdesinin ardından aktarılması, elimizdeki kaynaklara, kökenlere yabancılığımızın bir ifadesidir.

İhtiyarlar, sık sık, insanların şehir ortasında sebepsiz yere öldürülmelerine, çevredekilerin duyarsızlığına ve geride kalan yakınlarının yaşadıkları acıya, haklarını savunacak bir merciin yokluğuna şahit olurlar. Nitekim kendileri de bundan paylarını alacaklardır. Bulundukları yerin karanlık, sevgisiz, her türlü güzellikten yoksun olduğunu duyumsarlar.

İhtiyarlar kim olduklarını düşünürken, yabgu ve kağan olabilecekleri ihtimalini değerlendirirler. Burada Ergenekon destanına (demir bayramı) geçiş yapılır. Kağan rolündeki Birinci İhtiyar, atalarından, bir zamanlar geniş yurtları olduğunu, düşmanlarının kallesçe oyunlarıyla o daracık yere sıkıştıklarını dinlemiştir. Bir çıkış yolu bulmaları gerektiğini dile getirir. İkinci İhtiyar, demirci olarak girer. Sıkıştıkları bu dağların batısında yoğun miktarda demir olduğunu, ateşle demiri eritip yol açabileceklerini açıklar. Böyle yapılır. Bu kutsal gün, törenlerle kuşaktan kuşağa sürüp gidecektir. Bu, yeniden doğuştur. (Hürmüzlü, 1987: 26-27)

Şimdiki zamana dönen ihtiyarlar, gerçeğin ne olduğunu idrak edemezler. Gerçek, şu anda gidecek bir evleri, içecek bir tas çorbaları olmadığıdır. Ama geçmişin de gerçek olduğunu bilmektedirler. 3750 milyon saat, 15 dakika, 25 saniyeden beri yemek yememişlerdir. Zaman hakkında düşünürler. Zamanın ezel ve ebed olamayacağını, zihinlerdeki bir vehim olduğu sonucuna varırlar.

Silahlı grupların girip, Şef'in, hâkimiyetin kendilerinde olduğunu söylemesi üzerine ihtiyarlar, bu kördüğümü çözmeleri gerektiğine karar verir, devlet adamı ve yardımcısı rolüne girerler. Kritik bir eşikten geçilmekte, yabancı elçiler de bu durumdan yararlanarak taviz

koparmaya çalışmakta, topraklarının dolaylı olarak parçalandığını ileri sürmektedirler. Yardımcı, Başkan'a, bunu kabul etmeyeceklerini bildirir.

İkinci bölüm yine fırtınayla başlar. Devletin kaybolan itibarını geri kazandırma kararlılıklarını sürdürürler. Çöpçü gelince, bu defa onu tutarlar. Fakat çöpçü onları duymaz, görmez ve çıkıp gider.

İhtiyarlar, buldukları hükümdar ve sadrazam kıyafetlerini giyip bu rollere girerler. Şafakla birlikte Anadolu'yu/devleti istila tehlikesinden kurtarmak için taarruza geçme kararı verilir. Taht ve başkent kurtarılır, dinin ve devletin birliği kurulur.

Oyunun başından beri görülen şiddetin son muhatabı ihtiyarlardır. Bu, onların, oyunda, kendileri olarak ilk kez başka bir oyun kişisiyle aksiyona girmesidir. Sahnede görülen silahlı grupların şefi, ellerini kaldırmalarını söylediği ihtiyarlara kim olduklarını sorar. Kendileriyle ilgili sorulan hiçbir soruyu bilmemelerini komik bularak güler, onları “müzelik” diye tanımlarlar. Şef'in gülmeleri emrini de yerine getirme yeteneğinden yoksundurlar. Şef, hikâye anlatmalarını söyleyince, Oğuz destanını anlatmaya başlarlar:

Günlerden bir gün Ay Han'ın doğum sancılarının başladığını ve yüzü gök rengi, ağzı ateş kızılı, gözleri bal elası, saçları ve kaşları kara, perilerden güzel bir oğlan doğurduğunu; annesini yalnız bir defa emdiğini, dile gelip çiğ et ve yiyecek istediğini, kırk gün içinde büyüdüğünü ve yürüdüğünü anlatırlar. Beli kurt beli gibi ince, omuzları samur gibi parlak, vücudu tüylüdür. At sürüleri güder, geyik avlar. Günler gecelerden sonra bir yiğit olur. Gökle yağız yer arasında bir yiğittir. Ata bindiğinde, atın kişnemesinden yer sarsılır. Dünyaya diz çöktürmüştür. Millet sevinçli, düşman yasıdır. Onun zamanında ırmaklar taşkın, toprak verimlidir. Bütün dünyada dengeyi sağlamıştır, herkes mutludur. Fakat bir gün bir düşmanın oğlu, kendisine sığınır. Yiğit atının sahip çıkıp en iyi şekilde yetiştirdiği bu kişi ona ihanet ederek kaçır ve ona karşı savaş açar. Yiğit atlı yaşlanmıştır, bir mağaraya gider. Fakat onu orada bulurlar. Tek başına yiğitçe çarpışmasına rağmen bu, sonucu uzatmaktan başka bir fayda vermez.

Şef, ihtiyarlara, anlattıklarından hiçbir şey anlamadığını söyler, yiğit atının kim olduğunu, onunla bir ilgilerinin olup olmadığını öğrenmek ister. Kesin bilmedikleri cevabını alması üzerine neden anlattıklarını sorar. Anlattıklarının farkında olmadıklarını duyması üzerine onların deli, anlattıklarının gerçek dışı bir efsane olduğunu öne sürer. Buna karşı çıkan ihtiyarlar, ona kim olduğunu sorarlar ve bu cesaretlerinin bedelini ağır öderler: dayak yerler. Fakat yılmazlar ve onlara karşı koyacaklarını, tekrar kendilerini bulup bu işgale direneceklerini bildirirler. Şefin, iki kişi olarak, kendilerine hayal güçleriyle mi karşı

koyacakları sorusunu, toparlanacakları, bir silkinirlerse tufan olacağı ve onların o tufanda boğulacağı öngörüsünde bulunurlar. (Hürmüzlü, 1987: 45-46)

Bu sözlerin karşı taraftaki yankısı, ihtiyarların zincire vurulup halka teşhir edilmesi şeklindedir. Bu durum ihtiyarların çok gücüne gider, fakat aynı zamanda kim olduklarını kesin olarak ortaya koymaları gerektiğini idrak etmelerine de vesile olur, özellikle Birinci İhtiyar'ı kendine getirir. Birinci İhtiyar tam bir kesinlikle hatırlamaya başlar ve anlatır: Bir bozkırda, bütün milletin dağıldığı, her şeyin bittiği bir anda, elinde değneğiyle ak sakallı Kam belirir ve tükenen umutları diriltir. Yurtlarını geri alacaklarını gördüğünü, hepsine bir görev düşüğünü, ok, at, kılıçları yoksa da törelerinin onları bir arada tutacağını söyler. “İl gider töre bitmez.” (Hürmüzlü, 1987: 48) İşgalcilerin, boyların önde gelen ulularını öldürmek istemeleri dalgalanmaya yol açmış, bu, işgalcileri geri adım atmaya, yüksek memuriyet ve unvanlarla tepkilerin önünü almaya sevk etmiştir. Fakat onlar, milleti tutsaklıktan kurtarmak, yine devlet olmak kararlılığına sahiptirler.

İkinci İhtiyar, rüyasında, Birinci İhtiyar'ı ellerini atalarının kanıyla yıkamış, Tanrı'ya ant verip kanlı ellerini ata sürmüş, uçar gibi hızla, arkasında altı atıyla uzaklaşmış olarak görmüştür. Yedi atıyla başlayan birlik, zamanla on yedi, yetmiş ve yedi yüz olmuş, bütün boylar Ulu Kağan'ın (Birinci İhtiyar) bayrağı altında toplanmıştır.

Tahta geçme töreni düzenlenir, Ulu Kağan, tahta konulan keçe üzerine oturur. Bu, kağanın kaosa düşen ülkeyi düzene kavuşturmasını simgeleyen eski ritüellerin kalıntısıdır.

Kamın, töreyi bozdurmayacaklarını, topraklarının, sularının sahibi olacaklarını söylemesi de yer-su iyelerine yapılan mitolojik bir göndermedir.

Kişiler

Farklı çağ ve kişiler aynı karakterlerce (Birinci ve İkinci İhtiyar) yansıtılır.

Oyunun merkezinde yer alan iki ihtiyarın görüş alanına giren olaylar başka oyun kişilerinin varlığını da gerekli kılar. Bunlardan Elçi, Şef ve Kam, olay akışına etkileri bakımından diğerlerinden ayrılır.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden oluşur. Dramatik bir olay örgüsünden söz edilemez. Olaylar zihnen yaşanır. Oyunun soyut ve girift bir yapısı vardır. Başlangıçtaki belirsizlik, oyunun sonunda bilince evrilir. Yerde buldukları çocuk resmi, taş gibi unsurlarla oyunun kurgusu ilerler. Silahlı grupların girip, Şef'in, hâkimiyetin kendilerinde olduğunu söylemesi üzerine, bu kördüğümü çözmeleri gerektiğine karar verirler. Oyunun sonunda, ak sakallı Kam, bezginlik içindeki halka ümit ve birlik ruhu aşılar. Töreyi bozdurtmama vurgusu yapılır.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman ve mekân, oyun kişilerinin kendilerini arayışına paralel olarak soyutluk gösterir, geçmişle bugün arasında gidip gelir. Bu gidiş gelişler zamansal değil, düşünsel bir anlam taşır. Yazar oyunun bir beyin aksiyonu olduğunu belirterek, aksiyonun dekor değişikliğine gerek olmadığını söyler.

İhtiyarlar, nerede bulunduklarını bilmemektedir. Uçsuz bucaksız bir boşlukta, yokla var arasında bocalamaktadırlar. Zaman hakkında düşünür, zamanın ezel ve ebed olamayacağını, zihinlerdeki bir vehim olduğu sonucuna varırlar. Yaşadıkları yeri haksızlıklar ülkesi, sevginin öldüğü bir yer olarak tanımlarlar. Yaşadıkları yerde bir anlam ifade etmezler, çöpçü onları süpürür.

İnsanların bulunmadığı bir adada hayvanlar arasında büyümüş, kendisini koruyan hayvanın cansız kalmasına şahit olmuş, hayalî bir kuşun başka bir kuşu toprağa gömmesini örnek alarak onu gömmüş, bundan sonra onun görünmez olması üzerinde düşünmüştür. Birinci İhtiyar’la İkinci İhtiyar’ın hayatları bu adada kesişmiştir.

Zaman ve mekân geçişleri basit aksesuarlarla sağlanır. Elleri geçen bir taş parçasıyla Göç destanının yaşandığı çağlara uzanırlar. Hastane gibi belirtilen gerçek mekânlar da gerçekçi çizgiler taşımaktan uzaktır. Fakat son sahnede mekân bozkırdır. İhtiyarlar artık bocalamalarından kurtulmuş, aradıklarını töreyi bozdurtmamak düşüncesinde bulmuş, Kam’ın telkinleriyle topraklarını savunmaya karar vermişlerdir. Bu, mekânı da gerçekçi boyuta taşır. Şafakla birlikte Anadolu’yu/devleti istila tehlikesinden kurtarmak için taarruza geçme kararı verilir. Taht ve başkent kurtarılır, dinin ve devletin birliği kurulur.

DEDE KORKUT KİTABI/HİKÂYESİ

Dede Korkut Kitabı büyük bir destan dairesinden kopmuştur. Oğuznamecilik geleneğinin en önemli eserlerindendir. Oğuz destanının birden fazla yazılı nüshası vardır. Bunlardan sadece biri olan *Dede Korkut Kitabı* günümüze ulaşabilmiştir. (Boratav, 2012: 109)

Oğuz Türklerinin Doğu Anadolu ile Azerbaycan’ı içine alan bölgede egemenlik kurduğu ve çok daha önceleri teşekkül eden bazı “boy”ların (hikâyelerin), adı geçen coğrafyaya yerleştirildiği ve yeni yeni “boy”ların teşekkül ettirildiği bir dönemde (15-16. yy) yazıya geçirilmiştir. Dede Korkut’taki geçen coğrafya Oğuzların Orta Asya’da varlık gösterdiği yerlerdir.

Bilinen iki nüshası (Dresden ve Vatikan) vardır. Dresden nüshasının tam adı, *Kitab-ı Dedem Korkud Alâ Lisân-ı Tâife-i Oğuzân*’dır. Vatikan nüshasının tam adı, *Hikâyet-i*

Oğuzname-i Kazan Bey ve Gayri'dir. Vatikan nüshası Dresden nüshasından sonra yazılmıştır. Dresden nüshası on iki, Vatikan nüshası altı “boy”dan oluşur. Atasözü, deyim, ağıt, alkış-kargış ve eski Türk gelenek, inanış ve patiklerini ihtiva eder. Destandan halk hikâyesine geçiş döneminin en önemli eseridir. Nazım–nesir karışıktır. (Oğuz, 2008: 102-103)

Dede Korkut hikâyelerinin coğrafyası, bugünkü Türk cumhuriyetlerinin hepsini kapsayan geniş bir bölgedir.

Dresden nüshasındaki hikâyeler şunlardır: Dirse Han Oğlu Boğaç Han, Salur Kazan'ın Evinin Yağmalanması, Kam Büre Bey Oğlu bamsı Beyrek, Kazan Bey Oğlu Uruz'un Tutsak Olması, Duha Koca Oğlu Deli Dumrul, Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı, Kazılık Koca Oğlu Yüğnek, Basat'ın Tepegöz'ü Öldürmesi, Beg'in Oğlu Emren, Uşun Koca Oğlu Segrek, Salur Kazan'ın Tutsak Olup Oğlu Uruz'un Çıkarması, İç Oğuz'a Dış Oğuz'un Âsi Olup Beyrek'in Öldüğü

Hikâyeler konularına göre üç grupta incelenebilir:

Oğuzların olağanüstü güçlerle mücadelesini konu alanlar: Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy, Duha Koca Oğlu Deli Dumrul.

Oğuzların iç mücadelesini konu alanlar: İç Oğuz'un Dış Oğuz'a Asi Olup, Beyrek'in Öldürüldüğü Boy, Salur Kazan'ın Evinin Yağmalanması.

Oğuzların dış güçlerle mücadelesini anlatanlar: Gürcü, Ermeni, Peçenek, Kıpçak mücadelesini konu alan sekiz tane hikâye vardır.

Dede Korkut Kitabı'nın yazarı belli değildir. 15. yy'da yazıya geçirildiği kanısı yaygındır. Her hikâye kendi içinde bir bütün oluşturmaya rağmen aynı kişilerin başka hikâyelerde de yer alması nedeniyle birbirleriyle bağlantılıdır. Hikâyeler, hanın bulunduğu bir toplantıda “hanım hey” hitabının ardından anlatılır. Öykü kahramanları arasında olağanüstü güce, insan ölçülerini aşan vücut yapısına sahip olanlar vardır. Gök, doğa ve atalar kültürünün izleri açığa çıkar. Eski Türklerin devlet anlayışı, insan tipi, töreleri, yarı göçebe yaşam biçimi, aile kurumu ortaya konulur. Biçim, dil ve anlatım özellikleri bakımından destansı anlatılardır. Sözlü gelenekle aktarıldığı, sonra yazıya geçirildiği anlaşılır. Anlatıcının devreye girdiği yerler mensur, “Soy soyladı” sözüyle başlayan kısımlar manzumdur. (Korkmaz, 2003: 54)

Dede Korkut'ta İslami unsurlarla İslam öncesi unsurlar yan yanadır. Hikâye besmele ile başlar, salavatla sürer, İslami bilgilere yer verilir. Arı sudan abdest alıp namaz kılarak sefere çıkılır. Allah'ın varlığına ve birliğine vurgu yapılır.

“Göl gibi kırmızı sağdırdı, attan aygır kestirdi” ifadesi, potlaç âdeti (hanın, yılda bir kez, evini yağmalatması), ad verme geleneği, ağaç kültürünün izleri, Gök Tanrı inancına göre

dünyanın yedi kat yerin altı, on yedi kat gökyüzü olmak üzere üç katmadan oluşması gibi eski Türk inancını yansıtan özellikler vardır.

Dede Korkut Kitabı'nın, Akkoyunlu–Türkmenlerin sözlü edebiyatından, üstün bir sanatçı tarafından ortaya konulduğu düşünülmektedir. Akkoyunlular kendilerini Oğuzların devamı olarak görüyorlardı. (Boratav, 2012: 90)

Destanın özünü, Oğuzların tarihinin iki önemli dönemine dayanan olayların anlatıldığı öyküler oluşturur. Birinci dönem, 9-10. yy'da meydana gelen olayların geçtiği, Oğuzların Sirderya nehrinin kuzeyindeki topraklarda yaşadıkları ve Kıpçak ve Peçeneklerle savaştıkları, ayrıca iç savaşların ve boy kavgalarının yaşandığı dönemdir. İkinci dönem, Oğuzların devamı olan Türkmenlerin Anadolu'da 14-15. yüzyıllarda yaptıkları savaşları ve geriye dönüşle, Oğuzların 11. yüzyıldaki Selçukluların büyük fethinden önceki ve sonraki Anadolu ve Kafkaslar'daki baskınlarını içermektedir. Kitabın yazarı, Oğuzların efsanevi tarihine, Anadolu Türkmenlerinin Sirderya kıyılarında yaşayan atalarının mitolojisinden oluşturduğu anlatımlara tam anlamıyla vâkıftır. Eser, eski Oğuz destanının, Akkoyunluların Türkmen hükümdarlığını kurduğu coğrafyada yeşertilmiş şeklidir. Destan, Trapenzut İmparatorluğu, Gürcistan ve Abhaz ülkelerine karşı savaşan kahramanların hikâyeleriyle zenginleştirilmiştir. (Boratav, 2012: 91)

Dede Korkut Kitabı'ndaki Deli Dumrul'un öyküsü Yunan mitolojisindeki Alkestis'le, Tepegöz hikâyesi de Kyklop'la çok benzerdir. Bamsı Beyrek'in öyküsü ise Odysseus'un macerasının bir izdüşümüdür. Bu etkilenmeler, Anadolu'nun uzun süre Bizans hâkimiyetinde kalmasından kaynaklanır. (Boratav, 2012: 91-92)

DEDE KORKUT

Hem *Dede Korkut Kitabı*'nın epik metni hem de diğer yazılı kaynaklar Korkut'u Hz. Muhammed'in çağdaşı, Oğuz Han'ın, Hz. Muhammed'e gönderdiği heyetin üyesi olarak gösterir. Hz. Muhammed tarafından da pagan Oğuzlara Müslümanlığı anlatmakla görevlendirilir. Başka bir rivayette ise Hz Muhammed'den 300 yıl sonra yaşadığı anlatılır. Üç yüz yıl gibi uzun bir yaşam sürdüğünü anlatan üçüncü bir efsanede ilk iki anlatımdaki zaman çelişkisi giderilmektedir. Oğuz hanlarının bilge ve ileri görüşlü danışmanı olarak, Oğuzların Aral Gölü kuzeyinde Kıpçak ve Peçeneklere karşı savaştıkları dönemde yaşamış olmalıdır. Oğuzlar, Müslüman olduktan sonra onu, pagan kam ve ozan özelliklerini de koruyarak “evliya”ya dönüştürmüşlerdir. (Boratav, 2012: 90)

Dede Korkut'un mezarının Demirkapı Derbent'te (Azerbaycan) olduğu söylenir. Hakkında (kendisi, eşi, kopuşu, ana-babası vb.) pek çok efsane üretilmiştir. 295 yaşındayken,

bir gün, Dede Korkut'a ömrünün tamam olduğu söylenir. O da kaçar; Kuzeye, güneye, doğuya, batıya. Fakat her ne yöne gitse, kendisi için mezar kazıldığını görür. Ölümünden kaçmanın imkânsızlığını görünce seccadesini Sirdeya ırmağının üzerine serer ve namaz kılmaya başlar. Bir yılan gelip onu sokar. Nehir Korkut'u sürükleyerek Sirderya ırmağının kenarına atar. Bölge halkı bugün bile Cuma geceleri ırmaktan "Korkut" diye sesler geldiğini söyler.

DELİ DUMRUL HİKÂYESİ

Ölüm gerçeğinin insan üzerindeki etkilerinin çarpıcı bir şekilde ortaya konulduğu Deli Dumrul karakteri tiyatroya elverişli bir özellik gösterdiği için oyunlara çok konu olmuştur. Deli Dumrul Yunan mitolojisindeki Alkestis'le benzerlik gösterir.

Kuru çay üzerine köprü kuran ve geçenden otuz üç, geçmeyenden döve döve kırk akçe alan, bu yolla bütün uzak diyarlara kadar ününü yaymak isteyen Deli Dumrul, al kanatlı Azrail'in bir yiğidin canını aldığını öğrenince Azrail'e meydan okur. Bu söz Hak Teala'ya hoş gelmez, birliğine şükür kılmayan bu deli kulun "benzini sarartması, canını hırıldatması" için Azrail'e emir verir.

Dumrul kırk yiğidiyle yiyip içip otururken Azrail ansızın çıkagelir. Gelmesiyle Deli Dumrul'un görür gözü görmez, tutar eli tutmaz olur. Azrail, canını almaya geldiğini söyler ve "Verir misin yoksa cenk eder misin?" diye sorar. Deli Dumrul kılıcını sıyırıp ona saldıracağı sırada Azrail güvercin olup uçar gider. Deli Dumrul Azrail'i korkuttuğunu sanıp övünür. Ardından doğanını alıp güvercin donuna giren Azrail'in peşine düşer. Bir iki güvercin öldürür. Dönüşte atının gözüne Azrail görünür. At ürker, Deli Dumrul'u alıp yere çalar. Azrail tepesinde biter.

Deli Dumrul can telaşıyla şöyle söyler: "Bre Azrail aman / Tanrının birliğine yoktur güman / Ben seni böyle bilmezdim / Hırsız gibi can aldığını duymazdım / Tepesi büyük bizim dağlarımız olur / O dağlarımızda bağlarımız olur / O bağların kara salkımlı üzümü olur / O üzümü sıkarlar al şarabı olur / O şaraptan içen sarhoş olur / Şaraplıydım duymadım / Ne söyledim bilmedim / Beylikten usanmadım yiğitliğe doymadım / Canımı alma Azrâil medet" (Ergin, 1969: 125-126)

Azrail, kendisine değil, Allah'a yalvarmasını söyleyince, Allah'a yönelir: "Yücelerden yücesin / Kimse bilmez nicesin / Güzel Tanrı / Nice cahiller seni gökte arar yerde ister / Sen bizzat müminlerin gönlündesin / Dâim duran cebbar Tanrı / Baki kalan settar Tanrı / Benim canımı alacaksan sen al / Azrâil'e almağa bırakma." (Ergin, 1969: 126)

Deli Dumrul'un sözü Allah'a hoş gelir. Azrail'e, can yerine can bulursa Deli Dumrul'un canını bağışlamasını emreder. Bunun üzerine Deli Dumrul babasına gidip olanları anlatır ve “Baba senden can dilerim verir misin / Yoksa oğul Deli Dumrul diye ağlar mısın?” (Ergin, 1969: 127) diye sorar. Babası, doğduğunda dokuz erkek deve kestiği oğlunu ne kadar çok sevdiğini anlatır ve Azrail'e, karşı yatan kara dağlarını, soğuk soğuk pınarlarını, tavla tavlada koç atlarını, katar katar develerini, ağıllarda akça koyununu, altın gümüş parasını vereceğini, ama canın tatlı ve aziz olduğunu söyleyip onu annesine yollar.

Deli Dumrul annesine de halini arz eder. Annesi, akça burçlu hisarlarında tutulmuş olsa altın akçe gücüne dayanarak onu kurtaracağını, ama onun yaman yere vardığını, kendisinin oraya varamayacağını bildirir.

Ak sakallı babası, ak pürçekli anası canlarını vermeyince Deli Dumrul son bir izin ister. Hasretlim dediği karısıyla ve oğullarıyla vedalaşacağını söyler. Karısına, bütün malını almasını, oğullarını babasız koymamak için gözünün tuttuğu, gönlünün sevdiğiyle evlenmesini söyler. Karısı, onsuz hiçbir şeyin anlamı olmadığını dile getirir ve “Benim canım senin canına kurban olsun” der. Azrail kadının canını almaya gelince, “insanoğlunun ejderhası” Deli Dumrul, keremi çok olan Allah'a, alırsa ikisinin canını beraber alması, bırakırsa ikisinininkini beraber bırakması için dua eder. Allah'a Deli Dumrul'un sözü hoş gelir ve Azrail'e, Deli Dumrul'un ana babasının canını almasını emreder. Deli Dumrul'la karısına yüz kırk yıl ömür verdiğini bildirir. (Ergin, 1969: 121-133)

DELİ DUMRUL

Güngör Dilmen *Deli Dumrul* oyununda efsaneyi, yeryüzündeki adaletin sevgi, eşitlik ve barışla kurulabileceği teması ekseninde ve seyirlik oyun yapısında kurgulamıştır. Deli Dumrul'un Dede Korkut'un etkisiyle geçirdiği kişilik gelişimi oyunun belkemiğini oluşturur. Onun zorbalıkla başlayan serüveni kahramanlık ve sonra trajik boyutlarıyla sergilenir. Deli Dumrul saf tabiatlıdır ve ölümle dolaysızca karşı karşıya gelmenin önce anlaşılma- zlığını, sonra şaşkınlığını, kabul edilemezliğini duyurur. Nihayet insan olmanın çaresizliğiyle ölüme boyun eğdiğinde, sevginin büyüklüğüyle ölümü bile yener. Oyunda tanrı adaleti kavramının yerine Dede Korkut adaleti kavramı konur.

Özet

Birinci bölümde Dumrul, deliye çıkan ününü sürdürmek için kuru çay üzerine köprü kurup, geçenden otuz, geçmeyenden kırk akçe alır. Buna şahit olan ve öfkelenen Dede Korkut'un torunu Elif, yiğitliğinin güçsüzlere söktüğünü söyler. Gerçekten de Dumrul,

köprüden geçen Canguzoğlu'nun kervanından hiç para alamaz. Üstelik gönlünü kaptırdığı Elif'in, kervanın sahibi olan Canguzoğlu'nun nişanlısı olduğunu öğrenir. Fakat Elif'in, çapulculukla zengin olan Canguzoğlu'nda gönlü olmadığını da anlar.

Köprü işini tek başına yürütemeyeceğini anlayan Dumrul, pazardan, kırk yiğidin yerini tutacak Kırk Yiğit'i satın alır. Annesinin bahçesinden kopardığı narı da alıp, Elif'e vermek üzere Dede Korkut'un yanına gider. Oğuz töresinde bunun anlamı, kıza talip olmaktır. Canguzoğlu'ndan sonra Oğuz'un başına bir de Dumrul'un çıktığını duyup öfkelenen Dede Korkut, onu eline geçirince bir güzel döver. Dumrul, saygısından ona karşı durmaz. Bu arada Elif, Canguzoğlu'ndan gelen bir kervan hediyeı reddeder. Elif'in annesiyle babası parası için onu Canguzoğlu'na beşik kertmesi yapmışlardır. Canguzoğlu'nun bu evlilikle amaçladığı ise, “soygunluğu saygınlıkla örtmek”tir.

Dumrul, Canguzoğlu'nun hediyeleri getiren adamlarını döver. Dumrul'un kalbinin temiz olduğunu, yanılgısı olsa da yalanı olmadığını anlayan Elif onunla evlenmek ister. Dede Korkut başta karşı çıksa da, Elif'in ikram ettiğı ekşi ayranı beğenmemesi üzerine Elif'in, zamanı geçen erdemin de işlevini yitireceğini söylemesiyle o da kabul eder ve Elif'le Dumrul evlenir.

Elif'in ve Dede Korkut'un etkisiyle doğru yolu bulan Dumrul Dede Korkut'a, gördüğü her haksızlığa karşı çıkacağına dair söz verir. Dede Korkut, dünya üzerinden haksızlıkların kalkacağına inanmasa da, kararlılıkla, büyük haksızlıkların önüne geçilebileceğı, küçük haksızlıkların azalacağı ümidi taşımaktadır. Buna dayanarak, Tanrı'nın buyruğıyla bir yiğidin canını aldığını öğrendiğı “al kanatlı Azrail”den hesap sormak üzere, ondan, karşısına çıkmasını ister. Kızıl bir ışık içinde görünen Azrail'e, ölen genci göstererek, onun canını kendisi vermediğı halde ne hakla aldığını sorar, onu tehdit eder. Bu ilk karşılaşmada Azrail işi fazla uzatmaz, güvercin olup uçar. Dumrul, herkesin şaşkın bakışları arasında, onu doğanıyla avlamaya gider, bir çuval güvercinle geri gelir, içlerinden bir tanesinin Azrail olması gerektiğini ileri sürer. Fakat karşısında yine Azrail'i bulur. Bu defa işin ciddiyetini kavrayarak can derdine düşer, Azrail'e yalvarır. Tanrı onun sözlerinden hoşnut olarak, kendi yerine ölecek birini bulması koşuluyla canını bağışlar. Dumrul, birkaç düşmanı öldürerek bu şartı kolayca yerine getirebileceğini düşünse de, ölecek kişinin, canını onun için gönüllü bağışlaması gerektiğini öğrenir. Canın kutsal olduğu, işinin zor olduğu vurgulanır.

İkinci bölümde, canına karşılık can bulması gereken Dumrul, önce, “Öl dediğın yerde ölür.” garantisıyla satın aldığı Kırk Yiğit'e gider. Onu yedirip içirip, can yoldaşım diye över. Ardından, kendisi için canını vermesini ister. Fakat Kırk Yiğit türlü bahaneler üretir, canını vermeyi kabul etmez. Dumrul bu defa, hayatından sürekli şikâyet eden babası Duha Koca'ya

gider. Fakat onu sazlı sözlü bir eğlencenin ortasında bulur, düğünü olduğunu öğrenir. Yine de babasına isteğini iletir. Fakat yaşamın tadına varan Duha Koca, oğlu için canını veremeyeceğini bildirir, üstelik bu istek karşısında öfkelenir. Annesine giden Dumrul yine olumsuz cevap alır. Azrail'i karşısında gören kadın korkudan ölür. Fakat canını gönül rızasıyla vermediği için Tanrı onun canını oğlunun canı yerine saymaz.

Dumrul için bütün umutlar tükenmiştir. Eşini ve oğlunu son kez görmek diler. Büyük bir hüzne kapılır. Etrafındaki güzellikleri daha önce fark edememiş olmasına esef eder, ölüm karşısında isyanını dile getirir, ölümü Tanrı'nın adaletiyle bağdaştıramaz. Azrail, Tanrı'nın bütün yaratıklardan esirgediği şeyi insanlara verdiğini, insanların yeryüzündeki bu adaleti kendilerinin sağlaması gerektiğini anlatır. Oğuz illerinde Dede Korkut bu adaleti kurmaya çalışmaktadır.

Azrail kapıda beklerken Dumrul Elif'e olanları anlatıp vedalaşır. Ölüm acısının yerini ayrılık acısı almıştır. Ona, istediğine varmasını, çocuğunu yetim bırakmamasını söyler. Elif, gözünü açıp gördüğü, gönül verip sevdiği Dumrul'un ölmesine razı olmaz ve canını onun için vermeye hazır olduğunu bildirir. Dumrul'un canına karşılık can bulunmuştur. Fakat bu, yokluğuna dayanamayacağı Elif'in canıdır; razı olmaz. İkisi de Azrail'e kendi canını almasını söyleyip ısrar ederken yıldırım düşmesiyle oldukları yerde kalırlar. Bu defa Tanrı'ya, canlarını birlikte alması için yalvarırlar. Tanrı onların büyük sevgisine karşılık ikisini de canını bağışlar.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden oluşur.

SERİM: Oyunun ilk sahnesinde Deli Dumrul, uzun bir şiirle kendini ortaya koyar.

DÜĞÜM: Deli Dumrul'un, can aldığını duyduğu Azrail'e meydan okuması ilk asal düğüm noktasıdır. Azrail'in kendisi için gönüllü olarak canını verecek birini bulması karşılığında ölmeyeceğini bildirmesi ise ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda Deli Dumrul çatışmanın merkezindedir. Halktan zorla para almasına şahit olan Dede Korkut'un torunu Elif ona çıkar. Fakat Dede Korkut'un da yönlendirmesiyle, Dumrul akıllanır. Fakat bu defa, haksızlığa karşı koymak adına Azrail'e çatar. Ondan yakasını kurtaramaz. Durumun vehametini anladığında, bu defa çatışmanın yönü kendine doğru çevrilir. Yazarın ironik anlatımı çatışmayı perdelese de trajik duyuş bütünüyle silinmez. Dumrul'un çıkış yolu olarak gördüğü Kırk Yiğit'ten, babasından ve annesinden red cevabı alması umutlarını tüketir. Bu noktada oyunun trajik yapısı belirginleşir. Dumrul Azrail'le yalnız can alıp verme konusunda çatışmaz, toplumsal olaylar konusunda da uyuşamaz. Dumrul ölümü Tanrı'nın adaletiyle bağdaştıramaz. Azrail, tanrısal adalet

kavramını güçlülerin güçsüzleri ezmek için uydurduklarını, Tanrı'nın bütün yaratıklardan esirgediği şeyi insanlara verdiğini, insanların yeryüzündeki bu adaleti kendilerinin sağlaması gerektiğini anlatır. Oğuz illerinde Dede Korkut bu adaleti kurmaya çalışmaktadır. Fakat bu, bin yıl sürecek bir mücadeledir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Deli Dumrul'un, halktan zorla para almasını doğru bulmayan Elif'e âşık olması, onun değişmesini sağlayan ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: Dumrul'un başına gelenleri öğrenen eşi Elif'in, onun yerine kendisinin öleceğini söylemesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Dumrul ile Elif'in Azrail'e, kendi canını almakta ısrar etmesi, Tanrı'dan, canlarını birlikte alması için yalvarmaları üzerine Tanrı, onların birbirlerine candan bağlılıklarına karşılık ikisinin de canını bağışlar.

Kişiler:

Oyun, kişilerden ziyade olaya odaklanmıştır. Fakat Deli Dumrul'un kişiliği de kayda değer özellikler taşır. Adını deliye çıkararak, çalışmadan geçinmenin yolunu halkın sırtından para kazanmakta bulur. Fakat gücü ancak güçsüzlere yeter. Canguzoğlu'nun adamlarına ilişemez. Bununla birlikte özünde temiz bir kimsedir. Dede Korkut sayesinde kapasitesini doğru yönde kullanmayı öğrenir. Fakat pervasızlığıyla Azrail'in ağına düşer. Yaşadığı olaylar, onda kişilik gelişimine yol açar, olgunlaşır, hayatın değerini anlar.

Elif, Dede Korkut'un torunu olarak cesur bir kızdır. Yazar onu kilim dokur şekilde betimler. Paraya tama etmez, eşkıyalıkla geçinen Canguzoğlu'na varmaz. Deli Dumrul'u seçer. Dumrul için canını düşünmeden vermek ister.

Dede Korkut bilge ve sağduyu sahibi kişiliğiyle bu oyunda da varlığını duyurur.

Dumrul'un babası Duha Koca, annesi, Kırk Yiğit gibi kişiler Dumrul'un macerasını sergilemek üzere oyunda yer alırlar. Yazar mizah anlayışını bu karakterlerin çizgilerinde de belirgin kılar.

Zaman – Mekân

“Oyun, bin yıl önce – Bugün, Oğuz illerinde – Anadolu'da geçer.” (Dilmen, 1998: 2) kaydı düşülerek efsane havası duyurulur.

Oyunda gelişen olaylar, Dumrul'un kuru çaya köprü kurması, Elif'le evlenmesi, çocuklarının olması belli bir süreyi gerektirir.

Dumrul vedalaşmak için Elif'in yanına giderken, doğanın her ayrıntısında Elif'i görür, “toprak Tanrıçam, gök Tanrıçam, su Tanrıçam” diye ona olan sevgisini dile getirir. Ölmeden önce, son bir istek olarak meyhanede mola vermeyi önerir. Burası Apostol'un Meyhanesi'dir.

TEPEGÖZ'DE TOPLUMSAL SÖMÜRÜ

Dede Korkut Kitabı'ndaki Tepegöz hikâyesi derin simgesel anlamlarıyla yaygınlık kazanmıştır. Yunan mitolojisindeki Kyklop'la benzerdir.

Bir çoban ile bir perinin birleşmesinden doğar. Çoban, bir su kaynağında eğlenen perilerden birine zorla sahip olur. Peri, bir yıl sonra çobana, bir çocuklarının olacağını söyler. Çirkin bir çocuk doğurur ve orada bırakıp gider. Arız Koca (Oğuzlar) çocuğu bulur ve evlat edinir. Ancak bu, bir canavardır; daha bebekken, kendisini emziren kadınları öldürür, çocuk olduğunda, oyun oynadığı arkadaşlarını sakatlar. Nihayetinde obadan kovulur. Fakat Oğuzun başına bela olmayı sürdürür; onları yıllık kocabaş hayvan ve insanlardan oluşan bir haraç ödemeye zorlar. Basat onunla savaşı. Depegöz, annesinin verdiği bir halka (yüzük) sayesinde, sadece gözünden yaralanabilmektedir. Basat, Odysseus'un Polyphem'i yendiği gibi Depegöz'ü kör eder ve onu kendi kılıcıyla öldürür.

Tek gözlü canavar motifine birçok mitolojide rastlanır. Basat-Depegöz konusunun ortaya konuşunda, Homeros'a dayanan ve Oğuzlar tarafından aktarılan Orta Asya destan ve efsanelerinin bir kaynaşması söz konusudur. Oğuzların anlatmasıyla Homeros'un destanında; bir mağaradaki koyun ahır, canavarın kör edilme biçimi, kahramanın kaçmak için yaptığı hile gibi birebir benzerlikler vardır. (Boratav, 2012: 61-62)

TEPEGÖZ

Turgay Nar'ın *Tepegöz* adlı oyununda; göç sırasında oğulları kaybolan Aruz Koca ile Gökçeçiçek'in, yaşadıkları acıyla kendi içlerine gömülüp birbirlerinden uzaklaşmaları, Aruz Koca'nın ruhunda meydana gelen boşluğun, rüyasında sürekli olarak gördüğü turkuaz kanatlı peri kızına kapılmasına yol açması, bir gün onu yanında bulup onunla birlikte olmasından doğan Tepegöz'ün toplumu için büyük bir bela olarak karşısına çıkması, aslanlar tarafından büyütülen ve bir tesadüf sonucu bulunan oğlu Basat ve Gökçeçiçek tarafından yok edilmesi işlenir.

Özet

Oyun şiirsel/destansı bir hava taşımaktadır. Nazım-nesir karışık olarak yazılmıştır. Güneş, ırmak gibi tabiat varlıkları oyunda olağanüstü nitelikler kazanmıştır. Güneş cin tefine dönüşür, ırmak, gövdesinden aslan çocuğu çıkarır. İnsan üstü özelliklere sahip bir yaratık olan Tepegöz vardır. Dede Korkut'la Cinci Kadın da diğer insanlardan farklı özellikler taşırlar. Dede Korkut mekânı aşma yetisine sahiptir. Cinci Kadın da, kimsenin, Dede Korkut'un bile bilmediği sırlara vâkıftır; Tepegöz'ün Aruz Koca'nın oğlu olduğu gerçeğini bilmektedir.

Cinci Kadın'ın büyü yaptığı sahnelerde yazıtlar ve gömüt taşları insanlara, insanlar gölgelere, Cinci Kadın şamana, güneş cin tefine vs. dönüşür, insanlar taş kesilir, ırmak yedi yerinden delinir.

Oyunun mistik bir havası vardır. Zaman geriye doğru uzanır, fırtınalarla uğuldayan bozkırda ıssız bir şafağın içinden geçer. Yazıtlar ve gömüt taşları içinden Dede Korkut bir yazıt gibi belirir. Dede Korkut, aynı zamanda anlatıcı rolündedir. Oyuna giriş niteliği taşıyan sözlerinde, ateşten ve sudan önce insanın var olduğunu, ateşi insanın bulduğunu, hayatın/varlığın insanla anlam kazandığını vurgular. Toprak, su ve ateş arasındaki ilişkiye değinerek, sözü, ateşin yakıcılığına/yok ediciliğine getirir. Ardından, güneşten bahseder. Bu sırada güneş doğmaya başlar. İnsanoğlunun her zaman güneşi aradığını, buna karşılık, gözlerinin biriyle güzelliği, diğeriyle ihaneti gördüğünü söyler. “Eğer bir insan ihanetin mayasıyla büyümüşse, isterse güneşin ortasına kurmuş olsun otağını, dili engereğin dilidir, yüreğiye zulme mengene olur...” (Nar, 1994: 10) diyerek, ihanetin insanın özünde olduğunu belirtir. Tarihin tanıklığına başvurmak üzere oyuna giriş yapar.

Yazıtlar ve gömüt taşları insanlara dönüşmek suretiyle tarih canlandırılır. Olay Dede Korkut'un, Kadınların, Erkeklerin ve Halkın birlikte anlatımıyla sergilenir.

Oğuz halkı birbirine çok bağlıdır. Düşman kılıç kuvvetiyle bu birliği bozamayınca, obalarını ateşe verir. Bundan sonra Oğuzlar için zorlu bir göç başlar. Göç sırasında Aruz Koca ile Gökçeçiçek'in oğulları kaybolur. Kervan geri dönüp kırk gün kırk gece kaybolan çocuğu arar, fakat bulamaz. Çocuğun bulunmasından ümit kesilince yola devam edilir. Aruz Koca ile Gökçeçiçek de acılarını içlerine gömüp kervanla birlikte yollarına devam ederler. Olayın üzerinden uzunca bir zaman geçer.

Oğuz kervanı bir gün oldukça garip bir kervanla karşılaşır. Kervanda bir kişi dışında hiç kimse yoktur. Kervanın yükü buğday, ayna ve kumaştır. Kervancının, cinlenmiş gibi tuhaf bir hâli vardır. Dede Korkut onunla konuşmaya çalışır. Fakat Kervancı, Dede Korkut'un sorularına anlamsız cevaplar verir: Kervanlarının sonsuzluk kervanı olduğunu, varlıkla yokluk arasında bulunduğunu, hiç yerden gelip hiç yere gittiklerini, zaman alıp zaman sattıklarını, karanlıktan kumaş alıp aydınlığa sattıklarını söyler.

Halk, “ruhu bozguna uğramış, cinlenmiş” olan adamın başına toplanır. Cinci Kadın, Kervancı'nın cinlerin üzerine işediği için bu hâle geldiğini ileri sürerek, onu düzeltceğini iddia eder. Dede Korkut, Cinci Kadın'ın söylediklerini ciddiye almaz; kervandaki kumaşı inceler; onun, uzak bir yerden geldiğine hükmeder. Cinci Kadın, Kervancı'yı cinlerden kurtarmak amacıyla büyü yapacaktır. Tefini ister. Bu sözle birlikte olağanüstü olaylar vuku bulmaya başlar: Kalabalığın, ellerini güneşe doğru kaldırıp cin tefini gökyüzünden indirir gibi

yapmalarıyla güneş dev bir cin tefine dönüşerek gökyüzünden iner. Cinci Kadın tefe yaklaştıkça, kalabalık, cinlerin gölgesine dönüşür. Cinci Kadın'ın ürkünç kamburu, mavi bir ışık altında daha da belirginleşir. Cinci Kadın cin tefinin yanına geldiğinde, büyüsüne başlamak üzere olan bir şamandır artık. Kervancı tefin arkasındadır. Gölgesi, tefin arkasında figürleşir.

Cinci Kadın, ortama uygun etkileyici sözlerle, Kervancı'ya, başına gelenleri anlatmasını söyler. Anlatmazsa cin tefinde taş kesilip yok olacağını ihtar eder. Cinlerin dansı ve nereden geldiği belirsiz çekiç sesiyle ortamın büyüleyiciliği pekiştirilir. Kervancı, başlarından geçeni anlatır: Kervanları Çin'den Kaşgar'a, Kaşgar'dan Semerkant'a, Buhara'ya, Tiflis'e, Anadolu'ya giden büyük bir kervandır. Aylarca süren yolculuktan sonra bir su kenarında konaklarlar. İrmaktan su alacakları sırada dehşet verici bir manzarayla karşılaşır. İrmaktan ansızın, aslan görünüşlü bir çocuk çıkar. Ardından kâinatın bütün aslanları oraya birikir; ırmağın gövdesini lanetleyerek kimseye bir yudum su içirmezler. Aslan çocuğun ırmağa batıp çıkmasıyla ırmak yedi yerden delinmiş, yedi gözden kan olup bulanmıştır. Kervan halkı korkudan, ırmağın kenarında taş kesilmiştir.

Kervancı'nın anlattıkları, herkesin, bilhassa Aruz Koca ile Dede Korkut'un ilgisini çeker. Ondan, çocuğu tarif etmesini isterler. Kervancı'nın tarifinden (gözlerinin sürmeli olması, sağ bileğinde yeşil bir ben bulunması), aslan çocuğun Aruz Koca'nın yitik oğlu olduğunu anlarlar. Kervancı'nın bahsettiği ırmak Hayat ırmağıdır. Dede Korkut'un buyruğuyla, Aruz Koca'nın oğlunu getirmek üzere yola çıkılır.

Oğullarını kaybetmenin acısını Gökçeçiçek, ondan kalan beşiğin başında beklemekle, Aruz Koca da, bütün yüreğini verdiği bir kılıcı dövmekle hafifletmeye çalışmışlardır. Aruz Koca oğlunun yaşadığını öğrenince tarifsiz bir sevince boğulur; beş akça devesinin kesilip şenlik yapılmasını söyler.

Oğulları bulunan karı-kocanın sevinçleri uzun sürmez. Üzerine ağ atılmış olarak getirilen aslan çocuk, kendisine sarılmak isteyen anne-babasına saldırır, onlardan kaçır. Dede Korkut, onlara sabretmelerini, aslan çocuğa insan olduğunu anlatmanın zaman alacağını söyler. Aslan çocuk, Dede Korkut'un gayretiyle yavaş yavaş insan gibi davranmaya, konuşmayı öğrenmeye başladığı sırada, aslan çocuğu derinden etkileyen, Dede Korkut'u da oldukça endişelendiren bir gelişme yaşanır. Aslan çocuğu emzirip büyüten ana aslan obaya saldırmış, durdurulamayınca onu öldürmek icap etmiştir.

Bu arada, sahnenin bir köşesinde, büyü güzellikte bir beşik durmaktadır. Aruz Koca'nın yaptığı kılıç havalanarak beşiğin içine konar. Yukarıdan kadife bir kumaş yine yavaşça gelip beşiğin üzerine örtülür. Gökçeçiçek beşiğin yanında belirir.

Bu arada Aruz Koca, uzun süredir gördüğü bir düşün etkisindedir. Zuhâl yıldızı kadar güzel, turkuaz kanatlı bir peri kızı sürekli olarak düşlerine girmekte, Aruz Koca'nın kalbine ateşten bir sıcaklık bıraktıktan sonra ansızın kaybolmaktadır.

Aruz Koca'nın hâlindeki başkalık Gökçeçiçek'in de dikkatinden kaçmaz. Oğullarının kaybı, onları yıllarca birbirlerinden uzaklaştırmış; sevgilerini bir beşiğe ve kılıca vermiş; birbirlerini unutmuşlardır. Fakat oğulları bulunmasına rağmen Aruz Koca'nın Gökçeçiçek'e uzaklığı sürmektedir. Aruz Koca, ruhsal durumunu şu sözlerle anlatır: “Ruhum bir kılıcın gövdesinde yürüyor. Bir boşluk, anlayamadığım, çözemediğim bir boşluk... Yüreğim istese de seni, içimde bir akrep kuyusu, içimde bir yağmur sıkıntısı var... Ben bir kılıca bütün gecelerimi verdim, sen ise yüreğindeki bütün ışığı bir beşiği beklemenin büyüüne tutsak ettin.” (Nar, 1994: 26)

Aruz Koca'nın hislerine Dede Korkut tercüman olur: Aruz Koca Gökçeçiçek'i sevmektedir. Fakat yüreğine ikilik düşmüştür. Sevgisiyle nefsi arasında kalmıştır. Zaman, Aruz Koca ile Gökçeçiçek'in arasına girmiştir. Aruz Koca bir gün “nefsinin kılıcını bedeninin örsünde döverken”, düşünde gördüğü turkuaz kanatlı peri kızını yanında bulur. Nefsine yenilerek onunla birlikte olur. Sevişme bitince, peri kızı kanatlanıp uçar. Giderken Aruz Koca'ya şöyle söyler:

“Ey Aruz Koca, aldım senden alacağımı... Var, yanılığını bekle şimdi... Emanetin bende kalacak; gün gelip vakt irişince gel, emanetini al benden... Oğuz'un başına bir belâ saldın, halkının ekmeğine, suyuna bir bela saldın... Senden aldığım bu emaneti karnımda öyle bir büyüteceğim ki, sana teslim ettiğimde bu emanetin bastığı yer kezzap, gözünün baktığı yer ateş olacak... Ve sen Aruz Koca, kendi evladın olan bu emanetin ateşiyle yanıp, kezzabıyla yunacaksın... Oğuz'un başına bir belâ saldın Aruz Koca, Oğuz'un başına bir belâ...” (Nar, 1994: 28)

Aruz Koca'nın oğlu kısa zamanda büyük bir gelişme kaydederek insan gibi davranmayı, konuşmayı öğrenmiş, Oğuz'un seçkin yiğitleri arasına katılmıştır. Doğan çocuğa, Dede Korkut, gösterdiği kahramanlığa uygun bir ad vermektedir. Dede Korkut, Aruz Koca'nın oğlunun yıllarca aslanlar arasında yaşadığı hâlde, yurduna döndükten sonra dili en iyi şekilde öğrenmekle yiğitlik gösterdiğini söyleyerek ona Basat adını verir. Basat'a kılıç kuşandırır, altın tepsi içinde getirilen oku ve yayı verir. Basat, adıyla birlikte verdiği onuru halkı için koruyacağına ant içer, sırayla herkesle kutlaşır. Bu sırada bir kızla göz göze gelir. Dede Korkut bunu fark eder.

Cinci Kadın, Basat'a güç verecek bir tütsü yapacağını söyler. Tefini ister. Önceden olduğu gibi güneş cin tefine, Cinci Kadın şamana dönüşür; Cinci Kadın büyüüne başlar.

Basat'a birtakım telkinlerde bulunurken, kılıcının bir gün, kardeşine kin olacağını söyleyerek onu uyarır. Aruz Koca bu sözden tedirgin olur, diğerleriye bir anlam veremez. Bu arada cin tefinde bir gölge belirir. Aruz Koca, Basat'ın, Cinci Kadın'ın, ne demek istediği yönündeki sorusunu geçiştirir. Dede Korkut Aruz Koca'nın tedirginliğini fark eder. Cinci Kadın, yanılının rahminde bir çocuk büyüdüğünü, o çocuğun kanının ihanete vergili olduğunu söylerken, cin tefindeki gölge gittikçe belirginleşir; ana rahminde vücut bulan bir bebeğe dönüşür. Cin tefindeki gölge, değişimini, Cinci Kadın'ın konuşmaları süresince sürdürür; gittikçe bir yatağa dönüşür. Cinci Kadın düş perisinden de söz eder. Herkesin şaşkın, Aruz Koca'nın tedirgin bakışları arasında, hayal gölgelerinin, elem cinlerinin ve Zaman'ın düşsel dansları ve vaktin eriştiğini, bunun, lanetin dünyaya gelişi olduğunu söylemeleri üzerine, cin tefindeki gölge, Tepegöz'ün gölgesine dönüşür. Uzun ve sessiz bir bekleyişin ardından, nefir çalınmaya başlamasıyla birlikte (Nefir, Tibet'te ölü gömme törenlerinde çalınan bir çalgıdır.), Tepegöz, bütün ürkünç görkemiyle cin tefini yırtarak çıkar.

İkinci perdede; aradan belli bir zaman geçmiştir. Basat'ın düğün şöleni yapılmaktadır. Dede Korkut'un dikkatini, Aruz Koca'nın sıkıntılı hâli çeker. Aruz Koca da Basat gibi Dede Korkut'un elinde büyümüştür. Aruz Koca'yı oğlunun en mutlu gününde dahi rahat bırakmayan derdi, Tepegöz'dür. Hiç kimse Tepegöz'ün onun oğlu olduğunu bilmemektedir. Tepegöz cin tefinden çıkınca, Aruz Koca onu oğul olarak almıştır. Fakat Tepegöz Aruz Koca'nın yüzünü kara çıkarmıştır. Saldırgan ve uyumsuz birisidir; obadaki herkesi tedirgin etmektedir. Aruz Koca, onu yanına almakla doğru yapıp yapmadığından emin değildir. Dede Korkut, Aruz Koca'nın endişelerini gidermeye çalışır. Onun kendilerinden tek farkının tek gözlü olması olduğunu söyler. Ama onun nereden, nasıl geldiğine akıl erdiremediğini, cin tefinden çıkışının bir bahane olduğunu da sözlerine ekler. Tepegöz hakkında şu yorumu yapar: “Ama bildiğim bir şey var, o da Tepegöz'ün zamanın içimizdeki körlüğü olduğudur... Oğuz halkına bir konuk gibi geldi ve ekmeğine oğul oldu...” (Nar, 1994: 36)

Tepegöz zamanla düzeleceği yerde giderek daha saldırganlaşır. O gün de, avdan dönen Basat ve arkadaşlarına, geyiklerden üçünün, tavşanlardan beşinin, kekliklerden on beşinin kendisine ayrılmasını söyler. Herkes şaka yaptığını sanarak güler. Fakat Tepegöz'ün ciddi olduğunu çok geçmeden anlarlar. Obanın delisi de Tepegöz gibi pay isteyip Tepegöz'le alay edince, Tepegöz onu yakalayarak, elini yemek kazanlarından birine sokar. Herkes dehşet içinde kalır. Aruz Koca şaşkınlık ve öfkeyle onu kovar. Dede Korkut ona sakinleşmesini öğütler, Tepegöz'le konuşacağını söyler. Aruz Koca'nın korktuğu başına gelmiştir.

Tepegöz'ün yaptığı Basat'ı da tedirgin etmiştir. Düşüncelerini karısı Menevşe ile paylaşır. Onun suçlarını, herkes gibi Basat da açıklamamıştır o güne dek. Fakat durum

gittikçe daha tehlikeli olmaktadır. Basat Tepegöz'ün kalbindeki kötülüğün sebebini sevgisizliğe bağlar. Menevşe bu görüşte değildir; Oğuz halkının onu ekmeğine aşına ortak ettiğini, anası Gökçeçiçek'in ona analık, babası Aruz Koca'nın babalık ettiğini söyler. Basat, bunun öyle bir sevgi olmadığını, insanı ölüme sürükleyecek bir yalnızlık olduğunu söyler.

Tepegöz meselesi büyümekte, Tepegöz artık halkın malına da zarar vermektedir. Günde bir deve, yedi tekne hamur, bir çuval kayısı, üç kazan sütle ancak doyar olmuş, her gün, bunların kendisine sağlanması hususunda halkı tehdit etmeye başlamıştır. Hırsından değirmen taşını bile yemiştir. Bu gelişmeler üzerine Dede Korkut obanın ileri gelenlerini toplayıp Tepegöz'le konuşmayı önerir.

Kararlaştırıldığı üzere Tepegöz'le konuşurlar. Fakat Tepegöz söylenenlere kulak asmaz, aksine, alaycı bir tavır takınır. Aruz Koca saygılı olması konusunda onu uyarır. Ona yaptıkları iyilikleri hatırlatarak, onun, bunların karşılığında nankörlük yaptığını söyler. Bu sözlere Tepegöz'ün karşılığı, Aruz Koca'ya, zaten bir oğlu olduğu hâlde, kendisini neden oğulluğa aldığını sormak, Aruz Koca'yı zor durumda bırakmak olur. Her mutluluğun bir bedeli olduğunu söyleyerek, kendinden kurtulamayacağı tehdidinde bulunur. Bu sözler herkesi şaşkınlığa uğratır. Aruz Koca “Etme oğul, yapma oğul, benim beş devem var, yiyeceksen git onları ye... Konu komşunun malına zarar verme...” (Nar, 1994: 42) diyerek Tepegöz'ü doğru yola getirmeye çalışır. Tepegöz ise beş devenin kendisine beş gün yeteceğini söyleyerek, ondan sonra ne olacağını sorar. Tepegöz iyi sözden anlamayınca onu kovmaktan başka bir yol kalmaz. Aruz Koca, bundan böyle babası olmadığını bildirir. Tepegöz, tehditler savurarak uzaklaşır.

Gökçeçiçek Tepegöz'ü öz oğlu gibi sevmiş, onu Basat'tan ayırmamıştır. Tepegöz'ün obadan kovulduğunu duyunca çok üzülür. Aruz Koca, onun için üzülmesinin yersiz olduğunu anlatmaya çalışır. Onun Tepegöz'ü öz evladı gibi görmesine karşılık Tepegöz'ün, ona bir kere bile ana demediğini, oysa kendisine baba dediğini hatırlatır. Onun, yanılının dölüyle çirkinliğin kasığında vücut bulduğunu söyler. Gökçeçiçek, onun bir şeyler gizlediğini sezer.

Ordu, Basat'ın önderliğinde sefere çıkmaktadır. Herkes birbiriyle vedalaşır. Geride kalanlar, Tepegöz'ün, Oğuz'un sefere çıkmasını fırsat bilip obayı basmasından endişelidir. Çok geçmeden, korktukları başlarına gelir; Tepegöz, yanında bir sürü çapulcuyla çıkagelir ve obaya dehşet saçar. Halktan, güçlerinin üstünde vergi/haraç ister. Kendisini durdurmaya çalışan Dede Korkut'u yere fırlatır. Yönetime el koyduğunu açıklar. Kendisinden buyruk gelmeden dışarı çıkılmasını yasaklar. Karşı gelenleri askıya almakla korkutur.

Tepegöz, kendisine her gün 300 koyun, 50 deve, 40 at verileceğini, ayrıca adamlarının da doyurulacağını bildirir. Dede Korkut, buna güçlerinin yetmeyeceğini söyleyerek gitmesini

ister. Ona yaptıkları iyilikleri hatırlatır. Fakat bu konuşma, Tepegöz'ün vergileri yarı yarıya indirmesinden başka bir sonuç vermez. Tepegöz, babası Aruz Koca ile Basat'ın karısı Menevşe'yi sorar. Dede Korkut, Aruz Koca'nın hasta olduğunu, günlerinin sayılı olduğunu söyler. Tepegöz halkın başına tam bir bela olmuştur. İstedikini veremeyenlerin canını almaktadır. Halkın tek umudu olan Dede Korkut da çaresizlik içindedir.

Obanın Delisi'nin gizlice Basat'a haber götürmesi üzerine Basat askerleriyle geri dönmüş, Tepegöz'ün otağını kuşatmıştır. Basat Tepegöz'e saldırmak üzereyken, Cinci Kadın onu uyarır. Tepegöz'ü kılıçla, okla, kırk yiğidiyle öldürmesinin mümkün olmadığını, onun tek zayıf noktasının gözü olduğunu, kılıcı gözüne saplarsa onu öldürebileceğini söyler.

Basat Tepegöz'e hamle yapmak üzereyken, Aruz Koca'nın, kardeşine vurmasını söylemesiyle duraklar, dikkati dağılır. Aruz Koca gerçeği açıklar. Tepegöz Basat'ı, şaşkınlığından faydalanarak yakalar. Aruz Koca Tepegöz'ü ikna etmeye uğraşır. Cinci Kadın, Tepegöz'ün dikkatini garip danslarla, hareketlerle dağıtır. Gökçeçiek de Tepegöz'ün arkasına geçip Basat'ın yere düşen kılıcını alır, büyük bir hınçla Tepegöz'ün gözüne saplar. Halk bu olayı büyük bir coşkuyla kutlar. Menevşe Basat'a koşar, Aruz Koca Gökçeçiek'le buluşur. Halk Tepegöz'ün ölüsünü, kendi işkence askılarından birine asar... Halaya durur...

Halkın coşkulu halayı sürerken, halaydakilerin fark etmeyeceği bir biçimde küçük bir çocuk, sevinçle halayın içine girer, oyuna katılır. Bu, bir Tepegöz yavrusudur.

Kişiler

Oyun kişileri hikâyede yer alan Aruz Koca, Tepegöz, Basat, Cinci Kadın, Dede Korkut, Gökçeçiek gibi isimlerdir. Yazar kişilerin esas niteliklerini korumuş, fakat onları karakter olarak bir adım öne geçirmiştir. Oyun Basat'ın Tepegöz'ü öldürmesini konu alsada, merkezî figür olarak Aruz öne çıkar. Yazar oyun boyunca onun yanılgısını ve bunun onda sebep olduğu sıkıntıyı gözler önüne serer. Oyunda Basat'la Tepegöz'ün kardeş olması simgesellik taşır. Dede Korkut'la Cinci Kadın insanüstü özellikler taşır, mekândan kopma, gizli sırları bilme yeteneğine sahiptirler. Gökçeçiek'in bir kadın olarak duyguları işlenmemiştir. Kişiler işlevleri ve adlarıyla oyunda varlık kazanırlar.

Olaylar Dizisi

Birinci perdede Aruz'un oğlunun önce kaybolması, sonra bulunması, ardından cin tefinden Tepegöz'ün çıkması işlenir. İkinci perdede Basat'ın düğünü yapılır. Aruz Koca'nın, teften çıkan Tepegöz'ü evlat edindiği, fakat onun Oğuz'un başına bela olduğu, Aruz Koca'nın bunun sıkıntısını yaşadığı anlaşılır. Tepegöz nihayet zorbalığa başlar. Tepegöz'e sert çıkan Aruz Koca, onun, kendisini niye evlat olarak aldığını sorarak zor durumda bırakır. Bu arada ordu, Basat'ın önderliğinde sefere çıkar. Tepegöz bunu fırsat bilip yönetime el koyar, halka

zulmeder. Obanın delisinin haber vermesiyle Basat geri dönüp Tepegöz'ün etrafını sarar. Tepegöz öldürülür.

SERİM: Prolog niteliğindeki ilk sahne serimi oluşturur.

DÜĞÜM: Düşmanın Oğuz ilini ateşe vermesinin ardından göç edilmesi, göç sırasında Aruz Koca ile Gökçeçiçek'in oğlunun kaybolmasının ardından aslan gücüne sahip olarak bulunması, bunun yanı sıra annesi bir peri olan, ezici bir güce sahip olan Tepegöz'ün Cinci Kadın'ın tefini yırtıp çıkması asal düğüm noktalarıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışma Basat'la Tepegöz arasındadır. İkisi de üstün bir güce sahiptir. Fakat karakter yapılarıyla tamamen zıttırlar. İkisinin kardeş olması, Aruz Koca bağlamında, insanın doğru ile yanlış arasında bölünmüş kişiliğini de çatışma alanına sokar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Oyunda iki kardeşi karşı karşıya getiren husus, Tepegöz'ün halka yaptığı zulümdür.

DORUK NOKTA: Aruz Koca'nın, Tepegöz'ü tepelemek üzere olan Basat'a gerçeği açıklaması doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Babasının sözleriyle dikkati dağılan Basat Tepegöz karşısında zor duruma düşer. Fakat Cinci Kadın'ın ve annesini devreye girmesiyle Tepegöz ortadan kaldırılır. Fakat oyunun sonunda yeni bir Tepegöz yavrusu halay çekenlerin arasına katılır.

Zaman – Mekân:

Oyunda zaman “ZAMAN, fırtınalarla uğuldayan bozkırda ıssız bir şafağın içinden geçmektedir...”

Yazıtlar ve gömüt taşları dilsiz bir konuşmadan çıkmaktadır... Bir çakal uluması, sisleri dağıtarak uzaklaşır...

DEDE KORKUT, dağılan sislerin arasından bir YAZIT gibi belirir...

Görklü ve saf yüzünü ZAMAN'a döner...” (Nar, 1994: 9) sözüyle zaman önemli bir konumda algılanır. Zamana yüklenen işlev, oyunu fantastik düzleme çeker.

Dede Korkut, kozmogoni mitlerine benzer bir girişle oyuna başlar. Oyun başlarken güneş doğmaktadır. Oyunda karşılaşılan sonsuzluk kervanı da zamanın mistik düzeyde algılanmasına yol açar. Aruz Koca'nın oğlunun kaybolmasıyla bulunması peşpeşe sahnelerde gerçekleşir. Fakat aradan uzun zaman geçmiş, çocuk aslanlarla büyümüştür. Geçiş, “bir gün” ifadesiyle belirtilir. Belli bir zaman sonra Cinci Kadın'ın yaptığı büyüyle Tepegöz, cin tefini yırtarak çıkar. İkinci perde Basat'ın düğünüyle başlar. Oyunda zaman atlamaları çoktur.

Mekân genel hatlarıyla Oğuz ilidir. Yaşam alanı çadırıdır. Fantastik çizgiler taşıyan oyunda reel mekân duygusu uyandıracak betimlemeler yer almaz.

Yazıtlar ve gömüt taşlarının dilsiz bir konuşmadan çıktığı, insanlara dönüşmek suretiyle tarihin canlandığı belirtilir. Oğuz kervanının karşılaştığı kervan sahnesi ile büyü sahneleri gerçeklik duygusunu ortadan kaldırır. Bir gün, oldukça garip bir kervanla karşılaşır. Kervanda, bir kişi dışında hiç kimse yoktur. Kervanın yükü buğday, ayna ve kumaştır. Kervancının, cinlenmiş gibi tuhaf bir hâli vardır. Dede Korkut onunla konuşmaya çalışır; fakat Kervancı, Dede Korkut’un sorularına anlamsız cevaplar verir: Kervanlarının sonsuzluk kervanı olduğunu, varlıkla yokluk arasında bulunduğunu, hiç yerden gelip hiç yere gittiklerini, zaman alıp zaman sattıklarını, karanlıktan kumaş alıp aydınlığa sattıklarını söyler. Kervanlarını “bir acayip” olarak niteler. Gerçek mekân sadece “oba meydanı” diye belirtilmekle yetinilir. Mekân beşik, Aruz’un kılıcı dövmesi gibi koreografik sahnelerle yansıtılır.

KÖROĞLU HİKÂYESİ

Köroğlu, Türk dünyasında yaygın olarak bilinen bir halk hikâyesidir. Realist çizgiler kazanmıştır. Fakat içerdiği unsurlar, özellikle kırat, mitik bir kökeninin olduğunu ortaya koymaktadır.

Çok yeni bir destandır. Fakat kaynağı, asıl büyük Türk destanlarıdır. Birçok varyantı vardır.

Köroğlu’nun babası Yusuf, Bolu Beyi’nin yanında seyistir. Bey, ondan, kendisine güzel bir at bulmasını ister. Yusuf uzun bir arayıştan sonra soylu bir tay bulur. Fakat tay sıksadır. Bey, tayı görünce çok öfkelenir ve Yusuf’un gözlerini kör eder. Yusuf tayı yanına alarak evine döner. Oğlu Ruşen Ali, tayı babasının talimatları doğrultusunda hiç ışık görmeyecek şekilde yetiştirir. Tay Kırat olur. Bu zaman zarfında Ruşen Ali de büyür. Babası kör olduğu için Köroğlu diye anılır. Köroğlu Kırat’la Bingöl dağlarına gidip hayat suyunu bulur. Fakat babasının gözlerini açabilecek üç sihirli köpüğü Köroğlu içer ve yiğitlik, şairlik ve sonsuz güç kazanır. Babası Çamlılıbel’de sağlam bir kale yapmasını, yanına sıra sıra koçyiğitler dizmesini, intikamını mutlaka almasını söyler. Köroğlu hayatını babasının intikamını almaya ve güçsüzleri korumaya adar. Çevresine kırk yiğit toplar. İstanbul’da yaşayan ve akıllı, bilgili, görgülü, yakışıklı bir genç olan Ayvaz’ı kaçıır. Bu arada, düşmanı olan Bolu Beyi’nin kız kardeşine âşık olarak onu da kaçıır. Mertliği dillere destan olur. Fakat “delikli demir”in icat edilmesiyle Köroğlu’nun mertliğinin hükmü kalmaz ve göğе ağar.

Köroğlu, hikâyeden çok destana yakındır. Köroğlu hikâyelerinin her varyantına “kol” denir. Köroğlu kollarının sayısının 700’e ulaştığı söylenmektedir. Anadolu’da 16. yy’da

Köroğlu adlı bir Celâlî'nin yaşadığı ve aynı yüzyılda ortaya şair Köroğlu'nun çıktığı bilinmektedir. Bunların farklı kişiler olduğuna dair elde kuvvetli delillerin bulunmayışı nedeniyle bu iki şahıs bütün anlatmalarda birleştirilmiş, ortaya kahraman-şair tipi çıkmıştır. Bütün anlatmalar kahraman Köroğlu'nu aynı zamanda şair Köroğlu olarak dile getirmiştir. Anlatmaların çoğunda Sivas ve Tokat yöresindeki yer adları yaygın olarak geçmektedir. (Yardımcı, 2007: 199)

KOÇYİĞİT KÖROĞLU

Ahmet Kutsi Tecer'in *Koçyiğit Köroğlu*'su, Köroğlu destanına dayanılarak kurgulanmış, Köroğlu'nun başlangıçta kişisel intikamla harekete geçse de, zamanla, ezilen halkı zalimlere karşı korumaya evrilen adanmışlığını işlemiştir. Köroğlu'nun yalnızlığı da oyunun bir başka temasıdır. Bolu Beyi'yle Köroğlu arasında kurulan karşıtlıkta ezen-ezilen olgusu önde geliyorsa da, özüne ve geleneklerine bağlılık da vurgulanır. Bolu Beyi Dırahşan beylerine özenip kendi geleneklerini aşağılar. Oyunda destandan kaynaklanan idealist çizgi belirgindir. Fakat Köroğlu'nun halkla ilişkisinde realist nitelikler de zaman zaman göze çarpar. Oyunda dostluk da geniş yer tutar. Köroğlu, dostundan yana yaptığı tercihle en yakınlarının bile tepkisini çeker. Fakat bu duygusu onu yanıltmamıştır. Köroğlu'nun Benli Nigâr'la macerasının oğlu Arslan'a aktarılması önemli bir ayrıntıdır.

Özet

Oyun prologla iki bölümden oluşur. Birinci bölüme yer alan prolog manzumdur ve Türk mitolojisinin ana hatlarını yansıtır:

“Yukarda MAVİ GÖK yaratılанда, / Aşağda YAĞIZ YER yaratılанда, / İkin ara KİŞİOĞLU kılındı. // KİŞİOĞLU yeryüzüne inende, / Av avlayıp sağa sola dönende, / Ayağına KARA BALÇIK çalındı. // KİŞİOĞLU yeryüzünde üredi, / GÖK TANRISI bir er kopsun diledi, / OĞUZ doğdu yıldızlara belendi. // IŞIK BURAK GÖK TANRI'nın bineği, / Atlayuban iyilik dolu yüreği, / OĞUZ ATAM yeryüzünü dolandı. // KARA BALÇIK yaman kurdu tuzağı, / Yeryüzüne indirmedi Burağı, / Burak ağdı OĞUZ ATAM kalındı. // OĞUZ ATAM göğe tuttu elini, / GÖK TANRISI bildi anın günlünü, / Gece iken her yer gündüz bilindi. // OĞUZ ATAM boyu eli topladı, / KİŞİOĞLU yeryüzünü kapladı, / Kimi sağa kimi sola bölündü. // OĞUZ ATAM yıl yılladı gün sağdı, / Kalup kodu gökyüzüne can ağdı, IŞIK BURAK imdi anın olundu. // KORKUT ATAM koptu OĞUZ belinden / Boy boyladı soy soyladı elinden, / KİŞİOĞLU yolu azmış bulundu. // KORKUT ATAM şol beylere ulaştı, / İç Oğuz'u Dış Oğuz'u dolaştı, Günü yetti gök katına alındı. // OĞUZ ATAM gökte dilek diledi,

/ Tanrısına türlü diller söyledi, / KAMAN ATAM yeryüzüne salındı. // KAMAN ATAM çekti IŞIK BURAGI, / KIR AT dölü oldu anın kısırağı, / KÖROĞLU'nun hizmetine bağlandı. // OZAN geldi bunu böyle söyledi, / Gönül coştı aşk deryâsın boyladı, / Yeryüzünde zâlimlere neyledi, / KÖROĞLU'nun destanını gör imdi.” (Tecer, 1977: 15-16)

Köroğlu yirmi yıldır Çamlıbel'dedir. Kırk yaşına ermiştir. Kulesi kartal yuvası gibi bir yerdir. Civardaki obalar Köroğlu dolayısıyla Bolu Beyi'nin hedef tahtası haline gelmiştir. Köroğlu Bolu Beyi'nin kervanlarını bastıkça Bolu Beyi de acısını halktan çıkarmaktadır. Halkın Köroğlu ve Kır At'tan başka güvenci yoktur. Bütün obalar birleşerek Köroğlu'nu baş seçerler. Köroğlu onlardan bağlılık yemini alır; halk Gök Tanrı'yı şahit tutar. Köroğlu kendisinden nişan olmak üzere kılıcını, topuzunu ve yayını onlara verir. Oba başı, baş kılıçsız olmaz diyerek, topuz da yumruğu olduğu gerekçesiyle onları Köroğlu'na geri verir. Yayını ise, ona ok yolladığında yardımlarına koşması için kendisinde bırakır. İçlerinden bir kadın, oğlunu koçak yapması için Köroğlu'na getirmiştir. Düşünde, Çamlıbel'de göklere kadar uzanmış ulu bir ağaç gördüğünü, bu ağacın dallarının uzandığı yere kadar bereketin yayıldığını, o ağacın Köroğlu olduğunu anlatır.

Köroğlu bütün gün at üstünde dolaşarak ihtiyarlara, kadınlara, zorda kalanlara yardım etmiş, karşısına çıkan zorbalarla savaşmıştır. Fakat bunu yeterli görmez; kendisine ihtiyacı olan herkese ulaşamamanın sıkıntısı içindedir. Köroğlu'nu “Deliboranoğlu” diye ünleyen bir ses, ona eski günlerini hatırlatır, babasının gözlerini oyanın Bolu beyleri olduğunu unutmamasını telkin eder. Babası onu Çamlıbel'e, Bolu Beyi'nden öcünü alması için göndermiştir. Ses, Kır At'ı oraya kendisinin getirdiğini, Çamlıbel'de bir kule yapmasını kendisinin öğütlediğini hatırlatınca Köroğlu onu tanır; bu, Kaman Ata'nın sesidir. Kaman Ata Köroğlu'nu hiç böyle sıkıntılı görmediği için ona seslenmiştir. Köroğlu'nun derdi, yirmi yıl dövuştüğü hâlde babasının öcünü alamamış olmasıdır. Kaman Ata, Gök Tanrı'nın, onu bütün zulüm görenlerin öcünü almak üzere seçtiğini, Kır At'ı yeryüzüne bunun için gönderdiğini söyler. Kır At ışıktır, kutsal bir attır. O, Köroğlu'nda olduğu sürece Köroğlu'nun gücü hiç eksilmeyecektir.

Kaman Ata'yla konuşmasında, Köroğlu'nun gençliğinde, kırılan sazını onarması için bir sazıcıya götürdüğü, adamın kızıyla birbirlerine âşık oldukları, ilişkilerinin bir süre devam ettiği, fakat Köroğlu'nun zamanla dağı özlemesi, babasının hayalinin gözünün önünden gitmemesi üzerine Çamlıbel'e döndüğü anlaşılır. Sevdigi kız hamile olduğu için onu bırakmak zorunda kalmış, ona, oğlu olursa adını Arslan koymasını söylemiş, koluna takması için bir kolcak vermiştir. Oğlunun, büyüyünce kendisini arayıp bulacağını ümit etmektedir. Kaman Ata, bir oğlu olduğunu doğrular. Ama onu unutmasını, oğlu gibi, anne babasını,

karısını da düşünmemesini öğütler. Köylülere içtiği andı hatırlatarak, artık onun Gök Tanrı'ya adanmış bir adak/kurbanlık koç olduğunu belirtir ve kaybolur. Kır At'ın kişnemesiyle Köroğlu murakabe hâinden sıyrılır ve şöyle söyler: “Çağır Kır At'ım, çağır beni hulyâya bırakma. Koçyiğit gömleğini giydim eğnime. Bu dünyada zulmün adına bile düşman olacağım. Ey Gök Tanrı! Beni sına. Şimşekler elinde kamçı. Yıldırımlar kolunda gürz. Yılırsam beni şimşeklerle kamçıla, yıldırımlarla çarp!” (Tecer, 1977: 32)

Öte yandan Bolu Beyi'nin konağında yarışma düzenlenmektedir. Kazanan, Bolu Beyi'nin kızı Benli Nigâr'la evlenecektir. Bolu Beyi elinde şarap tasıyla yarışmayı izlemektedir. Bu arada Benli Nigâr'ın çeyizini taşıyan kervanın da yolda olduğu anlaşılır. Yarışmayı Bolu Beyi'nin yeğeni Doğan Bey kazanır. Bolu Beyi bu sonuca sevinir. Gençlere nasıl bir düğün istediklerini sorar. Onlar da düğünlerinin kırk gün kırk gece sürmesini, pehlivanların güreşmesini, ödüller konmasını, koşu, at yarışı yapılmasını isterler. Bolu Beyi, kendi düğünlerinin Oğuz'un kaba bayramları gibi dümbül düdük gürültüsü içinde, tatsız tuzsuz değil, dostları Drahşan Beyleri gibi sofralar, alaylar, şenlikler içinde olacağını söyler. Benli Nigâr, kendilerinin Oğuz, onlarınsa Pars olduğunu hatırlatınca, Bolu Beyi, kendisine kimsenin karışamayacağını ihtar eder. Benli Nigâr buna itiraz ederek, kendi düğününün Oğuz töresine göre olmasını istediğini belirtir.

Bolu Beyi'nin konağında eğlence bu şekilde sürüp giderken, Benli Nigâr, babasına, pazar yerinde, bir kocakarıdan duyduğu uçan at efsanesinin aslını sorar. Kocakarı, onu ayışığında gördüğünü anlatmıştır. Bolu Beyi bunuun peşine düşer ve Dizdar'a, kocakarının bulunarak kaleden aşağı atılması emrini verir. Fakat Bolu Beyi ne kadar engellemeye çalışsa da Kır At'ın ve Köroğlu'nun ünü her yere ulaşmıştır. Orada bulunanlar atla ilgili duyduklarını aktarırlar: Kır At Köroğlu'nda olduğu sürece Köroğlu'nun sırtının yere gelmeyeceği söylenmekte, ata ok değmediği, kişnemesinin gök gürlemesine benzediği konuşulmaktadır. Doğan, o atı Benli Nigâr'a alacağına söz verir. Bolu Beyi atla ilgili duyduklarından hiddetlenir ve geriye dönüş tekniğiyle, o atın ve Tavlabası'nın geçmişini anlatır: Şimdi bu kadar övülen at, aslında uyuz, cılız bir attır. Hiçbir işe yaramayan bu atı, sahibi “ıdık at” diye salıvermiş, Tavlabası olacak densiz de (!), otluk bacı diye bu atı kendisine getirmiş, bu densizliğin cezasını, gözlerinin oyulup, getirdiği atın sırtına bağlanarak dağa bırakılması suretiyle ödemiştir. Ata körün oğlu binince adı Kır At olmuştur.

Bu sırada kervanın basıldığı haberi gelir. Kervanbaşı, dar bir geçitte saldırıya uğradıklarını, haydutları yenmek üzereyken, gök gürlemesine benzer bir at kişnemesiyle adamlarının içine korku düştüğünü ve dağıldıklarını anlatır. Bolu Beyi Kervanbaşı'nı cellada verir. Öfkeden gözü dönmüştür. Kocasının affedilmesi için gelen Kervanbaşı'nın karısı

Perizat'ı kendisine aldığını, çocuklarını da, seyisin oğlu gibi, sonradan başına bela olmamaları için babalarıyla birlikte öldürteceğini bildirir. Hazinesinden ipek giyimler, değerli takılar vermek üzere Kâhya Perizat'ı zorla sürükleyip götürürken, bahçe duvarında olanları izleyen Ayvaz'la Deli Kaman, bu olay karşısında kendilerini tutamayarak, kervanın Çamlıbel'de olduğunu, kervanın öcünü zavallı bir kadından almak yerine erkekçe gelip kervanlarını kurtarmalarını söylerler. Bu tedbirsizliğin bedelini Deli Kaman öterek, Ayvaz da yakalanarak öderler. Bolu Beyi Ayvaz'a, Köroğlu'nu bırakıp kendisine katılmasını önerir, karşılığında mal ve beylik vaat eder. Ayvaz kabul etmeyince, onu tomruğa vurdurur. Bu arada Perizat, kendini kuleden atmıştır.

Köroğlu'nun koçakları, son baskınlarını kutlamaktadırlar. Esircinin elinden kurtardıkları esir kızlar “Tanrı sizden razı olsun” diyerek minnettarlıklarını ifade edince, koçaklar bu sözlerin anlamını sorar. Esir kızlar, Tanrı'ya yalvarma anlamına geldiğini, kendi inandıkları Tanrı'nın herkesin tanrısı olduğunu, Barış Tanrısı olduğunu belirtirler.

Bu arada Ayvaz ve Deli Kaman'ın başına gelenler öğrenilir. Köroğlu için Bolu Beyi'yle hesaplaşma günü gelmiştir. Sarhoş Büke'nin önerisiyle, Köroğlu'na bundan sonra “Koçyiğit” derler. Köroğlu Mehter'e oku vererek, bütün obaları savaşa çağırmasını söyler.

İkinci bölümde, Bolu Beyi ile Köroğlu'nun çarpışması vardır. Önce Doğan ile Demircioğlu karşılaşmış, Doğan ölmüştür. Bolu Beyi, yeğeninin ölümünden son derece müteessirdir. “Kalk kızım, acı bize hizmetlerimizi unutturmasın. Kadınlar beyazlar giyinsin. Sağıcılar sağı sağsın başucunda. Mızrağı yanında, tolgası başında olsun. Kırk gün kırk kazan aş kaynasın. Kırk gün kırk köle azat edilsin. Gece gündüz başucunda çıralar yakılsın.” (Tecer, 1977: 68) diyerek, ölünün ardından yapılacak işlemleri de belirtmiş olur.

Köroğlu Bolu Beyi'ne, Ayvaz'ı bırakması için elçi gönderir. Bolu Beyi Ayvaz'a karşılık Kır At'ı ister. Köroğlu'na bu taleple gidecek bir elçi bulunamayınca, Köroğlu'nu yenmek için Kır At'ın ele geçirilmesi gerektiğini anlayan Benli Nigâr kendini tanrılara adanarak, Kır At'ı getiren kişiyle evleneceğini açıklar. Bolu Beyi ise, Benli Nigâr'ın aksine, tanrılar yerine Drahşan beylerinden yardım istemekten yanadır. Benli Nigâr Parsların yardımı gelmesi durumunda bütün Oğuz'un ayaklanacağını öne sürer. Bolu Beyi, Kır At'ı kimsenin getiremeyeceğini tahmin ederek buna razı olur.

Arslan adında bir delikanlı Kır At'ı getirmek için ortaya atılır. Herkesin şaşkın bakışları altında, Benli Nigâr'la Arslan göz göze gelir ve birbirlerine âşık olurlar. Arslan kendini şöyle anlatır: “Adım Arslan. Uzaklardan, çok uzaklardan geldim. Bir gece düşümde ak saçlı bir adam ‘İç’ diye bana bir dolu sundu, içtim. Gözümdeki perde hemen düştü. Dünya güzeli gibi bir kız gördüm. Kendimden geçiverdim. Ak saçlı adam yavaşça kulağıma: ‘Bu

kızın adı Benli Nigâr. Git onu bul.’ dedi. Uyandım ki ne kız var, ne ak saçlı adam. İçime od düştü. Her yerde sordum, aradım. Bana dediler ki: ‘Senin aradığın Benli Nigâr, Bolu Beyi’nin kızı.’ Doğru geldim sana. Hizmet edip, yiğitlik gösterip, Benli Nigâr’ı almaya geldim.” (Tecer, 1977: 73)

Arslan, Köroğlu’ndan Kır At’ı isteyeceğini, vermezse zorla alacağını söyler. Bolu Beyi ona akıl vererek, atı vermezlerse, onlardan yana olmuş gibi yapıp aralarına girmesini, sonra da atı kaçırmamasını söyler. Arslan, bunun yiğitliğe sığmayacağını söyleyerek reddeder. Nigâr Doğan’ın başına geleni anlatarak Arslan’ı vazgeçirmeye çalışır. Arslan ise ona olan tutkusunu dile getirir. Bolu Beyi, durumun aleyhine gelişmesi, bütün Oğuzların “haydutlarla” (!) birlik olmaları üzerine yardım istediği Draşan Beyi’nin, yardıma karşılık kızı Benli Nigâr’ı istemesi şartını tereddütsüz kabul eder.

Köroğlu cephesinde gergin bir bekleyiş sürmektedir. Köroğlu ve Obabaşı arasında Ayvaz konusunda anlaşmazlık çıkar. Köroğlu’nun Ayvaz’ı önceleyerek harekete geçmemesi üzerine Obabaşı, oraya Ayvaz için gelmediklerini ileri sürer. Köroğlu da onlara, kendisine verdikleri bağlılık andını hatırlatır. Obabaşı, bu başkaldırının sonuçsuz kalması durumunda Köroğlu ve arkadaşlarının değil kendilerinin bedel ödeyeceğini; onların, Çamlıbel’de, kartal yuvası gibi sağlam bir korunağa sahip olduklarını, kendilerininse her türlü saldırıya açık obalarda yaşadıklarını ortaya koyar ve kendilerine başka bir yurt bulmaları gerektiğini söyleyerek oradan ayrılırlar. Köroğlu’nun Ayvaz’ı Oğuz’a tercih etmesini arkadaşları da doğru bulmazlar. Fakat Köroğlu’nun Ayvaz için yapamayacağı şey yoktur.

Elçi olarak gelen Arslan, gençliği ve yakışıklılığıyla dikkat çeker. Köroğlu, adının Arslan olduğunu öğrenince, kolundaki kolcağa bakar ve onun kendi oğlu olduğunu anlar. Köroğlu ile Bolu Beyi arasındaki husumetten haberi olmayan, kendi sevdasının peşine düşen Arslan, Köroğlu’ndan Kır At’ı ister. Bunun, kendisi için ne kadar önemli olduğunu anlatır. Kır At’ı, gerekirse zorla alacağını söylemekten de geri durmaz. Köroğlu onun bu cüretkârlığını soğukkanlılıkla karşılamakla birlikte, kendileri için ülkünün evlâttan önde geldiğini belirterek, adamlarına, onun, Bolu Beyi’nin adamı olarak geldiğini, ona göre davranılmasını söyler.

Bolu Beyi’nin Ayvaz’a karşılık Kır At’ı istediğini duyan herkesin tepkisi, bunun mümkün olmayacağı yönündedir. Telli Döne dahi bunda bir an bile tereddüt etmez; Ayvaz giderse, oğlunun onun yerini alacağını belirtir. Onların birbirlerine bu derece bağlılıklarından etkilenen Arslan, kendisini de aralarına almalarını ister. Ayvaz ve Nigâr için birlikte dövüşmeyi önerir. Bu isteği memnuniyetle karşılanır. Tabutagirmez’le kan kardeşi olurlar.

Köroğlu ulu bir ağacın altında düşünürken gök gürlemeye, şimşekler çakmaya başlar; ağaca yıldırım düşer. Ağaç ortadan ikiye ayrılır, içinden Kaman çıkar. Gök gürültüleri aralıklarla devam eder. Kaman kararsızlık içindeki Köroğlu'na, savaşın, Oğuz'un yarısının kırılmasından başka bir getirisi olmayacağını, Kır At'ı Bolu Beyi'ne vermesini söyler. Köroğlu, beklemediği bu seçenek karşısında tepki göstererek, Kır At'sız ne yapacağını sorar. Kaman'ın buna cevabı: "Gökten gelen yine göğe döner. Yeryüzünde yalnız akıl kalır insana." (Tecer, 1977: 91) olur. Köroğlu, Gök Tanrı'nın, artık kendini bıraktığını anlar. Kaman da bunu doğrulayarak, gününün dolduğunu, Kır At'la birlikte onun da göğe döneceğini bildirir. Köroğlu, Kır At'ı verirse herkesin kendisini kınayacağını öne sürer. Kaman, başına ne gelirse katlanmasını, usuna güvenmesini, kendisinin kılavuzluğuna uymasını öğütler. Köroğlu, sözlerine açıklık getirmesini isteyince, oğlunu hazırlamasını söyler ve kaybolur. Köroğlu, Kır At'ı Bolu Beyi'ne götürmesi için Arslan'a verir.

Kır At'ın gidişyle duyduğu üzüntü Köroğlu'nun dudaklarından dökülür: "Kır At! Oğlum Kır At! Çamlıbel'den aştığını bir daha görmeyim mi? Kır At! Yavrum Kır At! Samur yelelerini bir daha sevmeyim mi? Kır At! Dostum Kır At! Kızıl ala gözlerini bir daha öpmeyim mi? Bozkurt bakışlı Kır At'ım! Yokuşa yukarı tavşan bükülüşüm, inişe aşağı keklik sekişlim, kaplan gibi ünlüm, yavrum Kır At'ım!" (Tecer, 1977: 93-94)

Demircioğlu ve arkadaşları, Köroğlu'nun Kır At'ı Bolu Beyi'ne vermesine büyük tepki göstererek onu korkaklıkla suçlar ve Demircioğlu'nu baş seçerler. Bolu Beyi'ne hücumla hazırlandıkları sırada, Tabutagirmez kendini hançerlemiş olarak gelir. Kır At'ı çalan Arslan'ın cezasını, kan kardeşi oldukları için kendisinin çekmesi gerektiği sonucuna varmıştır. Orada bulunanlar, büyük bir üzüntü duyar. Köroğlu da bundan çok müteessir olmuştur. Yatağını hiç bozmamalarını, gün doğarken başını güneşe doğru tutup oturduğu yerde gömeceklerini, herkesin, üzerine yük yük toprak taşımasını, üstünün tepecik olmasını, can aşısı olması için attan aygır, koyundan koç, deveden buğra kırdırmalarını; bahşiş olsun diye şarap saçmalarını söyler; bozkurdun gelip tümseğinde ulumasını, çayırı çimeni bol olmasını diler. Bu satırlar mitolojik yansımalar içermektedir.

Ayvaz'ın gelmesiyle yeni gelişmeler yaşanır. Ayvaz, Bolu Beyi'nin zindanlarındaki suçsuz insanların büyük bir umutla kurtulacakları günü beklediklerini haber verir, Köroğlu'nun akıl v kavrayış bakımından üstünlüğünü dile getirerek, Kır At'ı tam vaktinde kaleye gönderdiğini söyler. Bu arada, Telli Döne'nin kardeşleri olan Dağlılar, Bolu Beyi'nin adamlarını, Draşan Beyi'nden yardım istemeye giderken yakalamışlardır. Bolu Beyi'nin adamları da Bolu Beyi'ne hizmet etmekten memnun olmadıklarını, Draşan beylerini de tanımadıklarını belirterek, onlara katılmak istediklerini bildirirler.

Bolu Beyi'nin konağında, Drağsan beyleri için ziyafet hazırlığı vardır. Arslan Kır At'la meşguldür; Kır At, yanına ondan başkasını yaklaştırmamaktadır. Bolu Beyi, Köroğlu'nun Kır At diye başka bir at yolladığını ileri sürer. Ayrıca, Arslan'ın ortadan kaldırılmasına karar verir. Onun bey olmayıp sıradan bir kimse olması, Bolu Beyi'nin, hakkındaki kararı zorlanmadan almasında etkili olmuştur. Benli Nigâr'sa, babasının, kendisini Arslan yerine Drağsan Beyi'ne vermesine şiddetle karşı çıkar, Bolu Beyi, kızını hapsedirir. Bu arada beklenen konuklar gelir. Fakat bunlar, Drağsan beyleri kılığına giren Köroğlu'nun adamlarıdır. Bolu Beyi baskına uğramış, bütün adamları da Köroğlu'nun tarafına geçmiştir. Köroğlu, Bolu Beyi hakkında Oğuz töresini uygular; halk Bolu Beyi'ni total eşeğe bindirip oba oba dolaştırır.

Obabaşı, Köroğlu'na, Oğuz'un birliğini sağladığını, töresini canlandırıldığını, adının dillere destan olduğunu söyleyerek, onu bütün boyların başına seçtiklerini bildirir. Köroğlu ise işlevini tamamlamıştır ve mit yapısına uygun olarak insanların arasından ayrılıp ölümsüzlüğe erecektir. Gününün dolduğunu, Ayvaz'ı üstlerine bıraktığını, Kır At'ına binip gideceğini söyler. Nereye gideceği sorulunca göğü işaret eder.

Son sözleri şunlardır: “Bir ad koyduk gidiyoruz. Oğuz'un içinde zulüm yok artık. Bundan sonra töre sürüp gider. Artık gündoğudan günbatıya bir tek savaş kaldı. Barış için savaş. Arkadaşlar! Her yiğit eşiyle birlikte bir çatı, bir dam kuracak. Orda her ev eşit, her dam kutlu olsun. Söz ortanın, buyruk başın olsun. Ey Gök Tanrı! Bu yeni yurdu senin adınla kutlarım... Hoş tutun birbirinizi. Şenletin yurdunuzu. Ekininiz, ürününüz bol olsun. Sürüleriniz ardınızdan yürüsün. Atınız kişnesin, sabanınız işlesin. Arılarınızın içticeği bal olsun! Yurdunuzu candan sevin. Sıradan, saygıdan çıkmayın. Toylar erginlerin izinden ayrılmasın. Oğuz'un başına Tanrı acı vermesin!” (Tecer, 1977: 113)

Kişiler

Oyunda Köroğlu destan kahramanı olmanın ötesinde, insani çizgilere de sahiptir. Oyun Köroğlu ile Bolu Beyi arasındaki çatışma üzerine kurulmuştur. Fakat Köroğlu da Bolu Beyi de haksızlığın iki ucunu simgeler. Köroğlu adamları ve Kırat'ıyla aynı tablonun içinde yer alır. Onların varlığı kendisi için çok önemlidir. Bu da kahramanca bir tutumdur. Oğlu, onun için arkadaşlarından daha önemli değildir. Bu arada, Köroğlu'nun yaşı kırk olmuştur. Bolu Beyi Oğuz töresinden uzak çizilir, Oğuz geleneklerini kaba bulduğunu, Drağsan geleneklerini daha ince bulduğunu ifade eder. Oyun destansı nitelik taşıması dolayısıyla kahramanların idealize edilmiştir. Ayvaz'ın eşi Döndü bile, Ayvaz'a karşılık Kırat'ın verilmesine razı olmaz, oğlunun, babasının yerini tutacağını, ama Kırat'ın yerinin doldurulamayacağını söyler.

Oba başı da önemli bir figürdür. Halkın duyarlılığını yansıtmak üzere oyuna yerleştirilmiştir. Kendileri Bolu Beyi'ni karşılarına alarak Köroğlu'nun yanında yer aldığı halde onun harekete geçmemesi üzerine kendilerinin onlar gibi kartal yuvasında değil, her türlü saldırıya açık bir yerde yaşadıklarını belirtir. Bolu Beyi'nin kızı Nigâr'da babasının zaafı yoktur.

Olaylar Dizisi

SERİM: Türk mitolojisine göre evrenin yaratılışının anlatıldığı, Oğuz – Dede Korkut – Köroğlu çizgisinin vurgulandığı manzum prolog serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Ayvaz'ın Bolu Beyi'ne tutsak düşmesiyle olayların düğümü atılır. Bolu Beyi Ayvaz'a karşılık Kırat'ı ister.

ÇATIŞMA: Oyunda Köroğlu Bolu Beyi'yle çatışır. Köroğlu önce babasının intikamını almak üzere yola çıkmıştır. Fakat zamanla bu toplumsal bir bilince evrilmiş, kendi varlığını, halka adamıştır. Bu da bir Bolu Beyi bitse bile yerine başkaları geleceği için hiç bitmeyecek evrensel bir mücadeledir. Haksızlığa karşı koyma mücadelesidir. Fakat Ayvaz'ı kurtarmak için Kırat'ı vermek konusunda halkla ve arkadaşlarıyla da çatışır. Köroğlu'nun kendi kendisiyle çatışması ise oyunun dramatik özünü pekiştirir. Kendi kendisiyle çatıştığı yerlerde Kaman Ata ona görünüp yönlendirir.

Köroğlu cephesinde gergin bir bekleyiş sürmektedir. Köroğlu ve Obabaşı arasında, Ayvaz konusunda anlaşmazlık çıkar. Köroğlu'nun, Ayvaz'ı önceleyerek harekete geçmemesi huzursuzluğa yol açar. Obabaşı, oraya, Ayvaz için gelmediklerini ileri sürer. Köroğlu da onlara, kendisine verdikleri bağlılık andını hatırlatır. Bunun üzerine Obabaşı, bu başkaldırının sonuçsuz kalması durumunda, Köroğlu ve arkadaşlarının değil, kendilerinin bedel ödeyeceğini söyler. Çünkü onlar, Çamlıbel'de, kartal yuvası gibi sağlam bir korunağa sahiptirler. Kendileri ise her türlü saldırıya açık obalarda yaşamaktadırlar. Artık Oğuz'un, yerinden oynayan bir kaya, dağdan inen bir sel, kayan bir toprak gibi yerinden oynadığını, bu durumda, kendilerine başka bir yurt bulmaları gerektiğini söyleyerek, oradan ayrılırlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Köroğlu, yirmi yıl uğraştığı halde babasının öcünü alamamanın sıkıntısıyla düşünceli bir haldeyken Kaman Ata'nın belirip, Tanrı'nın onu kişisel hıncı için değil, tüm mazlumların koruyucusu olarak seçtiğini, onun Gök Tanrı'ya adanmış bir adak/kurbanlık koç olduğunu bildirmesiyle Köroğlu'nun görüş açısı aydınlanır.

DORUK NOKTA: Bolu Beyi'ne baskın verilip Bolu Beyi, beklemediği bir şekilde baskına uğramıştır. Üstelik bütün adamları da Köroğlu'nun tarafına geçmiştir. Şimdi Bolu Beyi'nin, zulmettiği insanlarla hesaplaşma zamanıdır. Köroğlu, onun hakkında Oğuz'un

buyruğunun yerine getirilmesini söyleyerek, oradan uzaklaşır. Halk, Bolu Beyi'ni, topal eşeğe bindirip oba oba dolaştırmaya karar verir.

ÇÖZÜM: Çözümde Köroğlu, arkadaşlarına son öğütlerini verir, artık gününün dolduğunu, Ayvaz'ı üstlerine bıraktığını, Kır At'ına binip gideceğini söyler. Nereye gideceği sorulunca, göğü işaret eder.

Zaman – Mekân

Oyundaki olayların, Oğuzların İslam olmasından önceki bir zamanda geçtiği belirtir. Destanın belli bir yeri olmadığı gibi, Çamlıbel'in de Bolu'nun da belli bir yerin adı olmadığı vurgulanarak oyunun zamansızlığına ve mekânsızlığına işaret edilir.

Köroğlu'nun yirmi yıldır Çamlıbel'de olduğu söylenir. Köroğlu'nun kulesi her noktaya hâkim, kartal yuvası gibi korunaklı bir yer olarak betimlenir. Köroğlu'nun mekânı dağlar iken, Bolu Beyi'ninki konaktır.

BEŞİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA YUNAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR

TROYA SAVAŞI

Troya savaşı *İlyada*'da anlatılan efsanevi tarihtir. *İlyada* destanı bütün dünya edebiyatını saran bir etkiye sahiptir. Anlattığı olay, Çanakkale bölgesinde yer alan Troya'da, bugünkü adıyla Hisarlık tepesinde geçer. Troya kralı Priamos, hazineleriyle ünlüdür. Bereketli topraklarında halk müreffeh bir yaşam sürer. Priamos'un ellinin üzerinde çocuğu vardır. İçlerinde en kahramanı Hektor'dur. Fakat destandaki olaylara yol açan, Paris adını taşıyandır. Karısı Hekabe ona hamileyken bir rüya görmüş, kâhinler rüyayı kötüye yorarak doğacak çocuğunu öldürmesi gerektiğini bildirmişlerdir. Fakat Priamos öldürmek yerine Kaz dağlarında ölüme etrk etmiş, çocuk ölmemiş, tabiatın kucağında büyümüştür. Oinone adlı su perisi olan sevgilisiyle mutluluk içinde yaşarken, bir gün Olimpos'un üç önemli tanrıçasının gelip, içlerinden en güzelini seçmesini istemeleriyle hayatının seyri değişmiştir. Euripides *Helene*, Seneca *Troyalı Kadınlar*, Racine *Andromak*, Jean Giraudoux'un *Truva Savaşı Olmayacak* gibi oyunlar yazmışlardır.

Euripides'in (İÖ yaklaşık 480-406) *Helena* oyununda Menelaos'un yolu, Troya'nın alınışından yedi yıl sonra tesadüfen Mısır'a düşer. Beraberindeki sahte Helena'yı bir mağaraya gizleyip saraya gider. Orada karşılaştığı gerçek Helena'yı uzun süre tanıyamaz, onun Helena olduğuna inanmaz. Fakat sonunda gerçeği anlar ve Helena'yı kendisi almak

isteyen zorba kralın kız kardeşinin yardımıyla kaçarlar. Oyunda dolantı komedisi unsurları vardır. (Latacz, 2006: 338-339)

Heredot, tarihinde, Helene'in Troya'ya hiç gitmediğini, bir kasırganın Paris'in gemilerini Mısır kıyılarına sürüklediğini, oranın hükümdarı Proteus'un, Helene'i Paris'in elinden kurtarıp kendi korumasına aldığını ve Troya alındıktan sonra Mısır'a gelen Menelaos'a teslim ettiğini anlatır. Bunu Homeros'un da bildiğini, fakat diğer anlatma destana daha uygun olduğu için onu tercih ettiğini de ekler. Yoksa, Helene yüzünden Priamos'un, ülkesini tehlikeye atmasının mantığa da aykırı olduğunu söyler. Euripides, Helene'in Mısır'da olduğu şekli esas alır. Ama Troya'da da bir Helene vardır. Fakat o, gerçek Helene değil, kıskanç Hera'nın esir bir kızıdan dönüştürdüğü sahte Helene'dir. Menelaos Mısır'a gittiğinde, Mısır kralı, Proteus'un oğlu Theoklymenos'tur. O, Helene'i kendisine almak, bu amaçla Menelaos'u öldürmek ister. Menelaos ise Troya'daki Helene'i karısı sanmaktadır. *Helene* 412'de oynanmıştır. (Berguin, 1964: I-IV)

Fransız yazar Jean Giraudoux *Truva Savaşı Hiç Olmadı* (1935) adlı oyununda savaşı kaçınılmaz gören Odysseus'un görüş açısını esas alır. İnsani gücü, sevgiyi öne çıkarır. (Çalışlar, 1987b: 108-109)

Troya savaşı, kent tamamıyla yıkılıp yakıldıktan, tüm erkekler öldürüldükten sonra Troyalı kadınların yaşadıkları büyük acıyı ebedileştiren oyunlara da ilham kaynağı olmuştur. Bunlardan ilki, Euripides'in *Troades (Troyalı Kadınlar)*'ıdır.

“*Troyalı Kadınlar*, yanan Troya'nın hâlâ duman tüten yıkıntısı ile muzaffer Yunanlıların kısa sürede memleketlerine yelken açacakları deniz arasındaki Troya kumsalında geçer.” (Latacz, 2006: 321)

Hekabe oyun boyunca çadırın önündedir. Gelen her haberle yeni bir yıkıma uğrar. Euripides, Hekabe'nin, iki çocuğunu birden kaybedişini anlatır. Hakkında ölüm kararı verilen Polyneikes, Yunanlılara yalvarmaz. Hekabe, kızı Polyneikes için cenaze töreni düzenleyeceğinde, oğlu Polydoros'un kıyıya vuran cesedi getirilir. Hekabe iki acıyı aynı anda yaşar. Polydoros, Trakya kralının yanındayken, Troya'nın düşmesi üzerine kral tarafından öldürülmüştür. Hekabe Agamemnon'u ikna ederek, Polydoros'u kör etmek, iki küçük oğlunu öldürtmek suretiyle intikamını alır. (Latacz, 2006: 317)

Oyunda Andromak'ın oğlunun öldürülmesi sahnesi de vardır. Daha sonra Helena'nın sahnesi gelir. Helena, Menelaos'a karşı kendini savunur, Hekabe'yle çatışır. Yunanlılar, kenti tamamen ateşe verip giderler. Hekabe'nin son sözleri şudur:

“Ah! Titreyen bacaklarım, taşıyın beni!

Haydi, talihsiz kadın! Davran

köle olarak yaşamaya!” (Latacz, 2006: 323)

Güngör Dilmen’in *Troya İçinde Vurdular Beni* oyunu; Cassandra’nın olanları haber vermesi, Hektor’un ölmekle tarihe geçtiği yorumu gibi yönlerden Euripides’in eseriyle büyük benzerlik gösterir.

Seneca da *Troyalı Kadınlar (Troades)* adlı bir oyun yazmıştır. Seneca’nın oyunları izlek (tema) açısından Yunan trajedilerine benzemekle birlikte son derece özgündür. O, her şeyden önce bir filozoftur. Trajedileri, kendi döneminde sahneye konmamıştır. *Troyalı Kadınlar (Troades)*; yapı, kişilerin işlenişi, tek bir baş kahramanın, eylem birliğinin olmaması gibi açılardan eleştirilmiştir. (Seneca, 1998: 11, 15)

Euripides’in *Troyalı Kadınlar*’ında olaylar Astyanax’ın öldürülüşüne odaklanır; Polyxena, oyunun başında öldürülmüştür. Seneca’da ise olaylar Astyanax ve Polyxena’nın öldürülmesi üzerine kurulmuştur. Ulixes Andromak’ı; oğlunun öldürülmesi ya da Hektor’un küllerinin savrulması gibi trajik bir seçimle karşı karşıya bırakır. Sonuçta Andromak oğlundan vazgeçer. Oyunda Yunanlıların acımasızlığı, Troyalı kadınların umutsuzluğu ve tanrılara güvensizliği birbirine bağlı olarak gelişir. Tanrıların daha fazla kan istediği öne sürülerek Polyxena öldürülmek istenir. Agamemnon buna karşı çıkarsa da, bu karşı çıkışın insanlık adına olduğu şüphelidir. Çünkü oyun boyunca Agamemnon’un kadınlara düşkün tabiatı vurgulanır. Agamemnon, Achilles’in oğlu Pyrrhus’la tartışır. Ulixes de, öldürmek için Astyanax’ı aramaktadır. Helena’nın da Polyxena’nın kurban edilmek için istendiğini açıkça söylemesi, üstelik Troyalı kadınları paylaşmak için kura çekilmesi yıkımın ve acının dehşetini artırır. “İnsanlık tragedyası” olarak nitelendirilen oyunda tek bir baş kahramanın bulunmadığı kabul edilir. Yazar, kişileri çok boyutlu işlemiştir. Oyun kişileri büyük acılar yaşamalarına karşın ölmeyi değil yaşamayı seçmişlerdir. Oyunun esas düşüncesi; zafer kazanan Yunanlıların ahlaken yenildikleri; Troyalıların ise yenilmelerine karşın ahlaken zafer kazandıkları şeklinde belirlenir. (Seneca, 1998: 18-37)

Troya savaşıyla ilgili bir oyun da Racine’in *Andromaque* (1667) adlı eseridir. İlk oynanışından itibaren büyük bir başarı kazanmıştır. Konu Homeros, Euripides ve Vergilius’tan değiştirilerek alınmıştır. Troya savaşında kocası Hektor’u kaybeden ve Epir hükümdarı Pyrrhus’un tutsağı olan Andromaque, oğlu Astyanax’ı kurtarmak için Pyrrhus’le evlenmek zorundadır. Oğlunun hayatını kurtarmak ya da kocasının anısına sadık kalmak gibi zor bir karar aşamasında büyük bir çatışma yaşar. Pyrrhus, Hermione’yle nişanlı olduğu halde Andromaque’la evlenmek ister. Öte yandan Hector’un oğlu Astyanax’ın, büyüyünce

babasının öcünü almasından endişelenen Yunanlılar Oreste'yi Astyanax'ı almak üzere yollarlar. Andromaque Pyrrhus'la evlenmezse oğlu Yunanlılara teslim edilecektir. Bu durumda, evlenip oğlunun hayatını kurtardıktan sonra intihar eder. Oreste de Hermione'ye âşıktır. Ona Pyrrhus'u öldürtür, ardından, hâlâ onu sevdiği için Oreste'e lanetler yağdırır, intihar eder. Oreste de aklını kaçarır. (Vardar, 1998: 194)

Racine'in *Andromaque*'ı Euripides'inkinden bir hayli farklıdır. Euripides'te Andromaque'ın Hektor'dan olan oğlu daha Troya'dayken öldürülmüştür, Andromaque, Pyrrhus'tan olan ikinci oğlu Molosus için mücadele vermektedir. Racine ise Astyanax'ın hayatını uzatarak eserine çok kuvvetli bir trajik unsur ilave etmiştir. Racine'in *Andromaque*'ının ilk temsili 17 Kasım 1667'de gerçekleştirilmiştir. (Racine, 1963: I-II)

14. yy İngiliz edebiyatının önemli şairi Geoffrey Chaucer'in en önemli eserlerinden biri *Troilus and Cryseyde*'dir. 8246 dizeden ve beş bölümden oluşur. Orta Çağ Avrupa edebiyatında büyük ilgi gören ve Shakespeare'in de ele aldığı bu konuya Homeros *İlyada*'da yer vermemiştir. Konusu şöyledir: Troyalı rahip Kalhas, geleceği görme yeteneği sayesinde Troya'nın yenileceğini bildiği için Yunanlılara sığınır. Troya kralı Priamos'un oğlu Troilus, rahibin Troya'da kalan kızı Cressida'ya âşıktır. Kızın amcası Pandarus'un aracılığıyla birleşirler. Kız Troilus'u sevmesine rağmen babasının yanına dönmek zorunda kalınca ondan vazgeçip, kendisini koruması için Yunanlı Diomedes'le ilişki kurar. (Urgan, 2006: 77-78)

Shakespeare trajedi mi komedi mi olduğu kesin olmayan *Troilus and Cressida* oyununda, saf bir aşkı simgeleyen Troilus'un Cressida'nın ihanetine uğramasını, yiğit Hektor'un kalleş olarak gösterdiği Achilles'in pususuna düşerek ölmesini, yaşadığı çağda yüceltilen aşkı da savaşı da olumsuz bir açıdan ele alır, Troilus'un içten sevgisinin de Hektor'un soylu yiğitliğinin de geçersiz olduğunu gözler önüne serer. Oyunda Pandarus ile Thersites'in alaycı bir koro görevi üstlenmesi anlamlıdır. Böylece aşk Pandarus gibi bir çöpçatan, savaş da Thersites gibi ahlaksız bir korkak açısından gösterilir. Pandarus için aşk gelip geçici bir cinsel istekten ibarettir. Thersites içinse savaş, "bir boynuzlu" (karısı Helena, Troyalı Paris tarafından kaçırılan Menelaos) ve bir "fahişe" (kaçırılan güzel Helena) uğruna yapılan, anlamsız ve hayvanca bir çatışmadır. Troilus ile Cressida savaş ortamında yaşadıkları için, Pandarus'un sayesinde birleştikleri ilk gecenin sabahı ayrılmak zorunda kalırlar. Oyunun sonunda ne Cressida hainliğinin cezasını görür ne de ihanetin acısıyla çılgınca çarpıştığı halde Troilus ölür. Ele alınan konunun burukluğu ve mutlu bir sona varılmaması yüzünden *Troilus and Cressida* komedi, başkışilerin ölümüyle sonuçlanmadığı için de trajedi sayılamaz. (Urgan, 2006: 255)

GÜZEL HELENA

Selahattin Batu'nun *Güzel Helena*'sı konusunu *İlyada*'dan alır. Troya prensi Paris'in Isparta kralı Menelaos'un güzelliğiyle ünlü karısı Helena'yı kaçırarak iki ülke arasında savaşa neden olması, on yıl süren savaş boyunca Helena'nın umutla kocasının kendisini kurtaracağı günü beklemesi, Troya sarayında gördüğü itibara rağmen Paris'e büyük bir kin duyması, fakat şehrin düşmesiyle Hellaslıların şehri talan edip acımasız bir katliama girişmeleri üzerine gerçek amaçlarının kendisini kurtarmak değil, İlyos'u yıkmak, yağmalamak olduğunu anlaması, yapılanlara tepki göstererek bütün baskılara rağmen kocası ve soydaşlarıyla ülkesine dönmemesi, Kalkhas'la birlikte Troya'da kalması, bu arada savaşın kazanılmasında büyük payı olan Ahilleus'un da katliama son verilmesi için Agamemnon ve Menelaos'la karşı karşıya gelerek öldürülmesi anlatılır.

Özet

Birinci perdede Akaylar bin gemi, yüz bin askerle Troya önlerine gelmelerinin üzerinden dokuz yıl geçtiği halde sonuç alamamış, çok zayıf vermişlerdir. Troya, zafere daha yakın görünmektedir. Başkomutan Agamemnon orduya geri dönme emri vermeye hazırlanmaktadır. Ahilleus buna, yüz bin insanı, ülkenin şerefini korumak adına sonu belirsiz bir maceraya sürükleyip dokuz yıl oyaladıktan, binlerce insanı bu uğurda kaybettikten sonra geri dönülemeyeceği gerekçesiyle şiddetle karşı çıkar. Tartışma, birbirlerine kılıç çekme noktasına varır. Olanları izleyen Kalkhas öç, yıkım sözleri eden Ahilleus'u uyarak Hellas'tan Troya'yı yerle bir etmek için değil, Helena için geldiklerini hatırlatır. Onları şu sözlerle eleştirir: "Helena şerefliydi, bütün Hellas'ın, / Oydu yolumuza ışık tutan kadın. / Anmıyor adını hiçbirimiz şimdi... / Hazneler peşinde bahtsız Menelaos, / İsteddiği yalnız ganimet, talan, / Yıkmak kaleleri, yağmalamak şehri. / Ve elinde kılıç, tanrısal Ahilleus / Yangınlar istiyor bu bahtsız yer üstünde. / Dileği tepinmek ölümler üstünde. / Kanlı gölgesinde yalın kılıçların..." (Batu, 1959: 16) Hepsinin, Aulis'te bir sabah içtikleri andı unuttuklarını söyler. Ardından Foibos Apollo'nun Troya'nın düşeceği, yakında yardım geleceği müjdesini iletir. Çok geçmeden de bu müjde gerçekleşir. Bu, Akayların morallerini düzeltir. Troya kraliyet ailesi de surlardan, olanları izlemektedir.

Priamos'un sarayının önünde geçen ikinci perde Helena'nın etrafında gelişir. Kendi kendine konuşmalarından, onun hakkında bilgi sahibi olunur. Bütün Lakedemonya'nın hayranlığını kazanan Helena, kocası Isparta kralı Menelaos ve çocukları Hermione ve Oephorion'la mutlu bir hayat sürerken bir sabah beş yüz gemiyle Frikya'dan konuk olarak ülkelerine gelen Paris hayatını altüst etmiştir. Helena'yı görüp âşık olan Paris, Menelaos'un Girit'te seferde olmasından yararlanarak onu kaçırmıştır.

Helena, kendini esir olarak gördüğü Priamos'un sarayında günlerini ailesinden ve vatanından uzakta azap içinde geçirmekte, Menelaos'un kendisini kurtaracağı umuduyla yaşamaktadır. Troya sarayında gördüğü itibar, çektiği vatan ve aile hasretini unutturamamaktadır. Hellas'ın kendisi için savaştığını sanan Helena, yurttaşlarına yardım geldiğini görünce sevincini gizleyemez. Savaşın sorumlusu olarak kendisini zorla kaçıran Paris'le birlikte tüm İlyon'u görmektedir. Priamos'un, Elenlerin amacının İlyon'u yağmalamak olduğunu, gelen elçilerin hepsinin baş, ganimet istediklerini, onun (Helena) sözünü bile etmediklerini söylemesi üzerine Helena şaşkınlık içinde kalır. Çok geçmeden de bu sözlerin gerçek olduğunu anlar.

Bu arada Hektor öldürülmüş, ordu dağılmış, kaleler yıkılmıştır. Kahramanca dövüştüğü halde Ares'in Ahilleus'un yanında yer almasından dolayı yenilen Hektor'un ölümü Troya için büyük bir kayıptır. Andromakhe, kocasının ölümünden Helena'yı sorumlu tutar. Helena, acısını paylaştığını ifade ederek onu teselli etmeye çalışır. Hellaslıların şehri yakıp yıkmaları, evleri yağmalamaları karşısında Helena'nın hisleri karışmıştır. Zulme susayan Argosluların kendisini bahane ettiklerini anlamaya, Priamos'a hak vermeye başlar. Soydaşlarının yaptıklarından utanç duyar. Yapılan zulmü önüne çıkan herkese anlatmak için saraydan çıkar. Priamos ve ailesinin kendileriyle kalması yönündeki ikna çabalarına rağmen yolundan dönmez. Paris Elenlerin yaptıklarını anlatarak Hellaslıların kazandıkları zaferle kahraman değil katil unvanını hak ettiklerini, yıllarca karısı için savaştığını öne süren Menelaos'un da yağma peşine düştüğünü, karısının nerede olduğunu bile sormadığını söyleyerek Helena'yı durdurmaya çalışır. Helena on yıl, Menelaos için, Paris'in kendisine duyduğu sonsuz aşkı hiçe saymış, onu nefretiyle boğmuş, aşkına bir kez olsun karşılık vermemiştir. Şimdi ise kocası ve yurttaşları kendisini unutmuşken Paris içten duygularla kalbini avutmaktadır. Geline nokta, yakını bildikleri kendisine yabancı, yıllarca düşmanlık besledikleri ise en yakınları olmuştur.

Üçüncü perde galiplerin tarafında geçer. Ahilleus, öldürdüğü Hektor'un cesediyle konuşarak savaşın anlamsızlığını dile getirir. Kahramanlıklarını hatırladığı Hektor en büyük düşmanı iken onun ölümünden derin üzüntü duymuştur. Zafer sarhoşu olan ve on yıllık öçlerini şehri yakıp yıkmakla almakta kararlı görünen Agamenon ve Menelaos'a, barbarlığa artık son verilmesi uyarısında bulunur. Hektor'un ölüsünü kılıcıyla iten Menelaos'a tepki gösterir. Fakat onun erdemli olmayı öngören sözleri alayla karşılanır.

Bu sırada kucağında çocuğuyla elçi sıfatıyla gelerek halka yapılan zulme son verilmesini, saraydakilerin canının bağışlanmasını isteyen Andromakhe'in talebi, kendisinsin asılması, oğlunun surlardan atılması şeklinde karşılık bulur. Yapılanların yanlışlığını

anlatmaya çalışan Ahilleus “Kahraman doğmuştuk birer katil olduk.” (Batu, 1959: 53) diyerek özeleştiri yapar. Troya’ya geliş amaçlarını hatırlayan yalnızca odur. Yaşananların muhasebesini yapan Ahilleus akan kan ve gözyaşının boşuna olduğu sonucuna varır. Bu sırada Kalkhas da gelerek Helena’nın görünürlerde olmamasından duyduğu endişeyi dile getirir. Tanrıların, Helena’sız bir zaferi kendilerine nasip etmeyecekleri, Hellas’ı kara günlerin beklediği uyarısında bulunur.

Dördüncü perde Priamos’un sarayında geçer. Hellaslılar saraya girip ortalığı talan etmiş, İlyos’un temiz kızlarını kirli kadınlar gibi kucaklarına almışlardır. Bütün oğullarını kaybeden Priamos sarayı terk etmiş, tapınakta dua ederken Menelaos’un arkadan vurmasıyla ölmüş, cesedi köpeklere atılmıştır. Cassandra, benzeri görülmemiş bir vahşete imza atan Elenlerin, günahlarının bedeli olarak denizde boğulacaklarını bildirir.

Şehrin yıkılmasına, halka zulmedilmesine, kadınlara ve kızlara sataşılmasına tahammül edemeyen Ahilleus bunlara son verilmesini, aksi takdirde kılıcıyla karşı koyacağını kesin bir dille ihtar eder. Fakat karşındakilerin, savaş galibi olarak her istediklerini yapmaya hakları olduğunu, öçlerini sonuna kadar alacaklarını söylemeleri üzerine kılıçlar çekilir. Sırtından vurulan Ahilleus ölür. Hektor’u öldürmekle Troya’yı yıkıma sürüklemesine rağmen Ahilleus’un gerçek bir kahraman olduğunu gören Hektor’un annesi Hekuba ve Troyalı esir kızlar onun ölümünden duydukları üzüntüyü dile getirirler.

Bu sırada sahneye çıkan Kalkhas, Ahilleus’un öldüğünü görünce kara günlerin yaklaştığını anlar. Agamemnon ve Menelaos’a, yiğitliği ve dürüstlüğüyle orduyu zafere taşıyan Ahilleus’u ortadan kaldırmakla tanrıları karşılıklarına aldıklarını söyler. Bu sözlerden hoşlanmayan, zaferin sahibi olarak kendilerini gösteren iki kardeşe son uyarılarını yapar; Troya’ya Güzel Helena için geldikleri halde onu kimsenin anmadığını söyler. Kalkhas’ın söylediklerini önemsemeyen Agamemnon Helena’nın bulunup şehrin yakılmasını emreder.

Beşinci perde Troya’da bir tepe üstündeki Zeus tapınağının önünde geçer. Vakit sabaha karşıdır. Şehir yanmaktadır. İhtiyarlar Troya’nın yanışını acıyla seyrederek. Priamos’un kızı Polüksenea da saatlerdir aradığı halde bulamadığı babasının cesedinin kurtlara atıldığına hükmederek büyük bir acı ve çaresizlik içindedir. Bu sırada Kalkhas’la Helena görünür. Helena Hellaslıların yaptıklarından duyduğu utançla günlerce gizli köşelerde kan ağlamıştır. Bir süre sonra Agamemnon ve Menelaos da bulundukları yere gelir.

Son sahnede tam bir hesaplaşma yaşanır. Helena, kendisini Hellas’a götürmek isteyen Menelaos ve Agamemnon’a, bu kanlı zaferden utanç duyduğunu, döktükleri haksız kan ve yaptıkları soygunla Hellas’ın şerefli adına leke sürdüklerini, özellikle kocası Menelaos’un kendisini aramak yerine talan peşine düştüğünü söyleyerek Troya’da kalacağını bildirir.

Yıllarca dövüştükten sonra bunun hakları olduğunu öne süren Menelaos’a atalarının mertlik, dürüstlük, insanlık ilkelerini hatırlatır, gözlerini hırs bürüdüğünü söyler. Hayalinde sevgi dolu bir eş ve baba, yiğit bir kral olarak yaşattığı Menelaos’un kalbinin karardığını, bütün insanca hislerinin öldüğünü, kendisi için de onun artık olmadığını söyler. İçinde büyük bir isyanın şahlandığını sözlerine ekler.

Bunları boş sözler olarak niteleyen Agamemnon kalmakta ısrar eden Helena’yı zorlar. Kalkhas araya girerek Hellas’tan Helena’yı kurtarmak amacıyla çıktıklarını, fakat amaçlarından uzaklaşarak hırslarının esiri olduklarını söyler. Agamemnon bu sözlere, bir kahramanlık destanı yazdıklarını söyleyerek karşılık verir. Helena da bu zaferin onlar için bir leke olduğunu söyleyince Agamemnon Helena’nın üzerine yürür. Tartışma, Agamemnon Helena’ya kılıç çekecek kadar büyür. Kalkhas’ın, Helena’nın Troya’da kalmasının tanrıların ve Foibos Apollo’nun emri olduğunu bildirmesi üzerine Helena’yı orada bırakmak zorunda kalırlar.

Kalkhas Helena ve Polüksenea’yı yanına alarak uzaklaşır. Oyunun son sözü şudur: “Benim söylediğim Tanrılar adına / Bir uzak diyara göçüyor Helena / Dileği, orada yeniden bir vatan / Yaratmak kalbiyle, güzelden, umuttan...” (Batu, 1959: 92)

Kişiler

GÜZEL HELENA: Oyunun merkezinde bulunur. Isparta kralı Menelaos’un karısıyken Friky’a’dan ülkelerine konuk olarak gelen ve kendisini dans ederken görüp âşık olan Paris tarafından kaçırılmıştır. Hermione adlı bir kızı, Oephorion adlı bir oğlu vardır. Babası Zeus, annesi Leda olan Helena bir sabah gün ağarırken beyaz bir kuğunun kanadıyla Olympos’tan inmiştir. Güzelliğiyle herkesin hayranlığını kazanmış bir kadındır. Helena daha önce de Theseus tarafından saçlarından sürüklenerek Aphidnus’a kaçırılmış, orada yıllarca esir olarak kaldıktan sonra Pollux ve Kastor tarafından kurtarılmıştır.

Helena Priamos’un sarayında kaldığı on yıl boyunca kocasını ve vatanını bir an aklından çıkarmamış, Paris’in aşkına hiçbir surette karşılık vermemiştir. Priamos’un sarayında itibar ve aile yakınlığı görmesine rağmen gönlü vatanında, ailesindedir. Menelaos’un ve tüm Hellaslıların kendisi için savaştığını sanmakta, ölen yurttaşları için acı duymaktadır. Savaşın sorumlusu olarak kendisini zorla kaçıran Paris’i ve İlyon’u görürken Priamos’un, Elenlerin amacının İlyos’u yağmalamak olduğunu, gelen elçilerin kendilerinden kaç, ganimet istediklerini, onun sözünü etmediklerini, bu saldırıya karşı koymalarının doğal olduğunu söylemesiyle şaşkınlığa uğrar. Çok geçmeden şehrin yakılıp yıkıldığı, insanların kılıçtan geçirildiği haberinin gelmesiyle Helena’nın hisleri karışır, Priamos’a hak vermeye başlar. Yapılanları onaylamaz. İlyos’un acısını yürekten paylaşırken soydaşlarına karşı büyük bir

öfke duyar. Hellaslıların yaptıklarından duyduğu utançla saraydan çıkıp yoluna çıkan herkese bu zulmü anlatmaya karar verir. Kalması yönündeki ısrarlara rağmen yolundan dönmez. Bu noktada Paris'in sevgisinin içtenliğini ve kalbinin yüceliğini de anlama fırsatı bulur. Helena'yı yaralayan, kocasının ve yurttaşlarının kendisini unutmuş olmaları değil, Hellas için bir leke olan canilikleridir.

Hellaslıların yaptıklarından utanç duyarak günlerce gizli köşelerde kan ağlayan Helena'yı Kalkhas bulmuştur. Görenlerin güzelliğine övgülerde bulunduğu Helena üzgün ve kederlidir. "Hiçe saydılar beni, kalbimi öldürdüler. / Ağırlarken beni Tanrılar göklerde, / Yerlere çaldı onlar, ittiler, sürdüler... / Sevmedi beni biri, ne ordu, ne başbuğ, / Ne de Menelaos, kocamken yıllar önce, / Unuttu adımlı borular ünleyince. / On yıl surlar önünde, yangında, savaşta, / Güzel Helena değil, kılıçtı gezen başta. / Anmadılar adımlı, aramadılar bile. / Ve mülk saydı beni uğrumda ölenler... / Sormadı hiçbir kalbimi, sevgimi, / Neydi hayallerim, nelerdi sevincim? Hellas'ta neydi adımlı, İlyos'ta kimim? / Ağırlandım eğer bir zaman şarkılarla, / Ne kalbim, ne ruhumdu övdükleri bende. / Sayılan, ağırlanan bir mülktü, vücudumdu. / Adımlı ölmediler İlyos'ta gömülenler." (Batu, 1959: 80-81) diyerek kırılganlığını ifade eder.

Helena kendisini Hellas'a götürmek isteyen Menelaos ve Agamemnon'a bu kanlı zaferden utanç duyduğunu, döktükleri haksız kan ve yaptıkları soygunla Hellas'ın şerefli adına leke sürdüklerini söyleyerek karşı çıkar; orada kalacağını bildirir. Kocası Menelaos'un kendisini aramak yerine diğerleriyle beraber talan peşine düştüğünü yüzüne vurur. Atalarından öğrendikleri mertlik, dürüstlük, insanlık ilkelerini hatırlatır, isyanını dile getirir. Agamemnon'un kendisini zorlaması, üstüne yürümesi, kılıç çekmesi karşısında bile kararlılığını sürdürür. Kalkhas'ın da Helena'nın Troya'da kalmasının tanrıların ve Phoibos Apollo'nun buyruğu olduğunu bildirmesiyle Helena'yı bırakmak zorunda kalırlar.

PARİS: Priamos'un oğludur. Konuk olarak gittiği Hellas'ta ilk kez tutkuyla dans ederken gördüğü Helena'ya âşık olmuş, Menelaos'un Girit'te seferde olmasından yararlanarak onu kaçırarak ülkesinin sonunu getiren adımlı atmıştır. Helena uğruna kutsal değerlere aykırı hareket edip iki ülkeyi savaşa sürüklemesine rağmen on yıl boyunca ondan hiçbir yakınlık görememiştir. Helena'nın savaşın sorumlusu olarak gördüğü Paris de bu konuda kendini suçlamaktadır. Troya'nın düşmesiyle Hellaslıların ve Menelaos'un asıl amacını anlayan Helena Paris'in sevgisinin içtenliğini fark eder, fakat yolundan dönmez.

KALKHAS: İhtiyar kâhindir. Oyun boyunca Hellas'tan Troya'ya şehri yakıp yıkmak için değil, Helena'yı kurtarmak için geldiklerini hatırlatma işlevi yüklenmiştir. Şehrin alınmasından önce sözleri herkes üzerinde önemli bir etki yapar. Çünkü onun tanrılar adına

konuştuğu bilinmektedir. Hellaslılara Phoibos Apollo'nun zafer müjdesini iletir. Fakat zaferlerini yangın ve zulümle lekeleyeceklerini de bildirerek onları bir felakete uğrama ihtimaline karşı uyarır. Troya'nın düşmesinden sonra Helena'nın ortalıkta görünmemesi, ardından Ahilleus'un Agamemnon tarafından öldürülmesi karşısında korktuğu felaketin yaklaştığına hükmeder. Fakat bu noktadan sonra sözleri Agamemnon ve Menelaos'a etki etmez. Helena gibi o da Troya'da kalır. Helena'nın orada kalmasının tanrıların ve Phoibos Apollo'nun emri olduğunu söylemesi üzerine Agamemnon ve Menelaos onun sözüne uymak zorunda kalırlar. Oyunun sonunda yanına Helena ve Polüksenea'yı alarak uzaklaşır.

AHİLLEUS: Oyunda önemli bir roldedir. Akay komutanlarındandır. Savaşın üstünden dokuz yıl geçtiği halde netice alamamalarından dolayı geri dönme kararı alan Agamemnon ve Menelaos'a karşı çıkarak Troya'ya geliş nedenlerini hatırlatır, geri dönmenin, verdikleri binlerce ölüye saygısızlık olacağını söyler. Aralarında büyük bir çatışma yaşanır. Menelaos, kendilerini korkaklıkla itham eden Ahilleus'a, kendilerinin karşısında aslan kesildiği halde en yakın dostu Patrokleos'u öldüren Hektor'un karşısına çıkmaktan çekindiğini söyler. Ahilleus, dövüşten kaçanın kendisi değil, Hektor olduğunu söyler ve ondan öcünü alacağını kesin bir dille belirtir. Tartışma kılıçların çekilmesine kadar varır.

Ahilleus'un savaşa devam etme konusunda öne sürdüğü gerekçe, yüz bin insanı, ülkenin şerefini korumak adına, sonu belirsiz bir maceraya sürükleyip dokuz yıl oyaladıktan, binlerce insanı bu uğurda kaybettikten sonra geri dönülemeyeceğidir. Şerefsizce dönmektense şereflice ölmenin daha iyi olduğunu belirtir. Bu, tam bir kahraman tavrıdır.

Ahilleus Troya'nın en büyük güvenci Hektor'u öldürerek şehrin düşmesinde önemli bir pay sahibidir. Geri dönmek isteyen Agamemnon'la Menelaos'a da karşı çıkmıştır. Fakat yapılan zulmü onaylamaz. Hasmı olan Hektor'un kahramanlıklarını hatırlar. En büyük düşmanı Hektor'un ölümü karşısında derin bir üzüntü duyar. Kılıcıyla onun ölüsünü iten Menelaos'a tepki gösterir. Agamemnon'a da İlyos'u yıkmaktan artık vazgeçmesini ihtar eder. Amaçlarına ulaştıklarını söyleyerek onları erdemli olmaya çağırır. Fakat uğraşları boşunadır. İlyos'a geliş amaçlarını göz önünde bulunduran Ahilleus, akan onca kan ve gözyaşının boşuna olduğunu düşünür. Şehrin harap edilip insanların öldürülmesine, kadınlara ve kızlara kötü davranılmasına kılıcıyla karşı koymasının sonucunda sırtından vurularak ölür. Son sözleri: "İnsan yaşar, ölür şerefi uğruna." (Batu, 1959: 71) olur. Kahramanlığı ve yiğitliğiyle, oğullarını öldürdüğü Hekuba'nın bile sevgisini kazanmıştır. Hekuba onu ölen oğullarının yerine koyacak kadar benimsemiştir. Üzüntüsünü şu mısralarla dile getirir: "Bir oğlum da sensin, Ahilleus, dinle: / Kaç çocuğum öldü kılıcınla senin. / Ama yaralıyım şimdi acınla

senin. / Er gibi savaştın, er gibi vuruştun / Kahraman yaşadın, kahraman doğmuştun.” (Batu, 1959: 71-72)

Kalkhas Ahilleus’un ölümüyle Hellas’ı bekleyen kara günlerin yaklaştığını anlar. Yiğitliği ve dürüstlüğüyle kazanılan zaferde en büyük pay Ahilleus’undur ve Agamemnon ve Menelaos’un onu öldürmeleri tanrılara kılıç çekmekle birdir.

MENELAOS: Agamemnon’un kardeşi, Güzel Helena’nın kocası, Isparta kralıdır. Daima Agamemnon’la birlikte anılır, onunla birlikte hareket eder. Kötülükte onun ortağıdır. Kendisi Girit’te seferdeyken, Paris’in, karısını kaçırması üzerine bunu şeref meselesi yaparak orduyla onu kurtarmaya gitmiş, fakat ilerleyen süreçte Helena’yı unutarak yağma peşine düşmüş, şehir alındıktan sonra da karısını arayıp sormamıştır. Geri dönme kararını eleştiren Ahilleus’a, Troya’ya bir kadın için değil, şereflerini korumak için geldiklerini söyler. Helena ise kendini esir olarak gördüğü sarayda Menelaos’un, bitmeyen sevgisiyle kendisini kurtarmak için durmadan çarpıştığını sanarak teselli bulmaktadır. Onun gerçek yüzünü görmesiyle Helena’nın tutumunda belirgin bir değişim olur. Helena sevgi dolu bir eş ve baba, iyi yürekli, vicdan sahibi, yiğit bir kral olan, İlyon’dan her zaman sevgi ve hayranlıkla bahseden Menelaos’un kalbinin kararmış, bütün insanca hislerini yitirmiş, bir canıye dönüşmüş olduğuna dikkat çeker; kendisi için onun artık olmadığını, Hellas’a dönmeyeceğini söyler. Menelaos Helena’nın Troya’da kalmak istemesini anlamaktan uzaktır. Bunda gizli bir maksat arar. Ona, bir kadına yakışır şekilde itaatkâr olmasını söyler. Duyguları, Helena’yı Troya’da bırakıp gidebilecek kadar körelmiştir.

AGAMEMNON: Argos kralı ve Akay ordusu başkomutanıdır. Troya’ya geliş amaçlarından uzaklaşarak talan peşine düşer. Ele geçirdikleri şehri yağmalar, yakıp yıkar, halkı kılıçtan geçirir, kadınlara ve kızlara kötü davranır. Tarihte benzeri görülmemiş bir barbarlığa imza atar. Bu konuda karşısına çıkan Ahilleus’u öldürmekten, Troya’da kalmakta ısrar eden Helena’ya kılıç çekmekten çekinmez. Kendilerini uyaran Kalkhas’ın söylediklerini de göz ardı eder, tarihe bir kahramanlık destanı yazdıklarını öne sürer.

NESTOR: En yaşlı Yunan prensi olarak tanıtılır. Agamemnon ve Menelaos’la Ahilleus arasındaki tartışmada onları sağduyulu davranmaya çağırarak Ahilleus’un haklı olduğunu, daha dayanacak güçleri olduğunu, umutsuzluğa kapılmayıp bir tedbir düşünmeleri gerektiğini söyler.

HEKUBA: Priamos’un karısı, Paris ve Hektor’un annesidir. Helena’nın kendileriyle kalmasını istemesi, şehrin yakılmaması konusunda Agamemnon’la konuşması ile sahneye çıkar. Hellaslıların, saraya girip ortalığı talan etmeleri, İlyos’un temiz kızlarını kirli kadınlar gibi kucaklarda gezdirmeleri karşısında duyduğu acıyı dile getirir. Savaşta bütün oğullarını ve

kocasını kaybetmiştir. Hektor'u öldürmekle Troya'nın düşmesinde kilit rolü oynayan Ahilleus'un insanlığını kaybetmemiş gerçek bir kahraman olduğunu görerek onun ölümünden büyük acı duyar, onu, ölen oğullarının yerine koyar.

POLÜKSENEA: Priamos'un kızıdır. "Sen ki en sevimli kızıydın Priamos'un, / Taçla, defnelerle süslerdin başını." (Batu, 1959: 78) sözleriyle tasvir edilir. Babasının cesedini ararken görülür. Oyunun sonunda Kalkhas onu ve Helena'yı yanına alıp uzaklaştır.

KASSANDRA: Priamos'un kâhin kızı, Phoibos Apollo'nun rahibesidir. İlyos'un yakılıp yıkılacağını, yerle bir edileceğini, bunun, tanrıların İlyos'a kasdı olduğunu; galiplerin de dönerken denizde boğulacaklarını, sonlarının korkunç bir kıyamet olduğunu haber verir.

ANDROMAKHE: Hektor'un karısıdır. Hektor'un ölümünden ve İlyos'un yıkımından Helena'yı sorumlu tutarak ona duyduğu nefreti dile getirir. Şehrin ele geçirilmesinden sonra kucağında çocuğuyla galip tarafa elçi olarak gider, halkın ve saraydakilerin canının bağışlanmasını ister. Fakat aldığı cevap çocuğunun da kendinin de ölüm fermanlarıdır.

PRIAMOS: Troya kralıdır. Elenlerin, kendisi için savaştığını sanan Helena'ya onların istediğinin o olmadığını, onların amacının, İlyos'u yağmalamak olduğunu söyler. Gelen elçilerin hepsinin kendilerinden baş, ganimet istediklerini, Helena'nın sözünü etmediğini belirterek, bu durumda, kendilerinin, bu saldırıya elbette karşı koyacaklarını, İlyos'un bin yıllık varlığını yele vermeyeceklerini bildirir. Helena'nın gerçekleri görmesini sağlar. Hektor'un ölümü onun için büyük bir acıdır. Kendilerini zafere ulaştırmaları için tanrılara dua eder. Helena'yı öz kızı gibi görmektedir. Tapınakta dua ederken, Menelaos'un arkadan vurmasıyla ölmüş, Menelaos başını gövdesinden ayırarak cesedini köpeklerle atmıştır.

Olaylar Dizisi

SERİM: Oyun bir çatışma sahnesiyle gelişmelerin ortasından başlamasına rağmen birinci perdenin ilk sahnesi oyunun ana hatlarını verir, geçmişi özetler ve geleceğin görünümünü çizer niteliktedir. Troyalılara karşı verdikleri mücadelede son noktaya geldiklerini, Troya'nın düşmeyeceğinin anlaşıldığını ileri sürerek geri dönmeye hazırlanan başkomutan Agamemnon ve onu destekleyen Menelaos'a Ahilleus kaçırılan Helena'nın ardından şereflerini korumak için geldikleri Troya'da binlerce insanı kaybettikten sonra bu şekilde geri dönemeyecekleri gerekçesiyle karşı çıkar. Troya düşmeden Hellas'a dönmeyeceğini, en yakın dostu Patrokleos'u öldüren Hektor'dan da öcünü alacağını kesin bir dille bildirir.

DÜĞÜM: Priamos'un sarayında dokuz yıl kocası Menelaos'un kendisini kurtaracağı günü bekleyen, Elenlerin kendisi için savaştığını sanan Helena'nın, Elenlerin amacının İlyon'u yağmalamak olduğunu, gelen elçilerin hepsinin baş, ganimet istediklerini öğrenmesi

ilk; şehir ele geçirildikten sonra halka yapılanlara karşı çıkan Ahilleus'un öldürülmesi ile de ikinci düğüm atılır. Akaylar Troya'ya geliş amaçlarından sapmakla ve yiğitliği ve dürüstlüğüyle orduyu zafere taşıyan Ahilleus'u ortadan kaldırmakla tanrıları karşılına almışlardır.

ÇATIŞMA: Oyunda yoğun bir çatışma söz konusudur. Çatışma daha ilk sahnede başlar. Akay komutanları Agamemnon, Menelaos ve Ahilleus Hellas'a dönüp dönmeme konusunda karşı karşıya gelirler. Agamemnon ve Menelaos dokuz yıldır süren savaşta çok kayıp verdikleri, Troya'nın düşmeyeceğinin anlaşıldığı gerekçesiyle geri dönme kararındadırlar. Ahilleus orada bulunma amaçlarını ve bu uğurda verdikleri kayıpları hatırlatarak Troya düşmeden Hellas'a dönmeyeceklerini bildirir. Şerefsizce dönmektense şereflice ölmenin daha iyi olduğunu sözlerine ekler. Birbirlerini korkaklıkla suçlarlar. Ahilleus Agamemnon'u, başkomutanlığa layık olmamakla, Agamemnon da onu başa geçmek istemekle suçlar. Nestor'un sağduyulu yaklaşımı gerginliği azaltır. Öte yandan İlyos'u yıkmaktan, öç almaktan bahseden Ahilleus, Kalkhas'ın uyarısıyla karşılaşır. Kalkhas, Troya'ya Helena için geldiklerini hatırlatır.

Oyunun en önemli çatışmalarından ikisi de Helena ile Ahilleus'un iç çatışmalarıdır. Elenlerin yaptıkları karşısında Helena iç çatışma yaşar. Bunu anlayamaz, ama karar vermesi uzun sürmez. En yakınları bildiklerini tanıyamamaktadır. Hisleri karışır. Soydaşlarının yaptıklarından utanç duyar. Hektor'la Ahilleus arasındaki düşmanlık, Hektor'un ölümüyle Ahilleus'un iç hesaplaşmasına dönüşür. Hektor'un cesediyle konuşan Ahilleus, onun kahramanlıklarını dile getirir. Hektor en büyük düşmanı iken, ölümü karşısında derin bir üzüntü duymuştur. İnsanlığın kaderini şu sözlerle âdeta özetler: "(...) Acı, çok acı insan bahtı yeryüzünde! / Güleriz, seviniriz bir ölüme, hiçe! / Ölüyoruz bir söz için / Kahramanız ancak can alınca, can verince..." (Batu, 1959: 44)

Troya alınmasına rağmen Ahilleus'la Agamemnon arasındaki çatışma sona ermez. Ahilleus, şehri yakıp yıkan Agamemnon'a karşı çıkar. Fakat erdemli olmayı hatırlatan sözleri, on yılın hincının kolay sönmeyeceği şeklinde karşılık bulur. Yaşananların muhasebesini yapan Ahilleus akan onca kan ve gözyaşının boşuna olduğunu düşünür. Agamemnon'un, zulmünü sürdürmesi sonucunda iş, kılıçların çekilmesine kadar varır ve Ahilleus sırtından vurularak ölür.

Helena'nın ortalarda olmamasının üstüne, savaşın kazanılmasında büyük katkısı olan Ahilleus'un da ölmesi Kalkhas'ın endişelerini artırır. Agamemnon ve Menelaos'u, bunun tanrılara kılıç çekmek anlamına geldiğini söyleyerek uyarır. Onlar ise zaferin sahibinin kendileri olduğunu iddia ederler.

Oyunun en önemli çatışmalarından biri de son sahnede Helena ile Agamemnon ve Menelaos arasında yaşanır. Helena, kendisini Hellas'a götürmek isteyen Agamemnon ve Menelaos'a, yaptıkları zulüm ve soygundan dolayı Hellaslı olmaktan utandığını söyleyerek Troya'da kalacağını bildirir. On yıllık savaşın ardından yağma ve yıkımın en tabîî hakları olduğunu ileri süren Agamemnon ve Menelaos'a atalarının insanlık sevgisini her şeyden üstün tutma ilkelerini hatırlatır, Hellas'ın şerefli adına leke sürdüklerini söyler. Onlar ise tarihe bir kahramanlık destanı yazdıkları görüşündedirler. Helena, üstüne yürüyen Agamemnon'a, hakkın ve gerçeğin kılıçla yok edilemeyeceğini söyler. Helena'ya, bir kadına yakışır şekilde davranarak itaatkâr olmasını söyleyen Menelaos'u eleştiren Kalkhas'ın, onun Troya'da kalmasının tanrıların emri olduğunu bildirmesiyle Hellas'a Helena'sız dönmek zorunda kalırlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Oyunun odak noktası, Helena'nın savaş karşısındaki tutumudur. Şehir alınıncaya kadar İlyon'u düşman olarak gören Helena, yurttaşlarının yaptıkları yıkım ve zulüm karşısında tutumunu değiştirerek Troya'da kalmaya karar verir.

DORUK NOKTA: Beşinci perdede Kalkhas'ın bulduğu Helena'nın Agamemnon ve Menelaos'la karşı karşıya gelip Troya'da kalacağını bildirmesi oyunun doruk noktasıdır.

ÇÖZÜM: Gözlerini hırs ve kan bürüyen Agamemnon ve Menelaos Helena'nın kalmak istemesine karşın onu götürmekte kararlılık gösterir, Agamemnon kılıç çekecek kadar ileri gider. Kalkhas'ın, Helena'nın Troy'da kalmasının tanrıların emri olduğunu bildirmesiyle Helena'yı bırakmak zorunda kalırlar.

Zaman – Mekân

Oyunun zaman belirlemesi “Vaka, Milâttan önce Troya savaşında geçer.” (Batu, 1959: 3) cümlesiyle yapılır. Dokuz yılı aşkın süredir Troya önlerinde bulundukları belirtilir. Gece vakti gerçekleşen olaylar belirtilir. Helena'nın, geriye dönerek öyküsünü anlattığı kısım zamana ve mekâna derinlik ve genişlik katar.

Beş perdeden oluşan oyunun mekânı, perdelerin başında, fazla ayrıntıya girilmeksizin belirtilir. Birinci perde, sahilde Agamemnon'un, uzaktaki Troya surlarını gören otağında geçer. Troya'da Priamos'un sarayının önünde geçen ikinci perdede şehir henüz alınmamıştır. Üçüncü perdede mekân, Troya'da, ölümler, kırılmış arabalar, öldürülmüş atlarla düşman eline geçtiği belirtilecek şekilde betimlenen bir meydandır. Geride tapınaklar, saraylar görülmektedir. Nitekim bundan sonraki perdeler bu iki mekânda geçecektir. Dördüncü perde Priamos'un sarayındaki büyük salonda geçer. Düşman eline geçen saray, Hekuba'nın bakış açısıyla şöyle sergilenir: “Şu beyaz sütunlu divanhaneler çepçevre / Ve içiçe elli oda cilâlı mermerden / Balkırdı neşeyle, çınları sevinçten. / Süslerdik şerefli yurdumuzla dünyayı... /

Bu namlı saray, İlyos'un beyaz sarayı, / Varlıktı daha dün, bir sesti zamanda... / Ama bugün bir hiç, yere geçti hepsi.” (Batu, 1959: 57)

Tanrıların iradesi doğrultusunda biten oyunun son perdesi Troya'da bir tepe üstündeki Zeus tapınağının önünde geçer. Şehir yanmaktadır.

Olay gelişiminin ve mekânın sahneleme imkânlarını zorlamadığı oyunda Haberci birçok noktada devreye girerek boşlukları doldurur.

Oyunda mekâna işlevsellik yüklenmiş değildir. Isparta ile Frikyâ ülkeleri ismen geçer. Priamos'un tapınakta dua ederken Menelaos tarafından sırtından vurularak öldürülmesi haberini veren Cassandra, İlyos'u yakıp yıkan Elenlerin dönüşte denizde boğulacakları bilgisini de aynı zamanda verir.

Oyunun sonunda Helena'nın kalbiyle yeni bir vatan kuracağı uzak bir diyara göçmesi de anlamlıdır.

HİKÂYE-İ CENG-İ TUROVA

Gündoğdu Gencer *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da insanların kendi yarattıkları tanrılara boyun eğip akıl ve mantık yerine çıkarıcı, düzenbaz tanrıların istekleri doğrultusunda hareket etmelerinin sonucunda felakete sürüklenmelerini, mitolojik Turova savaşı ekseninde ve Çanakkale ve Kurtuluş savaşlarıyla bağlantılı olarak, saldırganların amacının Turova başta olmak üzere bütün Anadolu'yu ele geçirmek olduğu, içerideki hainlerin de düşmanın bu amacına hizmet ettikleri ana fikri doğrultusunda, yergili bir bakış açısıyla ele alır.

Özet

Birinci perde: Her çağda olduğu gibi MÖ 1090 yılında da kutsal Anadolu topraklarında bütün Batı'nın (Aka Devleti) hayran olduğu ve kıskandığı bir ülke vardır: Turova. Bu çağda da insanlar kendilerine tanrılar yaratmış, bu tanrılar kendilerinde sonsuz güç vehmedip dünyayı parmaklarında oynatmaya, Zeus kendisini göklerin ve tanrıların hâkimi saymaya başlamıştır. Kendi çıkarlarını ön planda tutan “aşağılık” tanrılar, Akalılarla Turovalıları birbirlerine düşürerek savaşa sürüklemiş, savaşın kopma noktalarında devreye girerek on yıl sürmesini sağlamış, bu arada kendileri de her iki tarafa silah satarak ceplerini doldurmuşlardır.

Olay, “sosyetik tanrıçalar”ın güzellik yarışmasına kalkışıp ortaya bir de kupa koyarak işi resmiyete dökmeleri, baba Zeus'tan, aralarından en güzel olanı seçmesini istemeleriyle başlar. Zeus, kendisini göklerde hiçbir iş yapmadan oturmakla eleştirerek yağmur yağdırması için yakaran Tersites adında bir “kul”a yağmur duasına çıkıp kendisine beş on kurban

sunmalarını söyleyerek onunla dalga geçerken g z ellik yariřmasına soyunan    tanrı a gelir: Biri (Hera) karısı, biri (Atena) kızı, biri de (Afrodit) de metresidir.   lerinden birini se se zor durumda kalacaktır. Bu y zden onları  da dađında  obanlık eden Aleksandır adlı bir ‘‘serseri’’ye g nderir. Aleksandır’ın babası, Turova kralı Piriya ’dır. Aleksandır dođduđunda tanrıların telkiniyle falcılar, ileride bařına bela olacađını ileri s rerek onu atmasını s ylemiřlerdir.

 da dađında g z ellik yariřması yapılır. En g zel se ilmek isteyen tanrı alar arasında kıyasıya bir  ekiřme vardır. Hera, Aleksandır’a b t n d nyanın krallıđını vaat eder. Aleksandır bu teklifi: ‘‘Deli miyim ben yahu? Sonra bir ihtil l, gelsin Cumhuriyet iler, hadi Aleksandır zindana.’’ (Gencer, 1999: 11) diye reddeder. Atena Turova’nın b t n d řmanlarını yok etmeyi, Afrodit ise d nyanın en g zel kadını ı vaat eder. Aleksandır hemen karar vererek Afrodit’i se er. Anlatıcı (Fo alı K r  mer), bundan sonra iřlerin sarpa sardıđını,   nk  d nyadaki en g zel kadının, Zeus’un gayrimeřru kızı ve Akalı kral Menelaos’un karısı ‘‘fingirdek’’ Eleni olduđunu s yler. Afrodit s z n  tutar ve Aleksandır’ı  zel yatıyla Menelaos’un sarayına g t r r.

Menelaos’la  lkeleri hakkında konuřan Aleksandır’ın g z  s rekli Eleni’dedir. Eleni de onun bakıřlarına karřılık verir. Bu g r řmede Aleksandır Eleni’yi elde etmeye, Menelaos da ticari iřbirliđi adı altında Turova ekonomisini kendilerine bađımlı kılmaya  alıřır. Menelaos  ıkar  ıkmaz Aleksandır ile Eleni kucaklařırlar. Eleni yařadıđı saraydan da ihtiya  kocasından da iđrendiđini s yleyerek Aleksandır’dan kendisini ka ırmasını ister. Menelaos sinir ilacını unuttuđu i in geri d ner. Eleni’yi arar, fakat bulamaz. Menelaos’a karısının ka tıđını haber veren tanrı lar, boynuzlandıđını s yleyerek onunla alay eder, namusunu temizlemesi i in onu kışkırtırlar. Anlatıcı araya girerek bundan sonra olanları  zetler: Tanrı lar Menelaos’u, savařması gerektiđine inandırır. Poseydon ve Hefaistos savař gemisi  reten tezg hlarının ve sil h fabrikalarının kapasitelerini artırırlar. Aka’da savař  ncesi k m r fiyatlarının y kselmesine bađlı olarak her řey pahaladır.

Bu arada Eleni ile Aleksandır Turova’ya ulařmıřlardır. Kral Piriya  onları hoř karřılamaz. Piriya ,  lkenin bařına bela a masından endiře ettiđi Aleksandır’ın bir de Menelaos’un karısı Eleni’yi ka ırdıđını g r nce b t n Aka krallarının (Agememnon, Akileus,  yas, Nestor, Patroklos) Eleni’ye bir řey olması durumunda Menelaos’a yardım edeceklerine dair s z verdiklerini belirterek durumun ciddiyetini anlatmaya  alıřtıđı ođluna, ‘‘hanımı’’ derhal g t r p kocasına teslim etmesini, verilecek cezaya da razı olmasını ihtar eder. Hektor da babasını onaylar; ‘‘bir karı’’ y z nden  lkeyi tehlikeye atamayacaklarını bildirir. Fakat tanrıların araya girmesiyle Piriya  ikna edilir, Eleni Turova’da kalır.

Isparta'nın ünlü falcısı Kalkus'la Turova'nın falcısı Helenos anlaşıp savaş bilgilerini haber güvercinleriyle birbirlerine ileterek krallarından kese kese altın alırlar.

Menelaos Turovalılardan intikam almak için bütün Akalı kralları toplayarak, onlara, verdikleri sözü hatırlatır. Akilleus ve Odisseus, Eleni kendi rızasıyla gittiği, onun gibi onursuz bir kadın için savaşa girmekle kendi kendilerini rezil edecekleri gerekçesiyle savaşa karşı çıkarlar. Ayrıca Akilleus savaştan sağ kurtulamayacağı endişesi taşımaktadır. Agamemnon, savaşa Eleni için girmeyeceklerini, onun sayesinde Turova ve Anadolu'yu ele geçirme şansı doğduğunu söyler. Bu fikir hepsinin iştahını kabartır ve Turova'ya karşı birleşerek Aka Birleşik Devletleri'ni oluştururlar. Anadolu'nun saldırıya karşı birleşmesini önlemek için de K.İ.A. (Kiralık İstihbarat Ajansı) devreye sokulacaktır.

Bin gemi ve yüz bin kişilik bir ordu kuran Akalıların hayalini zaferle gelecek yağma süsler. Fakat Poseydon, Turova'ya hareketlerini engelleyen bir fırtına çıkarır. Bunun sebebi, Agamemnon'un kızı İfigenya'nın, askerleri savaşmaktan vazgeçirmeye, dolayısıyla tanrıların düzenini bozmaya çalışmasıdır. Akalılar bu gazabın sebebini sorması için Kalkus'u tanrılara gönderirler. Gelen cevap, tanrıça Artemis'in en sevgili geyiğini vuran Agamemnon "alçağı"na kızgın oldukları yönündedir. Zeus Agamemnon'u affetmek için kızı İfigenya'yı kurban ister. Kalkus, tanrılardan getirdiği habere karşılık Agamemnon'dan dört kese altın alır. Agamemnon, kızı İfigenya'yı kurban istediklerini duyunca: "Yahu yazık kıza be, nasıl kurban edeyim." (Gencer, 1999: 30) diyerek üzüntüsünü dile getirir. Fakat Turova hayali ağır basar. İfigenya'yı kurban etmek için Odisseus bir plan hazırlar. Aulis limanında büyük bir şenlik düzenlenerek Akilleus'la nişanlandırma bahanesiyle İfigenya'nın da oraya gelmesi sağlanır. Gecenin sürprizi, Odisseus'un illüzyon numarasıdır. Odisseus yardımcı olarak İfigenya'yı çağırır. Sarhoş durumdaki kızı boş bir sandığın içine koyar, testereyle boyun hizasından keser. İfigenya'nın ölüm çığlığıyla ışıklar söner. Işıklar yandığında sahnede sadece tanrılar kalmıştır. Zeus ve Poseydon hemen sandığa koşarak İfigenya'yı çıkarırlar. Zeus İfigenya'yı koluna takar, düğün marşı ve diğer tanrıların tezahüratıyla çıkarlar.

İkinci perde: İfigenya kurban edilir edilmez fırtınanın dinmesinin ardından filo yola çıkar. Anadolu kıyılarına yaklaşan Aka donanması üç bin yıl sonra Çanakkale'ye saldıran müttefik donanmasının yapacağı gibi Boğaz'ın ağzındaki Limni adasına konuşlanır. Bu arada Poseydon Anadolu ormanlarını kesip kesip Akalılara satmıştır. Demirci Hefaistos'un silah fabrikaları da Turovalılar için çalışmaktadır.

Piriyam, topraklarına düşman gelince "uğursuz kadın" diye Eleni'yi savaşa sebep olmakla suçlar. Halka hitap etmek isteyince yuhalanır. Lâkon, işleri ancak Hektor'un düzeltebileceğini söyler. Hektor etkili bir konuşma yapar. Düşmanın taktiklerine karşı halkı

uyanık davranmaya, birlik olmaya çağırır. Savaşı o yönetir. Antalya'dan, Konya'dan, Boğazköy'den, Karakamış'tan, Sinop'tan, Trakya'dan yardım ister. Fakat bu görevi Helenos'a verme yanlısına düşer. Turova düşerse bütün Anadolu'nun elden gideceğini anlatmasını söyler. Ertesi sabah Akalılar Turova kapılarına gelip Eleni'nin kendilerine teslim edilmesini, usulen, isterler.

Piriyam Aleksandır'ı verme niyetinde değilse de Eleni'yi vermekten yanadır. Fakat Hektor, bu kadar ordunun bir kadın için toplanmadığını, onu geri verirlerse korkmuş ve Akalılara cesaret vermiş olacaklarını söyler. Menelaos hediyelerle kandırmaya çalıştığı Eleni'ye, o "tüysüz oğlan"ı bırakıp kendisine dönmesini söyler. Eleni "Kaba herif n'olacak, hıh!" (Gencer, 1999: 40) diyerek onu reddeder.

Agamemnon K.İ.A.'yı devreye sokarak Anadolu'dan Hektor'a yardım gelmesini önlemek amacıyla kralları satın alır, devirir, hatta öldürerek yerlerine kendi adamlarını geçirir. Kalkus da bir krallık ister, Agamemnon'un oralı olmaması üzerine o günü ölümsüzleştirme bahanesiyle onunla bir fotoğraf çektirir.

Güvercin meraklısı Aleksandır'ın, Kalkus'un Sinop ve Antalya K.İ.A.'sına yolladığı haber güvercinlerini tesadüfen vurmasıyla Hektor'a Sinop ve Antalya'dan yardım gelirse de diğer bölgelerde Agamemnon'un planları işler. Yine de Turova dokuz yıl dayanır. Saldırganların da ümidi kırılmaya başlar. Bu arada Akalılar küçük bir şehri talan etmiş, her komutan, tutsak kızlardan beğendiğini almıştır. Agamemnon soydukları tapınakta görevli rahibin kızını almıştır. Getirdiği hediyelere karşılık kızını geri almak isteyen rahip, Agamemnon tarafından kovulması üzerine tanrıların gazabının üstlerinden eksik olmaması için beddua eder. Adam vebalıdır. Vebanın bütün Aka ordusuna bulaşıp askerin kırılması sonucu Akilleus kızı geri vermesi için Agamemnon'a baskı yapar. Agamemnon'un, rahibin kızını vermeyi ona düşen kızı almak karşılığında kabul etmesi üzerine Akilleus savaşı bırakır.

Akilleus'a düşen kızı alan Agamemnon rahibin kızını geri vermişse de veba geçmemiş, Kalkus, tanrılardan aldığı talimatla elbiselerini suyun kenarında bırakarak İstimoy çayına girmelerini söylemiştir. Mikroptan tamamen kurtulmak için elbiselerin de ateşe verilmesi gereklidir. Bunu, Afrodite'in, bütün düşman askerlerinin çaya girdiğini, elbiselerini yakarsa çekip gideceklerini söyleyerek kandırdığı Aleksandır yapar.

Aka ordusu vebadan kurtulmuşsa da bu defa da Kalkus'un karaborsasından fahiş fiyatla birer elbise edinen krallar dışında herkes elbisesiz kalmıştır. Dönme zamanının geldiğine hükmeden Agamemnon, Odisseus'un önerisiyle askerin savaşmak isteyip istemediğini denemek için gemilere binme emri verirse de tanrılar buna anında müdahale eder ve Poseydon Odisseus'u azarlar. Odisseus Agamemnon'un onları denediğini söyleyerek

askerleri geri döndürür, yatıştırmaya çalışır. Tersites'in tepkisini açıkça dile getirip askerleri komutanlara karşı kışkırtması tanrıların öfkesini çeker ve onu aralarına alıp döverler. Odisseus askerlere Tersites'i göz önünde bulundurarak itaatkâr olmaları uyarısında bulunur.

Savaş sırasında düşürdüğü yayını almak için aşağıya inen Aleksandır Menelaos'la karşı karşıya gelince kaçır. Bunu gören Eleni'nin çıkışması üzerine de kaçır Menelaos'muş gibi ona meydan okur, kazananın Eleni'yi almasını, savaşın bitmesini önerir. Hektor'un da onaylamasıyla tutuştukları kavgada Menelaos galip gelmek üzereyken Aleksandır yine kaçınca Hektor onu korkaklığı yüzünden azarlayarak Eleni'yi Menelaos'a verir. "Kocacığım" diyerek Menelaos'a koşır Eleni, hamile olduğunu görünce şaşırır Menelaos'u "Daha iyi ya canım, sermayenin faizi" (Gencer, 1999: 51) diyerek yatıştırır; Menelaos'un kafası buna yatar.

Agamemnon Hektor'dan bir milyar savaş tazminatı ister. Hektor'un bunu kabul etmemesi üzerine kendi askerine para verip Menelaos'u arkadan vurdurarak Hektor'un üstüne atar. Agamemnon bununla ilgili Piriya'm'a bir mektup yollar. Osmanlı diliyle yazılan mektuptan Piriya'm bir şey anlamaz, Hektor'a, anlaşılır bir dile tercüme ettirir. Gizli kalması, gazetecilerin eline geçmemesi uyarısında bulunur. Akalılar Eleni'ye ve bir milyara ilaveten Hektor'un Menelaos'u vurduğu gerekçesiyle üç milyar daha istemektedirler. Değilsen onları tanrılara şikâyet edecekleri, Turova'yı yerle bir edecekleri tehdidinde bulunurlar. Piriya'm, isteklerini kabul etmediklerini, Eleni'yi alıp gitmelerini söyleyen, diplomatik dille sekiz sayfalık cevabi mektup yazdırır.

Bu arada Menelaos'u Aleksandır'ın vurduğu dedikodusunun yayılması, Helenos'un da Akalı casuslardan aldığı haber güvercinlerini Aleksandır'ın vurduğunu söylemesi üzerine küplere binen Hektor Aleksandır'ın işini bitirmeye kalkışır. Kardeşi Êne onu, bu işi savaştan sonra halletmesi konusunda ikna eder.

Üçüncü perde: Agamemnon, Hektor'un kararlılığı karşısında geri adım atarak, elindekileri de kaybetmemek için dönmeyi düşünür. Tanrıların kendilerini kandırdığı duygusuna kapılır. Odisseus ise güçsüz duruma düşmelerini, Akilleus'un sevgilisini alarak savaştan çekilmesine sebep olan Agamemnon'a bağlar. Agamemnon savaşa girmesi karşılığında Akilleus'a pek çok vaatle bulunur. Akilleus ise tek bir şey ister: Turova. Fakat bunu hiçbirini kabul etmez.

Savaşta Turovalılar üstün durumdayken dengeleri değiştiren bir gelişme olur: Akilleus'un en yakın arkadaşı Patroklos, savaşı kaybedeceklerini anlayarak Akilleus'u savaşması için ikna etmeye çalışır. Akilleus savaşa girmez; askerlerin onu Akilleus sanıp moral bulmaları için miğferini vermekle yetinir. Fakat Hektor'un Patroklos'u öldürmesi

Akilleus'u harekete geçirir. Akilleus Turovalıları İskamender ırmağına kadar geriletir. Turovalılar ırmağa atlamaya başlarlar. Sonunda ırmak, kendi insanına mezar olmanın ağırlığını taşıyamayıp taşarak Akilleus'u da içine alır. Akilleus tanrılardan yardım ister. Poseydon ve Atena yardıma gelir. Irmak direnir, fakat tek başına tanrılarla baş etmesi zordur. İstimoy çayını da birlik olmaya çağırır. İki ırmak birleşip karşı koyarsa da tanrılar ırmağın kıyılarını tutuşturup ateşi ırmağa doğru üflerler. Çırpınışları yavaş yavaş kesilen ırmak alev alev yanmaya başlar. Akilleus kurtulur, Hektor'u bulmaya gider.

Hektor'un mu, Akilleus'un mu galip geleceğine karar verecek olan tanrılar teraziyi getirirler. Helenos bu gelişmeden Piriya'm'ı haberdar ederek kararı etkileyecek bir şeyler yapmasını söyler. Fakat Piriya'm tanrılara sonsuz güvenini dile getirerek güçlü olanın kazanacağını söyler. Helenos'un ısrarlarını ciddiye almaz. Helenos gibi Kalkus da Akalılara haber götürür. Agamemnon hemen para toplayarak hüküm verilmeden önce Kalkus aracılığıyla tanrılara ulaştırır. Zeus'un çarpık terazisinde Akilleus ağır basar.

Akilleus Hektor'a meydan okur. Piriya'm Hektor'u, Akilleus'un karşısına çıkmaktan vazgeçirmeye çalışır. Hektor Akilleus'un karşısına çıkar ve ona, galip gelenin, ölenin cesedini ailesine iade etmesi önerisinde bulunur. Akilleus buna şöyle cevap verir: "Benimle anlaşma yapmaya kalkma Hektor. Aslanla insan, kurtla kuzu anlaşamazlar. Seni öldüreceğim Hektor, tanrılar yanımda benim." (Gencer, 1999: 68) Savaşta tanrılar Akilleus'a yardım eder. Atena ortalığa duman yayıp Hektor'un kurşunlarının bitmesini sağlar, Hektor'un yıktığı Akilleus'u kaldırıp onu yere yatırır. Hektor vurulur. Ölürken, Turova'yı Êne'ye emanet eder, halka söz verdikleri gibi Aleksandır meselesini çözmesini ister.

Êne Akilleus'tan kardeşinin cesedini ister, fakat Akilleus yenilgiye uğrattığı Hektor'un cesedini tekmeler, boğazına ip takıp sürükler. Aleksandır bu arada kendi âleminde güvercin avlamaktadır. Attığı oklardan birinin Akilleus'un topuğuna isabet etmesiyle Akilleus ölür. Akilleus doğduğu zaman tanrılar, bu kutsal çocuğun gençliğine doyamadan öleceğini söylemişlerdir. Bunun üzerine deniz tanrıçası olan annesi Tetis, bebeğini ölümsüzlük suyuna batırmış, fakat ölümsüzlük suyu topuğuna değmemiştir. Bu yüzden topuğundan başka yerine kurşun işlemez. Bu arada Aleksandır da karnından vurulmuştur. Yardım istediği Êne, bu belaları başlarına onun sardığını, cezasını çekmesini söyleyerek yardımına koşmaz. Aleksandır'ın, iyi niyetli olduğu açıklaması da Êne'nin tutumunu değiştirmez ve Aleksandır ölür.

Êne ile Lâkon surdan çıkıp, ölümü Turova için büyük bir kayıp olan Hektor'un boynundaki ipi çözerler.

Akilleus'un ölümünden sonra Akalılar iyice bozulur, sonunda dönüş hazırlıklarına başlarlar. Fakat tanrılar dönmelerine sıcak bakmazlar. Piriyam'ın hazinelerinin yarısını kendilerine adamaları koşuluyla yardım önerisinde bulunurlar. Akalıların bunu kabul etmesi üzerine Turovalılara devasa, içi boş bir armağan yollamaları, içine sekiz on kişi yerleştirmeleri, diğerlerinin gemilere binip uzaklaşmaları fikrini verirler. Turovalılar armağanı içeri alacak, adamlar gece, gizlendikleri yerden çıkıp kale kapılarını açacak, bu arada onlar da Turova'ya dönüp baskın yapacaklardır. Kalkus aracı olduğu için tanrıların önerisini krallara açıklamadan önce Turova krallığını ister. Kabul edilir. At yapmak da onun aklına gelir. Diğerleri bunu uygun bulurlar. Çünkü Turovalıların atı çok sevdiklerini bilmektedirler. Atın yularını Kalkus'un eline verip Eşek adalarının gerisine gizlenirler.

Turovalılar sabah uyandıklarında Akalıların gitmiş olduklarını görerek sevince boğulurlar. Kalkus, yanında devasa tahta bir atla surların önüne gelir, kendini tanıtır. Akalı olduğunu, ama Hektor'un ölümüne ve Akalıların Turovalılara yaptıklarına dayanamayarak burada kalmaya karar verdiğini söyler. Lâkon, onun daha önce Atena tapınağında çalıştığını, suiistimalinin çıkması üzerine atıldığını açıklar. Bunun üzerine Poseydon Lâkon'a kızar ve onu yılanlarına boğdurtarak öldürür. Turovalılara savaşın acılarını bir nebze olsun unutturabilmek için bu tahta atı yaptırdığını, onlara sığınmak istediğini söyler. Agamemnon'la çektiği fotoğrafı gösterir. Atı içeri alıp almama konusunda halk ikiye bölünür. Piriyam, atı içeri alıp almamayı oylamaya sunacaktır. Fakat konuşmaya başlayınca yuhanır. Üç tercih vardır: Êne'nin atı yakma teklifi (YAK), Kalkus'un atla birlikte kendisini içeri almaları teklifi (AL), Piriyam'ın atın içine bakıp içinde bir şey yoksa içeri alma teklifi (BAK).

Seçim sırasında tanrılar salona inip halka at resimleri dağıtarak, atı içeri alırlarsa herkesin bir at sahibi olacağını söylerler. Halk zaten Piriyam'dan bıkmıştır; onun dediği doğru da olsa onun dediğine oy vermeme yanılığına düşerler. Tanrılar Êne'nin dediği yönde (YAK) oy verirlerse Êne'nin, evlerini yakacağı yalanını uydururlar. K.İ.A. da uçaklar kiralayarak halka at resimleri atar. Sonunda Êne kırkta bir, Piriyam dörtte bir oy alır. Kalkus kazanır, at içeri alınır.

Kişiler

“Eşhas”; Nakleden, Tanrılar, Akalılar ve Turovalılar olarak verilmiştir. Tanrılar Zeus, Poseydon, Hefaistos, Hera, Atena ve Afrodit; Akalılar Agamemnon, Menelaos, Odiseus, Akilleus, Nestor, Eleni, Kalkus, İfigenya, Tersites; Turovalılar ise Piriyam, Hektor, Êne, Aleksandır, Helenos, Lâkon ve Rahip'tir.

ANLATICI: Homeros'a telmihle Kör Ömer adını almıştır. Açıklama ya da özetleme gereken yerlerde devreye girer.

TANRILAR: Oyunda çıkarıcı, bencil ve düzenbaz olarak yansıtılan tanrılardan açıkça “ikiyüzlü”, “aşağılık”, “namussuz” diye bahsedilir. Tanrılar savaşta Akalıları tutarlar. Çünkü saldırgan taraf onlardır; savaşın sürmesi onların taarruzuna bağlıdır. Akalıların savaştan vazgeçip ülkelerine dönmemeleri için tanrılar onlara yardım ederler. Dürüst ve adil değildirler. Güzellik yarışmasına soyunarak “sosyetik” nitelenmesine hedef olan tanrıçalar birinci seçilmek için çeşitli vaatlerde bulunarak Aleksandır’ın kararını etkilemeye çalışırlar. Aynı şekilde Hektor – Akilleus mücadelesinde de rüşvet veren tarafı zafere ulaştırırlar. Her zaman parası olanın yanında yer alır, insanları istedikleri gibi kullanırlar. Afrodit, Akalıların vebadan kurtulması için elbiselerinin yakılması işini, Aleksandır’ı kandırarak ona yaptırtır. Tanrılar kendi düzenlerini bozacak davranışta bulunanları, Tersites örneğinde olduğu gibi döverek ya da Lâkon örneğinde olduğu gibi yılanlarına boğdurtup öldürerek saf dışı bırakır, diğerlerine gözdağı verirler. Piriya’mın hazinelerinin yarısını kendilerine adamaları karşılığında Akalılara Turovalıları yenmek için fikir verir, kazanmaları için de seçimde at resimleri dağıtarak, yalanlar uydurarak halkın kararını etkiler ve atı içeri aldırırlar.

Zeus kendisini göklerin ve tanrıların hâkimi sanır. “Kul”ların sorunlarına kayıtsız kaldığı gibi kendini zor durumda bırakacak konuları da insanların başına sarar; üç tanrıçadan en güzelini seçme işini Aleksandır’a verir. İlerleyen süreçte Eleni yüzünden ülkesini felakete sürüklememek için onu geri göndermek isteyen Piriya’mı tehdit ederek ve hür ülkelerin bütün kredi imkânlarını zorlayacağını vaat ederek Eleni’nin Turova’da kalmasını ve onun için Turovalıların, kanlarının son damlasına kadar savaşmalarını sağlar. “Valla” diyerek Piriya’mı güvence verir. Sıkıldığı için savaşın çıkmasını ister. Savaş sürerken Zeus kendi âleminde; Hera’nın dırdırından, Afrodit’i göremediğinden şikâyet eder. Odisseus’un İfigenya’nın boğazını kestiği ilüzyon gösterisinden sonra İfigenya’yı sandıktan çıkararak düğün müziği eşliğinde koluna takar.

“Kadınlığın timsali, asil tanrıça” diye takdim edilen Hera Zeus’un karısı; “kadınların en güzeli, deniz köpüğünden doğmuş, en asil, en güzel, aşk tanrıçası, sevgi, şehvet tanrıçası” diye takdim edilen Afrodit metresi; “asil tanrıça, en bilgili, akıl, mantık, saffet timsali, nâdide, bâkire, hamile” diye takdim edilen Atena da kızıdır.

Poseydon ve Hefaistos oyunda savaş gemisi ve silah üreticisi olarak karşımıza çıkar, savaşın sürmesi için entrikalar çevirir, bu amaçla İfigenya’yı da kurban bahanesiyle ortadan kaldırırlar.

TERSİTES: Zeus’un “kul”u, Agamemnon’un askeridir. Kendilerini hiçe sayanlara karşı tepkisini açıkça dile getirmesiyle diğerlerinden ayrılır. Zeus’u göklerde hiçbir iş yapmadan oturmakla eleştirir. Önce dönüş emri verip ardından onları denediklerini söyleyen

komutanlara karşı daha ağır ifadeler kullanır. Askerleri kışkırtıcı nitelikteki sözleri nedeniyle tanrılar onu aralarına alıp döverler. Odisseus da askerlere ondan ibret alıp itaatkâr olmalarını ihtar eder.

LÂKON: Sağduyulu, mantıklı bir Turovalı'dır. Tanrılara uyarak Eleni'nin kalmasına izin veren Piriya'm'ı eleştirmesi üzerine tanrılar tarafından dışarı atılır. Halkın Piriya'm'ı yuhalaması üzerine işleri ancak Hektor'un düzeltebileceğini söyler. Tahta atla içeriye girmeye çalışan Kalkus'un daha önce Atena tapınağında çalışırken suiistimalinin görülerek atıldığını açıklaması üzerine Poseydon kızarak onu yılanlarına boğdurtur.

KALKUS: Isparta'nın ünlü falcısıdır. Savaş sırasında Turova'nın falcısı Helenos'la işbirliği yaparak ve tanrılardan haber getirerek kese kese altına ve sonunda Turova krallığına sahip olur. Tanrıların Turovalılara içi boş devasa bir hediye yollamaları önerisi üzerine at yapmak onun aklına gelmiştir. Yanında tahta atla giderek Hektor'a çok üzüldüğü, Akalıların yaptıklarına dayanamayıp onlarla dönmediği yalanını söyler ve atla birlikte içeri girer.

HELENOS: Turova'nın falcısıdır. Ülkesine faydalı olmaya çalışsa da gizli bilgileri Kalkus aracılığıyla düşmana bildirmekle gerçekte ihanet içindedir. Hektor, Anadolu'yu birliğe çağırma görevini ona vermiştir. O da Kalkus gibi tanrısal bilgilere sahip olarak verilir.

ALEKSANDIR: İda dağında çobanlık yapan bir serseridir. Babası, Turova kralı Piriya'm'dır. Doğduğunda falcılar, başına bela olacağını söyledikleri için babası onu İda dağına atmıştır. Aleksandır tanrıçalar arasındaki güzellik yarışmasında hakem olup Afrodit'i en güzel seçerek felaketin fitilini ateşler. Yazar Aleksandır karakterine, işe yaramaz biri olduğu fikrini verecek şekilde olumsuz nitelikler yüklemiştir. İyi niyetli olduğunu iddia etse de bu, vatan haini olmasının önüne geçememiştir. Güvercin avlama merakıyla tesadüfen Helenos'un haber güvercinleri yanında Kalkus'unkileri de vurur. Akilleus'u tesadüfen topuğundan vurup öldürür. Afrodit'in sözüne kanıp düşmanların elbiselerini yakarak vebadan kurtulmalarını sağlayan da odur. Piriya'm onu "aptal, bilgisiz, mankafa" (Gencer, 1999: 16) diye niteler. Düşen yayını almak için aşağı indiğinde karşılaştığı Menelaos'tan kaçtığı halde kaçan kendisi değilmiş gibi ona meydan okur; yenileceğini anlayınca yine kaçır. Oyunun sonunda yaralanır. Yardım istediği Êne, bütün belaları başlarına onun sardığı gerekçesiyle ona yardım etmez. İyi niyetli olduğunu söyleyen Aleksandır'ın bu savunmasını yeterli bulmayan, sevabı birse hatalarının bin olduğunu, onu Akalılar vurmamış olsa kendisinin öldüreceğini söyleyerek yardım etmez ve Aleksandır ölür. Koro, arkasından şöyle söyler: "Ne kendi eyledi rahat / Ne âleme verdi huzur / Geberdi gitti dünyadan / Düşünsün ehl-i kubur" (Gencer, 1999: 71)

MENELAOS: Eleni'nin kocasıdır. Yaşlı olduğu söylenir. Karısının kaçırılması üzerine tanrıların kışkırtmasıyla bütün Akalı kralları toplayarak karısının arkasından gider. Ondan kendine dönmesini ister, hediyelerle gönlünü yapmaya çalışır. Eleni'nin hamile olmasına aldırılmaz.

PİRİYAM: Turova kralıdır. Ülkesinin çıkarlarını ve halkının geleceğini düşünen bir kralda da tanrılara olan bağlılığı yanlış adımlar atmasına neden olur. Aleksandır'ın Turova'ya gelmesine, Eleni'yi kaçırmasına karşı çıkar, onu götürüp kocasına teslim etmesini, kendisinin de verilecek cezaya razı olmasını bildirir. Eleni'nin orada kalmasını isteyen Zeus'a da halkına karşı vazifeleri olduğunu söyleyerek itiraz eder. Fakat Zeus onu gerek tehdit gerekse vaatlerle yola getirir. Tanrıların gazabından kurtulan Piriya'm'a bu sefer de halk sırt döner. Eleni'nin kötü yola düşmesine yaşlı kocasının sebep olduğunu, onu kurtarmak gibi şerefli bir görevi tanrıların oğluna layık görmeleriyle gururlandığını ifade eden sözleri halk tarafından yuhalanır. Düşman, topraklarına ayak basınca Eleni'yi yine savaşa neden olmakla suçlar. Düellodan sonra Eleni'nin yanında bir milyar da savaş tazminatı isteyen Akalıların isteklerini kabul etmez. Akilleus'la Hektor karşılaşmadan önce tanrıların hangisinin kazanacağına karar verecekleri sırada Helenos'un, tanrıları etkilemek için girişimde bulunması yönündeki telkinlerini, tanrılara güveninin sonsuz olduğunu söyleyerek dikkate almaz, fakat Akilleus'un ölümsüz olduğunu söyleyerek Hektor'u onun karşısına çıkmaktan vazgeçirmeye çalışır. Tahta atın içeri alınıp alınmaması konusunda da doğru bir yaklaşım sergiler, fakat halkın ona güveni kalmadığı için tahta atın içeriye alınmasına engel olamaz.

AGAMEMNON: Oyunun önde gelen olumsuz karakteridir. Aka ordusunun başıdır. Eleni'nin kaçırılmasını, Turova'yı ve bütün Anadolu'yu ele geçirmek için fırsata dönüştürür. Kızını savaş için kurban eder. Çetin geçen savaşta birçok kez dönme kararı alırsa da her defasında tanrılar buna engel olur. Akilleus'la sürekli bir çatışma halindedir. Tutsak kızlardan kendisine düşen kızı geri vermesi gerekince ve Akilleus da bu konuda baskı yapınca onun payına düşen kızı kendisine vermesi koşulunu öne sürecek kadar düşük karakterlidir. Eleni'nin verilmesiyle yetinmeyip bir milyar savaş tazminatı istemesi, Akilleus'un kazanması için tanrılara rüşvet vermesi onun kişilik yapısını ortaya koyar.

HEKTOR: Akılcı yapısıyla doğru kararlar alan, mücadelecı yapısıyla düşmana karşı ülkesini kanının son damlasına kadar savunan dirayetli bir komutan, yüksek ikna kabiliyetine sahip korkusuz bir kahramandır. Tanrıların sözüne uyup Eleni'nin Turova'da kalmasına müsaade eden Piriya'm'ın halk nezdindeki etkinliğinin zayıflaması üzerine işleri Hektor ele alır. Düşmanın asıl maksadının Turova'yı sömürmek olduğunu anlatarak Anadolu'yu birlik olmaya çağırır, Eleni için değil Turova için savaşacaklarını söyler. Akilleus'la

karşılaşmasında Akalılardan rüşvet alan tanrıların Akilleus'un tarafını tutmalarıyla Hektor mağlup olur ve ölür. Son nefesinde Turova'yı Êne'ye emanet eder ve ondan Aleksandır meselesini çözmesini ister. Cesedi Akilleus tarafından tekmelenir, boğazına ip bağlanmak suretiyle sürüklenir. Turovalılar Hektor'a şöyle ağıt yakarlar: “Gelin Hektor'u soyalım / Güllâp suyuyla yuyalım / Mezara nasıl koyalım / Gelin ağlaşak Hektor'a / Gelin ağlaşak Hektor'a” (Gencer, 1999: 70)

AKİLLEUS: Annesi tanrıça Tetis olan Akilleus doğduğu zaman tanrılar onun genç yaşta öleceğini bildirmiş, bunun üzerine annesi onu ölümsüzlük suyuna batırmış, ama su topuklarına değmemiştir. Bu gerçeği bilen Akilleus savaşa girmek istemez. Agamemnon tanrılara istedikleri kadar rüşvet verip kurban keserek hayatını kurtarmayı vaat edince savaşa girmeyi kabul eder. Akilleus bütün Akalı kızların hayalindeki erkek olarak tarif edilir. Akilleus'un savaştaki etkinliği sürekli Agamemnon'la çatışması ve Hektor'u öldürmesi şeklinde belirir. Agamemnon'un, rahibin kızını geri vermek karşılığında ona düşen tutsak kızı alması üzerine savaştan çekilmiş, savaşa tekrar girmeyi, Turova'ya tek başına sahip olma şartına bağlamıştır. Fakat hiçbirisi bunu kabul etmemiştir. Hektor'un, en yakın arkadaşını öldürmesiyle intikam duygusuna kapılarak kendiliğinden savaşa girmiş, Turovalıları darmadağın etmiş, tanrıların yardımıyla Hektor'u yenmiş, boğazına ip bağlayıp sürümüştür. Fakat Aleksandır'ın attığı okun topuğuna tesadüf etmesiyle o da ölmüştür.

ELENİ: Dünyanın en güzel kadını olarak geçen Eleni Zeus'un gayrimeşru kızı, Menelaos'un “fingirdek” karısıdır. Ondan açıkça “sermaye” diye söz edilir. Aleksandır'ın bakışlarına karşılık vererek ondan kendisini kaçırmasını isteyip savaşa neden olur. Odisseus ve Akilleus onun gibi onursuz bir kadın için savaşa girmekle kendilerini rezil edeceklerini öne sürerlerse de, Agamemnon Turova'ya savaş açma bahanesi yaratan Eleni'yi kahraman ilan eder. Aleksandır'ın Menelaos'a yenilmesi üzerine Hektor tarafından kocasına iade edilen Eleni bu sefer de Menelaos'a koşar.

İFİGENYA: On yedi yaşındadır. Güzelliği tüm Aka elini tutmuş, saf, temiz bir kızdır. Askerleri savaşmaktan vazgeçirmeye çalışan İfigenya tanrılar tarafından cezalandırılır. Fırtına çıkaran tanrılar, Artemis'in geyiğini vurduğu gerekçesiyle Agamemnon'dan kızını kurban etmesini isterler. Odisseus, kilim dokumakta olan kızı, Akilleus'la nişanlandırma bahanesiyle şenliğe götürür, ilüzyon numarasıyla sandığa sokup boğazını keser. Tanrıların kutudan sağ çıkardıkları İfigenya'yı Zeus koluna takar.

ÊNE: Hektor'un kardeşidir. Hektor ölürken Turova'yı ona emanet etmiştir. Oyunda Akilleus'tan Hektor'un cesedini isteyerek, yaralanan Aleksandır'ın yardım isteğini, bütün bu

belaları başlarına onun açtığı gerekçesiyle geri çevirerek, son sahnede de yanındaki tahta atla içeri girmeye çalışan Kalkus'a engel olmak isteyerek varlık gösterir.

ODİSSEUS: Aka krallarındandır. Akıllı ve kurnazdır. Plan yapılması gereken durumlarda hemen devreye girer. K.İ.A. şefidir. Kurban edilmesi gereken İfigenya'yı ilüzyon bahanesiyle kutuya sokup kesme fikrinin sahibi olan Odisseus, vebadan kurtulduktan sonra askeri denemek için gemilere binme emri verilmesi fikrinin de sahibidir. Tersites gemilere binmeleri söyledikten sonra kendilerini denedikleri gerekçesiyle geri çeviren Odisseus'a tepkisini "Agamemnon'un hafiye köpeği" sözüyle gösterir.

NESTOR: Aka krallarındandır. Seksen bir yaşındadır. Az duyar. Kişisel çıkarlarını önceleyen diğer krallara karşın ülkeyi düşünür. Fakat yaşlılığı dolayısıyla etkin bir varlık gösteremez.

RAHİP: Akalıların yaptığı baskında kızı kaçırılmış, kızını almak için başvurduğu Agamemnon tarafından kovulması üzerine beddua ettiği Akalılar vebaya yakalanmış, Agamemnon Akilleus'un baskısıyla kızını geri vermiştir.

PATROKLUS: Akilleus'un en yakın arkadaşıdır. Akilleus'u savaşa girmeye ikna etmeye çalışır. Akilleus'un miğferini verdiği Patroklos Hektor tarafından öldürölünce Akilleus Hektor'dan onun intikamını alır.

Olaylar Dizisi

Oyun üç perde ve her biri ayrı bir başlık altında verilmiş kırk bir "kısım"dan oluşur.

1.Perde

1. "Ömer Aldı Sazı Eline, Bakalım Ne Dedi?", 2. "Zeus İki Arada Bir Derede Kalıyor", 3. "Zampara Aleksandır Hakem Rolünde", 4. "Menelaos Boynuzlanıyor", 5. "Eleni'nin İthali", 6. "Basın Ajansları Faaliyette", 7. "Beşgen Masa Çevresinde Brifing", 8. "Savaşmayın, Sevişin Diyor Bir Garip", 9. "Aman Zeus, Gülüm Zeus, Derdimize Bir Çare", 10. "Kızım Seni Akilleus'a Veryim mi?", 11. "Kurban Party"

2. Perde

12. "Savulun Filo Geliyor", 13. "Kim Sarıyor Bu Dertleri Başımıza?", 14. "Batı'nın En Hızlı Tehdit Eden Adamı", 15. "Kalkus Uzun Vadeli Yatırım Peşinde", 16. "Kazara Aleksandır, Kazara Yararlı Oluyor", 17. "Tanrıların Gazabı Dedğin Böyle Olur", 18. "Demokratik Agamemnon Zor Durumda", 19. "Gazap Başka, Veba Bambaşkadır", 20. "Kazara Aleksandır Doktor Rolünde", 21. "Vahim Bir Donsuzluk Hadisesi", 22. "Üstünüze Afiyet Bu Herif Solcu Galiba", 23. "Yüksek Politika Bu, Aklınız Ermez", 24. "Ve Yüksek Huzurunda 'Diplomatik Mektup' ", 25. "Kazara Aleksandır Vatan Haini", 26. "Baba Piriya Hani Öfkelenir Gibi Oluyorsa da..."

3. Perde

27. “Akilleus Anasının Nikâhını İstiyor”, 28. “Dananın Kuyruğu Hektor’un Elinde”, 29. “Kaçın Dostlar, Herif Azdı”, 30. “Bu Ülkenin Irmağı”, 31. “Bu Ülkenin Çayı, Deresi, Her Şeyi”, 32. “Tanrısal Adalet İş Başında”, 33. “Yargı Cihazını Etkilemeyelim Efendim”, 34. Kanunları Gayr-ı Kabil-i Temyiz Ulu Zeus Verdi Kararını”, 35. “Zeus’un Dediği Olur”, 36. “Aleksandır’ın Son Kazaları”, 37. “Gençliğine Doyamadan Gitti Yavrucak”, 38. “Ne Şehit Oldu Ne Gazi”, 39. “Olmaz Dedi Tanrılar Bu İş Böyle Bitmez”, 40. “At Üzerine Varyasyonlar”, 41. “Hür Seçimler”

SERİM: Birinci perdenin “Ömer Aldı Sazı Eline, Bakalım Ne Dedi?” başlıklı ilk kısmı serim niteliğindedir. Burada anlatıcı, oyuna hazırlık niteliğinde bilgiler aktarır. Destan-ı İlyas’a dayandırdığı oyunun tarihini MÖ 1090 olarak verir. Turova’nın zenginliğinden, insanların yarattığı tanrıların insanlara istedikleri gibi hükmedip kendi çıkarları için iki tarafı birbirine düşürerek on yıl savaşmalarını sağladıklarından söz eder.

DÜĞÜM: Aleksandır’ın Eleni’yi kaçırması oyunun ilk asal düğüm noktasıdır. Bundan sonra karısı kaçırılan Menelaos bütün Akalı kralları toplayarak onlara, verdikleri sözü hatırlatıp Eleni’yi geri almak üzere savaşa çağırır. Akilleus’un ölümü de oyunun ikinci asal düğüm noktası olarak belirlenebilir. Bundan sonra Aka ordusunun iyice bozulması üzerine dönüş hazırlıklarına başlanması tanrıları harekete geçirir. Piriya’mın hazinelerinin yarısını kendilerine adamaları koşuluyla Akalıları zafere ulaştıracak yolu gösterirler.

ÇATIŞMA: Oyunda Akalılarla Turovalılar arasındaki savaş fiziksel çatışmadır. Aleksandır’ın Eleni’yi kaçırmasını fırsat bilen Akalılar Aka Birleşik Devletleri adıyla birleşip Turova’ya savaş açar. Buna karşı Turovalılar da Anadolu’yu birliğe çağırır. Turova Aka saldırısına var gücüyle karşı koysa da tanrılar, çıkarları için Akalıların yanında yer alırlar. Savaş Piriya’m la Agamemnon’u, Hektor’la Akilleus’u, Aleksandır’la Menelaos’u karşı karşıya getirir. Taraflar kendi içlerinde de çatışırlar: Eleni’yi kaçırıp Turova’ya getiren Aleksandır’la ülkeyi bir “karı” yüzünden felakete sürükleyemeyeceklerini bildiren Hektor, tanrıların aklına uyup Eleni yüzünden Turova’yı savaşa sürükleyen Piriya’m la onu yuhalayan halk ve Lâkon, rahibin kızını geri vermeyerek onursuzluk örneği sergileyen Agamemnon’la ona tepkisini savaştan çekilmek suretiyle gösteren Akilleus, kendi çıkarları için insanları birbirine düşüren tanrılarla askerleri savaşmaktan vazgeçirmeye çalışan İfigenya uzlaşamazlar. Bu arada Aka kralları arasındaki çıkar çatışması da kayda değerdir. Ordunun dört güçlü komutanı/kralı, ganimetleri paylaşırken diğerlerini saf dışı bırakmayı planlarlar.

Ülke çıkarlarıyla kişisel çıkarlar çatışır. Oyunun çatışma eksenini genişleten bu karşıtlıkların yanı sıra asıl çatışma akılcılıkla dogmatizm arasındadır.

Başta Zeus olmak üzere tanrılar kendilerini her şeyin hâkimi ve sonsuz güç sahibi olarak görüp çıkarları için insanları birbirine düşürmekte, kralları gerek baskı ve tehditle gerekse birtakım vaatlerle kendi amaçları doğrultusunda kullanmakta, düzenlerini bozmaya çalışan kişileri etkisiz hale getirmekte ya da ortadan kaldırmakta, halkı da kandırarak amaçlarına ulaşmaktadırlar.

Oyunda halk-yönetici çatışması, Tersites'in sözleriyle şöyle ortaya konulur: "Geliyorum Odisseus, geliyorum açgözlü Agamemnon'un hafiye köpeği... Arkadaşlarım adına söyleyeceklerim var sana... Sana, öteki hayvanlara, en başta da başkan Agamemnon'a sesleniyorum. Ne oynatıp duruyorsunuz bizi hâlâ? Az önce herkes gemilere dediniz, yurda dönüyoruz dedik, sevinçten uçu yüreğimiz, gemilere koştuk. Şimdi de hadi geriye, savaşa diyorsunuz. Hangi savaş? Dokuz yıldır savaşıyoruz, ne oldu? Üçte biri kırıldı ordunun. Biz kalanlar da işte böyle çulsuz çaputsuz kaldık. Hani talan, hani yağma, hani Piriya'm'ın hazineleri? Biz kaldık böyle. Bakıyorum kıralların keyfi yerinde, kralların elbiseleri var, hem de eskisinden iyi. Savaş alanında dövüşen benim, ya da kellesi koltuğunda bir başka Akalı asker. Ama paralar sizin küpünüze girer, fidye altınlarını siz alırsınız. Hayır Agamemnon, hayır, yetti artık. (Askerlere döner.) Ey benim arkadaşlarım, omuzdaşlarım, kışında donu kalmayan kardeşlerim, dinleyin beni... Otuz bin Akalı'yı kendi çıkarları için harcayan bu adamlara inanmayın artık, yardım etmeyin onlara. Kendi başına bırakın Agamemnon'u, ne hâli varsa görsün. Yeter bunca ızdırap, yeter artık. (Tanrılar fena öfkelenmişlerdir.) Sen başkan Agamemnon, uluslar çobanı diye nam salmışsın bir de... Sen, sen sığır çobanı bile olamazsın..." (Gencer, 1999: 48-49)

Oyunun önemli çatışmalarından biri de Hektor-Akilleus mücadelesidir. Patroklos'un ölümüyle intikam hırsına kapılan Akilleus meydan okuduğu Hektor'un, galip gelenin, ölenin cesedini ailesine teslim etmesi önerisini reddeder.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Karısı Eleni Aleksandır'la kaçan Menelaos'a bunu haber veren tanrıların, boynuzlandığını söyleyerek onunla dalga geçip namusunu temizlemesi için onu kışkırtmaları ve savaşması gerektiğine inandırmalarıyla Menelaos harekete geçer.

DORUK NOKTA: Tanrılardan fikir alan Akalıların tahta atın yularını Kalkus'un eline verip Eşek adalarının gerisine gizlenmeleri, Kalkus'un yanında tahta atla Turova surlarının önüne gelmesi doruk sahnedir. Çünkü bu, Akalıların son şansıdır; kazanan hangi taraf olursa olsun savaşın sonu gelmiştir.

ÇÖZÜM: Kalkus'un sığınma talebi Turovalıları ikiye böler. Êne'nin atı yakma, Piriya'm'ın içine bakıp boşsa içeri alma, Kalkus'un atla birlikte içeri alınma önerileri oya sunulur. Tanrılar seçim sırasında salona inip halkı yanlış yönlendirerek Kalkus'un atla birlikte içeri alınmasını sağlarlar.

Zaman – Mekân

Oyunun zamanı MÖ 1090 olarak belirtilmiş, savaşın on yıl, vebanın dokuz gün sürdüğü kaydedilmiştir. İfigenya'nın kurban edilmesi ve sur kapılarının gizlice açılarak baskın yapılması için gece karanlığı; Eleni'nin usulen istenmesi ve Kalkus'un tahta atla Turovalılara gitmesi için ise sabah vakti seçilmiştir. Akalıları Hektor'un eliyle denize dökmekten kurtaran da gece karanlığı olmuştur.

Oyunun her sahnesinde mekân belirtilmiş, fakat ayrıntı verilmemiştir. Mekân geniş planda sahne önü, tanrılar katı, Aka eli ve Turova'dır. Aka elinde Menelaos ve Agamemnon'un sarayları ile Aulis limanında geçen sınırlı sahneler karşın oyunun ağırlık merkezi, Aleksandır'ın büyüdüğü ve ilk güzellik yarışmasının yapıldığı İda dağı, surların üstü ve önü, Piriya'm'ın sarayı, savaş alanı, İskamender ırmağı kıyısı ve Aka tesisi ile çevrelenen Turova'dır.

Cennet olarak nitelenen Turova, "kutsal İstimoy Çayı'nın suladığı, zeytinliklerin ulu gölgelerini üstüne saldığı aziz Anadolu" (Gencer, 1999: 14) topraklarında bütün Batı'nın (Aka Devleti) kıskandığı bir ülke olarak tanımlanır. Dış saldırılara karşı bütün Anadolu'nun birleştiğı, Hektor'un da Antalya, Konya, Boğazköy, Karakamış, Sinop ve Trakya'yı yardıma çağırıldığı vurgulanır.

Aulis limanını İfigenya'nın kanına bulayarak yola çıkan Aka donanması, üç bin yıl sonra Çanakkale'ye saldıran müttefik donanmasının yapacağı şekilde, Boğaz'ın ağzındaki Limni adasını üs yapar, sonra Turova kıyılarına çıkıp çadır kurar, ateş yakarlar. Küçük bir şehri yağmalayı başaran Akalıların Turova'yı ele geçirmeleri o denli kolay değildir. Agamemnon'la aralarının bozulması üzerine savaştan çekilen Akilleus, savaşa tekrar girmek için türlü hediyelerin yanı sıra en zengin şehirlerden yedi tanesi önerildiğı halde yalnızca Turova'yı ister.

İskamender ırmağıyla İstimoy çayına oyunda önemli işlevler yüklenmiştir. Akalılar vebadan kurtulmak için tanrıların yönlendirmesiyle İstimoy çayında yıkanmışlardır. Fakat asıl işlevleri, vatan savunmasına onların da katılmasıdır. Akilleus'un İskamender ırmağına kadar gerilettiğı Turovalıların ırmağı atlayıp ölmesiyle kendi insanına mezar olmanın ağırlığını taşıyamayan ırmak taşarak Akilleus'u da içine alır. Fakat tanrılar Akilleus'un yardımına

koşar. İki ırmak bir olup direnirlerse de, tanrıların, ırmağın kıyılarını tutuşturup ateşi ırmağa doğru üflemleriyle ırmak yanmaya başlar, Akilleus kurtulur.

Oyunda doğrudan söz konusu edilmese de deniz de önemli bir etmen, Akalılarla Turovalıları ayıran engeldir. Tanrılar İfigenya'yı ortadan kaldırmak için fırtına çıkarıp hareketlerini engeller ve onlara istediklerini yaptırırlar. Dönüş için de fırtınasız uygun zaman tespit edilmesi gereklidir. Gemi onlar için önemli bir araçtır. Turovalılar Akalıların gemilerini yakarlar.

Oyunda geçen giysi ve eşyalar işlevsel nitelikler taşır. Akilleus'la Hektor'dan hangisinin kazanacağına karar verecek olan tanrılar teraziye ortaya getirirler. Agamemnon'un tanrılara verdiği altınlar terazide Akilleus'u güçlü gösterir.

Orduya veba bulaştığı için tüm giysilerin yakılıp askerin “donsuz” kalmasıyla geri dönme fikri ağır basmıştır.

Tahta at da oyunun kilit noktasıdır. Tanrılardan fikir alan Akalılar, atı çok sevdiklerini bildikleri Turovalılara, içine sekiz-on kişi sığacak kadar büyük bir at gönderir ve onunla kaleyi içten yıkarlar. Bu arada ordu Eşek adalarının arkasına gizlenir. Seçim sırasında bir yandan salona inen tanrılar bir yandan K.İ.A. uçakları halka at resimleri dağıtıp kararlarını etkilerler. Silah olarak tabancanın yer alması oyunun günümüzle bağlantısını sağlayan önemli bir unsurdur.

TROYA İÇİNDE VURDULAR BENİ

Güngör Dilmen'in *Troya İçinde Vurdular Beni* başlıklı oyunun konusu, Troya kralı Priamos'un oğlu Paris'in Akha prensi Menelaos'un karısı Helena'yı kaçırmasını bahane eden Akhaların Troya'ya saldırdıkları ve on yıl boyunca sonuç alamadıkları Troya'yı tahta at hilesiyle düşürerek yakıp yıkmaları, halkını esir etmeleri, Çanakkale savaşına gönderme yapılarak anlatılır.

Özet

Troya kralı Priamos'un karısı Hekabe son çocuğuna hamileyken bir düş görür; karnından fıskıran alev Troya'yı yakar. Çocuğun ülkeye felaket getireceği sonucuna varan anne babası onu doğunca Kazdağı yamacına bırakırlar. Ancak bebek, bekledikleri gibi ölmez; bir ayı tarafından büyütülür.

Büyüyüp delikanlılık çağına erince su perisi Oynone ile sevgili olurlar. Fakat bu aşk, üç tanrıçanın gelerek içlerinden hangisinin en güzel olduğunu Paris'e sormalarıyla bitme sürecine girer. Nifak tanrıçası Eris'in ortaya attığı, üzerinde “En güzele!” yazan altın elmaya

sahip olmak isteyen tanrıçalar kendisini seçmesi için Paris'e çeşitli vaatlerde bulunurlar. Paris, Hera'nın güç ve iktidar, Athena'nın bilgelik vaatlerini önemsemezse de Afrodite'nin, dünyanın en güzel kadını Helena'nın aşkını sunmasına kayıtsız kalamaz. Oynone ve Cassandra'nın onu durdurma çabaları işe yaramaz.

Karısı kaçırılan Menelaos tanrılar katına çıkarak Zeus'a şikâyetinde bulunur. O anlatırken Paris'le Helena arasında yaşananlar sergilenir. Paris, babasının mektubuyla Menelaos'un sarayına gitmiştir. Babası Menelaos'tan dağda ayların büyüdüğü oğlunun onun sarayında görgü kurallarını öğrenmesi amacıyla konuk edilmesini istemektedir. Paris, çoban armağanı olarak çam sakızı getirmiştir. Paris'in eğitilmesiyle Helena ilgilenir. Menelaos'a göre Helena onun görgüsüzlüğüyle eğlenmektedir. Menelaos, Girit'teki bir yakınının (amcasının eniştesinin bacanağı) cenaze törenine gitmek için Helena'nın da yokluğunda kendisini özleyeceği umuduyla sarayından ayrılır. Bu arada Helena ile Paris'in yakınlıkları artar.

Öte yandan Agamemnon, zengin ve stratejik öneme sahip bir ülke olan Troya'yı ele geçirmek istemekte, bunun için bir savaş nedeni aramaktadır. Talthübios'un yönlendirmesiyle Paris'le Helena'nın gerekçe olarak gösterir. Halkı da bu savaşın zorunluluğuna inandırırılar.

Akhalar bin savaş gemisiyle yola çıkmak için hazırdır. Fakat uygun rüzgâr bir türlü çıkmaz. Zeus, savaşı önlemek için Agamemnon'un kızı İfigeneia'yı kurban ister. Agamemnon kararından dönemeyeceği gerekçesiyle kızını kurban eder.

Savaş konusunda tanrılar birbirlerini suçlarlar. Binlerce yıl sonra yakılacak türkü Troya'nın da durumunu ortaya koymaktadır: "Troya içinde vurdular beni / ölmeden mezara koydular beni." (Dilmen, 2000: 158)

Akhalarla Troyalılar çarpışırken tanrılar da kendi aralarında çekişirler. Tanrılar, yukarıdan, maç izler gibi savaşı izlerler. Bir kısmı Akhaları, bir kısmı Troyalıları tutar. Zeus tarafsızdır. Aias'ın mızrak sallamasını, Agamemnon-Dardanos karşılaşmasında yaralanan Dardanos'un yardımına ilk Menelaos'un koşmasını, savaş alanında canlı bir heykel gibi dururken bir anda et ve kemik yığını haline gelen Dares'in ölümünü, Menelaos'la karşı karşıya gelen Paris'in kaçışını, Agamemnon'la takıştığı için birliklerini savaştan çeken Akhilleus'u, Hektor'un Akha saflarını darmadağın edişini seyrederler. Öte yandan demirci tanrı Hefaistos hınç ve hırsıyla yeni silahlar üretmektedir. Savaş alanında kritik anlar yaşanmaktadır. Tanrılar da izlemeyi sürdürmektedir. Hektor son savaşına hazırlanmaktadır. Babası, annesi, karısı onu bir tanrıçanın oğlu olan Akhilleus'un karşısına çıkmaktan vazgeçirmeye çalışsa da Hektor henüz bir bebek olan oğlunu kucağına alarak "Tanrılar, insanlar içinde yüceltin oğlumu. / Babasından çok daha üstün bu desinler." (Dilmen, 2000:

169) diyerek ayrılır. Teke tek karşılaştıkları mücadelede Hektor ölür. Akhilleus Hektor'un ölüsünü arabasının arkasına bağlayıp sürükleyerek götürür. Priamos tüm tehlikeleri göze alarak oğlunun ölüsünü almaya gider. Akhilleus, Hektor'un da kendisinin can dostunu öldürdüğünü, ama ölülerden hınç alınamadığını söyleyerek Hektor'un cesedini Priamos'a verir. Ona ekmek, tuz ve şarap ikram eder.

Bu arada Paris de ölümcül bir yara almıştır. Yarasını ancak eski sevgilisi Oynone'nin Kazdağı'nın şifalı bitki özeleriyle iyileştirebileceğini bildiği için ona gider. Oynone Paris'e, "Paris bırakıp giderse Oynone'yi / ters aksın Kazdağı'nın suları." (Dilmen, 2000: 139) dediğini hatırlatır, yarasını iyileştirmesi için Helena'ya gitmesini söyler. Paris, onu son kez görmenin de kendisi için mutluluk olduğunu söyleyip son nefesini verirken bunun farkına varmayan Oynone ilacı yapmaya başlamıştır bile. Paris'in öldüğünü görerek yıkıma uğrar.

Taraflar birbirlerine üstünlük sağlayamamış, savaş kilitlenmiştir. Odüsseus bir hile bulur: Tahta at yapılmaktadır.

Troyalılar bir sabah kıyıda hiç kimsenin ve hiçbir geminin kalmadığını, Akhaların kendilerine on yıl süren savaşın hatırası olarak tahta bir at bıraktıklarını görürler. Geleceği gören Cassandra bunun bir hile olduğuna kimseyi inandıramaz, atın surlardan içeri alınmasına engel olamaz.

İkinci bölümde Troya düşmüştür. Kent ateşe verilmiş, Priamos'un hazineleri, Troya'nın kadınları Akhalar tarafından paylaşılmıştır. Menelaos Helena'yı, Odüsseus Andromakhe'ı, Agamemnon Cassandra'yı seçmiş, diğerleri kuraya dâhil olmuştur.

Savaşın başında kendi kızı İfigeneia'yı kurban eden Agamemnon, savaşın sonunda da kendi kızının yerine koyduğu Priamos'un küçük kızı Polüksenea'yı kurban eder. Zeus buna da seyirci kalır. Agamemnon Polüksenea'yı kurban ederken İfigeneia'nın acısını duyar. "Troya savaşları en çok bu iki kızın / hüznü ölümüyle belleklerde kalsın." (Dilmen, 2000: 189) der.

Öte yandan Andromakhe da esir olarak vatanından götürülürken, Odüsseus'un, Hektor gibi bir yiğidin oğlunun ülkelerinin geleceği açısından tehlike oluşturacağı gerekçesiyle surlardan atarak öldürdüğü bebeğinin acısı içindedir.

Agamemnon, kendisi için Cassandra'yı tutsağı değil sevgilisi olarak uygun görmüştür. Geleceği sorduğu Cassandra ona, Ege'nin öte kıyısındaki Klütaiemstra'nın onu tutkuyla beklediğini söyler, onun yerine geçerek olacakları canlandırır. Polüksenea'nın kanıyla kızıla boyanmış örtüyü Agamemnon'un ayağının altına sererek onu "Troya fatihi, kralım, kocam" sözleriyle karşılar. Agamemnon Cassandra'yı "savaş ganimeti" olarak takdim ederse de Klütaiemstra onu kuması olarak değerlendirir. Yorgun olduğunu söyleyen Agamemnon için

yunağı hazırlamıştır. Cassandra, ikisini Argos'taki sarayında korkunç bir sonun beklediğini, üstlerine bir ağ atılıp satır ve baltayla öldürüleceklerini söyler. Fakat Agamemnon onun söylediklerine inanmaz.

Son sahne ilk sahneyle birleşir. Torkya erkekleri katledilmiş, kadınları esir edilerek yanan Troya'nın alev ve dumanları arasında Akhaların ülkesine götürölmek üzere gemilere bindirilmişdir.

Andromakhe'in, "Sevgilim Hektor, 'Senin köleliğe sürüklenirken / çığlığını duymaktansa beni dağlar gibi toprak örtün,' demiştin bana." (Dilmen, 2000: 196) diyerek kocası, oğlu ve vatani için attığı son çığlıkla oyun noktalanır. Bu olanlar Cassandra'nın günlüğünde hep yazılıdır.

Kişiler

Oyunun kişileri Troyalılar, Akhalar ve Olümposlular diye gruplandırılmıştır.

Troyalılar kral Priamos'un ailesiyle su perisi Oynone ve tanrılara hizmet eden Ganimedes'ten oluşur. Akhalar Agamemnon, Talthübios Menelaos, Güzel Helena ve Akhilleus'tur. Olümposlular ise Zeus, Hera, Athena, Afrodite, Hermes, Hefaistos, Apollon ve Poseidon'dur.

KASSANDRA: Anlatıcı rolü üstlenmiştir. Troya kralı Priamos'un kızıdır. Geleceği görme yeteneğine sahiptir. Fakat söylediklerine kimseyi inandıramaz. Paris'in Helena'ya gönöl vermesine engel olmaya çalışırsa da fayda etmez.

ANDORMAKHE: Hektor'un karısıdır. Akhalar galip gelince Odüsseus savaş ganimeti olarak onu seçmiş, oğlunu Odüsseus surlardan atmıştır. Savaşın en acılı kadınlarından biridir.

HEKABE: Troya kraliçesidir. Son çocuğuna hamileyken gördüğü rüya üzerine doğan oğlunu kocasıyla beraber Kazdağı'na bırakmıştır.

PRIAMOS: Yaşlı Troya kralıdır. Ülkesini kıskanılan bir ülke haline getirmiş başarılı bir yöneticidir. Fakat oyunda tek güvencesi olan oğlu Hektor'u kaybetmiş acılı bir baba olarak öne çıkar. Her şeyi göze alarak Hektor'un ölüsünü Akhilleus'tan almaya gitmiştir.

PARİS: Doğduğunda anne babası tarafından Kazdağı'na terk edilen Paris dişi bir ayı tarafından büyütölmüş, su perisi Oynone ile mutlu bir yaşam sürerken hangisinin en güzel olduğu konusunda tanrıçalara hakem yapmasıyla olayların merkezine yerleşmiştir. Menelaos'la karşı karşıya gelince kaçır. Yaralandığında eski sevgilisi Oynone'ye koşır, kendisinden hesap soran Oynone'ye, onunlayken ettiğı yeminin içtenliğini ifade eder. Oynone'ye gelmeyi başarmışsa da daha fazla dayanamayarak ölür.

OYNONE: Kazdağı'nda yaşayan su perisidir. Afrodite'nin Paris'i elinden alacağını anlayınca onun gitmesine engel olmaya çalışır. Ama başaramaz. Savaşta ölümcöl bir yara alıp

yarasını iyileştirmesi için kendisine koşan Paris'e, önce Helena'ya gitmesini söyleyip sitem etse de onu unutamamış olduğu için ilacı hazırlar, fakat bu arada Paris ölür. Bu, Oynone'ye büyük bir acı verir.

HELENA: Dünyanın en güzel kadını olarak tanımlanan Helena Leda'nın kuğu kılığına giren Zeus'tan olan kızıdır. Saraylarına usûl erkan öğrenmeye gelen Paris'in eğitimini üstlenmiştir. Menelaos'un izlenimine göre Paris'le eğlenmektedir.

MENELAOS: Argos kralı Agamemnon'un kardeşi, prenstir. Uğradığı haksızlığı anlatmak üzere Zeus'un katına çıkar. Ağabeyine başvurur. Helena'nın dağda yetişmiş ilkel bir çoban olarak gördüğü Paris'le eğlendiğini, yokluğunda kendisini daha çok özleyeceğini sanmıştır.

AGAMEMNON: Argos kralıdır. Akha ordusunun başkumandanıdır. Başlangıçta kardeşinin şikâyetini, durumun onun basiretsizliği olduğunu söyleyerek önemsemezse de, bunun, çoktan beri gözünü diktiği Troya'yı ele geçirmek için iyi bir neden olduğunu anlayınca harekete geçer. Uygun rüzgârın çıkması için Zeus, kızı İfigeneia'yı kurban etmesini bildirdiği zaman kararından dönmeyeceği gerekçesiyle kızını kurban eder. Savaşın sonunda kızının kanına karşılık Priamos'un kızı Polüksena'yı kurban eder. Agamemnon Polüksena'yı intikam duygusuyla değil, savaşın en çok bu iki kızın hüznünlü ölümleriyle hatırlanması için kurban etmiştir. Savaş ganimeti olarak Cassandra'yı seçer. Argos'ta onları, karısı Klütaiestra'nın hazırladığı korkunç son beklemektedir.

GANİMEDES: Ölümlü olan Ganimedes, ambrosia yiyip nektar içen ölümsüzlerin sofrasında hizmet etmekle görevlidir. Troyalı olduğu için Hera'nın sataşmalarına maruz kalır.

TALTHÜBİOS: Agamemnon'a Paris'in Helena'yı kaçırmamasını ulusal bir onur meselesi haline getirerek Troya'ya saldırma fikrini vererek savaş çıkırtkanlığı yapan kişidir. Troyalı kadınların Akha askerlerine paylaştırıldığı kuranın çıkırtkanıdır. Hektor için ağlayan Andromakhe'a onun, barış içinde bir Troya'da yaşayıp gitmiş olsa büyük bir kahraman olduğunun bilinmeyeceğini, Agamemnon'un kurban etmek istediği kızı Polüksena'yı kurtarmak için çırpınan Hekabe'ye, kızına büyük bir onur verildiğini, kurban töreninin acıklı, ama güzel bir tören olduğunu söyleyerek Cassandra'nın kahramanlık bezirgânı, savaş kıskırtıcısı, savaş zengini gibi ağır ithamlarına hedef olur.

AKHİLLEUS: Savaşın en kahraman kişisidir. Tanrıça oğludur ve çok güçlüdür. Hefaistos'un yaptığı zırhlarla daha heybetli bir görünümündedir. Agamemnon'la anlaşamaması yüzünden bir ara birliklerini savaştan çekmişse de, Hektor'un, can dostunu öldürmesiyle Hektor'a meydan okur ve onu yenerek cesedini sürükler. Fakat oğlunun ölüsünü almaya gelen Priamos'a Hektor'un cesedini verir.

HEKTOR: Priamos'un oğlu, Troya savaşının sembollerinden olmuş büyük bir kahramandır. Cesareti yanında onurlu kişiliğiyle de saygınlık kazanmıştır. Tanrıça oğlu olan Akhilleus'a yenileceğini bile bile ölüme gider.

ODÜSSEUS: Savaşın kilidini çözen, tahta at hilesini akıl eden isimdir. Akha ordusunun ikinci komutanıdır. Troya'nın düşmesinin ardından Hektor'un karısını kendisi için seçen Odüsseus, sözde ülkenin gelecekteki güvenliği açısından bebeğini surlardan atarak öldürür.

Oyunda tanrılar da savaşın tarafları gibi ikiye ayrılmışlardır; bir kısmı Akhaları, bir kısmı Troyalıları tutar. Akha tarafındakilerin başında Paris'in güzellik yarışmasında seçmediği Hera ve Athena vardır. Onların Troya kinleri dinmek bilmez. Afrodite ise tüm gücüyle Troyalıların yanında yer alır, Zeus'a, savaşa engel olması için baskı yapar.

Hera Zeus'un karısıdır. Güç ve iktidar sahibidir. Zeus'un kızı Athena ise bilgelik tanrıçası, ebedî bakiredir. Diğer kızı Afrodite de aşk ve güzellik tanrıçasıdır. Nifak tanrıçası, ortaya üstünde "En güzele!" yazan altın bir elma atarak ortalığı karıştırmıştır.

ZEUS: Elindeki bir tür gazeteye el atıp sırtını kaşıyan kızı Afrodite'ye insanların iyice sapıttığını, tanrılardan aşağı kalmadıklarını, tanrıların mı insanları, insanların mı tanrıları yarattığını bilemediğini söyler, tanrıları insanların yarattığı görüşünü ileri süren Afrodite'yi dinsizlikle suçlayıp susturur şekilde betimlenir. Ailevi mesele olarak niteleyip bu işe karışmak istemez. Afrodite de huzuruna kabul etmemesini, değilse, ölümlülerin huzuruna gelmeye alıacaklarını söyleyerek onun Zeus'la görüşmesini engellemeye çalışır. Afrodite ne kadar sıkıştırırsa da, Zeus, ne halleri varsa görsün, diyerek savaşa kayıtsız kalır. Hera ile Athena savaşın sorumlusu olarak Afrodite'yi görüp suçlarlar. Zeus'un tarafsız olması biraz da Helena'nın kendi kızı olmasından kaynaklanır. Kuğu kılığına girip Leda ile birlikte olmuştur. Bunu yüzüne vuran Hera'ya o da Ares'in kendi oğlu olmadığını hatırlatır. Ona bir bitkiden hamile kaldığını söyleyen Hera'nın düştüğü komik durumu anlatır. Ares tanrı olmuştur. Onun savaş oğlunun sık sık kendi kızı barış tanrıçasının ırzına geçtiğini dile getirerek ondan nefret ettiğini bildirir. Zeus Polüksena meselesine de karışmaz. Savaşın başında kendi kızını kurban eden Agamemnon'un haklı olduğunu ileri sürer.

Tanrılar, savaşı içki içerek, nektar ve ambrosia yiyerek izlerler. İnsanlar arasındaki savaş onlar için eğlencedir. Zeus savaşın durgun yaşamlarını renklendirdiğini söyler.

Haberci tanrı Hermes güçlüden yanadır.

Hefaistos ise bir başka âlemdir. Demirci atölyesi olan mağarasında silah yapmaktadır. Tanrıların ve insanların en hünerlisidir. Eski bilim adamı, mucittir. Öfkelidir. Yaptığı iş

dolayısıyla kendinden utanmaktadır, ama artık çok geçtir. Prometheus'u, Zeus'un emriyle Kafkas dağlarında kayaya zincirleyen odur. Kendinden nefret eder. Kendisini çarpık tanrı olarak niteler. Tanrıçaların en güzeli Afrodite ile evlidir, ama o, sürekli kendisini aldatmaktadır. Şimdi bütün hıncı ve öfkesiyle savaş tanrısının hizmetine girmiştir.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden (16+5 sahne) oluşur. Son sahneden başlar. Ardından başa dönülerek tekrar sona gelinir. Cassandra'nın bakış açısı kullanılır.

SERİM: İlk bölümün ilk sahnesinde son çocuğuna hamile olan Hekabe'nin rüyasında karnından fişkıran alevin Troya'yı tutuşturduğunu görüp Priamos'un bunun yorumunun açık olduğunu söyleyerek doğan oğlunu öldüremeye kıyamayıp Kazdağı'na bırakması, dışı bir ayı tarafından büyütülen Paris'in yakışıklı bir delikanlı olup su perisi Oynone ile mutlu bir aşk yaşamaları serimi oluşturur.

DÜĞÜM: Oyunun ilk düğümü üç tanrıçanın Paris'i, hangisinin en güzel olduğu hakkında hakem yapmalarıyla atılır. Bu noktadan başlayan gelişmeler Akhaların tahta at hilesini düşünmesine kadarki olayları kapsar. Tahta atın yapılması ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: En belirgin çatışma Akhalarla Troyalılar arasındadır. Akhalar saldırıda, Troya savunmadadır. İki tarafı karşı karşıya getiren süreç tanrıları da ikiye bölmüştür. Paris'in seçmediği Hera ve Athena, savaşa engel olması için Zeus'a baskı yapan Afrodite'ye düşman kesilmişlerdir. Onu savaşa yol açmakla suçlarlar. Troyalıların kaybetmesini isterler.

Oyunda Paris'le Menelaos, aralarında doğrudan bir çatışma olmasa da Agamemnon'la Priamos, Akhilleus'la Hektor, Cassandra ile Talthübios ve yine doğrudan bir çatışma söz konusu olmasa da Oynone ile Helena arasında karşıtlık kurulmuştur. Tanrılar arasındaki çatışma da en çok Zeus ile Afrodite arasında su yüzüne çıkar.

Tanrıları insanların yarattığını öne süren Afrodite'nin sözlerini Zeus dinsizlik olarak değerlendirir. Ölümsüzlerle ölümlüler arasında da alt düzeyde bir çatışma vardır. Savaşta ölen Dares için üzülen Hermes'e Hera, ölümlü olduktan sonra bugün ya da yarın ölmelerinin önemli olmadığını söyleyerek ölümlüleri küçümser. Ganimedes'i de ölümlü olması yüzünden horlar. Afrodite ise arada yaşam denen sürecin önemine dikkat çeker. Paris'e kaçmasını söylemesini eleştirenlere erkeklikten başka erdem yok mu, diye sorar. Fakat o da Zeus'a, ölümlüleri huzuruna kabul etmemesini söyler. Akhalar savaş tanrısı Ares'i, demirci tanrısı Hefaistos'u arkalarına almışlardır.

Kassandra, savaş çığırtkanı Talthübios ile çatışır. Talthübios, barış uzun sürerse milletin erkekliğini yitireceğini öne sürer. Bu savaşın yeni kahramanlar yaratacağını, bunun

yanında ölümün önemsiz olduğunu söyler. Cassandra onu susturarak en korkağın o olduğunu ileri sürer. Akhilleus'un karşısına çıkmaya hazırlanan Hektor'u bütün ailesi, Akhilleus'un yenilmezliğini ve yarı ölümsüzlüğünü öne sürerek durdurmaya çalışır. Fakat Hektor, öleceğini bile bile Akhilleus'un karşısına çıkar. Onun onurlu kişiliğini karısı Andromakhe şöyle ifade eder: "Biliyorum, boşuna yakarışım, sen Hektor olduğun için / elinden gelmez başka türlü." (Dilmen, 2000: 169).

Agamemnon'un Polüksena'yı kurban etmesine karşı çıkan annesi Hekabe'le kız kardeşi Cassandra'ya Talthübios, bunun onun için bir onur olduğunu söyler. Polüksena'nın masumiyetini öne süren Hekabe ile Cassandra'ya İfigeneia'nın da masum olduğunu belirtir.

Agamemnon'un da iç çatışması söz konusudur. Verdiği karardan dönme zilletine katlanmakla kızını kurban etmek arasında kalmış, fakat karar vermekte tereddüt etmemiştir. Zeus'la Hera arasında da çatışma yaşanır.

Tanrılar, savaşı maç izler gibi izlemektedirler. Savaş, donuk hayatlarına renk getirmiştir. Afrodite, tarihin insanlar arasındaki savaşlardan ibaret sayılmasını eleştirir. Zeus, o zamana kadarki anlayışın bu olduğunu ortaya koyar. Öteki tanrılar Paris'in kaçmasını da erkekliğe sığdıramazlarken, Afrodite onlara karcı çıkar.

Oyunun en önemli çatışmalarından biri de Hefaistos'un iç çatışmasıdır. Tanrıların ve insanların en hünerlisi olan Hefaistos, eskiden bilim adamı, mucittir. Fakat şimdi savaş tanrısına hizmet etmektedir. Bu durumu açıklamak kolay değildir. Hefaistos da kendinden utanmakta, hatta nefret etmektedir. Öfkeli. Öfkesi, tanrıçaların en güzeliyle evli olduğu halde onun nazarında değersiz olması, onun, kendisine sürekli ihanet etmesidir. Kendisini çarpık tanrı olarak tanımlar.

Bir diğer eşleştirme Hektor'la Akhilleus arasındadır. Akhilleus, Hefaistos'un zırları ve silahlarıyla kuşanmıştır. Tanrıça oğlu olan Akhilleus'a karşı Hektor'un şansı yoktur. Ama yine de onun karşısına çıkmaktan kaçınmaz. Oynone de Paris'e karşı hisleriyle davranışları arasında çelişki yaşar. Onu unutamamış olmamasına rağmen onu tersler.

Kassandra, Zeus'un eşiğinde iki tükenmez çömlek durduğunu, birinin iyi, diğerinin kötü bağışlarla dolu olduğunu söyler.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Paris'in, Akhalı prens Menelaos'un karısı Helena'yı kaçırması gibi görünüyorsa da, olayları ateşleyen nokta, Agamemnon'un, Troya'nın zenginliğini ve stratejik önemini ele geçirmek istemesidir.

DORUK NOKTA: Troyalıların tahta atı surlardan içeriye almaları oyunu çözüme götüren noktadır. Tahta atın içinden çıkan askerler surların kapılarını Akhalılara açmışlardır.

ÇÖZÜM: Yaptıkları hile ile Troya'yı bütünüyle ele geçiren Akhalar kenti yakmış, erkekleri öldürmüş, Troya'nın hazinelerini ve kadınlarını aralarında paylaşmış, son zulümlerini yaparak memleketlerine doğru yola çıkmak üzere esir kadınları gemilere doldurmuşlardır.

Çözüm kısmı genişlik gösterir. Agamemnon'un, savaşın başında kızı İfigeneia'yı kurban etmesinin karşılığı olarak oyunun sonunda Priamos'un kızı Polüksena'yı kurban etmesi, Odüsseus'un, kendisine seçtiği Andromakhe'la Hektor'un oğullarını surlardan atarak öldürmesi, Agamemnon'un kendisine seçtiği Cassandra'dan geleceği sorması üzerine Cassandra'nın kendilerini Argos'ta bekleyen acılı sonu haber vermesi oyunu farklı bir sona götürmektedir.

Zaman – Mekân

Troya savaşını konu alan oyunda binlerce yıl sonraki Çanakkale savaşına telmihte bulunulması zamanda derinleşmeyi sağlar. On yıl süren savaşın başında kendi kızı İfigeneia'yı kurban veren Agamemnon'un, savaşın sonunda Priamos'un kızı Polüksena'yı kurban ederken kendi kızının kurban törenini yeniden yaşaması etkili bir geriye dönüştür. Son noktadan başlayan oyunda zaman bir daire çizerek başladığı noktaya döner. Özellikle tanrıların yer aldığı sahnelerde olaylar eş zamanlı olarak yansıtılır. Bu, tanrıların yaşananlar karşısındaki tavrını ortaya koymak bakımından etkili bir yöntemdir. Tarihi savaşlardan ibaret gören Zeus'un savaşız dönemlerde zamanın durduğunu söylemesi zamana farklı bir açı getirir. Priamos'un Hektor'un ölüsünü almak için Akhilleus'a gece gittiği, ovada ağustosböceklerinin seslerinin duyulduğu belirtilir.

Oyun kişilerinin Troyalılar, Akhalar ve Olümposlular olarak ayrılmasına paralel olarak mekân da Troya, Ege'nin karşı kıyısı ve Olümpos üçgeninde belirir. Fakat oyunun ana eksenini Troya'dır. Oyunun esas bölümleri Troya'da geçer. Troya, oyunun yalnızca mekânını oluşturmaz; oyunun asıl kişisi, teması durumundadır. Troya “bir tragedyalar dönencesi” (Dilmen, 2000: 138) olarak tanımlanır. Zengin ve stratejik öneme sahip bir ülke olması dolayısıyla Argos kralı Agamemnon'un ele geçirmek istediği bir yerdir. Surlarla çevrilidir. Surlar düşmana geçit vermez. Fakat düşman, tahta at hilesiyle onu içeri almak için duvarı yıkan Troyalıları yener. Bundan sonra yakılıp yıkılan, yağmalanan Troya'yı Cassandra şöyle betimler: “Troya'ydı bir günler, şimdi bir yangın yeri. / Ateş kendi payını aldı, yel kendi payını, / toprak kendi payını.” (Dilmen, 2000: 196). Hektor'un henüz bebek olan oğlu da Odüsseus tarafından surlardan atılarak öldürülür.

Troya'nın kanlı öyküsünü Skamandros suyunun anlattığı ifade edilir.

Kazdağı oyunda önemli bir yer tutar. Ülkeye felaket getireceği, annesinin rüyasıyla anlaşılan Paris, doğunca oraya bırakılmıştır. Kazdağı, su perisi Oynone'yle Paris'in aşkına sahne olan ve bu aşkla bütünleşen düşsel bir mekân olarak yansıtılır. Oraya yabancıların ayak basmasıyla âdeta büyü bozulur. Paris'in Kazdağı'nı bırakıp Ege'nin karşı kıyısındaki aşkın peşine düşmesiyle Troya'nın yıkım süreci başlar. Savaşta ölümcül bir yara alıp Kazdağı'nın şifalı otlarıyla kendisini iyileştireceğini bildiği Oynone'ye giden Paris'in hayatı da orada son bulur.

Ege'nin karşı kıyısında Akhalar bulunur. Deniz, iki ülkeyi ayıran bir unsurdur. Bin gemi, yüz bin savaşçıdan oluşan Akha ordusunun bu engeli aşması için Akha ordusu başkomutanı Agamemnon'un, kızını kurban etmesi gerekmiştir.

Menelaos'un sarayı, Paris'in yetiştiği ortamla karışıklık oluşturmak üzere söz konusu edilmiştir. Nitekim Priamos, mektubunda, oğlunu oraya, saray terbiyesi alması için gönderdiğini belirtmiştir.

Olümpos'ta Zeus ve Hera, bulutlar arasındaki tahtlarında, diğer tanrılar yerde rastgele oturmaktadırlar.

Oyunda sözü edilen diğer mekânlar savaş tanrısı Ares'in tapınağı ile Hefaistos'un mağaramsı bir yapıdaki demirci atölyesidir.

Agamemnon'un kurban etmek üzere kızını getirdiği savaş tanrısının tapınağı kırmızı bir ışık sütunu, org eşliğinde ilahi bir müzik ve barış tanrıçasının elinde ölü bir güvercin, kırık bir zeytin dalı ve önu kanlı olarak yer aldığı alegorik görüntüyle betimlenir. Hefaistos'un atölyesi ise öfkeyle vurduğu örsten çıkan çekiç sesleri ve savrulan kıvılcımlarla ruh durumunun göstergesi olarak verilir.

Savaş Troya surlarının önu, içi ve tanrılar katı arasında cereyan eder. Akhalar saldırı, Troyalılar savunuyu, tanrılar da izleme durumundadır.

Oyunda mekânın ayrıntıları sahnelemeye dönüktür. Savaşın kıyıcılığını vurgulamak üzere kırmızı, kızıl renk öne çıkarılmıştır. Hektor'un ölümüne açılan sur kapısı, Troya'yı esir alan tahta atın sahneyi kaplayan dev görüntüsü, Agamemnon'un Polüksena'nın boynuna sürttüğü kılıcın üzerine kırmızı ışık düşer, yanan Troya'yı kızılık kaplar. Cassandra Agamemenon'a, Argos'ta başına gelecekleri anlatırken ayaklarının altına kırmızı halı serilerek karşılanacağını yansılarken Polüksena'nın kanıyla kızıla boyanmış örtüyü serer.

Mekânda esneklik söz konusudur. Menelaos, Zeus'un bulutlar arasındaki katına çıkmıştır.

Savaş alanı büyük/dev boyutlarda silah ve pusatlarla ve kırmızı ışıkla temsil edilir. Savaş sonrasında silah ve pusatların yerini, yağmalanan eşyalar alır. Troyalı tutsakların

gemilere bindirilmesi kırbaç, halat sesleri ve iniltiiler arasında sahne gerisine doğru sürüklenmeleri şeklinde temsil edilir. Gemiler “burnu kalkık” olarak tarif edilir.

Akhilleus’un Hektor’u arabasının arkasına bağlayarak sürüklemesine de sahnede yalnızca ayakları sahne arkasına doğru iple bağlanmış Hektor vardır. Sahne at kişnemeleri, kamçı ve tekerlek sesleriyle tamamlanır. Gölge halinde sahneye gelen tahta atın yapımı da balta, balyoz, çekiç, testere sesleriyle verilir. Tahta atın içeriye alınması da ağır tunç kapı gıcırtısı, taş kırma sesleriyle yansıtılır. Yarasını iyileştirmesi için Oynone’ye giden Paris’in oraya yaklaştığı, su sesi vasıtasıyla duyurulur.

Oyunda dekoru bütünleyen ve işlevsel kullanılan eşyalar da vardır. Zeus’un elinde, insanların çekişmesini okuduğu gazete benzeri bir şey vardır. Paris Helena’ya Kazdağı’ndan çoban armağanı olarak çamsakızı getirmiştir. Talthübios’un elindeki kura çömleği de Troyalı kadınların bir mal gibi paylaşılmasını simgelemesiyle işlevselliğe sahiptir.

TANRILARIN OYUNCAKLARI

Tanrıların Oyuncakları Hidayet Sayın’a aittir. “Oyun, söylencelerdeki tanrılarının, kendi çıkarları için, kukla gibi kullandıkları insanları yıkıma götürmekten çekinmediklerini, günümüzde de büyük güçlerin aynı davranış içinde olduklarını göstermekte, insanoğlunu, aklını kullanarak, bu oyunu bozması gerektiğini işlemektedir.” (Sayın, 1999: arka kapak yazısı)

Özet

Anlatıcı konumdaki periler İda dağında, doğanın kucağında iki sevgilinin yaşadığını söyleyip kaybolurlar.

Çoban Paris ile peri kızı Oinone birbirlerini çok sevmektedirler. Fakat bir süreden beri Paris’te durgunluk gözlenmektedir. Düşünde Isparta kralı Menelaos’un dillere destan güzellikteki karısı Helene’i gören Paris’in içine Helene’in aşkı düşmüştür. Bu duygudan kurtulmak için farklı şeylerle meşgul olsa da onu aklından çıkaramaz.

Oinone, Paris’in Helene’e derin bir tutkuyla âşık olduğunu fark edince büyük bir üzüntüye kapılır. Paris, endişelenmesinin yersiz olduğunu, istese de ona kavuşamayacağını, dağda yaşayan bir çobanın sesinin tanrılara ulaşmayacağını dile getirdiği sırada haber tanrısı Hermes, tanrıçalar Hera, Athena ve Afrodite gelerek Paris’i şaşkınlık içinde bırakırlar. Hermes Paris’e hayatıyla ilgili gerçeği açıklar. Onun bir çoban değil, Troia kralı Priamos’un oğlu olduğunu, bilicilerin, doğumuyla Troia’nın yıkımına neden olacağını söylemeleri üzerine anne babası tarafından bu dağa bırakıldığını anlatır. Ardından baş tanrı Zeus’un emrini

bildirir. Zeus ondan, üç güzel tanrıçadan en güzelini seçmesini istemektedir. Bu seçimi neden Zeus'un kendisinin yapmadığını soran Paris'e Hermes, insanoğlunun, soru sormaksızın tanrıların emrini yerine getirmesi gerektiğini ihtar eder. Oinone, tanrıçalardan birinin karısı, diğer ikisinin kızları olduğunu, Zeus'un arada kalmamak için bu görevi ona verdiğini, diğer tanrılardan birine vermesi halinde de Olympos'ta dengelerin bozulacağını belirterek, Paris'e, seçim yapmamasını, birini seçerse diğer iki tanrıçanın öfkesini üzerine çekeceğini söyler. Paris, Hera'nın Asya krallığı, Athena'nın güç ve yenilmezlik vaatlerine kanmamasına karşın Afrodite'nin ölümlülerin yaşayabileceği en güzel aşkı teklif etmesi karşısında Helene'e kavuşma ümidiyle Afrodite'yi seçer; altın elma onun olur. Oinone, Paris'i yolundan döndüremez. Ayrırlırlarken, olası bir kavgada yaralanırsa kendisine gelmesini, elinde Apollon'un verdiği şifalı otlar bulunduğunu söyler.

Paris Troia'ya gider. O sırada kentte bir yarışma düzenlenmektedir. Kazanan, tanrıların kutsadığı çok güçlü bir boğanın sahibi olacaktır. Yarışma, alanın çevresinde on kez koşulduktan sonra çok ağır bir mermerin tepeye taşınmasıdır. Paris Troia'ya görkemli bir giriş yapmak amacıyla bu yarışmaya katılır ve boğayı kazanır. Bu arada savaş tanrısı Ares sahneye çıkarak Troia kralını, Ispartalıların, balıkçıların kaçırıldıklarını söyleyerek kışkırtır. Ares'in varlığı insanlar arasındaki çekişmelere bağlıdır.

Yarışmayı bir yabancının kazanması, onun çoban olduğu halde soylu bir tavrı olması Kassandra'nın dikkatini çeker. Annesi Hekabe de sağ kolundaki benden, onun kendi oğlu olabileceği duygusuna kapılır. Kassandra, gözlerini kapatıp açmasını ve kendisine bakmasını söylediği Paris'in kendi kardeşi olduğunu anlar. Priamos Paris'in gelişini kırk gün kırk gece süren şenliklerle kutlar. Hektor'un ise endişeleri vardır. Bunca yıl sonra ortaya çıkmış, hayatı dağlarda geçmiş bir kardeşi kabullenemez. Onun saraya yerleşmesini, bu denli itibar görmesini doğru bulmaz; ülkenin başına dert açacağını ileri sürer. Paris'in Helene'e kavuşma arzusunu ise çılgınlık olarak değerlendirir. Kaderciliğe karşı çıkan, akılcı olan Hektor, tanrıları küçümsememesini, onların güçlerinin sınırsız olduğunu ihtar eden Kassandra'ya, onun da kralları küçümsememesini söyler. Annesi Hekabe de Paris'in bu arzusuna şiddetle karşı çıkar. Fakat Paris İda dağında başına gelenleri anlatınca babası Priamos oğlunun tanrılarca seçilmiş olduğuna hükmederek Paris'i destekler. Tanrıların kendi yanında olduklarını hisseder. Bunu, balıkçıların kaçırılan Ispartalıları cezalandırmak için de iyi bir fırsat olarak görür. Priamos'un gözleri âdeta kör olmuştur.

Bu arada İolkos adlı ülkede kral Peleus'un tanrıça Thetis'le evlenmesine tanrılar izin vermiş, fakat Thetis'in tanrıçalığı sona ermiştir. Çiftin Akhilleus adında çok güçlü bir oğulları

olur. Tanrılar onun ileride tanrı olarak Olympos'taki dengeleri sarsmasından korkarak Peleus'un ülkesine felaket üstüne felaket yağdırmaya başlarlar.

Öte yandan Paris'in gemiyle Isparta'ya doğru yol aldığı sırada Menelaos'la Helene Troia'nın zenginliğinden, Hellespontos (Çanakkale) geçidi için Troia'ya yüklü miktarda para ödediklerinden, Troialı balıkçıların sık sık Isparta sularında avlandıklarından; gelecekte bir savaşın kaçınılmazlığından söz etmektedirler. Saraya ulaşan Paris, babasının iyi dileklerini ve armağan olarak gönderdiği altın testiyle şarabı sunar. Menelaos ona yakın ilgi gösterir, ülkesinde birkaç gün kalmasını önerir. Bu arada Menelaos'un büyükbabasının ölüm haberi gelir. Menelaos, kendisiyle gelmek isteyen Helene'i misafirleri Paris'in yanında bırakarak cenaze töreni için Girit'e gider.

Olaylar beklendiği şekilde gelişmekte, “insancıklar”, “yüksekten” alınan karar doğrultusunda savaşa sürüklenmekte; tanrılar, oyuncaklarıyla oynamaktadırlar.

İkinci bölümde, Menelaos'un yokluğundan ve giderken Helene'e kendisiyle ilgilenmesini söylemesinden yararlanan Paris Helene'le yakınlık kurmaya, ona güzelliğinden söz ederek gönlünü çelmeye, kadınsı zaafları kullanarak aklını karıştırmaya çalışır. Helene'den beklediği karşılığı görememesi üzerine gezmek bahanesiyle onu gemisine bindirir ve kaçıır. Helene başta karşı koysa da, bir süre sonra kendini Paris'in aşkına bırakır.

Hektor, Hekabe ve Kassandra büyük bir felaketle karşılaşacakları, bir kralın karısını kaçırmamanın alçakça bir davranış olduğu gerekçesiyle Paris'in Helene'i ülkesine geri götürmesinde ısrar ederler. Fakat Priamos tarihe korkak bir kral olarak geçmek istemediği, Helene'in artık Troialı olduğu, Ispartalıların bunu hak ettiği, tanrıların kendisinin yanında yer aldığı gibi gerekçelerle Helene'in Troia'da kalacağını bildirir. Halka gerçeği anlatma tehdidinde bulunan kızı Kassandra'yı odasına hapsedtirir. Yaşlandığı için otoritesinin zayıfladığını düşünerek öfkelenir.

Menelaos karısının kaçırılmasını onur meselesi yaparak İthake kralı Odysseus'u, Akhilleus'u, Argos kralı olan kardeşi Agamemnon'u saflarına katarak Troia üstüne yürümeye hazırlanır. Yola çıkmak için uyun rüzgâr beklenir. Fakat sabırsız davranan Menelaos bir an önce rüzgâr çıkması için tapınağa gidip tanrılara yalvarır, kurbanlar adar. Agamemnon'a kızgın olan tanrıça Artemis, onun kızı İphigenia'yı kurban ister. Fakat kıza acıyarak gökten bir geyik indirir; İfigenia yerine geyik kurban edilir.

İki ülkenin savaşın eşiğine gelmesi karşısında Helene savaşı önlemek için kendini denize atmaya hazır olduğunu söylerse de savaş artık kaçınılmazdır.

Savaş on yıl sürer. Hektor, Akhilleus'un en yakın dostunu öldürür. Karşılığını, Akhilleus'un kılıcıyla ölmek ve cesedi surların çevresinde sürüklenmek suretiyle görür. Priamos kararının yanlışlığını Hektor'un ölümüyle anlar.

Savaş tanrısı Ares'in keyifle izlediği savaşta tarafların birbirlerine üstünlük sağlayamaması üzerine Ispartalılar hileye başvururlar. Odysseus, devasa tahta bir at yapip içine kırk adam yerleştirmeyi, geri çekiliyorlarmış izlenimi vermeyi, düşmanı gafil avlamayı önerir. Bu hile daha önce hiçbir savaşta kullanılmadığı için düşman bunun bir tuzak olduğunu anlamayıp atı surların içine almakta tereddüt etmeyecektir. Odysseus'un planı işler ve Troia ele geçirilir.

Ispartalılar şehri ele geçirdikten sonra büyük bir kıyım gerçekleştirirler. Ölenler arasında kral Priamos da vardır. Paris karnından yaralanır, Hekabe ile Cassandra esir edilir. Helene, kendisini almaya gelen Menelaos'a, Ispartalıların yaptıkları katliamdan utanç duyduğunu, on yılda çok şey değiştiğini, ne kendisinin eski Helene ne de onun eski Menelaos olduğunu söyler. Savaşın ardından Akhai askerleri bütün güzel Troia kadınlarını paylaşmış, Agamemnon Cassandra'yı seçmiştir.

Kassandra, zafer coşkusu içindeki Ispartalılara, ülkelerine döndüklerinde başlarına gelecekleri haber verir: Agamemnon karısı Klytemnestra ile sevgilisi tarafından öldürülecek, ülkesine varışı savaştan daha uzun sürecek olan Menelaos şenlik beklerken kan ve zina ile karşılaşacak, Helene sürüldüğü adada bir kadın tarafından öldürülecektir.

Ares sahneye çıkarak bundan sonra yeni dengelerin kurulacağını, bu dengelerin yeni savaşlara yol açacağını, basit sebeplerle insanların savaşlara sürükleneceğini, insanların acı çekeceğini, ama kendisinin düzeninin yine dönmeye devam edeceğini söyler, sözünü şöyle noktalar: "E, bu dünyada biz tanrıların sözü geçer. Vah zavallı insancıklar!.." (Sayın, 1999: 76)

Paris, yarasını iyileştirmesi için Oinone'ye gider. Kendisine verdiği sözü hatırlatarak ondan yardım ister. Ama Oinone, neden tanrıların yardım etmediğini, Helene'e ne olduğunu sorar. Paris'in yalvarmaları karşılıksız kalır. Paris pişmanlık duyguları içinde son nefesini verir. Öfkesine yenik düşen ve Paris'i iyileştirebilecekken ölmesine göz yuman Oinone de üzgün ve pişmandır.

Periler, oyunun mesajı niteliğindeki son sözü söylerler: "Çılgınlar hep olacak, canlar! Canlar ölecek, ocaklar sönecek. Biri ipleri çekecek, ötekiler ölecek. Hitler, Stalin, Saddam... Bazen süper güç, bazen kahraman... Boşuna ölmek için, aklını kullanmalı insan. Böyle gelmiş olsa da, böyle gitmeyecek." (Sayın, 1999: 78)

Kişiler

Oyun kahramanları kişisel özelliklerinden ziyade olay gelişimindeki etkinliklerine göre çizilmiş, Hektor ve Akhilleus karakterleri ise daha ayrıntılı ele alınmıştır. Kişiler oyunun başında, oyunda açıkça değinilmeyen mitolojik yönleriyle kısaca tanıtılmışlardır.

PARİS: Oyunun odağında bulunan Paris, Troia kralı Priamos’la Hekabe’nin oğludur. Kehanette Troia’ya yıkım getireceğinin çıkması üzerine anne babası tarafından İda dağına bırakılmış, bir çoban tarafından büyütülerek çoban olmuştur. Yakışıklı bir gençtir. Oinone adlı sevgilisi vardır. Fakat rüyasında güzelliğiyle meşhur Helene’i görüp ona âşık olur. En güzel tanrıça seçtiği Afrodite’nin yardımıyla ülkesinin yıkımı pahasına Helene’e kavuşursa da sonunda kendisi pişmanlık duyguları içinde ölür, Helene ülkesine geri götürülür. İda dağında iyi ok atma becerisi kazanmıştır.

OİNONE: İda dağında bir peridir. Zeus’un seçimi Paris’e yaptırmasının nedenini ve tehlikesini anlayarak Paris’i uyarmaya çalışmış, fakat onu durduramamıştır. Yaralanan Paris kendisine geldiğinde, ayrılırken söz vermiş olmasına rağmen onu iyileştirmez. Ölümüyle de büyük bir acı yaşar.

HELENE: Dillere destan güzellikte Ispartalı prensesdir. Onunla evlenmek isteyenlerin rekabeti yüzünden ülke iç savaşın eşiğine gelmiş, seçim kendisine bırakılan Helene Menelaos’u seçmiştir. Helene’in babası ölünce Menelaos kral olmuştur. Paris’ten önce bir başkası Helene’i Atina’ya kaçırmış, erkek kardeşleri onu kurtarmıştır. Kocasına bağlı bir kadın olan Helene başta Paris’e karşı çıksa da bir süre sonra o da kendini olayların akışına bırakır. Savaşı durdurmak için kendini denize atmayı göze alır. Savaşın sonunda Ispartalıların Troia’yı yakıp yıkmaları, insanları öldürmeleri karşısında Menelaos’a, yaptıklarından utandığını söyler.

PRIAMOS: Ares’in kışkırtmalarının etkisiyle Ispartalıların dersini ilk fırsatta vermeye azmeder. Paris’in dönüşünü kırk gün kırk gece süren şenliklerle kutlar. Oğlunun tanrılarca seçildiğine, tanrıların kendisinin yanında yer aldığına yürekten inanır. Bu inanç onun gerçekleri görüp doğru karar vermesine engel olur. Hektor’un ve Cassandra’nın uyarılarını dikkate almaz. Yanlış ve şahsi kararlarıyla ülkesini yıkıma götürür. Hektor’un ölümü aklının başına getirirse de her şey için çok geçtir. Şehir ele geçirilince o da öldürülür.

HEKABE: Oğluna kavuştuğu için sevinmekle birlikte Hektor gibi Hekabe de Paris’in Helene’in peşine düşmesine şiddetle karşı çıkar.

HEKTOR: Hektor Paris’in öngörüsüz ve ölçüsüz isteklerine sağduyuyla karşı çıkarak ülkeye felaket getirmesine engel olmaya çalışır. Cassandra’nın, Paris’e karşı olmasını taht kavgası şeklinde değerlendirmesine şu sözlerle karşı çıkar: “Düşünmediğim şeylerle

suçluyorsun beni, Cassandra! Hakkım olmayan bir şeyi istemeyeceğimi de, hakkımsa vazgeçmeyeceğimi de, iyi bilirsin sen.” (Sayın, 1999: 26) Hektor yiğitliği ve sağlam kişiliğiyle öne çıkar. Troia ordusu başkomutanıdır. Kaderciliğe karşı olması, olaylara akılcı yaklaşması da karakterinin önemli bir yanıdır. Paris’in Helene’e kavuşma arzusunu çılgınlık olarak değerlendirmesine karşı tanrıların gücünü öne süren Cassandra’ya kralların gücünü hatırlatır. İlkelerle bağlı kalmanın gerekliliğini ortaya koyar. Babasına, Helene’i kendisinin götürüp balıkçıları getirmeyi önerir.

KASSANDRA: Tanrı Apollon’un biliciliği öğrettiği, fakat aşkına karşılık vermediği için öğrettiklerini uygulamayı yasakladığı Cassandra Priamos’la Hekabe’nin kızıdır.

MENELAOS: Sarayında konuk ettiği Paris’in, karısını kaçırmamasını onur meselesi yaparak Troia üzerine yürür.

AGAMEMNON: Argos kralı ve Menelaos’un kardeşidir. Yola çıkacak rüzgârın çıkması için Artemis ondan kızını kurban etmesini istemiştir.

AKHILLEUS: Oyunda en yakın arkadaşını öldüren Hektor’u öldürüp cesedini surların etrafında sürükler. Kişiliği üzerinde çok durulmuştur. Akhilleus’un babası İolkos kralı Peleus, annesi, bir ölümlüyle evlenince tanrıçalığı sona eren Thetis’tir. Akhilleus çok güçlüdür. Tanrılar bile onun gücünden çekinirler. Aynı zamanda adaletlidir. Haksızlık yapanların hak ettikleri cezaya çarptırılmaları gerektiğini savunur. Anne-babasının tanrılara sonsuz bir teslimiyetle bağlı olmalarına karşın Akhilleus, tanrıları o denli yüceltmenin yanlış olduğu kanısındadır. İşlerin düzelmesini tanrılardan beklemek yerine insanın kendi başının çaresine bakmaya çalışması gerektiğini ifade eder. Ülkeleri tanrılar yönetecekse kralların görevinin ne olduğunu sorar. Peleus ise kralların bulundukları makama tanrıların onayıyla geldikleri, tanrılar istemezse bir kuşun bile kanat çırpamayacağı, tanrıların gücünün sınırsız olduğu görüşündedir. Akhilleus bu düşüncenin, insanın özgüvenini yok edeceğini, tanrıların gücünü abarttıkça insanın güçsüzleşeceğini, oysa insanların güçlü olmaları gerektiğini, eğer tanrılar yoksa ya da insanları duymuyorlarsa insanın görevinin tanrı olmayı denemek olduğunu vurgular. Savaşta topuğundan yaralanarak ölmüştür.

ODYSSEUS: İthaka kralıdır. Troia’yı tahta atla ele geçirme fikrini öne süren kişidir.

Oyunda yer alan tanrı ve tanrıçalar Hermes, Ares, Aphrodite, Hera, Athena’dır.

APHRODİTE: Paris’e ölümlülerin yaşayabileceği en güzel aşkı sunarak onun kendisini en güzel tanrıça seçmesini sağlamıştır. Zeus’un kızı, emek tanrısının karısıdır.

HERA: Zeus’un karısıdır. Paris’e, kendisini seçmesi durumunda Asya krallığı ve yenilmezlik vaat etmiştir.

ATHENA: Zeus’un kızıdır. O da Paris’e bilgelik vaat eder.

HERMES: Paris'e hayatıyla ilgili gerçeği açıklayarak Zeus'un verdiği görevi iletir. Haberci tanrıdır.

ARES: Oyunda insanların arasını bozarak savaşa yol açmak gibi önemli ve olumsuz bir işlev yüklenmiştir. İnsanların kendisini hatırlaması ve tapınağına adaklarda bulunması için kendince bu bir zorunluluktur. İnsanları zayıf noktalarından yakalar ve birbirine düşürür. Ardından keyifle onları izler. İnsan kılığına girip Priamos'un karşısına, Ispartalıların kaçırdığı ve işkence ettiği Troialı bir balıkçı olarak çıkıp onu Ispartalılara karşı kıskırtır. Hekabe onun bakışlarına ve etkili sesine dikkat çeker. Savaş bittikten sonra yeniden sahneye çıkarak yeni planlar yapar, yeni dengelerin kurulacağını öngörür. (Sayın, 1999: 76)

Olaylar Dizisi

Perilerin anlatıcı konumda olduğu oyun iki bölümden oluşur. Sahne ayrımı yapılmamışsa da olayların seyri üst başlıklarla belirlenmiştir. Birinci bölümün üst başlıkları şunlardır: "İlk Güzellik Seçimi Olaylara Gebe...", "Gerçek Düşlerle İççe...", "Savaş Kararını Süper Güçler Alır Hep...", "Kader Ağlarını Örüyor...", "Denge Güçlülerin Elinde...", "Seven Bencil, Barış Ölüm Döşğinde...", Olaylar Beklediği Gibi Gelişiyor...". İkinci bölümün üst başlıkları ise şunlardır: "İpler Kimin Elinde...", "Helene Kaçırılıyor... Barış da...", "Barış Can Çekişirken Savaş Tamtamları...", "Isparta Öfkeli, Troia Tedirgin...", "Tamtamlar Kimin İçin Çalışıyor?...", "Tuzak...", "Savaşın Sonu Göründü mü?...", "Dengeler... Çıkarlar...", "Dünyayı Süperler Yönetir..."

SERİM: Paris'in tanıtıldığı, peri kızı Oinone'yle duygu dolu bir beraberlik yaşarken güzelliği dünyaca ünlü Helene'i rüyasında görerek ona büyük bir tutkuyla bağlanmasının anlatıldığı Hermes ve üç tanrıçanın İda dağına gelmelerine kadarki kısım serimi oluşturur.

DÜĞÜM: Zeus'un üç tanrıçadan en güzelini seçme görevini Paris'e vermesi ilk asal düğüm noktasıdır. Bundan sonra gelişen olaylar iki ülkeyi karşı karşıya getirir. Tarafların birbirlerine üstünlük sağlayamaması üzerine tahta at hilesine başvurulması oyunu sonuca götüren ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Çatışma Troialılarla Ispartalılar arasındadır. Paris tarafından karısı kaçırılan Menelaos bunu onur meselesi yaparak Troia'ya savaş açar. Fakat buna zemin hazırlayan, tanrılardır. Tanrılar insanlarla istedikleri gibi oynamaktadırlar. En güzel tanrıçayı seçme işini kendisine bırakmasının sebebini öğrenmek isteyen Paris, insanoğlunun görevinin sorgulamaksızın tanrıların emirlerini yerine getirmek olduğunu söyleyen Hermes'in sert uyarısıyla karşılaşır. Oinone bunun altında yatan nedeni ve yol açacağı sonucu gösterip onu uyarmaya çalışsa da Paris tanrıların gösterdiği yola girmiştir. Ares de Troia kralı Priamos'un

gözünü boyayarak onu Ispartalılara karşı kıskırtır ve iki ülkeyi karşı karşıya getiren süreci başlatır.

Öte yandan Troia sarayının içinde de tanrıların açtığı yolda ilerlemekle kendi iradesini ortaya koymak bakımından Troia kralı Priamos'la oğlu Hektor arasında somutlaşan çatışma söz konusudur. Hektor, Hekabe ve Kassandra'nın da desteğiyle ilkelerini ve ülkenin geleceğini öne sürerek akli gerekçelerle Paris'e engel olmaya çalışır. Fakat Priamos tanrıların kendilerinden yana olduğunu, ayrıca balıkçılarını kaçıran Ispartalıların bu karşılığı hak ettiklerini öne sürerek Paris'i destekler ve teşvik eder. Priamos savaşı kazanma konusunda tamamen tanrılara güvenirken, Hektor önce kendilerine güvenmeleri gerektiğini belirtir. Hektor, Helene'i kendisine Aphrodite'nin armağanı olarak gören Paris'in bu düşüncesini de saçmalık olarak nitelendirerek böyle düşünmenin geleneği ortadan kaldıracağını ifade eder. Helene'siz yaşayamayacağını söyleyen Paris'i bencillikle suçlayarak iki insanın sevgisinin binlerce insanın yazgısını belirleyemeyeceğini kaydeder.

Oyunda Hektor'la karşı karşıya gelen ve savaşan Akhilleus da tanrılar ve akılcılık noktasında onunla birleşir, anne babasından ayrılır. Anne babasının tanrılara mutlak bir bağlılık içinde olmalarına karşın Akhilleus tanrıları o denli yüceltmenin yanlışlığını dile getirir. İşlerin düzelmesini tanrılardan beklemek yerine insanın kendi iradesini ortaya koyması gerekliliğini ifade eder. Ülkeleri tanrılar yönetecekse kralların işlevinin ne olduğunu sorar. Tanrıların gücünün sınırsız olduğu düşüncesinin insanın özgüvenini yıkacağını belirtir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: İki ülkenin karşı karşıya gelmesi Paris'in Helene'i kaçırmayı ile gün yüzüne çıkmışsa da düşmanlığın asıl sebebi tanrılardır. Savaş tanrısı Ares'in insan kılığına girip Priamos'un karşısına, Ispartalıların kaçırdığı ve işkence atığı Troialı bir balıkçı olarak çıkarak onu Ispartalılara karşı kıskırtması, diğer yandan tanrıça Aphrodite, Paris'in kendisini en güzel seçmesi için ona Isparta kralının karısı Helene'in aşkını vaat etmesi olayları tetiklemiştir.

DORUK NOKTA: Tahta atın Troia surlarından içeriye alınması oyunun sonunu belirleyen noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun sonunda Ispartalılar Troia'yı ele geçirir, şehri yakıp yıkar, insanları katlederler. Priamos ölür, Paris yaralanır, Kassandra ile Hekabe esir alınır. Helene, kendisini almaya gelen Menelaos'a, Ispartalıların yaptıkları zulümden utanç duyduğunu ifade eder. Agamemnon'un seçtiği Kassandra, savaşın galiplerinin ülkelerine dönerken ve döndükten sonra uğrayacakları felaketleri haber verir. Fakat söylediklerine kimse inanmak istemediği için, susturulur. Paris, yarasını iyileştirmesi umuduyla gittiği Oinone'nin sitemleriyle ve ilgisizliğiyle karşılaşır ve ölür. Oyun, bundan sonra da insanların tanrıların oyunuyla yeni

savaşlara sürüklenecekleri, insanın aklını kullanarak bu oyunlara gelmemesi gerektiği mesajıyla sona erer.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman, “milattan birkaç bin yıl önce” ifadesiyle verilir. Olaylar Hekabe’nin Paris’e hamile olmasından Troia’nın yıkılmasına kadarki süreyi kapsar. Priamos, Paris’in Troia’ya gelişini kırk gün kırk gece süren şenliklerle kutlar. Paris Isparta sarayında iki gün kalır. Akhai ordusuyla Helene’i almaya gelen Menelaos, Priamos’a güneş doğuncaya kadar süre verir. Savaş on yıl sürer.

Oyun İda dağı, Troia ve Isparta’da geçer. En çok üzerinde durulan mekân İda dağıdır. Paris İda dağını “Tanrılar dağı Olympos kadar dumanlı, onun kadar görkemli başı.” (Sayın, 1999: 45) diye tanıtır. Paris Oinone’ye sevgisini Ksanthos ırmağının Phrigia ovasına hayat vermesiyle bağlantılı olarak anlatır. Aphrodite’nin Paris’i etkilemek için başını Ksanthos ırmağına daldırıp saçlarını kızılaştırdığı belirtilir. İda dağının büyüğü güzelliğine karşın Paris ötelere özlem duyar. İda dağında peri kızı Oinone ile çoban Paris’ten başkası olmamasına karşın Troia insanlarla, görkemli yapılarla dolu koca bir kenttir. Savaş yüzünden endişelenen Helene’i Paris, bulunduğu sarayın, geldiği saraydan bin kat daha güçlü olduğunu söyleyerek rahatlatmaya çalışır. Paris’in Isparta’ya giderkenki sevinci martıların şarkı söyleyip balıkların dans etmesi istiaresiyle anlatılır. Oyunda deniz de vurgulanır. Deniz, Troia ile İsparta’yı hem ayırmakta hem de birbirine bağlamaktadır. Düşmanlık da Isparta sularında avlanan balıkçılara bağlı olarak deniz yüzünden başlamıştır.

Olympos, Skyros, Girit oyunda ismen geçer. İolkos kralı Peleus’la tanrıça Thetis’in düğünü, tanrılar dağı Olympos’un eteğindeki düzlükte yapılmıştır. Thetis, tanrıları gazaplandıracak sözler eden Akhilleus’u savaşıardan korumak için Skyros’ta gizleyeceğini söyler. Büyükbabasının ölümü üzerine Menelaos Girit’e gider.

Menelaos, savaşı kazanmak için öncelikle Troia’nın kurucusu Minerva’nın anıtını İlon tepesinden alıp Troialıları korunmasız bırakmayı planlar.

Oyunda dekor şöyle betimlenir: “Sağda orman alanının bir bölümü... Ağaçlar, birkaç kütük, geride pembemsi bir fon... Kuş sesleri... Solda saray bahçesi... Mermer sütunlar, birkaç mermer koltuk... Gizemli, düşsel bir görünüm...” (Sayın, 1999: 5)

Oyunda müzik, ışık, efekt ve duman gibi yan unsurlarla görselliğin zenginleştirilmesi de öngörölür.

TROYA GEÇİLMEZ

Savaş Aykılıç'ın *Troya Geçilmez* başlıklı oyunu Mykenlerle Troyalılar arasındaki savaşı mitolojik, tarihsel, güncel göndermelerle ekonomik, siyasal, toplumsal, sanatsal, dilsel, kültürel, dinsel açılardan yeniden irdeleyerek Anadolu-Batı karşıtlığı ekseninde geleneksel ve özdeksel değerlerimizden vazgeçilmesinin, Myken/Batı hayranlığının ve ekonomik bağımlılığın yıkıcı sonuçlarını ortaya koymaktadır.

Özet

Birinci perde “Kehanet”, “Güzellik Yarışması”, “Paris”, “Agamemnon’un Rüyası”, “Rüya Tabiri”, “Paris’in Mykenler ve Helena Hayranlığı”, “Mykenler Troya’ya Yerleşir”, “Troya Troya Olalı Böyle Zulüm Görmedi”, “Troya’ya Savaş Açma Bahanesi”, “Sahte Helena”, “Paris’in Güzeli Helena’yı Kaçırması (ya da Menelaos’un Kâbusu)”, “Saraydan Yanlış Kız Kaçırma” başlıklı on iki babdan oluşur.

Rüyasında karnından çıkan bir ateş topunun bütün Troya’yı yakıp kül ettiğini gören Troya Kraliçesi Hekabe rüyasını yorumlatmak üzere Kübele tapınağına gitmiş, rüyayı Cassandra, doğacak çocuğun Troya’yı yok edeceği, kalelerine düşmanın gireceği şeklinde yorumlamıştır. Bilge Yusuf ile Firavun’un hikâyesini de anlatan Cassandra, Troya’nın bu kıssadan alacağı hisseyi “At, eşek, manda ve himaye kabul olunamaz asla.” (Aykılıç, 2003: 77) sözleriyle özetler, tam bağımsız Troya idealini dile getirir.

Olimpos’ta Zeus, üzerine “en güzeline” yazıp ortaya attığı altın elmayı Mykenlerin koruyucu tanrıçası Hera, Mykenlerin savaş tanrıçası Athena ve Troya’nın aşk tanrıçası Afrodit’in aynı anda yakalayıp kavgaya tutuşmaları üzerine ölümsüz tanrıçalar arasındaki ilk güzellik yarışmasında ölümlü insanların en yakışıklısı Troyalı Aleksandros’u hakem yapar.

İda dağına gelen tanrıçalar Paris’e çeşitli vaatlerde bulunurlar. Hera Doğu’nun krallığını, Athena bilgelik, akıl ve zekâ, Afrodit ise yeryüzünün en güzel kadınının aşkını vaat eder. Paris’in Afrodit’i seçmesi Hera ve Athena’nın öfkesine yol açar; bunun bedelini bütün Troya’nın ödeyeceği tehdidinde bulunurlar. Afrodit’in, yeryüzünün en güzel kadını olarak bahsettiği kişi, kendi tapınağının eski bir rahibesi olan Mykenistanlı Güzeli Helena’dır.

Hera ve Athena Sparta Kralı Agamemnon’un rüyasına girerek onu Troya’yı alma konusunda tahrik ve teşvik ederler. Rüyasına giren tanrıçalara kendi sonunu da soran Agamemnon, iktidarın doruğundayken, karısı Klyteimestra ile zevk içindeyken öleceğini öğrenir.

Agamemnon rüyasında Myken soylularının yeryüzü tarlasında hasat yaptıklarını, herkesin demetinin kendi demetinin etrafını kuşatarak önünde eğildiğini; bir başka gün de güneş, ay ve yıldızların kendi önünde eğildiklerini görmüştür. Rüyasını anlattığı Zeus tapınağı

rahibi ve Delfi kâhini Kalhas, onun bütün dünyayı kaplayan büyük bir iktidara sahip olacağını bildirir. Güneş Doğu'yu; ay, tanrıça Kübele'nin en sevdiği ülke olan Troya'yı; yıldızlar ise Mykenistan dışındaki toprakları simgelemektedir.

Paris Mykenistan hayranıdır, kendi ülkesini geri bir millet olarak görür. Myken dilini, sanatını, kültürünü Troya'da daha çok yaygınlaştırmak için tiyatrodan faydalanılır; Mykenistan'dan çok sayıda sanatçı ve grup getirtilir. Paris'in Myken hayranlığı Helena aşkıyla simgeleşir. Onun için bütün Troya'yı fedaya hazırdır.

Kalkanistan'dan Akileus, Mızrakistan'dan Odiseus, Kılıçistan'dan Menelaos Troya'yı ve hazinelerini ele geçirmek için Agamemnon'un emrine girerler. Barışsever Troyalılara kızgınlıkları, kendilerinden silah almamaları yüzündendir. Savaşı başlatmak için iyi bir bahane bulmaları, fakat önce maskelerini takarak barış havarisi kesilmeleri gerekmektedir.

Hektor yaklaşan tehlikeyi sezmekte, Paris ise bu düşünceyi yersiz bulmakta, Mykenlerin kendilerinin dost ve müttefiki olduklarını ileri sürmektedir. Savunma sistemlerini onlara bağımlı kılmaktan kurtarmaları gerektiğini söyleyen Hektor, yine Paris'in, ne yaparlarsa yapsınlar onlara yetişemeyecekleri, yapabilecekleri en mantıklı şeyin onların silahlarını taklit etmek olduğu yönündeki itirazıyla karşılaşır.

Bu arada Troya'da düzenlenen tiyatro festivali tamamen Myken izleri taşır. Halkın sanattan anlamadığı, sanatın seçkinler ve soylular için yapıldığı ileri sürülerek Troya sanatına göstermelik bir yer verilmiştir. Mimos, geleneksel halk tiyatrocuları olarak kendilerinin de festivalde yer almak istediklerini belirtir. Onların adlarını duymaya bile tahammülü olmayan Paris, festivallerin halk için değil, seçkinler için yapıldığını söyleyerek geçen yılki festivali örnek gösterir. Mimos'un o festival için yorumu, Troya Troya olalı böyle bir zulüm görmediği şeklindedir.

Savaş ortamı oluşturmaya çalışan Mykenler plan yaparlar. Odiseus, savaşı kazanmak için bir önerisi olduğunu söyleyince, Agamemnon yine at projesinden bahsetmemesini, hileye başvurmamalarını bildirir. Odiseus, destanlarda Paris'in Helena'yı kaçırması kehaneti varsa, kehanetin gerçekleşmesi için olaylara müdahale etmeyi önerir. Böylelikle inme inen Priamos'tan da kurtulmuş olacaktırlar. Agamemnon bu fikri destekler. Akileus ise Menelaos'un çok üzüleceği gerekçesiyle buna karşı çıkar. Fakat destana aykırı hareket edemeyecekleri gerekçesiyle Akileus'un itirazı kabul görmez. Akileus: "Destan ne dediye çıkıyor, çıkması için de kötü, çok kötü bir oyun oynuyoruz arkadaşlar" (Ayıklıç, 2003: 91) diyerek özeleştiride bulunur. Epos, Akileus'u ikide bir araya girerek rolünü büyötmeye çalışmakla suçlar. Homeros'un, destanında ona kısa yer ayırdığını, kendisinin yapacağı bir şey olmadığını söyler.

Büyücü Helena, yerküresinde Paris'in Helena'yı kaçırdığını görmüş, bunu Agamemnon'a haber vermiştir. Helena'nın yerine çarpık, kambur, yaşlı ve çirkin bir kadın olan Büyücü Helena geçirilerek Paris'in onu kaçırmayı sağlanacaktır. Büyücü Helena bu hâliyle nasıl Güzel Helena olacağını sorunca, Agamemnon estetik ameliyat olmasını, güzellik salonuna gitmesini önerir.

Menelaos rüyasında Helena'yı deniz kenarında kayalıkların doruğunda hüznle uzaklara bakarak acılı türküler söyler, memleketine duyduğu hasreti dile getirir şekilde görür. Menelaos'un çağrısını, orada beyaz atlı prensini bekleyeceğini söyleyerek reddeder. Paris'in sesini duyan Helena heyecanlanır. Beyaz atlı prensi uçan bir atla, Pegasus'la gelmiştir. Helena Paris'ten kendisini kaçırmayı ister, kaçarlar. Helena sayıklayan Menelaos'u sert sözlerle uyandırır.

Güzel Helena'yı kaçırmak üzere saraya gelen Paris'e, içinde Sahte Helena'nın bulunduğu çuvalı göstererek onu götürmesini söylemeleriyle birinci perde biter.

İkinci perde "Helena Troya Sarayında", "İfigenia Trajedisi", "Bir Baba Zeus", "Hektor Kübele Tapınağı'nda", "Paris ile Menelaos Hesaplaşması", "Troya Geçilmez", "Tahta At", "Mykenler'le Borç Anlaşması", "Paris'in Sonu", "Troya Krizde", "Hektor Ne Yatarsın Günlerin Geldi", "Son Söz" başlıklı on iki babdan oluşur.

İkinci perdede Sahte Helena Troya'da bir tanrıça gibi karşılanır. Bu olayın tarihe "Vak'a-yı Helena" olarak geçtiği kaydedilir. Helena'yı gören Mimos korkar. Helena Troyaca olan her şeyin adının Mykence olarak değiştirilmesini, bilim ve eğitimin Mykence yapılmasını, dilin yozlaştırılmasını emreder. Troya'da kimse kimsenin dilini anlamayacak, herkes birbirine yabancılaşacaktır.

Akha, Argos ve Spartalılardan oluşan Mykenler, ana tanrıça Kübele'ye tapan "dinsizleri" ulu Zeus'a tâbi kılmak, bu "barbarlara" kültür, sanat ve uygarlık götürmek bahanesiyle Troya'ya karşı birleşirler. Gerçekte ise bütün Anadolu kentlerini ele geçirip kolonileştirmeyi amaçlamaktadırlar. Troya ve Anadolu'nun bütün kadın ve kızlarını yataklarına cariye, erkeklerini kapılarına köle yapma hayalleri, rüzgârın çıkmaması yüzünden haftalarca ertelenir. Kalhas bunu Agamemnon'un kızı İfigenia'nın Zeus hakkında ileri geri konuşmasına bağlayarak onun en ağır şekilde cezalandırılması gerektiğini ileri sürer. Kızını karşısına alıp konuşan Agamemnon, İfigenia'nın Zeus'a karşı düşüncelerinde ısrar etmesi üzerine düzene başkaldırmakla suçladığı ve vatan haini, bölücü, terörist olarak itham ettiği bu "günah keçisi"ni Zeus'a kurban edeceğini bildirir. Kılıcını kaldırdığı sırada karısı Klyteimestra tanrıça Athena'nın gönderdiği geyikle, Odiseus'un karısı Penelope Hera'nın gönderdiği kuzuyla, Akileus'un annesi Thetis tanrıça Artemis'in gönderdiği tavukla gelerek

İfigenia'nın yerine bunların kurban edilmesini isterler. Son olarak belden aşağısı keçi olan Pan, Anadolu tanrısı Dianizos'un gönderdiği asma kütüğü ve üzerinde üzümlerle gelir. Kalhas Pan'a bir tokat atarak onu kovar. Pan, *Bakhalar* oyunundaki gibi Dianizos'un bunun hesabını soracağı uyarısında bulunarak gider. Agamemnon ve Odiseus, kendilerinden izinsiz sokağa çıktıkları ve kendi işlerine karıştıkları için karılarına, Akileus da "Töre töre diye kadınları aşağılamayı sen öğrettin bana! Şimdi de ne diye bir ana olarak çıkarsın karşıma?!" (Aykılıç, 2003: 103) diyerek annesine tokat atar. Agamemnon Zeus'a karşı çıkanlara ibret olması için İfigenia'yı öldürür. Ardından fırtına çıkar. Klyteimastra, Penelope ve Thetis kader tanrıçaları Moiralara dönüşerek Troya'nın başına gelecekler için üzüntülerini dile getirirler.

Müttefik emperyalist orduları Troya'ya yaklaşırken Agamemnon heyecanını şu sözlerle ifade eder: "Heee-ey Kutsal Taçlı Ordusu! Kutsal babamız Zeus'un doğduğu ve çocukluğunu geçirdiği kutsal topraklara geldik! İşgalci ve barbar Tanrıçaların elinden hakkımız olan bu toprakları geri almak için açtığımız savaşımız kutlu olsun!" (Aykılıç, 2003: 105)

Öte yandan Paris Troya surları içinde esirdir. Hektor ise bütün Anadolu'yu Mykenler'e karşı birleşmeye çağırmaktadır. Karısı Andromak da çocuğuyla, Mykenler önce tapınakları hedef aldıkları hâlde Kassandra'nın bulunduğu Kübele tapınağındadır. Kassandra'nın kehanetlerinin bir bir çıktığını, Troya'nın düşmesinin kesin olduğunu ifade ederek Troya'nın içinde bulunduğu durumu ortaya koyar: Savaşın üçüncü yılı kıtlık başladığını, Troyalıların bütün paralarını verip içlerindeki savaş taciri Mykenlerden ekmek aldıklarını, ardından bütün mallarını ve topraklarını sattıklarını, sıranın çocuklarına geldiğini, yakında herkesin Mykenlere kul köle olacağını belirtir. Hektor da kararlı bir şekilde esir olmaktansa ölümün daha iyi olduğunu bildirir.

Savaşta Paris'le Menelaos'un hesaplaşması kılıçlarını birbirlerine vererek sarılmaları şeklinde gerçekleşir. Ataları Troyalı olan Menelaos'la Paris akraba çıkarlar. Mızrakları, dedelerinin birbirlerine hediye ettikleri mızraklardır.

Mykenlerin geri döndükleri haberiyle Hektor'un ölüm haberi peşpeşe gelir.

Epos (Anlatıcı) araya girerek tahta at hakkında açıklama yapar. Onun, denizin ve depremin tanrısı Poseidon'un simgesi ve Troya'nın zafer işareti olduğunu, son kazılara göre Troya'nın savaşlar sonucu değil deprem sonucu yıkıldığını belirtir.

Mykenler Troyalıları cephede yenemeyeceklerini anlayınca hileye başvururular. Tahta at yaparak onu bırakıp geri çekildikleri izlenimi verirler. Tahta atın içinden Aziz Ekonomikus çıkar.

Troya mali kriz içindedir. Paris, çözümünü Mykenler'den borç almakta bulur. Bu arada geleneksel Aspendos sanat festivalini Agamemnon da izler. Troya Saray Tiyatrosunun bütün Myken klasiklerini Troyaca oynadığını gururla söyleyen Sanat Sorumlusu, Agamemnon'un, sergilenen oyunları, kendilerinde daha iyileri bulunduğu için beğenmeyip mimos gibi halk tiyatrolarının olup olmadığını sormasıyla şaşkına uğrar. Agamemnon, Paris'in Sultanos of the Raksos'u "bizden bir şey" diye sunmasına da, "Öyleyse niye adı bizden?" sorusuyla karşılık verir. Sanat tartışmasına son vererek asıl meseleye gelirler. Agamemnon, ekonomik açıktan bahseden Paris'e, kendi manda ve himayelerine girmeleri şartıyla borç vermeyi önerir. Cassandra buna şiddetle itiraz ederek Mykenleri emperyalistlikle suçlar. Troya'ya barış ve ticaret için geldiklerini öne süren Agamemnon çok uluslu sermaye ile imperyal hoteller zinciri kurma tasarısından söz eder. Paris Cassandra'yı vatan hainliğiyle suçlayarak dışarı atar. Agamemnon'dan da kız kardeşi adına özür diler. Mykenler verecekleri borca karşılık savunma sanayilerini kendilerine bağlamaları, Troya'da yaşayan Myken azınlığın haklarını tanıyarak onlar için Troya'nın ortasına Zeus ve Athena tapınakları yapılmasına ve Mykence eğitim verilen misyoner okulları açılmasına izin vermeleri, bu okullarda sonradan kendi işlerinde çalıştırılmak üzere Troyalı öğrencilerin parasız okutulması şartlarını öne sürerler. Paris bütün şartları kabul eder. Borç ödenmezse Duyun-ı Umumiye Zeus Tapınağı rahiplerinin Troya'nın gelirlerine el koymaya yetkili olmasını da karara bağlarlar. Hekabe onu doğurduğu güne lanet eder. Agamemnon Paris'e Aziz Ekonomikus adlı bir kukla vererek ekonomilerini bunun düzelterceğini söyler. Paris'in bunun nasıl alacağını sorması üzerine iplerin kendi ellerinde olduğunu söyler ve Troya'yı terk eder.

Sahte Helena ile Sanat Sorumlusu sanatın anlamsız olması gerektiğinden konuşurken Paris gelir. Paris Helena'ya her istediğini verdiği; Troya'nın tapusunu üstüne yaptığı, Hektor yasalarını değiştirdiği, Helen okulları açtığı, bütün Kübele tapınaklarını Zeus ve Athena tapınaklarına çevirdiği hâlde yaranamamıştır. Helena tarihsel görevini yerine getiren Paris'i öldürür, hızını alamayarak heykeli de bıçaklar. Paris'e bir darbe de Sanat Sorumlusu vurur. Verdiği varlık mücadelesinin sonuçsuz kalması üzerine ülkeyi terke hazırlanan Mimos, yanına Hekabe'nin hediye ettiği ana tanrıça başlığını alır. Küçükken ölüp derisini kuruttukları ikizi Karagöz'ü Hekabe'ye verir. Sularlarsa belki dirileceğini sözlerine ekler. Ana tanrıça başlığını torunlarına bırakacağını, onların da gelecekte Ferhanos Şensoyos'a vereceklerini söyler. Andromak, Cassandra ve Hekabe'nin, Troya'nın düşüşü karşısında acıyla Hektor'u anmaktan başka yapacakları bir şey yoktur.

Oyunun sonunda Anatolya'nın "Troya geçilmez" sözü yankılanırken Koro: "Gel gel, yine gel gel! Gel gel, yine gel, yine gel!" diyerek oyunu noktalar.

Kişiler

Oyun kişileri Troyalılar ve Mykenler olarak ikiye ayrılır. Olimposlular da Troyalıların içinde verilir.

EPOS (ANLATICI): Açıklama gereken yerlerde devreye girerek oyunun akışını hızlandırır, mitolojik göndermeleri anlaşılır kılar, özellikle söylencenin kaynağıyla uyuşmayan yerleri belirtir. Örneğin Paris'in İda dağının çobanı iken bir anda Troya prensi olmasının mantıklı bir açıklamasının olamayacağını, bunun bir efsaneden ibaret olduğunu belirtir. Homeros'un *İlyada* ve *Odisea* destanına göre Troya Savaşı'nın Paris'in Helena'yı kaçırmayı yüzünden çıktığını, savaşın gerçek nedeninin, ona göre ne ekonomi, ne de sömürü olduğunu belirtir. Sömürgeci Myken ordularının Anadolu'ya ilk önce ordu ile değil, 3200 yıl önce kültür, sanat, eğitim ve ekonomi ile geldiklerini belirtir. Troya başta olmak üzere bütün Anadolu'yu ele geçirme düşüncesindeki Mykenlerin başı Agamemnon ve Kalhas'ın Hitler ve Göbels gibi, önceden yazdıkları bir iktidar oyununu sahneye koyduklarını açıklar. Neolitik çağlardan beri Anadolu tapınaklarının aydınlık ateşinin hiç sönmediğini, kurtuluş ateşinin hep bu topraklardan çıktığını söyler.

MİMOS: Paris'in ve Sanat Sorumlusu'nun geleneksel tiyatro festivalinde yer vermediği Mimos, halk tiyatrocuları olarak festivalde yer almak ister. Fakat Paris reddeder. Mimos ona festivali "geleneksel" olarak nitelendirdiklerini hatırlatarak geleneğin ne olduğunu öğrenmeleri tavsiyesinde bulunur. Helena hayranlığının aşırı boyutlara ulaşması karşısında artık bu ülkede yaşayamayacağına karar verir. Hekabe ana tanrıça başlığını hediye eder. Mimos bu başlığı torunlarına bırakacağını, onların da gelecekte Ferhanos Şensoyos'a vereceklerini söyler. Mimos da Hekabe'ye bir Karagöz tasviri verir.

AGAMEMNON: Hera ve Athena Sparta kralı Agamemnon'un rüyasına girerek onu Troya'yı almak hususunda yüreklendirir, yardım sözü verirler. Ayrıca iktidarın doruğundayken, karısı Klyteimestra ile zevk içindeyken öleceğini de söylerler. Savaşın başrolündedir. Firavun'la bağdaştırılır. Kalhas'ın sözüyle hareket eder. Troya'yı, Troya'nın hazinelerini ele geçirmek için bütün Mykenleri toplar. Düzenler düzcüsü, Mykenler Mykeni, yüce Tiran olarak taltif edilir. Stratejisini şöyle açıklar: "Biz silah satıcıları birleşmeli ve yeni bir dünya düzeni kurmalıyız arkadaşlar. Şöyle iyi bir savaş çıkartıp yeni pazarlar açmalı ve daha fazla zengin olmalıyız. Unutmayın! Bizim zenginliğe ve refaha giden yolumuz başkalarının fakirliğinden geçer!" (Aykılıç, 2003: 87)

Troya'dan sonra Anadolu'ya ve Asya'ya gelecektir. Olayları o yönlendirir. Troya'ya saldırıp ana tanrıça Kübele'ye tapan dinsizlere ulu Zeus'un buyruklarına uymayı öğretmek; barbarlara kültür, sanat ve uygarlık götürmek; bütün Anadolu'yu ele geçirip kolonileştirmek;

Troya ve Anadolu'nun bütün kadın ve kızlarını yataklarına cariye, erkeklerini kapılarına köle yapmak için sabırsızlandıkları hâlde yola çıkmak için uygun rüzgâr haftalarca çıkmaz. Bunun sebebini Kalhas, Agamemnon'un kızı İfigenia'nın Zeus hakkında ileri geri konuşmasına bağlayarak, onu en ağır şekilde cezalandırmak gerektiğini sürmesiyle Agamemnon Zeus'a karşı gelmekte ısrar eden kızını, ibret olması için düşünmeden kurban eder. Troya'yı sömürge haline getirir.

GÜZEL HELENA: Aslı Troyalıdır. Afrodit'in rahibesidir. Kâinat güzeli olarak takdim edilir. Menelaos rüyasında onun Paris'le kaçtığını görür. Deniz kenarında doğduğu topraklara bakarak acıklı türküler söyler. Geçmişini bilmeyenin geleceğini de bilemeyeceğini, soyunu inkâr edene soylu denemeyeceğini söyler. Menelaos ona Zeus'la Leda'nın kızı olduğunu söyleyince Helena şaşırır. Bunu kimin söylediğini sorunca Menelaos: "Azra Erhat!... Mitoloji Sözlüğü, sahife üç yüz yirmi dokuz!" (Aykılıç, 2003: 94) diye cevap verir. Helena bunu, küçük bir çocukken kaçırılıp Zeus tapınağında büyütülmesine bağlar. Oysa kendisinin aslında ana tanrıça Kübele'nin kızı olduğunu açıklar. Anlatıcı, Homeros'un *İlyada* ve *Odisea* destanına göre Troya Savaşı'nın Paris'in Helena'yı kaçırması yüzünden çıktığını belirtir. Onun yerine Büyücü Helena'yı geçirerek Paris'in yanlış kişiyi kaçırması sağlanır. Güzel Helena da savaş bitinceye kadar hapsedilir. Saf bir kişilik olarak çizilmiştir.

SAHTE HELENA: Büyücü Helena, Güzel Helena'nın yerine geçirilir. Çarpık, kambur, yaşlı ve çirkin bir kadındır. Troya'da bir tanrıça gibi karşılanır. Troyaca olan her şeyin adının Mykence olarak değiştirilmesini, tıp, hukuk, eğitim ve öğretimin artık Mykence yapılmasını, dilin yozlaştırılmasını emreder. Paris'in zaafından yararlanarak ona her istediğini yaptırır. Her şeyini alır, Troya'yı Myken taklitçisi durumuna getirir, Paris'le işi bitince de onu öldürür.

PARİS: Tarihin ilk güzellik yarışmasında ölümlü erkeklerin en yakışıklısı olarak hakem yapılır. Troyalı Aleksandros olarak da geçer. Anlatıcı (Epos), Paris'in İda dağının çobanı iken bir anda Troya prensi olmasının mantıklı bir açıklamasının olamayacağını, bunun bir efsaneden ibaret olduğunu belirtir. Paris Mykenistan hayranıdır, kendi ülkesini geri bir millet olarak görür. Mykenler'e ve onların Helena kültürüne tapar. Derisi siyah olduğu için kendisini çirkin bulmakta, estetik ameliyatla beyazlamak istemektedir. Helena'nın heykeline sarılarak ona derin bir aşkla bağlı olduğunu, bütün Troya'yı onun için feda edeceğini söyler.

Elinden gelse, Myken olmak istediğini söyleyecek kadar ileri gider. Hazırladığı tiyatro festivali tamamen Myken izleri taşır. Mimos gibi halk tiyarosunun adını duymaya bile tahammülü yoktur. Güzel Helena diye Sahte Helena'yı kaçıtır, onun her söylediğini yerine getirir. Hektor öldükten sonra Troya'da onun sözü geçer. Mali krize sürüklediği Troya'yı,

Mykenlerden, Troya'yı onların sömürgesi yapacak şartlarda borç alarak düze çıkarmaya çalışır. Buna engel olmak isteyen Cassandra'yı vatan hainliğiyle suçlar. Mykenlere çok güvenmektedir. Agamemnon giderken ona bir kukla verir. Kuklanın adı Aziz Ekonomikus'tur. Ekonomilerini bunun düzeltereğini söyler. Paris Troya'yı Myken sömürgesi yapma işlevini tamamlayınca Sahte Helena tarafından öldürülür.

HEKTOR: Mykenlere karşı bütün Anadolu'yu birleşmeye çağırır. Savunma sistemlerini Mykenlere bağımlı kılmaktan kurtarmaları gerektiğini söyler. Paris'le sürekli çatışırlar. Mykenlere köle olmaksızın ölmeyi yeğler. Savaşta ölür. Paris'in ülkeyi satması karşısında Hekabe, Cassandra ve Andromak Hektor'a olan ihtiyaçları olduğunu, kalkıp gelmesini çaresizce dile getirirler.

SANAT SORUMLUSU: Troya sanatını Myken taklidi düzeyine indirmekten başka bir etkinlik göstermez. Myken sanatını, kültürünü, dilini Troya'da yaymak için çaba gösterir. Agamemnon'un, geleneksel sanatları olup olmadığı sorusuyla şaşırıp kalır. Helena'ya sonsuz bir hayranlık duyar.

HEKABE: Troya kraliçesidir. Rüyasında doğuracağı çocuğun Troya'yı yok edeceğini görür. Troya için yüz bebeğini feda edeceğini söyler. Nitekim Troya'yı satan oğlu Paris'i doğurduğu güne lanet eder. Ülkesine ve geleneklerine bağlı bir kadındır. Kübele tapınağında borçla sömürgeleştirilen, geleneklerinden koparılan Troya için ağıt yakar. Andromak ve Cassandra ile birlikte çaresizliklerini Hektor'un kalkıp gelmesini, ona ihtiyaçları olduğunu dile getirerek ortaya koyarlar.

KASSANDRA: Hekabe'nin kızı, Hektor ve Paris'in kardeşleridir. Apollon rahibesi ve kâhini(sybil)dir. Annesi ve Hektor gibi ülkesine ve öz değerlerine sahip çıkan aklı başında bir kişidir. Troya'yı Myken sömürgesi hâline getirecek şartlarla borçlanma konusunda Paris'le çatışır. Paris Agamemnon'u emperyalistlikle suçlayan Cassandra'yı eski kafalı, gerici diye niteler. Annesi Hekabe ona Amazon'um diye seslenir.

ANDROMAK: Hektor'un karısıdır. Düşmana esir olmamak için bebeğiyle birlikte düşmanın ilk saldıracağı Kübele tapınağına gider.

ANATOLE: Hektor ile Andromak'ın bebeğidir. Oyunun son sözünü o söyler.

AKİLEUS: Odiseus ve Menelaos'la birlikte Troya'yı ve hazinelerini ele geçirmek için Agamemnon'un emrine girer. Akileus savaş nedeni oluşturmak için Helena'nın kaçırılmasına, Menelaos'un üzüleceği gerekçesiyle karşı çıkar. Fakat destana aykırı hareket edemeyecekleri gerekçesiyle itirazı kabul görmez. Epos, Akileus'u ikide bir araya girerek rolünü büyütme çalışmakla suçlar. Homeros'un destanında ona kısa yer ayırdığını, kendisinin yapacağı bir şey olmadığını söyler. İfigenia'nın kurban edilmesini engellemek isteyen annesine o da, töre

bahanesiyle kadınları aşağılamayı kendisine onun öğrettiğini, şimdi de karşısına çıktığını söyleyerek tokat atar.

İFİGENİA: Agamemnon'un kızıdır. Kalhas, rüzgârın çıkmamasını onun Zeus hakkındaki olumsuz sözlerine bağlayarak cezalandırılması gerektiğini öne sürmesiyle babası tarafından Zeus'a kurban edilir. İfigenia kendisinden hesap soran babasına düşüncelerini tekrarlar. Babalara kızlarını kurban ettiren Zeus'a lanet eder; kadın haklarını koruyan Kübele'ye şükran duyduğunu ifade eder. Troya'ya insan haklarını öğretmeye gittiklerini iddia edenlerin Minoen uygarlığının kızıl renkli insanlarını katledenler olduğunu, onların insan haklarını önce Mykenistan'da kamp hayatı yaşayan yerlilere vermelerini söyler. Troya'ya demokrasi götürmekten bahsedenlerin Myknistan'daki siyah renklilere ne kadar demokratik davrandıklarını sorar. Adalet tanrıçasının elinden kurtulamayacaklarını ihtar eder.

ODİSEUS: Agamemnon at hilesine başvurmayacaklarını söyleyince, Odiseus, destanlarda Paris'in Helena'yı kaçırmayı kehaneti varsa, kehanetin gerçekleşmesi için olaylara müdahale etmeyi önerir.

KLYTEİMESTRA, PENELOPE, THETİS: Klyteimestra Agamemnon'un, Penelope Odiseus'un karısıdır. Tanrıçaların gönderdiği hayvanlarla gelerek İfigenia'nın kurban edilmesini engellemeye çalışırlar.

MENELAOS: Destana göre hareket edilerek karısının kaçırılması gerekmektedir. Rüyasında Paris'in Helena'yı Paris'in kaçırdığını görür. Ataları Troyalı olan Menelaos savaşta Paris'le sarılıp silahlarını birbirlerine vererek hesaplaşırlar.

ZEUS: Güzellik yarışmasında hakem olarak Paris'i seçer. Mykenlerin ulu tanrısıdır. Kadın haklarını önemsememektedir. Anadolu'da doğup çocukluğunu orada geçirdiği belirtilir.

KALHAS: Zeus tapınağı rahibi ve Delfi kâhinidir. Agamemnon'un rüyasını yorumlar, rüzgârın çıkmamasının nedeninin İfigenia'nın Zeus hakkında ileri geri konuşması olduğunu öne sürer. Dianizos'un gönderdiği kütük ve üzümlerle İfigenia'yı kurtarmaya çalışan Pan'a tokat atıp kovar. Agamemnon'la birlikte, Hitler ve Göbels gibi önceden yazdıkları bir iktidar oyununu sahneye koyarlar.

HERA, ATHENA VE AFRODİT: Savaşın asıl nedeni, Batılı tanrıçalar Athena ile Hera'nın Anadolu tanrıçası Afrodit'i kıskanmalarıdır. Zeus'un karısı olan Hera Mykenlerin koruyucusu, Athena savaş tanrıçasıdır. Afrodit ise Anadolu'nun aşk tanrıçasıdır. Hera, Paris'e kendisini seçmesi durumunda Doğu'nun krallığını, Athena ise bilgelik, akıl ve zekâ vaat ederler. Afrodit ise kendisini seçerse ona yeryüzünün en güzel kadınının aşkını vaat eder. Paris'in Afrodit'i seçmesi Hera ve Athena'yı öfkeliendirir. Bunun bedelini onunla birlikte

bütün Troya'ya ödetmek amacıyla Sparta kralı Agamemnon'un rüyasına girerek onu Troya'yı almak hususunda kışkırtırlar.

PAN: İfigenia'nın kurban edilmesini önlemek için kucağında Anadolu tanrısı Dianizos'un gönderdiği bir asma kütüğü ve üzümlerle gelir. Belden aşağısı keçidir. Kalhas'ın tokat atıp kovmasıyla *Bakhalar* oyunundaki gibi, Dianizos'un bunun hesabını soracağı uyarsında bulunarak çıkar.

HABERCİ: Mykenlerin geri dönmekte oldukları, Hektor'un öldüğü haberlerini getirir.

Olaylar Dizisi

Episodik yapı gösteren oyun neden-sonuç bağı yönünden kesin bir çizgi göstermiyorsa da şu aşamalara ayrılabilir:

SERİM: "Kehanet" başlıklı birinci babda Hekabe'nin, Troya'nın yıkımına yol açacak bir çocuk doğuracağını rüyasında görmesi, rüyayı yorumlayan Cassandra'nın, kalelerine düşmanın gireceğini, Troya'yı cephede yenemeyenlerin gaflet ve dalaletinden yararlanarak onu hileyle ve parayla esir alacaklarını bildirmesi, bilge Yusuf ile Firavun'un hikâyesini anlatarak Troya'nın bu kıssadan hisse almasını salık vermesi, tam bağımsız Troya hedefini "At, eşek, manda ve himaye kabul olunamaz asla" (Aykılıç, 2003: 77) sözüyle belirtmesi oyuna başlangıç ve ortam oluşturan kısımdır.

DÜĞÜM: Oyunun ilk asal düğüm noktası, Paris'in Afrodit'i en güzel seçmesiyle Hera ve Athena'nın, bunun bedelini tüm Troya'nın ödeyeceği tehdidinde bulunarak Agamemnon'un rüyasına girip onu Troya'yı ve bütün Anadolu'yu ele geçirme konusunda kışkırtmalarıdır. İkinci asal düğüm noktası ise Hektor'un ölmesiyle ülkenin Paris'in yönetimine geçmesidir. Hektor'un ölümüyle gelişen olaylar oyunu sonuca götürmüştür. Aşırı bir Helena ve Myken hayranlığı olan Paris Troya'yı her bakımdan özünden kopararak Myken sömürgesi hâline getirmiştir.

ÇATIŞMA: Çatışmanın yoğun olduğu oyun Anadolu-Myken, yurtseverlik-Myken hayranlığı, yerli sanat-Myken taklidi sanat ve gerçek söylence karşıtlığı üzerine kurulmuştur. Anadolu-Myken karşıtlığı sömürülen-sömüren, Kübele-Zeus, İfigenia-Agamemnon, Afrodit-Athena/Hera, Pan-Kalhas mücadelesiyle somutlaştırılır. Yurtseverlik-Myken hayranlığı Hektor/Kassandra ile Paris; sanat karşıtlığı ise Mimos ile Sanat Sorumlusu arasında çatışmaya yol açar. Gerçekle söylence arasındaki karşıtlığın iki kutbunda ise yazar ile *İlyada* ve *Odisea* destanlarının şairi Homeros bulunur.

Oyunda Anadolu her bakımdan Mykenistan'a üstün ve Mken uygarlığının kaynağı olarak yansıtılmıştır. Ana tanrıça Kübele'nin toprakları olan Anadolu'da kadın haklarına

önem verilirken Mykenistan'ın baş tanrısı Zeus ve onu yüceltenler kadınlara karşı zorba ve baskıcıdır.

Troya'yı içerden yıkan tahta atın içinden Aziz Ekonomikus adlı kukla çıkar. Kuklanın Paris'in eline verilmesi tahta atı Paris'le özdeş kılmaktadır. Ülkesinden nefret eden, Myken hayranı olan Paris; ülkesinin bağımsızlığını savunan, öz değerlerine bağlı olan, bütün Anadolu'yu Mykenlere karşı birleşmeye çağıran Hektor'un tam zıddıdır. Paris'in Mykenleri taklitten başka yapacak şeyleri olmadığı görüşüne Hektor, "Yanılıyorsun. Taklitçi değil yaratıcı olmalıyız. Geçmişte, atalarımız gibi her anlamda onları geçmeliyiz." (Aykılıç, 2003: 88) diyerek karşı çıkar.

Paris'in düzenlediği tiyatro festivali tamamen Myken izleri taşır. "Ben bu kurumları kültür emperyalizmine alet olsunlar diye mi kurdum?" (Aykılıç, 2003: 89) diye tepki gösteren Hektor'u susturmak için festivalde Troya sanatına göstermelik olarak yer verir. Festivalde yer almak isteyen Mimos gibi halk tiyatrocularının adını duymaya bile tahammülü yoktur. Taklitçi sanata en önemli tepki, hiç beklemedikleri Agamemnon'dan gelir. Agamemnon, kendilerinde aslı olan taklit oyunları beğenmez; yerli bir gösteri izlemek ister. Yerli bir dans topluluğunun isminin Mykence olmasındaki çelişkiye işaret eder. Oyunda, savaşın nedeninin Myken tanrıçaları Hera ve Athena'nın Anadolu tanrıçası Afrodite'i kıskanmaları olduğunu vurgulanır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Savaşı kıvılcımlayan etmen destanda Paris'in Helena'yı kaçırmaması olduğu için oyunda da destana bağlı kalınacağı belirtilir. Gerçek nedenin ise ekonomik olduğu, Mykenlerin Troya başta olmak üzere tüm Anadolu'yu ekonomik, kültürel, sanatsal, dilsel ve dinsel anlamda kendilerine bağlamak amacıyla hareket ettikleri vurgulanır.

DORUK NOKTA: Paris'in Agamemnon'la borç anlaşması yapmasıyla Troya için her şeyin sonu gelir; bütün ümitler tükenir. Andromak, Hekabe ve Kassandra'nın Hektor'un kalkıp gelmesini istemeleri de bunu doğrular niteliktedir.

ÇÖZÜM: Her isteğini eksiksiz yerine getirdiği hâlde Sahte Helena'nın gözüne giremeyen Paris işlevini tamamladıktan sonra onun tarafından öldürülür. Paris'e son darbeyi Sanat Sorumlusu'nun vurması üzerine bu derece Myken ve Helena hayranlığına artık dayanamayan Mimos, yanına Hekabe'nin hediye ettiği ana tanrıça başlığını alarak ve geride ikizine ait Karagöz tasvirini bırakarak ülkeyi terk eder. Andromak, Hekabe ve Kassandra Hektor'u arar ve anarken Anatolya "Troya geçilmez" (Aykılıç, 2003: 116) diyerek Hektorların dirileceklerini belirtir, yeni bir umut ışığı yakar. "Gel..." çağrısıyla perde kapanır.

Zaman – Mekân

Oyunda zamana ilişkin, yalnızca olayın günümüzden üç bin iki yüz yıl önce geçtiği şeklinde gönderme yapılır.

Oyunda geçen mekânlar Troya’da Kübele tapınağı, Olimpos sarayı, İda dağının etekleri, Mykenistan’da Zeus tapınağının önü, Mykenistan sarayı, Mykenistan, Troya, Troya surlarının önüdür. Mekâna ilişkin ayrıntı sahnelemeye dönüktür.

Oyunun tapınak sahneleri sisler içinde tasvir edilir. Mistik, gizemli ortam oyunun geneline hâkimdir. Kübele tapınağından, ellerinde Hititlerin inek boynuzları üzerinde dünyayı ve yedi gezegeni simgeleyen alemleri ve buhurdanlıkları bulunan Koro’nun seslendirdiği Mehter ile Carmina Brano karışımı müzik ve ilahiler yükselirken, Zeus tapınağının önünde, ellerinde kılıç, mızrak, balta, ok ve yay bulunan Koro, savaş marşları söyler.

Agamemnon’un bilinçaltı Macbet ve Cadılar sahnesi benzeri bir ortamda orman eğretilmesiyle verilir. Onun hırslarını harekete geçirmek isteyen Hera ve Athena’nın önemli sözlerini vurgulamak için rüzgâr, kuş ve diğer sesler kullanılır.

Mykenlerin gemileri Likya mezarlarının ters çevrilmiş hâline benzetilir. Cassandra’nın tahtı ana tanrıça biçimindedir.

Oyunun bazı sahnelerinde mekân belirtilmemiştir.

Hektor’a yakılan türküde Skamandros suyuna da seslenilir.

Troya’yı terke hazırlanan Mimos, Konstantinapoli’ye, Hacıayvazos adlı arkadaşının yanına gideceğini, onunla tapınak inşaatında çalışacağını söyler.

Troya korusu direnişi koreografik düzenle yaralıları, ölüleri, sakatları canlandırır. Hektor’un sahnede görünmesiyle koro gayrete gelir. Mykenlerin geri döndüklerinin sanılmasından sonraki ortam, koronun ellerindeki kaşık kuklalarla alkış tutmaları, alkış seslerinin giderek bir tren makinesi sesine ve ardından kaşık oyununa dönüşmesi şeklinde verilir. Hektor sahneden çekilir.

Kassandra’nın başında, Kleopatra’nın başındakine benzer yılanlı taç vardır. Agamemnon’un kostümü Firavun’u çağrıştıran çizgilere sahiptir.

IPHIGENIA EFSANESİ

Yunan mitolojisinde Atreusoğulları’nın öyküleri birbirine bağlı bir dizi oluşturur. Iphigenia, Troyalılara karşı oluşturulan birleşik Akha donanmasının başı olan Agamemnon ile Klyteimestra’nın kızıdır. Troya savaşının ilk kurbanıdır. Akha donanması Aulis limanından hareket etmek için günlerce uygun rüzgârın çıkmasını beklemiş, fakat tanrıça Artemis buna

izin vermemiştir. Kâhin Kalhas, bunun için Agamemnon'un kızı Iphigenia'yı kurban etmesi gerektiğini bildirecek ve Iphigenia Argos'tan, Akhilleus'la evlendirilmek bahanesiyle getirilerek kurban edilecek, fakat tanrıça Artemis onu bir buluta sarıp alacak ve Tauris ülkesindeki kendi mabedine götürecektir.

Iphigenia'nın gerek Aulis limanında kurban edilmesi gerekse tanrıça Artemis tarafından götürüldüğü Tauris'teki macerası, Euripides'in eserleri bir çıkış noktası olmak üzere birçok antik, klasik ve modern oyuna konu olmuştur. Bunlardan başta geleni Goethe'nin *Iphigenie Tauris'te* (1779) adlı esri beş perdelik bir dramıdır.

Babası Agamemnon'u öldüren annesini öldürdüğü için intikam perilerinin takibinden kurtulamayan Orestes, ülkeden ülkeye kaçar. Delphoi tapınağı rahibi, Güney Rusya steplerinden rahibenin heykelini alarak tanrıların lânetinden kurtulmasını öğütler.

Euripides'in dramı bir entrika özelliği gösterir. Yunanlıların barbarlara üstünlüğü, Orestes'in Iphigenia'yı tanrıça Athena'nın yardımıyla kurtarması ve kendisinin de tanrısal lânetten kurtulması işlenir. Fakat Goethe konuyu hümanist anlayışla ele almıştır. Onda oyunun ağırlık merkezini Orestes'in iyileşmesi oluşturur. Bu, Goethe'nin kendi geçirdiği bunalımla da ilgilidir.

Diana Iphigenia'yı, Tauris'e barbar kralı Thoas'ın ülkesindeki mabedine rahibe olarak getirir. Iphigenia orada insanların kurban edilmesi geleneğine son verdirmek gibi olumlu gelişmelere önyak olur. Vatanından ve ailesinden uzakta olmanın hüznünü yaşar. Thoas'ın evlenme teklifini reddeder. Thoas buna, eski âdetleri yeniden uygulayarak adaya ilk gelen yabancıyı kurban etme kararını bildirmekle karşılık verir. Bu, Iphigenia'nın kardeşi Orestes'tir. Orestes, Iphigenia'nın yüce insanlığı ve sevgisi sayesinde iyileşir. Iphigenia kral Thoas'a yalan söyleyip Orestes'le kaçmak yerine, ona her şeyi dürüstçe anlatıp onu vicdanıyla baş başa bırakır. Nitekim kral onun faziletini takdir ederek kardeşiyle gitmesine izin verir. Goethe zamanda ve mekânda birlik kuralına uymuştur. Olayın geçtiği yer, Diana'nın kutsal ormanıdır. (Aytaç, 1983: 148-151)

IPHIGENIA TAURIS'TE

Selahattin Batu'nun *Iphigenia Tauris'te* başlıklı oyununda; Troya savaşına katılacak Hellas donanmasının yola çıkabilmesi için babası Agamemnon tarafından Artemis'e kurban edilen, herkes onu öldü zannederken, Artemis'in onu alıp engin maviliklerden aşırarak Tauris'teki kendi mabedine götürdüğü, orada yıllardır rahibelik yapan Iphigenia'nın yurduna büyük bir özlem duyması, fakat Tauris kralının onunla evlenmek istemesi karşısında bir çıkmaza girmesi, Tauris'le Hellas'ı iki dünya kadar birbirinden farklı görmesi ve ülkesinin

üstünlüğünü öne sürmesi, fakat kardeşi Orestes'in Tauris'e gelmesi ve bu gelişini hayatıyla ödeyecek olması karşısında Iphigenia'nın büyük bir yönelişle tanrıya başvurması sonucu, kalbinin Thoas'a ait olduğunu anlaması, Orestes'in de günahlarından arınarak, aradığını sanatın yüceltici ışığında bularak yurduna dönmesi işlenir.

Özet

Iphigenia, Argos kralı Agamemnon'un kızıdır. Güzeller güzeli Helena'yı barbarların elinden kurtarmak için Troya'ya doğru denize açılmaya hazırlanan donanma, Poseidon'un, bütün boraları çözmesi yüzünden hareket edemez. Kâhin Kalhas, bunun, Agamemnon'un vaktiyle ışık saçan, altın yaylı tanrıça Artemis'e verdiği bir sözü, kızı Iphigenia'yı ona kurban etme adağını yerine getirmemesinden kaynaklandığını bildirir. Bunun üzerine Iphigenia, Ahilleus'la düğünlerinin yapılacağı bahanesiyle, Argos'taki yüksek katlı saraydan Aulis limanına getirilir.

Iphigenia tanrılara boyun eğer. Fakat bir mucize olur ve birden, kanlı taşı ak bir bulut örter, bir tanrı kendini alıp mavilikleri aşırarak Tauris adlı barbar memleketine götürür. Orada adı "tanrıların sevgilisi" olsa da, kendini oraya ait hissetmez.

Bütün Pontos kıyıları kan bulaşıktır. Çünkü enginleri aşıp oraya ulaşan yabancılar, orada kendilerine dostluk değil, tuzak bulurlar. Iphigenia, onları Artemis'e kurban olarak sunmakla görevlidir. Artemis tarafından kurban olmaktan kurtarılan kendisinin ona insanları kurban etmesinin ne kadar azap verici olduğunu dile getirir. Artık insan kanı kendisini boğmuştur ve tanrıçaya, kendisini kurtarması, yurt hasretini bitirmesi için yazarır.

Bu arada Tauris kralı Thoas'ın mabeyncisi Arkas Iphigenia'ya, kendince sevindirici bir haber getirir: Tauris kralı, ona gönül vermiştir. Iphigenia için bu, kara bir haberdur. Çünkü tek arzusu vatanına kavuşmaktır. Ayrıca sarayında kadın dolu bir krala eş olamayacağını bildirir. Arkas'ın, onlara üstün olacağını öne sürmesi karşısında, bulunduğu ülkede kadın olmanın bir talihsizlik olduğunu, kral karısının da odalıktan farksız olduğunu, kendininse insan olduğunu, satılık olmadığını, bir kralın oyuncağı olamayacağını söyler. Bu beklemediği tepki karşısında Arkas, onu kralın isteğine karşı durulamayacağı konusunda uyarır. Iphigenia, kendisinin orada onların değil, tanrıların esiri olduğunu, han soyundan geldiğini hatırlatır. Arkas, kral biraz yaşlı olsa da, nimetleriyle onun gönlünü kazanacağını ileri sürmesine, kendisinin güneş, beyaz merme, aydınlık yüzlü tanrılar ülkesi olan Hellas'tan geldiğini, kendi ülkesinde gönüllere ışık verenin hürriyet olduğunu, orada ise kralın tanrıya eş bir hükmetme gücü olduğunu, gölgesinden herkesin korktuğunu söyler. Arkas, tatlı dilden anlamayanlara kılıcın işletileceğini söyleyerek Iphigenia'yı uyarır. Acı üstüne acı yaşayan Iphigenia çaresizdir.

İkinci perdede; Panthalis’le konuşması onu daha da umutsuzluğa sürükler. Panthalis, Thoas’ın onu eş değil odalık alacağını, çünkü yabancı olduğunu ileri sürer. Iphigenia’yı istemesini, kazandığı zaferi kutlama isteği olarak yorumlar. Ayrıca o gün ülkede şenlik vardır ve âdetlerine göre en uluya taze kızlar sunulacaktır. Iphigenia’nın, kendisinin Artemis’in rahibesi olduğunu, böyle bir aşırılık yapamayacaklarını öne sürmesi karşısında, onların, Artemis’e sunacakları kurbanlarla her rezalete kendilerinde hak gördüklerini söyler. Nitekim Tauris topraklarına ayak basan iki yabancının yakalandığını haber verir. Iphigenia, yine iki kahramanın kanının dökülecek olmasına hayıflanır.

Iphigenia, Thoas’ın, barbar bir ülkenin kralı olmakla birlikte, onun düşündüğü gibi gaddar olmadığını, içinde onun göremediği bir cevher taşıdığını, kendisine de hiç saygısızlık etmediğini dile getirir. Panthalis’in, bir kızın bir krala nasıl karşı duracağını sorması üzerine, “Zeus olsa ünlü kral eğilmem ben! / Toplansalar bütün zulüm tanrıları, / Beni alır ancak ölüm tanrıları! / Göçeceğim, tenime el değilmeden! / Öleceğim, fakat asla eğilemden!” (Batu, 1942: 34) diyerek kararlılığını gösterir. Ardından, mabedini kirletenleri yok etmesi için Artemis’e yakarır.

Bu arada, iki yabancıyı Artemis’e kurban olarak sunmak üzere Thoas gelir. Şefkatli bir kalbe sahip olan Iphigenia, kurbanların ölümlerinin bir gün ertelenmesini ister. Thoas kabul eder. Iphigenia’nın kederli hali Thoas’ın dikkatini çeker. Kendisi ise sevinçlidir. Arkas kendisine, Iphigenia’nın, teklifini kabul ettiğini söylemiştir. Iphigenia bunu reddedince, Thoas, Arkas’ın kendisine yalan söylemesine hiddetlenir. Bundan sonra Iphigenia’yla aralarında uzun bir diyalog geçer. Thoas, kendisini reddetmesinden duyduğu büyük üzüntüyü dile getirir. Iphigenia ise asıl kendisinin hiçe sayıldığını, bir han kızı olduğunu, kendisine “gönül” diye sunduğunun, sarayında bir “yatak” olduğunu söyler. Thoas, onu gerçek bir aşkla sevdiğini anlatmaya çalışır ve kendisi hakkında böyle düşünmekle şerefini kırdığını belirtir. Iphigenia, sarayında yüzlerce kadın olduğunu öne sürünce, onları hiçe saymasını, kendisinin ne dilerse yapacağını, onun için ayrı devlet bile kuracağını, onu ülkede tek söz sahibi yapacağını vaat eder. Iphigenia ise tek isteğinin bir gün yurduna dönmek olduğunu bildirir. Bir umuda bütün bu şanı feda etmesini anlayamayan Thoas’a, böyle bir ünün kendisine zül olacağını söyler. Onun teklifinin, kendi nazarında yatağına çağrı olduğu görüşünü yineler. Thoas bunu şiddetle reddeder ve onun, gururunun, benlik hırslarının esiri olduğunu ileri sürer. Canı bile kendi elindeyken kendisinin onun ayağına gelip önünde eğildiğini, bunun kendisini alçaltmadığını öne sürer. Iphigenia içinse gurur insanı insan yapan hususiyettir, onun, kendisinden iffetini istediğini öne sürer. Thoas onun iffetinin de şerefının de kutsal olduğunu, kendisi için eşsiz bir kadın olduğunu, onun kalbine sahip olmak uğruna tacını yere çalacağını

söyler. Iphigenia, öyle de olsa, dıştan bakılınca durumun değişmediğini ifade eder. Thoas'ın, maksadı içle değerlendirmek gerektiği şeklindeki sözlerine karşılık, kendisi için kabuğun içe dâhil olduğunu; yüz kadınlı bir krala karı olmanın adının, o ne derse desin, “halayık” olduğunu dile getirir. Thoas, onu “şahlanan bir gurur” olarak tanımlar. Tahtına eş, gözlerine güneş olmasını ister. Iphigenia, kendi ülkesinde bunun adının gözde, sevgili, aşüfte olduğunu açıklar, bir krala gözde olamayacağını, aralarında aşılmaz uçurumlar olduğunu bildirir. Thoas, bunu, kendisini insan değil sefil olarak gördüğü şeklinde yorumlaması karşısında, insan olduğu, fakat kullandığı ölçünün farklı olduğu şeklinde düzeltir. Thoas, onlar için ölçülere gelmeyeninin hazin olduğunu, kalbin, onların gözünde devasız bir hastalık adı olduğunu, aşkın yerine benliğin geçtiğini, katıyı sevdiklerini, içi sevmediklerini söyler. Iphigenia, kendilerindeki her erdemi böyle yermemesini, insanın boyun eğen değil, dövüşen olduğunu söyler. Thoas, olgun başağın yere baktığını hatırlatarak, büyüklüğün ne olduğunu onun da anlayacağını, bunu ona kendisinin öğreteceğinin anlaşıldığını, ona elleriyle sunduğu kalbinin değerini göreceğini, onun kalbini kazanmayı bileceğini, yüreğinden şüpheyi sileceğini, kaderinin boyun eğmek olduğunu, bir gün kendisine boyun egeceğini söyler ve gider.

Üçüncü perdede; Iphigenia kendi derdiyle meşgulken, Orestes'le Pylades de hücrelerinde ölümü beklemektedir. Orestes, yolun sonunun geldiği kanısındadır. Arkadaşı Pylades ise kendilerini oraya sürükleyen tanrı Apollon'un kendilerini kurtaracağı umudunu taşımaktadır. Orestes anne katilidir ve nereye gitse annesinin son nefesi de kendisiyle gelir, oç tanrıları onu kovalar. Azaptan bir türlü kurtulamaz. Bulunduğu yerde de sıkıntılı ruh hali devam eder. Pylades, onun annesinin bir günahkâr, Hellas için bir utanç olduğunu, ayrıca kocasını öldürdüğünü söyler. Fakat hiçbir söz Orestes'i yatıştırmaya yetmez. Orestes ve Pylades'in Tauris'e, Apollon'un emriyle, kardeşi olan tanrıça Artemis'in resmini almaya geldikleri anlaşılır. Pylades, mabeddeki rahibenin ve diğer kızların kendileri gibi Hellanistanlı olduğunu öğrenmiştir ve onların kendilerini kurtarabileceğini düşünür. Fakat Panthalis, kendilerinin de esir ve çaresiz olduklarını bildirir, bir umut olarak, krala yalvarmalarını önerir.

Dördüncü perdede; Orestes, kan isteyen her inanca karşı olduğunu dile getirir. Yüzü gökten daha temiz olan, fakat kendilerine kıyan tanrıça Artemis'in bir tanrı mı katil mi olduğunu sorgular. Güzellikte tanrılara eş olan kardeşi Iphigenia'nın bir kılıçla sustuğunu, ona Artemis'in altın okunun değdiğini hatırlatır. Pylades onu bu düşüncelerden uzaklaştırmaya çalışır. Bu arada Iphigenia gelerek ölümlerinin yarına kaldığını haber verir. Ölecek olmasından duyduğu acıyı dile getirir. Orestes'in bakışlarında tanrısal bir ışık, gözlerinde acının sevinci boğuverdiğinin resmini görür. Orestes, avutucu sözlerinin sebebini sorunca, bunların yüreğinden gelen sözler olduğunu, elinin ve dilinin Artemis'in eli ve dili olduğunu

belirtir. Orestes'in "Tanrıçanın cana kıyan o ak eli" (Batu, 1942: 68) demesi üzerine, Artemis'in bir masum olan kendisine kıymadığını söyler. Orestes ise kendisinin masum olmadığını, kendisine kıyacağını, yıllardır bunu beklediğini belirtir. Iphigenia'nın, annesinin kim olduğu sorusuna hiddetlenir. Iphigenia kendisini tanıttınca, Iphigenia'nın, Artemis'in kanlı mabedinde öldürüldüğünü söyleyerek onun sözlerine önce inanmaz, onun da, peşindeki öç tanrıçalarından biri olduğunu sanır. Fakat gerçek anlaşılır. Iphigenia bu konuşmada; babasının annesinin eliyle ve annesinin de kardeşi eliyle öldüğü haberleriyle sarsılır. Fakat Orestes'e kendini böyle bırakmamasını, onun kadere baş eğdiğini, kendilerine düşenin kaderi yenmek olduğunu belirtir. Orestes, kendisini Zeus'un bile kurtaramayacağını öne sürer; acı olanın ölmek değil, ışığını veremedi sönmek, yüreğini açamadan dönmek, sırlarını diyemeden göçüp gitmek olduğunu ifade eder. Tauris'e kendini saran Furilerden, taş kalpli, tunç ayaklı perilerden kurtulmak için gelmiştir. Fakat bunun, Apollon'un intikamı olduğu görüşündedir. Iphigenia yanlış düşüncelere kapılmamasını, kavuşmalarının manasız olmadığını söyler.

Iphigenia, kendi kendine, kara bahtından şikâyet eder. Düşmanları güçlü, kendisi zavallıdır; şerefini isteyen den ricacıdır.

Beşinci perdede; tören için her şey hazırdır. Thoas gelir. Pathalis'ten, kurbanlardan birinin kardeşi çıktığını, bunun onu büyük bir acıya sevk ettiğini öğrenir. Iphigenia Thoas'a, talihin sillesiyle eğildiğini, hem kadere hem ona boyun eğdiğini bildirir. Thoas, ye'se düşmemesini, onun yıllar yılı bahta göğüs geren, acıdaki büyük sırta eren, düşmanı ile dövüşerek büyüyen, nasibine küçülmeden baş eğen olduğunu söyler.

Iphigenia, dün ittiği eli bugün aldığını, karısı olmayı kabul ettiğini bildirir, fakat kardeşini affetmesini ister. Gece boyu Artemis'e yakardığını, onun, göklerden kalbine seslendiğini, bu ölüme razı olmadığını bildirdiğini aktarır. Thoas onun; tanrıçanın yakını, âcizlerin, mazlumların destekçisi olduğunu, etrafındaki maviliğin hudutsuz olduğunu dile getirerek, tanrıçanın onunla konuştuğuna inandığını, kendisine, tanrıçanın buyruğuna boyun eğmek düştüğünü söyler. Iphigenia, onda dile gelenin Zeus tanrı olduğunu, diğerini de kendiliğinden affetmesini ister. Thoas Pylades'in hayatını da bağışlar. Iphigenia, Thoas'ın kalbinin umduğundan da büyük olduğunu görerek minnet duygularını ifade eder. Thoas, hakkındaki kararının bir günde değişmesinin mümkün olmadığına dikkat çeker. Iphigenia, onu gururuyla yaraladığı için af diler. Onun, iyiliğiyle gözlerini kamaştırdığını, isterse canını vereceğini bildirir. Gece boyu çok acı çektiğini, onun hayaline bel bağladığını ve görünmeyeni görerek yüreğindeki o acıyan yere değdiğini, onu kazandığını anlatır. Bunu kendisine söyleyenin belki bir tanrı olabileceğini, içindeki bu duyguya tamamiyle inandığını,

o anda, kardeşini bağışlarsa onun eşi olacağını söylediğini, kendini ona adadığını açıklar. Thoas ise bunu kabul edemeyeceğini bildirir. Bunun, kendisine verdiği bir sadaka, bağışa karşılık bağış olduğunu, ondan adak değil kalbini istediğini söyler. Iphigenia, ona, güne döner gibi döndüğünü söyler, kalbinin düne kadar kendine sır olduğunu, onu sevdiğinin farkında olmadığını anlatır. Thoas bu sözlerle tereddütlü yaklaşır. Iphigenia, dünün çok uzak olduğunu, bir gecede her şeyin değiştiğini söyler. Thoas ise bu düzün bir gecede aşılamayacağını öne sürer. Iphigenia, bunun göklerden bir yıldızın akışı, bir tanrının, gözlerine bakışı olduğunu söyler. Kalbinin sırrının ıstırap sayesinde açığa çıktığını belirtir. Thoas, onu yönlendirenin kader olduğunu ileri sürerek yanılgıya düşmemesi konusunda uyarır. Iphigenia ise Thoas'ın elini eline alır. Thoas'ın edecek bir itirazı kalmaz. Sarayında da kalbinde de tek olacağını, isteklerinin tüm yurttan yasa olduğunu bildirir, onun mucizesinde her şeyiyle insanın gizli olduğunu söyler.

Iphigenia Orestes'e kurtulduğunu müjdelere. Fakat Orestes'i buna inandırması zaman alır. Orestes, tanrılara inancı olmadığını yineler, fakat Iphigenia ve diğerlerinin telkinleri ile aydınlığa çıkar. Son olarak Apollon'un istediği resim meselesi kalır. Iphigenia resmi veremeyeceğini kesin olarak bildirir; bunun mabedi soymak anlamına geleceğini açıklar. Apollon'un bundan kastının başka olduğunu anlatır: Artemis heykeline bakmasını, o mermerde gönül ışığı olduğunu, her çizgide tanrılığa eren elin izleri olduğunu, ölümsüzlüğün bir faniye boyun eğdiğini, beyaz taş üstüne altın ışığın düştüğünü, altın ışığın taşta değil gönülde olduğunu, Delphoi'ye, bu ışığı kalbine yerleştirip gitmesini, Artemis'i içinde getirdiğini, Artemis'i ölümsüz yapan sırda erdiğini, o ışıkla yana yana geldiğini söylemesini salık verir. "Güzel" in Hellas'ta tanrılara ad olduğunu, kendilerini yerden göğe yüceltenin o olduğunu, vatanına onu götürmesini söyleyerek oyunu sonlandırır.

Kişiler

IPHIGENIA: Artemis rahibesi olarak geçer. Onu kendi sözleri, Thoas'ın ve Panthalis'in bakış açısıyla tanırız. Thoas ve Panthalis'in nezdinde tanrılara eş bir mükemmelliktedir. Thoas onu Elenlerin seçkin kızı, mayası pak sevginin som altınından, yüreği ak göğsüne sığmayan, tanrıların övünerek yarattığı, ölümlünün dizlerine can kattığı gibi ifadelerle över. (Batu, 1942: 81) Kalbi büyük bir sevgi ve şefkatle dolu, daima güçsüzlere ve âcizlere yardım eden kişiliğiyle herkesin sevgisini ve saygısını kazanmıştır. Fakat bütün bunların yanı sıra gururlu ve kararlı, her zorluğa, her acıya katlanan, yılmayan bir tabiattadır. Tanrılara olan inancını da hiçbir zaman yitirmemiştir. Kendisini tanrının eli ve dili diye tanımlar. Oyunun başında ülkesi Hellas'a duyduğu özlem ağır basarken, yaşadığı ıstırapın etkisiyle kalbinin gerçek yönünü bularak Thoas'a eş olur.

THOAS: Tauris kralıdır. Ülkesi barbarca âdetlere sahiptir. Fakat Thoas Iphigenia'nın bütün önyargılarını yıkacak güçlü bir kişiliğe, yanlış uygulamalara son verecek doğru görüşe, başıslamayı bilen yumuşak bir kalbe sahiptir. Iphigenia'ya gururunun olgun bir insan olmasını engellememesi gerektiğini anlatır. Ona içten bir sevgi duymaktadır. Reddedilmesi karşısında gazaba gelerek onu cezalandırma yoluna gitmez; tersine, kardeşini ve onun arkadaşını başıslayacak ve bunun karşılığında hiçbir şey beklemeyecek kadar yüce gönüllüdür.

ORESTES: Peşindeki öç tanrıçalarının kiskacından kurtulmak için Apollon'un yönlendirmesiyle Tauris'e gider. Orada kardeşi Iphigenia ile karşılaşır. Yaşadıkları, onun tanrılara olan inancını sarsmıştır. Şüpheli yapısı her hareketine yansır. Affedildiklerini söyleyen Iphigenia'ya bile inanmaz. Çevresindekilerin desteği ve telkiniyle ışığa kavuşur. Her haliyle kahraman ve asil olduğu belirtilir. Iphigenia onun, kendisini kurtarmak için yere inmiş ve bir tanrı olabileceğini düşünür.

PYLADES: Orestes'in kaderine ortak olan arkadaşdır. Orestes'i düştüğü umutsuzluktan çıkarmaya çalışır. Orestes'in tersine, tanrılara ve onların kendilerini kurtaracağına inanmaktadır.

PATHALIS: Artemis mabedinde Iphigenia'nın yanında yer alan yardımcı kahramandır. Iphigenia'nın kötümserliğini artıran bir figür olarak karşımıza çıkar.

ARKAS: Kralın mabeyncisidir. Iphigenia'yı ikna etmek için tehditvari konuşmaktan çekinmez. Onun düzenbaz birisi olduğunu kral da bilmektedir. Nitekim Iphigenia kralın teklifini reddettiği halde, krala, kabul ettiğini söylemiştir.

Olaylar Dizisi

Oyun beş perdeden oluşan manzum bir dramdır.

SERİM: Iphigenia'nın kendini tanıttığı, Tauris'te bulunma nedenini anlattığı, yurduna duyduğu özlemi dile getirdiği birinci sahne serimdir.

DÜĞÜM: Birinci perdenin ikinci sahnesinde, Tauris kralı Thoas'ın adamı Arkas'ın, yurduna hasret çeken Iphigenia'ya, Thoas'ın ona gönül verdiği haberini getirmesi ilk asal düğüm noktasıdır. Kralı reddeden Iphigenia'nın, Tauris'e gelen ve kurban edilecek olan yabancıнын kardeşi Orestes olduğunu öğrenmesi ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışma öncelikle Iphigenia ile Arkas arasındadır. Iphigenia, kendisine kralın teklifini büyük bir şans olarak aktaran, kralın birçok gözdesi olmasını öne sürerek teklifi reddetmesini anlamsız bulan, kralın emrine boyun eğmemesinin ölüm anlamına geldiğini hatırlatan Arkas'a, kendi ülkesi Hellas'la oranın farkına işaret ederek kralın teklifini kabul etmesinin gururunu zedeleyeceğini bildirir, orada onların değil tanrının esiri olarak

bulunduğunu söyler. Iphigenia ardından Panthalis'le de yoğun olmayan bir çatışma yaşar. Panthalis'in, kralın onu odalık olarak alacağı iddiasına, Thoas'ın o kadar kötü bir kimse olmadığını söyleyerek karşı çıkar.

Oyundaki asıl çatışma iki kez karşı karşıya gelen Iphigenia ile Thoas arasındadır. Iphigenia, Thoas'ın kendisini sevdiğine inanmakla birlikte, bu sevginin kendisini, ülkesinin anlayışına göre bir gözde, aşüfte durumuna düşürmekten alıkoymayacağını öne sürer. Buna karşılık Thoas, onu gururun ve benliğin esir aldığını, onların her şeyi ölçülerle değerlendirip aşkı mahkûm ettiklerini öne sürer. Gururunun onu yanlış yönlendirdiğini öne sürer, bunu anlayacağını söyler. İkinci çatışmada Iphigenia Thoas'ın kalbini kazanmaya çalışır. Onu, değişen duygularının samimiyetine inandırmaya çalışır.

Bunlardan başka Orestes de arkadaşı Pylades ve Iphigenia ile tanrılara inanma ve suçluluk konusunda çatışmaya girer.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Oyunda, âciz bir konumda olmasına rağmen Iphigenia'yı kralın teklifini reddetmeye götüren duygu, kralın yüzlerce kadınından biri olmayı kabul etmemesi, gururunu öncelemesidir.

DORUK NOKTA: Iphigenia'nın Thoas'ın elini tutmasıyla birleşmeleri, Thoas'ın, hayatında ondan başka hiç kimseye yer olmadığını, bunun tüm ülkede yasa olarak kabul edileceğini bildirmesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümünde Iphigenia, Apollon'un Orestes'ten getirmesini istediği Artemis resminin anlamını açıklar. Bu, güzellik prensibine bağlı olarak sanatın insanı ölümsüzleştirmesidir.

Zaman – Mekân:

Oyunda üç birlik kuralı geçerlidir. Bu yüzden olaylar bir günlük sürede yaşanıp biter. Fakat geriye dönüşlerle Iphigenia'yı ve Orestes'i Tauris'e getiren olaylar da anlatılır. Mekân da tektir ve Iphigenia'nın rahibelik yaptığı Artemis tapınağıdır. Fakat genel planda Tauris ile Hellas karşılaştırılır. Iphigenia kendi ülkesi Hellas'ı uygar, Tauris'i ise barbar bir ülke olarak tanımlar. Fakat oyunun sonunda Thoas'la Iphigenia'nın evlenmesi yoluyla bu iki medeniyet birbirlerinin olumlu taraflarını alarak uzlaşır. Artemis heykeline, yazarın güzel sanatlarla ilgili görüşlerini ortaya koymada ve oyunu sonuca ulaştırmada önemli bir işlev yüklenmiştir.

ODYSSEUS EFSANESİ

Odysseus, maceralı Troya dönüşü Homeros'un *Odysseia* destanına konu olmuş İthaka kralı, aynı zamanda Troya atı fikrini öne süren kahramandır. Savaştan sonra ülkesine varışı on

yıl sürer. Arkadaşlarını tek tek yitirir. Çeşitli adalarda oylanır. Fakat yurt özlemi ağır basar. Athena'nın koruyuculuğunda ülkesine varır. Odysseus'un yolculuğu edebiyatta çokça işlenmiş, gönderme yapılmış bir izlektir. Fenelon *Telamak* adlı eserinde oğlu Telemak'ın babasını aramaya çıkmasını işler. James Joyce'un romanı da Odysseus'u modern zamanlara taşıyan eserlerin başında gelir.

Odysseus, Troya savaşının en önemli figürlerinden biri, Troyalıları yenilgiye uğratan tahta at fikrinin sahibidir. Mitolojide Sisyphos gibi kurnazlığıyla öne çıkar. Nitekim savaşı da bu özelliği sayesinde sonuca ulaştırmıştır. Homeros'un *Odyseia* destanı bütünüyle onun eve dönüş yolculuğudur. Odysseus Troyalıları karşı savaşa İthaka kralı olarak katılmıştır. Babası Leartes, annesi Antikleia, karısı Penelope'dir. Savaştan önce ve savaş sırasında pek çok kez devreye girmiştir. Savaştan sonra Akhilleus'un silahları Aias yerine kendisine verilir. Özellikle Astyanaks'ın öldürülmesinden ve Polyksene'nin kurban edilmesinde etkin olmuştur. Troyalı tutsak kadınlardan Priamos'un karısı Hekabe onun payına düşmüştür. Bazı anlatmalarda, Odysseus'un, Helena'yı ikna etmek için Troya surlarından gizlice içeriye girdiği, Hekabe'ye yakalandığı halde ona kendini acındırarak sağ çıkmayı başardığı halde, Hekabe taşlanarak öldürülürken ilk taşı onun attığı geçer. Savaş sonrasında Akhalıların yaptığı aşırılıklar vaktiyle kendilerini tutan tanrıları kızdırınca, Odysseus Poseidon'un gazabına uğrayarak, dönüşünü ancak on yılda tamamlayabilir. Bu arada bütün yoldaşlarını bir bir yitirir. Kikonlar'ın ülkesinde, Kykloplar'ın ülkesinde, Kirke'nin adasında, Kalypso'nun adasında yıllarca oylanır, Hades'e iner. Sonunda Phaiaklar'ın adasına düşer. Onların yardımıyla ülkesine varır. Fakat Poseidon, Phaiaklar'ı, adalarını bir dağla çevirerek liman olmaktan çıkarmak suretiyle cezalandırır. Yirmi yıl sonra tam vaktinde ülkesine ulaşarak karısını rahatsız eden taliplerden öcünü alır, bebekken bıraktığı oğluna da kavuşur. Versiyonlar arasında, Odysseus'un, Poseidon'a kurban sunmak için gittiği Kallidike kraliçesinin ısrarı üzerine orada kaldığı, ondan bir oğlu olduğu, kraliçenin ölümünden sonra ülkeyi oğluna bırakarak İthaka'ya döndüğü, orada Penelope'den bir oğlu daha olduğunu öğrendiği, Kirke'den olan oğlu tarafından bilmeden öldürüldüğü de vardır. (Grimal, 1997: 550-561)

Odysseus'un macerası dünya edebiyatında oldukça yaygınlık kazanmıştır. Fakat içerdiği uzun ve maceralı olaylar dolayısıyla tiyatrodan çok roman türüne elverişli bulunmuştur. Odysseus'u konu alan eserlerin en bilinenlerinden biri, Fenelon'un *Telemaque*'idir. Bu eser, Türk edebiyatında ilk çevrilen roman olması açısından da önem taşır. Bu klasik eserden başka Odysseus ve Telemak modern edebiyatta da yer bulmaya devam etmiştir. En önemlisi, James Joyce'un, "yüzyılın romanı" olarak tanımlanan

Ulysses'idir (1922). İrlandalı yazarın başyapıtı ve dünya edebiyatının köşetaşlarından biri olan *Ulysses* nesnel gerçeklik yerine bilinç ve bilinçaltını olduğu gibi sergilemesiyle klasik roman biçimini yıkmış, dili "çözüntüye uğratmış", roman tekniğini en uç noktaya götürmüştür. Romanın en az bunlar kadar önemli bir diğer özelliği de, *Odyseia* destanıyla kurduğu bağdaşıklığıdır. Kaynağını destandan alan karışık simgeler ve ilişkiler ağı içinde destandaki on sekiz şarkıya karşılık gelen on sekiz bölümle yazar, "biçim dışı bu yapıta bir yapı kazandırmaya" çalışır. (Çalışlar, 1987b: 298)

Ulysses, hem İngiliz gerçekçi ve natüralist romanının hem de Homeros'un *Odyseia*'sının parodisidir. Dokuz yüz sayfadan oluşan romanın olay örgüsü, topluma yabancılaşmış bir İrlandalı sanatçı (Stephen Dedalus) ile İrlanda'da yaşayan bir Macar Yahudisi'nin (Leopold Bloom) Dublin sokaklarında amaçsızca dolaşırken karşılaşmalarından ibarettir. Olay örgüsünün bu denli basit olması, İngiliz gerçekçi romanının, olay örgüsüne ağırlık verme eğiliminin parodisidir. Leopold Bloom reklam acentesi sahibi, Stephen Dedalus ise yazardır. Yazar hem sevdiği hem küçümsediği Dublin'i dünyanın küçük bir kopyası, bir mikrokozmos kabul eder. Eserden çıkarılan sonuç, Dublin'deki sıradan bir günün yaratımın simgesi olabileceğidir. Romana amaçsızlık egemendir, denilebilir. *Odyseus* miti Dublin'de geçen bir günü düzenlemek için ustaca kullanılır. (Eagleton, 2012: 357, 360 vd.)

Aragon'un *Telemakhos'un Serüvenleri* adlı romanı Homeros, Fenelon ve Joyce'un eseriyle metinlerarasılık oluşturur. Aragon, Fransız edebiyatının en ahlakçı eserlerinden biri olan *Telemakhos'un Serüvenleri*'ni parodi (gülünç dönüştürüm) ve pastiş yöntemleriyle çarpıtarak Dada anlayışını son noktasına vardırır. Fenelon'un eserinde Mentor, Telemakhos'a Hıristiyanlığın ilkelerini telkin ederken, Aragon'un Mentor'u, öğrencisine Dada nihilizmini aşılar. Ayrıca Fenelon'un ahlakçılığı, yerini erotizme bırakır. Fenelon'un iyi eğitilmiş, örnek genç prensi, Aragon'da, yatağını aynı anda iki kadınla birden paylaşan birine dönüşür. (Gürsel, 2000: 63-69)

KANATLI DOĞANLAR

Kemal Kocatürk *Kanatlı Doğanlar*'da Troya kahramanı *Odyseus*'un ülkesi İthaka'ya dönerken başına gelenler, Poseidon'un öfkesini üzerine çekmesiyle ülkesine ulaşmasının imkânsız hale geldiği noktada tanrıça Athena'nın devreye girerek önünü açması, bu arada ona yardım eden Phaiakların da Poseidon tarafından cezalandırılmaları, yurduna dönen *Odyseus*'un, mallarını paylaşmak, karısıyla evlenmek isteyen talipleri bertaraf etmesi, bu

arada Athena ölümsüzlük vaadiyle aşkını ilan etmesine karşın Odysseus'un karısını seçmesi, var oluş sorunsalı etrafında işlenir.

Özet

Ön oyun, sokak lambasının altında şarap içen kirli yüzlü iki adam kılığındaki şarap ve tiyatro tanrısı Dionysos'la tanrı Pan'ın, yanlarından geçen kişiden şarap parası istemeleriyle başlar. Yazar olduğu anlaşılan ve onlara para yerine nasihat veren adam, sözlerinden sıradan dilenciler olmadıklarını anladığı şarapçıların söylediği “Toprak besler büyütür seni önce, sonra sen besler büyütürsün toprağı ölünce” (Kocatürk, 2005: 8) cümlesinin günlerdir zihninde aradığı söz olduğunu belirterek beş lira karşılığında tekrarlattığı sözü defterine not eder. Pan'ın keçi ayaklarını fark etse de onların tanrı olduğuna inanmayan, mitolojiyi iyi bildiğini, eski tanrıların uydurma olduğunu öne süren yazara şarapçılar, inancı yok sayamayacağını söylerler. Diğer tanrıların nerede olduğu sorusunu inançla açıklayarak, kendilerine inanan kalmayan tanrıların bu dünyayı terk ettiklerini, bir tanrının, kendisine inananların varlığıyla hayat bulduğunu, kendilerinin, kendilerine olan inançlarını hiçbir zaman kaybetmediklerini belirtirler. Yazarın onların tanrı olduğunu farz etmesiyle, Dionysos, kendisine inananların olduğu eski zamanlarda bir sözüyle şarabı yanında bulması gibi, tiyatro görevlisi Fikret'e seslenip şarap getirtir. Böylece bir nevi mucize gerçekleştirmiş olur. Ne olduğunu anlayamayan Adam'a, gerçeği gerçeklikle kırdıklarını söyler. Yazar da onlardan Homeros olduğuna inanmalarını, uzun zamandır üzerinde çalıştığı halde işin içinden çıkamadığı *Odyseia*'yı oyunlaştırmada kendisine yardım etmelerini ister.

Homeros Troya'yı yok eden, tanrılara denk insan aklının yüce temsilcisi Odysseus'un öyküsünü anlatmaya tanrılar dağındaki ziyafetten başlar. Poseidon dışında tüm tanrılar Zeus'un otağında toplanmıştır. Ölümlülerin konuşulduğu tanrılar meclisinde Athena Odysseus'u gündeme getirir. Onun üstün bir insan, bir kahraman olduğu ve Zeus'un da sevmediği Troyalıları yendiği halde kötü kalpli tanrıça Kalypso'nun adasında tutsak olduğunu hatırlatır. Vatan özlemiyle dolu olan ve büyük acılar çeken Odysseus'un yurduna dönmesine izin verilmesini ister. Bu konuda Hera ile ters düşer. Zeus, Odysseus'a bu cezayı veren Poseidon'un hükmünü o yokken bozamayacağını bildirir. Odysseus'a tepegöz oğlu Polphemos'un gözünü kör ettiği için kızgın olan Poseidon'un verdiği cezanın adaletsiz olduğunu, o olayda tepegözün haksız olduğunu öne süren Athena'yı Apollon'un da suçlu bile olsa artık cezasını çektiğini öne sürerek desteklemesine karşın Dionysos adaletin tek tarafı düşünülmemeyeceğini, Troya'nın da yıllar boyu nedensiz yere acı çektiğini söyler, Athena'nın da kendi adını taşıyan kenti yüceltmek uğruna Troya kıyımına kayıtsız kaldığını sözlerine ekler. Evrenin yasasının tanrılara boyun eğmek olduğunu, buna karşı gelenin, hakkında

verilen cezaya razı olması gerektiğini belirten Zeus, Odysseus hakkındaki hükmün ancak o hükmü koyan tanrı tarafından bozulabileceğini yineler. Fakat Odysseus'un "kanatlı doğanlar"dan olduğunu ve hep öyle kalacağını öne süren Athena onu kurtarmakta kararlıdır.

Odysseus'un dönüşü geciktikçe karısı Penelopia ile evlenip mallarına konmak isteyen taliplerin baskısı da artar. Odysseus'un bebekken bıraktığı oğlu Telemakhos, o güne değin çocuk olmasından yararlanarak mallarını yağmalayan, kapılarının önünde taşkınlık yapan taliplere karşı koymaya çalışır. Kendisini babasının dostu Tophoslu Mentos olarak tanıtan Athena'nın verdiği haber üzerine Menelaos'a şikâyetle bulunmak için Pylos'a doğru yola çıkar. Taliplerin başını çeken Antinon ve Eurymakhos da ona engel olmak amacıyla peşinden giderler. Penelopia oğlunu korumaları için tanrılara, özellikle Athena'ya yakarır.

Athena'ya karşı olan Hera, Poseidon'a, Athena'nın Odysseus için harekete geçtiğini iletir. Poseidon, verdiği hükmün bozulmasına oldukça öfkelenir. Odysseus'un kaderi şu sözlerle özetlenir: "Olimpos'ta bir köşede çizilir insan kaderi / Başka bir köşede karalanıverir." (Kocatürk, 2005: 33) Homeros, insan yaşamının tanrıların kurduğu bir düştten ibaret olduğunu söyleyerek bu görüşe açıklık getirir.

Odysseus Atlas'ın güzel kızı Kalypso'ya veda ederek yedi yıl kaldığı adadan tahta bir salla ayrılır. Poseidon'un emriyle Euros, Zephyros ve Boreas dört bir yandan eserek Odysseus'u engellemeye çalışırlar. Denizden kurtulsa bile yolu Poseidon'un soyundan olan Phaiaklara varacağı için Odysseus'a şans tanınmaz.

Odysseus yirmi gün denizle boğuştuktan sonra bitkin bir halde Phaiak adasında bir ırmak ağzına gelir. Bir gün boyunca baygın yatar. Kız arkadaşlarıyla çamaşır yıkamaya giden Phaiak hükümdarı Alkinoos'un kızı Nauska Odysseus'u bulur. Temizlenen kahraman, kızların verdiği giysileri giyer, onlardan nerede olduğunu öğrenir. Dedikoduya meydan vermemek için Odysseus'u yanında götürmeyi uygun bulmayan Nauska, ona saraya gitmesini, anne-babası üzerinde iyi izlenim bırakırsa evine ulaşabileceğini söyler. Alkinoos ve eşi Arete tarafından çok iyi karşılanan Odysseus, orada kalıp kızları Nauska ile evlenme önerilerini "Eski bir gül kokusu burnumda / Nice ölümlere taşır beni yıllar boyu / Henüz dalından kopup solmadıysa / Koklanmayı bekler yanında bıraktığım tomurcuğuyla." (Kocatürk, 2005: 45) diyerek kibarca geri çevirir. O gece Odysseus onuruna verilen ziyafette büyük ozanları Demedokos Akhalılarla Troyalıların savaşını ve Odysseus'un bu savaşta kahramanlığını anlatmaya başlar.

Söz Helena'nın dilenci kılığına girmiş Odysseus'u tanıdığı kısma gelince Dionysos müdahale ederek tarihî bir yanlış yapıldığını, Helena'nın Troya'ya hiçbir zaman gitmediğini ileri sürer. Demedokos'un, kaynağının Homeros olduğunu belirtmesi üzerine, onun

Atinalılara yaranmak, Troya yağmalamasını meşru göstermek için yalan söylediğini iddia eder. Bu emperyalist oyunun bugün de oynandığını öne sürerek tarihten ders çıkarılmamasını eleştirir, bu tarihsel olgu bugüne dönüştürülemeyecekse böyle bir oyun yazılmasının da hiçbir anlam ifade etmediğini belirtir. Heseidos'un tarihinde Helena'nın hiçbir zaman Troya'ya gitmediği, Mısır'da kral Proteus tarafından kocası gelip onu götürünceye kadar himaye edildiğinin yazdığını açıklar.

Ortaya çıkan yeni durum üzerine Demedokos hikâyeyi ufak düzeltmelerle yeniden anlatmaya başlayınca Odysseus da ağlamaya başlar. Ağlamasının nedenini sorduklarında: “Ola ki varırsam bir gün kurtulup ölümden yurduma / Bilesiniz dostlar, sizin de bir yoldaşınız olacak İthaka'da. / Adıma gelince, Laertes oğlu Odysseus'um ben / Artık bir de destanı olan dilden dile ulaşan.” (Kocatürk, 2005: 54) sözleriyle kendini tanıtır. Konuklarının Odysseus olduğunu öğrenen Phaiaklar ona daha çok itibar ederler. Onun Odysseus olduğuna inanmayanlar da disk atmadaki performansına tanık olunca kanaatlerini değiştirirler. Phaiaklar Odysseus'a sandıklarla altın hediye ederler. O da Phaiakların kendisine duyduğu sevgiye gözyaşlarıyla karşılık verir. Troya dönüşünde başından geçenleri anlatır:

İlyon'dan çıkarken rüzgârın etkisiyle Kikonların kentine varmış, adamlarının açgözlülük edip kenti yağmalamak istemesi üzerine yaşanan çatışmada dokuz yoldaşlarını kaybetmiş, kalanlarla kaçmışlardır.

Dionysos yine devreye girerek “tiyatral”lıktan uzaklaşıldığı uyarısında bulunur. Odysseus'un macerasının tümünün anlatıldığı destanı nasıl tiyatral hale getireceğini soran Demedokos'a, Odysseus'un anlattıklarını gençlerin canlandırmasını, böylece oyun içinde oyun kurup aksiyonu artırmayı, olaya gerçeklik kazandırmayı önerir.

Odysseus anlatmaya devam ederken gençler de onun anlattıklarını oynamaya başlar: Malena Burnunu dönerken şiddetli fırtına ve akıntının etkisiyle Tepegözler iline sürüklenmişlerdir. Gemiye adanın arkasına çektikten sonra Odysseus dört adamıyla adayı kolaçan etmeye çıkmıştır. Tepegöz'ün saldırısından yalnızca Odysseus kurtulmuş, gevezelik edip dikkatini dağıttığı, şarap içirip sarhoş ettiği Tepegöz'ü gözüne sırık saplayarak kör etmiştir. Tepegöz Polphemos, babası Poseidon'dan Odysseus'un bir daha yurduna dönememesini sağlamasını istemiştir.

Adamlarının, gözleri önünde birer birer ölmesinden kendini sorumlu tutan Odysseus Poseidon'un kendisini de arkadaşlarıyla birlikte öldürmek yerine sağ bırakarak vicdan azabı çekirtmesi karşısında ona “(...) Madem öldürmedin sağ kodun da / Her gün anılarla öldürürsün beni, / Yeminle, ant olsun ki, / Ölmedim, ölmeyeceğim. / Sende tanrıların kudretinden doğan acımasızlık varsa, / Bende de insan acizliğine karışmış dost çılgınlıkları /

İnsan onurundan yükselen özlem ve sevgi bütünlüğü var. / Gel, mert bir savaşçı gibi gel. / Gücümde dene gücünü. / Nem kaldı canımdan başka alabileceğin.” (Kocatürk, 2005: 68) sözleriyle meydan okur. Demedokos tanrılara karşı böyle bir tavır içine girmesini doğru bulmaz. Alkinoos da atalarından, Poseidon’un Phaiaklara bir sebeple gücenip zenginliklerini yok edeceğini, onları felakete uğratacağını duyduğunu aktarır. Nauska ve Demedokos’un Odysseus’un haklılığını vurgulayarak Phaiak töresinin onun yanında yer almayı öngördüğünü hatırlatmaları üzerine Alkinoos Odysseus’un yanında yer alacaklarını yineler: “(...) Tanrıların neye, ne zaman ve ne için öfke duyacakları bilinmez. / Poseidon da biz Phaiaklara / Kanatlı dost Odysseus için öfke duyacaksa, varsın duysun / Bundan ötürü, yıkıp yakacaksa kentimizi, varsın yaksın yıksın / Yoksa bu yürek yangınının hesabını nasıl veririz. / O silinmez lekeyi yüreklerimizde taşımaktansa / Tanrı öfkesinin alnımıza çalacağı / Ölüm denilen o lekeyi taşımak / Bizler için şeref olacaktır.” (Kocatürk, 2005: 69-70) Odysseus, kaderine karşı tek başına mücadele etmesi gerektiğini söylerse de onları kararlarından döndüremez.

Tepegözler adasından dönüşlerinde Poseidon, denizi onlar için âdeta insan yutan bir canavara dönüştürür. Su üstünde on üç gemiden yalnızca Odysseus’un kara gemisi kalabilmiştir. Dört gün sonra Aye adasına varırlar. Okeanus ile Perse’den doğma, güzel belikli, insan sesli korkunç tanrıça Kirke orada oturmaktadır. Yorgunluğun etkisiyle iki gün iki gece uyur, uyandıktan sonra, içlerinden bir grup adayı keşfe çıkar, diğer grup geminin yanında kalır. Odysseus gemiyi bekleyenler arasındadır. Adayı keşfe çıkanlardan üçü Kirke’nin oyununa gelerek kaybolur. Kirke’nin evine girmeyen Euryalakhos’un getirdiği haber üzerine Odysseus onları aramaya giderken karşısına çıkan Athena, onu, Kirke’nin, arkadaşlarını domuza çevirdiğini haber vererek uyarır. Arkadaşlarını bırakıp gitmek istemeyen Odysseus’a Kirke’nin büyülerini etkisiz kılan bir ot verir. Onu korkutmasını, ama ona asla zarar vermemesini söyler, Kirke’den ona ve dostlarına zarar vermeyeceğine dair söz almasını öğütler.

Kirke arkadaşlarını kurtaramaya gelen Odysseus’u da tuzağına düşürmeye çalışır, fakat başaramaz. Bunun üzerine onun, Hermias’ın, geleceğini önceden haber verdiği Odysseus olduğunu anlar. O günden beri Odysseus’u bekleyen Kirke onu yatağına davet eder. Bunu tuzak zanneden Odysseus’un, teklifini reddetmesi üzerine, arkadaşlarına kötülük yapmayacağına dair söz verir. Odysseus da teklifini kabul eder. Kirke, Odysseus’un arkadaşlarını domuza çevirmesini, haris insanoğlunun yaptığı kötülüklere bağlar. İnsanın bunca güzelliği ve akıl nimetini hak etmediğini öne sürer. Onları domuza çevirmese, kendisine her türlü kötülüğü yapacaklarını öne sürer. Odysseus’un kendisini “kentler yıkan Leartes oğlu” (Kocatürk, 2005: 80) diye tanıttığını hatırlatarak, onca insanı Hades’in

karanlığına mezarsız göndermenin övünülecek bir tarafı olmadığını vurgular. Aynı şekilde, gereksiz yere onca hayvanı avlamanın yiğitlik göstergesi sayıldığını belirtir. Onların da adaya ayak basar basmaz üç geyik avladıklarını, yalnızca birini yiyip ötekileri bir kenara attıklarını örnek verir. Odysseus'un iriliklerine değinmesi üzerine onların da bir zamanlar kentler yıkmakla övünen yiğit avcılar olduklarını, bir gün av olduklarında avcı karşısında avın nasıl çaresiz kaldığını anladıklarını söyler. Bu hırsın, bir gün tüm yeryüzünü yok edeceğini sözlerine ekler. Ardından söz verdiği gibi onları yeniden insana çevirir. Odysseus'u yeryüzünde olmazdan çok önce bilen, seven ve bekleyen Kirke Odysseus ve arkadaşlarına sonsuza dek adasında kalmalarını önerir. Biri dışında hepsi bunu kabul eder.

Kirke'nin adasında günlerini zevk ve eğlence içinde geçirirlerken, bir gün gitmeleri gerektiğini hatırlarlar. Kirke Odysseus'a evine nasıl döneceğini söyler. Kendisinin kara gemisiyle Persephone'nin ülkesi Hades'e giderek, onun bilinç bağısladığı tek kişi olan Thebaili Teiresias'ın ruhuna danışması gerektiğini bildirir. Hiçbir ölümünün sağ giremediği Hades'e giderken yoldaki sirenlerle yaklaşmaması ve onları dinlememesi şarttır. Önüne çıkan iki yoldan ikisine de sapmayıp gemisinin kayalıklara vurmasıyla kayalıklar açılıp önünde güvenli bir limana dönüşecektir. Gemisini limana bağlayıp Hades bataklıklarına doğru ilerlemelidir. Karşısına çıkan iki ırmağın birleştiği yerde eni boyu bir arşın büyüklüğünde bir çukur kazmalı, çukurun üstünde bütün ölümlere sunu sunmalı, ak un ve şarap serpmeli, Teiresias'ın gelmesi için adaklar adamalı, o gelmeden ölümlerin başlarını çukura yaklaştırmamalıdır. Odysseus teşekkür ederek ve dünyaya bir daha gelse karısından önce onu bulacağına ant içerek Kirke'yle vedalaşır. Kirke rolündeki Nauska onu öperek, dünyaya bir daha gelirse adının Nauska olduğunu unutmamasını söyler.

Yedi kişi, Kirke'nin uyarıları doğrultusunda sirenleri duymamak için kulaklarını balmumuyla tıkararak, ölümsüzlerin sesini duymak isteyen Odysseus'u da yelken direğine sımsıkı bağlayarak Hades bataklıklarına gider, Teiresias'ı çağırırlar. Ama karşılarında, Kirke'nin adasında kalmayı reddedip tek başına yola çıkan Euryalakhos'u bulurlar. Ölü olduğunun farkında olmayan, oraya nasıl geldiğini bilmeyen Euryalakhos Odysseus'tan, ilk buldukları toprakta kendisi için bir mezar kazmalarını, başında adını çağırmağını ister. Aksi takdirde o boşlukta sonsuza kadar dolanıp duracağını belirtir. Odysseus ona söz verir.

Persophone'ye öküz, Teiresias'a koç adayarak yakarışlarına devam ederler. Çağrılara yanıt veren Teiresias Odysseus'la yalnız konuşacağını söyler. Buna önce karşı çıkan Odysseus, Teiresias'ın bundan sonrasının yalnız onun kaderi olduğunu söylemesi üzerine adamlarını uzaklaştırır. Teiresias Odysseus'a gemisinin de yoldaşlarının da artık

olmayacağını, yurduna çok geç ulaşacağını, fakat orada da türlü dertler bulacağını, Poseidon'a kurbanlar kesip ondan af dilemedikçe ona kurtuluş olmadığını açıklar.

Odysseus ölüler ülkesinde, İthaka'da kendisini bekliyor sandığı annesiyle karşılaşır. Annesinin kendisinin hasretiyle öldüğünü öğrenmek Odysseus'a daha çok acı verir. Ona sarılmak isteyip ulaşamaması üzerine hıçkırarak ağlamaya başlayınca Alkinoos dayanamayarak oyuna son vermelerini söyler. Fakat Odysseus devam etmek istediğini söyler.

Yolu sormak üzere Kirke'nin adasına geri döner, oradan tekrar denize açılırlar. Zorlu yolculuktan yalnızca Odysseus sağ kurtulur. Dokuz gün dokuz gece denizle boğuştuktan sonra onuncu gün tanrıça Kalypso'nun adasına varır. Burası denizin en uç noktasıdır. Tanrıça tatlı sözleriyle onu adasında yedi yıl oylar.

Odysseus, Poseidon'a rağmen kendisine yakınlık gösteren Phaiaklara şükranlarını sunup onlarla vedalaşır. Bu gidişe en çok üzülen, Nauska'dır.

Alkinoos'un oğlu Laodamos'un da aralarında olduğu on iki yiğit Odysseus'u ülkesine ulaştırmıştır. Öfkeden deliye dönen ve olanlardan tanrıları sorumlu tutan Poseidon, Phaiakların tanrıların etkisiyle değil, Odysseus'un çektiği acılardan etkilenerek kendi iradeleriyle bu karara vardıklarını öğrenince onlara karşı kinlenir. Onlara bunun bedelini ödeteceğini, Odysseus'a da yaşatacağı son bir acı kaldığını söyleyerek Athena'yı bir daha karşısına çıkarmaması konusunda uyarır. Odysseus'u yurduna ulaştıran gemi dönüşte denizin ortasında içindekilerle birlikte taş kesilir. Kıyıda olanları gören insanlar bunun şokunu atlatamadan çepeçevre dağların Phaiak iline doğru yürüyüp denizin kaybolmasıyla daha büyük bir acıya gömülürler. O gün insanların tanrılara isyanı öğrendiği belirtilir.

Phaiakların başına gelenlerden habersiz olan Odysseus yurduna ayak basar. Babası Leartes'in kulübesi İthaka dışındadır. Baba-oğul birbirlerini tanıyamazlar. Leartes'in gözleri kör olmuş, eski varlıklı günleri de geride kalmıştır. Fakat oğlunun döneceğine olan inancını hâlâ yitirmemiştir. Konuşmaya başlayınca birbirlerini tanır, hasretle kucaklaşırlar. Bu dünyadaki amacının gerçekleştiğini gören Laertes iç huzuruyla hayata gözlerini yumar. Odysseus babasının ölümüyle bir kez daha yıkılır. Tanrılara acı dolu yakarışlarda bulunur. Babasına mezar kazarken zihnini ölümsüzlük düşüncesi meşgul eder. Bu arada dedesini görmeye gelen Telemakhos'un, oğlu olduğunu anlar. Özlem giderdikten sonra Telemakhos onun yokluğunda İthaka'da olanları özetler. Annesinin yıllardır onun yolunu gözlediğini, talipleri gelinlik kumaş dokuduğunu söyleyerek oyaladığını, gündüz ördüğü kısmı gece söktüğünü anlatır. Karısının kendisine bağlılığından gurur duyan Odysseus'un, vakit kaybetmeden öçlerini alacaklarını söylediği oğlunun karşılarındakilerin gücünü öne sürerek tanrılardan yardım istemeleri önerisine karşılık kendi ocağını korumak için onların yardımına

ihtiyacı olmadığını belirtir, Telemakhos'a, konağa gidip yarışmalı bir tören düzenlemesini, annesini yarışmanın galibiyle evlendireceğini ilan etmesini söyler.

Koro Odysseus'un, ölümsüzlerin elinden çektiği acılardan sonra böyle bir tavır sergilemesini olağan bulurken, Dionysos tanrılara sataşma olduğunu söyleyerek Homeros'u uyarır. Yaşanan gerginlik, Homeros'un Dionysos'a bir şişe şarap vermesiyle aşılır.

Öte yandan Telemakhos'u bertaraf edemeyen talipler sarayın önünde bağırıp çağırmayı sürdürür. Halkın bundan sonra kendilerine inanmayacağı, kendilerini yurtlarından sürecekləri endişesiyle Telemakhos'tan önce davranıp halkı kendileri toplar, Telemakhos'un gelen gemide olmadığını, bunun, babasını bulamadığı için İthaka'ya gelmekten korktuğunu gösterdiğini, bu durumda Odysseus'u beklemenin bir anlamı olmadığını ileri sürerek malını paylaşmayı, konağı da Penelopia'ya bırakmayı önerirler. Töreyi ortaya atarak Penelopia'nın artık içlerinden birini seçmesi gerektiğini hatırlatırlar. Penelopia Odysseus'un öldüğü kesinleşmedikçe başka birisiyle evlenmeyeceğini bildirirken Telemakhos gelir. Telemakhos'un beklenmedik teklifiyle hayal kırıklığına uğrayan annesinin tüm karşı koymalarına rağmen şölen düzenlenir. Şölene dilenci kılığında gelen Odysseus talipler arasında en çok sesi çıkan Eurymakhos'u güreşte zorlanmadan yener. Telemakhos'un, ok atma yarışının elindeki ok ve yayla yapılacağını şart koşması üzerine onun Odysseus'un oku ve yayı olduğunu gören Eurymakhos onu Odysseus'tan başkasının kullanamayacağını ileri sürerek karşı çıkar. Odysseus'un göğsündeki yara izini de fark etmesiyle onun Odysseus olduğunu anlar ve kılıcını çeker. Diğerlerini de Odysseus'un üzerine kışkırtma girişimi sonuçsuz kalır ve Odysseus tarafından öldürölür. Diğerleri Odysseus'tan af diler. Odysseus Penelopia'ya doğru ilerlerken Athena'nın sesinin duyulmasıyla tüm oyuncular donar.

Odysseus'a aşkını itiraf eden, onu bir ölümsüzün ölümü özlemesi gibi sevdiğini söyleyen Athena, onun yurduna ulaşmasını, karısı ile kendisi arasında özgürce seçim yapması için sağladığını açıklar. Kendisini seçerse onu ölümsüz kılacağını, bunun için kendine doğru bir adım atmasının yeterli olacağını söyler. Odysseus'u etkilemek için zırlarını çıkarıp kadınlığını öne çıkarır. Fakat Odysseus'un kıpırdamaması üzerine “Ah siz insanoğulları / Önce korkularınızla yarattınız / Şimdi de suskunluğunuzla yok ediyorsunuz bizi.” (Kocatürk, 2005: 118) diyerek boynundaki tanrısal yaşmağı çıkarıp Odysseus'un boynuna dolar. Onun da her insan gibi kanatlı doğduğunu, zaman içinde kanatlarını tanrılara kaptırdığını sandıklarını dile getirir ve ona veda eder. Sarhoş halde Dionysos ve Pan gelerek Athena'yı taklit eder, Homeros'a, bu olmayan Athena aşkını oyuna neden eklediğini sorarlar. Oyunu finale bağlamak için bu fanteziye başvurduğunu söyleyen Homeros, bir kasa şarap sözü vererek onları oyunu finale bağlamaya ikna eder.

Oyun, Athena'nın çıkmak üzere olduğu replikten tekrar alınır. Ama Dinyosos'la Pan'ın diyalogları aynı şekilde gelişmeye başlayınca Homeros onları uyarır ve yanlış girdiklerini, çıkmalarını söyler. Bu tavra alışkın olmayan Dionysos'un kendisinin o tiyatronun tanrısı olduğunu, kendisini kovamayacağını öne sürmesi üzerine Homeros onun sadece oyuncu olduğunu söyler. Pan ve Dionysos bunu kavramakta zorluk çekerler. Yazar artık sıkılmıştır. Kendisinin bu oyunun yazarı olduğunu, böyle bir şey yazmadığını söyler ve onları çıkarması için teknik ekipten yardım ister. Dionysos oyunda bir kahraman olarak gösterilen Odysseus'u katil, üçkâğıtçı, barbar hilekâr, düzenbaz olarak niteler, herkesin ona âşık olmasının gerçek dışılığını vurgular. Böyle bir alçağı oyunda yüceler yücesi gösteren yazarı küçümser. Buna karşın kendisinin yalnızca oyuncu olarak nitelendirilmesini önce kabullenemez. Fakat bir alçağın yüceltildiği bir oyunda kendisinin önemsiz bir konumda olmasının kendisi için bir önemi olmadığını söyler. Kendisinin tanrı veya başka bir şey değil, yalnızca oyuncu olduğunu ifade eder. Pan da onu destekler ve o da oyuncu olduğunu belirtir. Dionysos Homeros'a, kendilerinin hâlâ varlıklarının sahibi olduklarını söyleyerek onun ne olduğunu kendine sormasını tavsiye eder. Koro ve Penelopia da gururla oyuncu olduklarını dile getirirler.

Ölümü, ölümsüzlüğü, sonsuzluğu, yaşamı sorgulayan Odysseus şu sonuca varır: “Doğru. Her insan kanatlarıyla gelir dünyaya. / Ya kaptırırsınız kanatlarınızı ya da savunursunuz ömrünüz oldukça. / Budur insan yaşamını onurlu kılan. / Şimdi biliyorum, hep usumdaydı kanatlarım.” (Kocatürk, 2005: 122)

Bu noktada Homeros da gerçeği kavrayarak her insanın dünyaya kanatlarıyla geldiğini, büyüdükçe kanatlarını yitirdiğini ya da aklının gerisine attığını, insanın bu dünyada tek başına olduğunu anladığında varlığının sahibi olacağını ve kanatlarının yeniden çıkacağını söyler. O da bir oyuncu olduğunu ifade eder.

Final şarkısında insanın varlığı da yokluğu da kendinde araması gerektiği, insanın tanrıdan bir parça taşıdığı ya da tanrının insanın bir parçası olduğu, insanın kendine yönelmesi, korkularından sıyrılması gerektiği dile getirilir.

Kişiler

Kalabalık bir oyuncu kadrosu olan oyunda kişilerden çok olaylar ve ileti öne çıkmış, çerçeveli yapı, bir oyuncunun birden fazla karakteri temsil etmesini beraberinde getirmiştir. Oyunun dış çerçevesinde adam/yazar ve iki şarapçı vardır. Şarapçıların Dionysos ve Pan olduklarını iddia etmeleri üzerine yazar da kendine Homeros rolü biçer. Odysseus'un kahramanlıklarını anlatan Phaiakların büyük ozanı Demedokos da yazarla özdeşleştirilir. Oyunun sonunda Dionysos ve Pan da oyuncu kimliğine bürünürler.

ŞARAPÇILAR – DİONYOSOS VE PAN: Şarap ve tiyatro tanrıları Dionysos ve keçi ayaklı Pan, çerçevesi yapıya sahip olan oyunda *Odysseia* destanını oyunlaştırmaya çalışan yazara yardım eden iki şarapçı rolündedirler. Varlık, inanç ve adalet kavramları onlar aracılığıyla sorgulanır, Troya savaşı ile ilgili tarihî yanlış düzeltilir. İnsanlar arasındaki etkinlikleri zayıflayan diğer tanrılar bu dünyayı terk ederken, onlar kendilerine olan inançlarını yitirmedikleri için yaşayama devam etmektedirler. Bir gün ortadan silinmelerinin önemli olmadığını, önemli olanın var oldukları sürece ışığını en iyi yansıtmak olduğunu söyleyerek, bu ışığı söndürecek tek şeyin korku olduğuna işaret ederler. Dionysos yazarın karşıt sesi olarak açıklama, uyarma, düzeltme gereken yerlerde yönlendirici işlev yüklenir, ilgili kısmın baştan alınmasını sağlar. Oyunun sonunda oyuncu olmanın önemini kavrar ve kavratırlar.

YAZAR – HOMEROS – DEMEDOKOS: Şarapçıların tanrı olduklarını iddia etmeleri üzerine yazar olduğunu söyleyen adam da onlardan kendisinin Homeros olduğuna inanmalarını ister. *Odysseia*'yı oyunlaştırarak Troya kahramanı Odysseus'un öyküsünü anlatacaktır. İnsan yaşamının tanrıların kurduğu bir düştür ibaret olduğunu söyler. Phaiakların büyük ozanı Demedokos rolüne de bürünür. Demedokos, Odysseus için verilen ziyafette Odysseus'un Troya savaşındaki kahramanlığını anlatır. Kaynağı Homeros'tur. Demedokos'un anlattıkları Odysseus'u duygulandırır. Demedokos, kendisini yüce duyguların gardiyanı olarak tanımlayan Odysseus'a kendisinin düş ve yaşam artıklarının çöpçüsü olduğunu söyler. Demedokos, Poseidon'a medyan okuyan Odysseus'un tutumunu doğru bulmamakla birlikte haklılığını da göz ardı etmez. Dionysos Homeros'u Atinalılara yaranmak, Troya yağmasını meşru göstermek için savaşın sebebi konusunda yalan söylemekle suçlar. Anlatıcı rolü de üstlenen yazar, Dionysos'la ters düştükleri noktalarda ona şarap vererek durumu kurtarır. Oyunu finale bağlayacaklarında Dionysos'la Pan geri alınan yerden aynı şekilde devam edince yanlış girdiklerini söyleyerek çıkmalarını söyler. Fakat onların, tanrı olduklarını öne sürerek kendilerini kovamayacağını öne sürmeleriyle o da Homeros rolünden çıkar, onların yalnızca oyuncu olduklarını belirtir. Oyunun sonunda Odysseus'un mücadelesinde vardığı noktayı idrak eder ve oyunu finale kendisinin de oyuncu olduğunu ifade ederek bağlar.

ODYSSEUS: Oyunda Odysseus kişiliği Homeros, Athena ve Dionysos'un bakış açılarıyla yansıtılır. Homeros'a göre o, Troya'yı yerle bir eden yaman adam, ilk kâşif, aklın, inancın, insan gücünün simgesi, tanrılara denk insan usunun yüce bekçisidir. Athena da onu üstün bir insan, kanatlı doğan bir kahraman olarak tanımlar. Adamlarının gözünde ise "tanrıların beslediği"dir. Odysseus İthaka kralıdır. Athena, koruyucusudur. Odysseus'un kaderinin tanrıların elinde oyuncak olduğuna işaret edilir. Hera ve Poseidon'la Dionysos

Odysseus'a karşı iken, Athena ve Apollon onun yanında yer alır. Zeus Odysseus'u sevmesine rağmen tanrısallık dengeleri ön planda tutar. Odysseus Poseidon'a rağmen karşısına çıkan tüm engelleri aşacak güçtedir. Nitekim azgın denizle baş edip Phaiakların adasına varmayı başarır. Disk atma, güreş ve ok atmada üstün performans gösterir. Gücünün yetmediği yerde kurnazlığını ve aklını devreye sokarak zorlukların üstesinden gelir. Dönüş yolunda tanrıçalar Kirke ve Kalyso'nun adasında kalan, Phaiak hükümdarı Alkinoos'un kızı Nauska ile evlenme önerisi getirilen Odysseus, yurduna, karısına gitme kararlılığını sürdürür. İthaka'ya varınca Athena'nın ölümsüzlük vaadiyle aşkını sunmasına da olumlu yanıt vermez. Phaiak ülkesinde ozan Demedokos'un kendisinin kahramanlığını anlatan şiiri üzerine Odysseus, tanrıların, kendisine tanrısallık bir şiir bağışlamalarından dolayı duygulanır ve ağlar. Yolculuklarının hiçbir aşamasında arkadaşlarına sırt dönmeyen Odysseus adamlarının, gözleri önünde birer birer ölümünden kendini sorumlu tutar ve bu yüzden çok acı çeker. Teiresias'la görüşmek üzere gittiği Hades'te annesinin ölüsünü görmesiyle acısı ikiye katlanır. Odysseus "(...) Tam yedi yıl alıkoydu beni yurdunda / Tam yedi yıl yedi yaşamımdan o güzel belikli tanrıça. / Ah Poseidon, önce dost ölümleyle çaldı yüreğimin kalkanlarını / Sonra da anamın ölüsünü gösterip hileyle yoldu kanatlarımı. / Ama bilmez ki, ben her dost gülücükle / Kendi küllerinden yeniden doğan kuş misali yeniden yenilerim kanatlarımı. (...)" (Kocatürk, 2005: 93) sözleriyle yaşama azmini dile getirir. Tanrılara inancı tam olan Odysseus, yurduna varıp babasına kavuştuğu anda onu da kaybetmesi ve kendisinin yokluğunda ailesinin başına gelenleri dinledikten sonra tanrılar yerine kendisine güvenmesi gerektiğini anlar. Nitekim taliplere karşı tanrılardan yardım istemeyi öneren oğluna, kendi ocağını korumak için onların yardımına ihtiyacı olmadığını söyler. Dionysos, oyunda bir kahraman olarak gösterilen Odysseus'u katil, üçkâğıtçı, barbar, hilekâr, haydut, düzenbaz olarak niteleyerek farklı bir bakış açısı getirir. Odysseus oyunun sonunda ölümü, ölümsüzlüğü, sonsuzluğu, yaşamı sorgular ve şu sonuca varır: "Doğru. Her insan kanatlarıyla gelir dünyaya. / Ya kaptırırsınız kanatlarınızı ya da savunursunuz ömrünüz oldukça. / Budur insan yaşamını onurlu kılan. / Şimdi biliyorum, hep usumdaydı kanatlarım." (Kocatürk, 2005: 122)

PENELOPIA: Odysseus'un güzel karısıdır. Odysseus'un dönmemesini fırsat bilerek mallarına konmak ve töreyi ileri sürerek kendisiyle evlenmek isteyen taliplere karşı direnir. Onları gelinlik kumaş dokuduğunu, kumaş bitince evleneceğini söyleyerek oyalar. Gündüz dokuduğunu gece söker. Üzerindeki baskının artması üzerine Odysseus'un öldüğü kesinleşmedikçe başka birisiyle evlenmeyeceğini açıkça bildirir. Oğlu Telemakhos'un babasının sağ olup olmadığı, dönüp dönmeyeceğinin belli olmadığı, onu aklına bile getirmediği yönündeki sözleri bile Penelopia'nın kocasına olan inancını ve bağlılığını

zedelemez. Oğlunu yalancılıkla suçlar. Odysseus'un geleceğine söz verdiğini, ölüsü gelmeden kimseyle evlenmeyeceğini yineler.

TELEMAKHOS: Odysseus'un oğludur. Annesiyle evlenmek isteyen ve mallarını yağmalayan taliplere karşı koymaya çalışır. Fakat genç ve tecrübesiz olması yüzünden onlar üzerinde caydırıcı bir etkisi olmaz. Dedesi Leartes'in evinde babasına onun yokluğunda olanları anlatır, taliplere karşı plan yaparlar.

ATHENA: Troya'yı yenmekle kendi adını taşıyan kentin adını yücelten Odysseus'un yanında yer alarak onun yurduna dönmesini sağlamak için Poseidon'u karşısına alır. Annesi Metis olan Athena, deniz gözlü, zırlı ve elinde hep kalkanla dolaşan diye betimlenir. Hera Athena'yı başına buyruk, hileci olarak tanımlar. Odysseus yurduna ulaştıktan sonra Penelopia'ya doğru ilerlerken Athena gelerek ona aşkını itiraf eder. Yurduna dönmesini, karısı ile kendisi arasında özgürce seçim yapması için sağladığını söyler. Ölümsüzlük vaat ettiği Odysseus'un aşkına karşılık vermemesi üzerine onun üstünlüğünü vurgulayarak oradan ayrılır.

POSEİDON: Odysseus'a, tepegöz oğlu Polphemus'u kör ettiği için kızgın olan ve onu hiçbir zaman yurduna dönememekle cezalandıran deniz tanrısı Poseidon hükmünün Athena tarafından bozulması üzerine Odysseus'u engellemek için denizi âdeta insan yutan bir canavara dönüştürür. Sevdiklerini öldürüp Odysseus'u sağ bırakarak ona acıların en büyüğünü yaşatır. Odysseus'a yardım eden Phaiakların başına felaketler getirir.

NAUSKA: Phaiak hükümdarı Alkinoos'un kızıdır. Arkadaşlarıyla ırmağa çamaşır yıkamaya gittiğinde Odysseus'u bulup temiz giysi vermiş, ona babasından yardım istemesini söylemiştir. Odysseus'a âşık olmuş, gidişine çok üzülmüştür.

ALKİNOOS: Tanrıların sevdiği, memleketlerinin en uzak kıyılarda olmasından dolayı başka insanlar da kendilerine karışmadığı için huzur ve güven içinde yaşayan, barışsever ve konuksever Phaiakların ulu yürekli hükümdarıdır. Odysseus'a kızıyla evlenip yurtlarında kalmayı önerir. Poseidon'un, kendi soyundan olan Phaiaklara bir sebeple kızıp başlarına felaketler getireceğini atalarından duymuş olmasına rağmen "(...) Tanrıların neye, ne zaman ve ne için öfke duyacakları bilinmez. / Poseidon da biz Phaiaklara / Kanatlı dost Odysseus için öfke duyacaksa, varsın duysun / Bundan ötürü, yıkıp yakacaksa kentimizi, varsın yaksın / Yoksa bu yürek yangınının hesabını nasıl veririz. / O silinmez lekeyi yüreklerimizde taşımaktansa / Tanrı öfkesinin alnımıza çalacağı / Ölüm denilen o lekeyi taşımak / Bizler için şeref olacaktır." (Kocatürk, 2005: 69-70) diyerek Poseidon tarafından cezalandırılan Odysseus'a yardım eder.

ARETE: Phaiak hükümdarı Aklinoos'un eşidir. Yönetimde onun da söz sahibi olduğu anlaşılır.

LAODAMOS: Phaiak hükümdarı Alkinoos'un oğludur. Odysseus'u yurduna ulaştıranlar arasında yer alır.

TEİRESİAS: Thebaili Teiresias, ölümler içinde Persophone'nin bilinç bağısladığı tek kişidir. Odysseus'un, yurduna nasıl döneceğini öğrenmek için ona danışması gerekmektedir. Odysseus koç adadığı Teiresias'ı "bilinmezi bilen, olunmazı olur kılan", "bilinmezin bekçisi, tanrılar usunun ortağı" (Kocatürk, 2005: 89) diye yüceltir. Teiresias Odysseus'a yurduna ulaşacağını, fakat tüm arkadaşlarını kaybedeceğini, yurdunda da türlü dertlerle karşılaşacağını bildirir.

KİRKE: Odysseus'un başından geçenleri anlattığı sırada Nauska tarafından canlandırılan Kirke, Okeanus ile Perse'nin kızı, güzel belikli, insan sesli korkunç tanrıça diye tanımlanır. Onu Odysseus şu sözlerle anlatır: "Ah Kirke, insan suretinden kıvılcımlanan tanrıça / Ah o soluklu sırtışı Kirke'nin / Güzelliğine sırnaşık soluğunun tatlı kokusunda ölüm." (Kocatürk, 2005: 73) Odysseus'un arkadaşlarını domuza çeviren Kirke Odysseus'u da domuza çevirmek ister. Fakat Athena sayesinde Odysseus onun tuzağından kurtulur. Hermias onun geleceğini önceden bildirdiğinden beri Odysseus'u bekleyen Kirke, arkadaşlarını domuza çevirmesinin nedenini onların acımasız ve haris duygularla insanları ve hayvanları öldürmeleri ile açıklayıp kendilerine sunulan güzelliklerin ve akıl nimetinin değerini bilmediklerini, insan olmayı hak etmediklerini öne sürerek Odysseus ve arkadaşlarına insanlık dersi verdikten sonra onlara sonsuza kadar adasında kalmalarını önerir. Orada bir süre kalan Odysseus evine nasıl döneceğini sorduğunda Teriresias'a gitmesi gerektiğini söyler, ona nasıl ulaşacağını anlatır. Odysseus dünyaya bir daha gelirse karısından önce onu bulacağına ant içerek Kirke'yle vedalaşır.

KALYPSO: Atlas'ın güzel kızı Kalypso, tatlı sözleriyle Odysseus'u yedi yıl adasında oylar. Athena onu kötü kalpli olarak niteler. Tanrıça Kalypso'nun adası denizin en uç noktasındadır.

TEPEGÖZ POLPHEMOS: Poseidon'un oğludur. Odysseus'un yurduna dönememesinin sebebi odur. Odysseus onun saldırısından gözünü kör ederek kurtulabilmiş, fakat Poseidon'un da öfkesini üzerine çekmiştir.

EURYMAKHOS: Penelopia ile evlenmek isteyenlerin ve sarayın önünde taşkınlık yapanların başında gelir. Telemakhos'u etkisiz kılmak için onu tehdit eder. Kendilerini Menelaos'a şikâyet etmeye gittiğini öğrenince peşine düşer. Penelopia onu "taşkın yürekli, kötülüğün ve nankörlüğün kuyusu" (Kocatürk, 2005: 108) diyerek yerer. Eurymakhos oldu

bittiye getirerek Odysseus'un malına konmak, töreleri bahane ederek Penelopia'yla evlenmek ister. Karşılaştığı kişinin Odysseus olduğunu anlamasıyla onu öldürmek için hamle yapar, fakat Odysseus tarafından öldürülür.

LEARTES: Odysseus'un babasıdır. Odysseus'un yokluğunda gözleri kör olan Leartes'in eski varlıklı günleri de geride kalmıştır. Fakat oğlunun döneceğine olan inancını yitirmemiştir. Nitekim oğlunun geldiğini görür ve çok geçmeden de ölür.

EURYALAKHOS: Odysseus'un yoldaşlarındandır. Kirke'nin adasında kalmayıp onlardan ayrıldıktan sonra Odysseus onunla Hades'te karşılaşır. Ölü olduğunun farkında olmadığı gibi oraya nasıl geldiğini de bilmemektedir. Odysseus'tan, ilk buldukları toprakta kendisi için bir mezar kazmalarını, başında kendisinin adını çağırma istediğini ister. Değilse o boşlukta sonsuza kadar dolanıp duracaktır. Odysseus ona söz verir.

ZEUS: Zeus baba, yıldırım savuran Zeus diye yüceltilir. Odysseus'un kahramanlığını takdir etmesine rağmen Athena'nın Odysseus'u kurtarma isteğine, tanrısal dengeleri bozmamak için olumlu yanıt vermez.

HERA: Odysseus'u kurtarmak isteyen Athena'ya karşıdır. Poseidon'a Athena'nın Odysseus hakkındaki hükmünü bozduğunu haber vererek Odysseus'u öldürmesi için onu kışkırtır.

APOLLON: Odysseus konusunda Athena'yı destekler. Hera Athena'nın yanında yer aldığı için Defne ile ilişkisini ima ederek onu küçük düşürmeye çalışır.

MENTOR: Kraliçe Penelopia'nun sadık adamıdır. Taliplerin Telemakhos'u öldürmek istediklerini ona haber verir.

Olaylar Dizisi

Oyun iki perdeden (ön oyun + 18 + 17 sahne) oluşur.

SERİM: Athena'nın, Zeus'un otağında toplanan tanrılara Odysseus'un durumunu hatırlatıp evine dönmesine izin verilmesini istediği, tanrıların bu konuda görüş ayrılığına düştüğü ikinci sahne serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Athena'nın Poseidon'a rağmen Odysseus'u kurtarmak için harekete geçmesi ilk asal düğüm noktasıdır. Poseidon'un soyundan olan Phaiakların, yurduna ulaşmak için kendilerine ihtiyacı olan Odysseus'un, Poseidon tarafından cezalandırıldığını öğrenmeleri ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda esas çatışma Odysseus'la Poseidon arasındadır. Yurduna varmak isteyen Odysseus, tepegöz oğlu Polphemus'u kör ettiği için kendisine yurduna varmayı yasaklayan Poseidon'un denizlerinde, çıkardığı fırtınalardan oradan oraya sürüklenir. Başından türlü maceralar geçer. Birçok tehlike atlatır. Birlikte yola çıktığı arkadaşlarını

kaybeder, kendi başına kalır. Anne ve babasının ölümleriyle sarsılır. Bunun üzerine Poseidon'a meydan okur. Yokluğunda ailesinin başına gelenleri de öğrendikten sonra tanrılara güveni zedelenir. Athena'nın işaret ettiği gibi, uzun ve aşılmaz engellerle dolu, tehlikeli yolculuk olarak karşısına çıkan mücadelesinde kanatlarını tanrılara kaptırmadan ve alması gereken dersi alarak galip çıkar.

Odysseus'un durumu tanrıları da karşı karşıya getirmiştir. Athena Poseidon'u karşısına alarak Odysseus'a yardım eder. Apollon dışındaki tanrılardan destek görmez. Athena'ya en sert tepkiyi Hera verir. Düşmanlıklarının eski olduğu anlaşılır. Zeus bu çatışmada tanrısal dengeleri gözeterek Poseidon'un hükmünü bozmayacağını bildirir. Poseidon'un hükmünün adaletsiz olduğunu öne süren Athena'ya Dionysos, adaletin tek taraflı düşünülemeyeceğini, Troya'nın da bir hiç uğruna yıllardır acı çektiğini söyleyerek karşı çıkar.

Öte yandan babasının dönmemesini öne sürüp annesiyle evlenmek isteyen taliplere karşı genç Telemakhos mücadele verir. Penelopia da Odysseus'un ölmediğine olan inancını dile getirerek, ona sonuna kadar bağlı kalacağını bildirir. Oğlunu ortadan kaldırmak isteyen taliplere karşı Zeus ve Athena'dan yardım ister. Yurduna ulaşan Odysseus taliplerin önde geleni Eurymakhos'la karşı karşıya gelerek onu yener; kendisine kılıç çekmesi üzerine de öldürür.

Ön oyunda tanrı olduklarını iddia eden şarapçılarla adam arasındaki çatışma, derin sözler eden şarapçılardan, yazacağı oyunda kendisine yardımcı olmasını isteyen adamın onları tanrı, şarapçıların da adamı Homeros farz etmesiyle çözülür. Diğer anlaşmazlıklarda da şarap devreye girer. Fakat oyunun sonunda çatışma da zirveye tırmanır. Sahneye yanlış giren Dionysos, çıkmalarını isteyen Homeros'un tavrına, kendisinin o tiyatronun tanrısı olduğunu söyleyerek karşılık verir. Bunun üzerine Homeros rolündeki yazar, onun sadece oyuncu olduğunu bildirir. Odysseus gibi bir alçağın yüceltildiği oyunda kendisinin oyuncu düzeyine indirgenmesini önce kabullenemeyen Dionysos, ardından, onun yüceltildiği bir oyunda kendisinin önemsiz bir konumda görülmesinin kendisi için alçaltıcı bir sıfat olmadığını belirtir; tanrı veya başka bir şey değil, yalnızca oyuncu olduğunu ifade eder. Kendilerinin hâlâ varlıklarının sahibi olduklarını öne sürerek, onun ne olduğunu kendisine sormasını tavsiye eder. Homeros da gerçeği kavrayarak her insanın dünyaya kanatlarıyla geldiğini, zaman içinde kanatlarını yitirdiğini ya da aklının gerisine attığını, insanın bu dünyada tek başına olduğunda varlığının sahibi olacağını ve kanatlarının yeniden çıkacağını söyler. O da oyuncu olduğunu belirtir.

Oyunda Odysseus'la Kirke, Euryalos ve Euryalakhos arasında, aksiyona doğrudan etki etmeyen çatışmalar da yaşanır. Odysseus, arkadaşlarını domuza çeviren Kirke'ye sert

çıkarken, Kirke onu da tuzağına düşürmek ister. Fakat bunu başaramaz. Onların insanlık dışı tutumlarını yüzlerine vurup insan olmayı hak etmediklerini ortaya koyunca, Odysseus kendini savunamaz; gerçeği görür. Kirke'nin kendilerine tuzak kurduğunu öne sürerek adada kalmayı reddeden Euryalakhos'la Odysseus'un yolları ayrılır. Odysseus'a düşman olan Poseidon'un soyundan gelen Phaiakların Odysseus'a yardım ederek Poseidon'u karşılarına almaları, felakete uğramaları sonucu tanrılara isyan etmelerine yol açar.

ATEŞLEİCİ SEBEP: Athena, Troya'yı yenerek kendi adını yücelten Odysseus'un kanatlı doğanlardan olduğunu, yedi yıldır haksız yere Kalypso'nun adasında tutsak olduğunu öne sürerek onun yurduna dönmesini sağlamak için harekete geçer. Asıl nedenin, âşık olduğu Odysseus'un, karısıyla kendisi arasında özgürce bir seçim yapması olduğu, oyunun sonunda anlaşılır.

DORUK NOKTA: Yurduna ulaşan Odysseus'un son olarak taliplerden de öcünü almasıyla tüm engeller ortadan kalkar.

ÇÖZÜM: Odysseus'la Penelopia kavuşacakken ortaya çıkan Athena, Odysseus'a aşkını itiraf eder, ölümsüzlük vaadinde bulunur. Odysseus'un, aşkına karşılık vermemesi üzerine, insanların korkularıyla var ettikleri tanrıları suskunluklarıyla yok ettiklerini, onun da her insan gibi kanatlı doğduğunu, kanatlarını zaman içinde tanrılara kaptırdığını sandıklarını söyleyerek gider. Çözümde Dionysos ve Pan'la Homeros arasındaki ipler kopar, Homeros rolündeki yazarın onlara oyuncu olduklarını hatırlatmasıyla çember kapanır. Oyun kişileri gururla oyuncu olduklarını ifade ederler. Oyunun mesajına vurgu yapan sözlerle oyun noktalanır. Her insanın dünyaya kanatlı geldiği, kanatlarını savunmasının insanın yaşamını onurlu kıldığı belirtilir. Bu, insanın dünyada tek başına olduğunu anladığında varlığının sahibi olacağı, bunun için kendine yönelmesi, varlığı da yokluğu da kendinde araması gerektiğiyle açıklanır. İnsanın tanrıdan bir parça taşıdığı ya da tanrının insanın bir parçası olduğu öne sürülerek insanın korkularından sıyrılması gerektiği vurgulanır.

Zaman – Mekân

Oyunun dış çerçevesi bir oyunun prova edileceği ya da sahneleneceği süreyi kapsar. Oyun, Odysseus'un Troya savaşından dönüşte Poseidon'un emriyle yedi yıldır tutsak olduğu Kalypso adasından Athena'nın iradesiyle ayrılması ile başlayıp yurduna varması, taliplerden öcünü almasıyla biten yaklaşık yirmi üç günlük süreyi kapsar. Fakat geriye dönüşlerle Odysseus'un yurdundan ayrılmasının üzerinden yirmi yıl geçtiği belirtilir. Odysseus'un anne kucağında bıraktığı oğlunu kılıç kuşanmış olarak bulması geçen zamanı vurgular. Odysseus'un, Poseidon'un hükmü altındaki denizde verdiği mücadele Tepegözler adasından Kirke'nin oturduğu Aye adasına dört, Kalypso'nun adasına dokuz, Phaiak adasına yirmi

günde ulaşmasıyla anlatılır. Kirke'nin adasında aylarca kaldıktan sonra uzun günler gelince gitme zamanının geldiğini hatırlamaları, Telemakhos'un Athena'nın babasıyla ilgili söylediklerini gece boyunca düşünüp sabah yola çıkması, Phaiakların gece onuruna şölen düzenledikleri Odysseus'u sabah yurduna ulaştırmaları zamana ilişkin belirsiz göndermelerdir. Poseidon'un Phaiakları cezalandırdığı gün insanların tanrılara isyanı öğrendiği ifade edilerek zaman öne çıkarılır. Yazarın eski tanrılara inancın iki bin yıl önceye ait olduğunu söylemesi ve anlatılanların oyun olarak sunulması zamanı günümüze taşır. Oyunun dünden bugüne köprü kurduğu üzerinde durulur.

Çerçevesi yapıya sahip olan oyunda mekân da üçlü yapı gösterir. Dış çerçevede mekân doğrudan doğruya sahnedir. Sahne, şarapçıların, altında şarap içtikleri sokak lambasıyla betimlenir. İkinci katmanda mekânlar Olympos, Kalypso'nun adasının kıyısı, Phaiak adasında bir ırmak ağzı, Phaiak sarayı, Phaiak kıyıları, Odysseus'un babas Leartes'in kentin dışındaki kulübesi ve Odysseus'un İthaka'daki sarayıdır. Odysseus'un başından geçenleri anlattığı iç oyunda geçen yerler de Kikonların kenti, Tepegözler adası, Kirke'nin oturduğu Aye adası, Sirenler ve Hades bataklıklarıdır. Bu kısım perde işlevi gören büyük bir beyaz çarşafa yansıtılan gölgelerle sahnelenir. Odysseus'un ağlaması üzerine Alkinoos örtüyü çekerek oyunu bozar.

Oyunda mekân deniz ve buna bağlı olarak gemi/sal ile adalardır. Mekânın sahneye yansıtılamayan nitelikleri diyaloglarla ve anlatıcı konumundaki Homeros'un sözleriyle anlatılır. Kalypso'nun adasına kadar kara gemisiyle yolculuk yapan Odysseus, oradan tahta bir salla ayrılır, Phaiak adasına ulaşır. Onu İthaka'ya Phaiaklar kara gemileriyle götürür. Deniz, Odysseus'un yurduna varmasının önündeki en büyük engeldir. Denize hükmeden Poseidon, Euros, Nutos, Zephyros ve Boreas'ı dört bir yandan estirerek denizi insan yutan bir canavara dönüştürür.

Denizle başa çıkmanın yiğitlik göstergesi sayıldığı, usta kürekçilerin, gemiyi at sürer gibi kullandıkları belirtilir. Deniz ve gemi insana özgü niteliklerle betimlenir. Odysseus, adamlarının talan peşine düşmelerini koca karınlı gemilerini ganimetle doyurmak istedikleri şeklinde anlatır. Phaiak gençleri, denizi sağlam meşe kürekleriyle en iyi kendilerinin dövdüklerini iddia eder, gemilerini yüreği, aklı, ruhu, sezgisi olan, korkusuz sıfatlarıyla överler. Odysseus, Kalypso'nun adasına varışını şöyle anlatır: “(...) Ve yayıldık yeniden denizin kabarık memelerine. / Önce sol yanımdan koptu Boreas / Ardından geminin burnundan uludu Zephyros / Kıçtan büyük dalgalarla geliyordu Nutos. / Tekmil yelleri esti tanrıların / Emzirirken boğdu yavrularını deniz. (...)” (Kocatürk, 2005: 93)

Odysseus'un yurduna ulaşmaya çalıştığı oyunda mekân amaç haline gelir. Poseidon'un düşmanlığıyla ölüm kalım savaşına dönüşen deniz yolculuğunda savrulduğu uzak adalar bilinmezliklerle ve tehlikelerle doludur. Aynı zamanda Odysseus'u amacından uzaklaştıran zevk ve sefa ortamlarıdır.

Odysseus'un ölümler ülkesi Hades'e yolculuğu mekânı bütünüyle fantastik düzleme çeker. Oyunda Odysseus'a gösterilen ilgiyi anlatmak üzere taht, dekoratif unsur olarak yer alır. Odysseus'un gücünü vurgulamak üzere kılıç, ok ve yay kullanılır. Phaiaklar Odysseus'a sandıklarla altın hediye ederler. Dionysos'la özdeşleştirilen şarap ise oyun boyunca üzerinde durulan bir motiftir. Athena Odysseus'a veda ederken tanrısal yaşmağını onun boynuna dolar. Tepegöz'ü, biri diğerinin omuzuna çıkan iki genç yansılar. Telemakhos, annesiyle evlenecek kişiyi belirlemek için şölen düzenler.

ALTIN POST EFSANESİ

Medea'nın öyküsü Argonautlar'ın döngüsüyle kesişir. Argonautlar'ın kahramanı İason'un altın postu elde etmesini sağlayan ve ona olan aşkı için en aziz varlıklarını feda eden Medea ile İason evlenir. İason İolkos kralı Aison'un oğludur. Babası, amcası Pelias tarafından tahtından edilince, annesi, henüz küçük bir çocuk olan İason'u Pelias'ın kötülüklerinden korumak için gizler. İason büyüdüğünde, kehanetteki gibi, ayağının biri sandalsız olarak amcasının karşısına çıkıp tahtı ister. Pelias'ın, altın postu getirmesini şart koşması üzerine, Argo gemisiyle Teselya'dan Kolkhis'e (Gürcistan) doğru yola çıkar.

Altın postun hikâyesi, Yunan kralı Athamas'ın oğlu Phriksos'la ilgilidir. Athamas, karısı Nephele'yi bırakıp İno'yu alınca, çocukları Phriksos ve Helle üvey annelerinin gadrine uğrar. Kadın, ülkede yapay bir kıtlık çıkarıp, çare olarak Phriksos'un kurban edilmesi gerektiği entrikasını uydurur. Phriksos kurban edilmek üzereyken altın tüylü bir koç iki kardeşi sırtına alıp Kolkhis'e doğru uçar. Helle, Çanakkale Boğazı'nda düşer, oraya Hellespontos (Helle Denizi) denir. Koç, Phriksos'u Kolkhis'e götürüp bırakır. Phriksos koçu kurban eder ve postu Kolkhis kralı Aietes'e sunar. Kral, postu Ares'e adar, bir mağaraya koyar. Kızı Khalkiope'yi Phriksos'la evlendirir. Phriksos ile Khalkiope'nin Argos, Melas, Phrontis, Kytissoros adlı oğulları olur.

Kolkhis altın ülkesidir. Gürcü araştırmacılar efsaneyi, bugün hâlâ altın getiren Rioni ırmağında eskiden pöstekilerle uygulanan ilkel altın yıkama tekniğiyle ilişkilendirirler. (Latacz, 2006: 268)

Argonautlar arasında Orpheus, Herakles, Kastor ile Pollux, Akhilleus'un babası Peleus da vardır. Herakles, arkadaşı Hylas'ı nympheler kaçıncı, onun arkasından gidip seferi yarım bırakacaktır. Olağanüstü engellerle, gizemli olaylarla dolu bir yolculuk yaparlar. Sadece kadınlardan oluşan Lemnos (Limni) adasında gecelerler. Harpyler'le mücadele ederler. Kanca gagalı, sivri pençeli kuşlardır bunlar. Phineus adlı boşboğaz bilici Zeus'un lanetine uğrayarak başına bu kuşlar musallat olmuştur. Argonautlar onu bu yaratıklardan kurtarır. Phineus da onlara, karşılaşılabilecekleri engelleri nasıl aşacaklarını açıklar. Çarpışan kayalara (Symplegad) önce bir kumru salmalarını, o geçince arkasından kendilerinin geçmelerini salık verir. Yolda Amazonlar'ın ülkesini görürler, ama yollarından kalmamak için onlarla savaşmazlar. Kafkas dağlarına zincirli Prometheus'u uzaktan belli belirsiz görür, kartalın kanat çırpışını duyarlar. Kolkhis'e varınca, gece boyu ne yapacaklarını düşünürlerken, tanrılar da Olympos'ta onlar için çözüm yolu aramaktadır. Hera, Aphrodite'ye gider. İason'un altın post ulaşması için, Kolkhis kralının kızı Medea'yı devreye sokmaya, bunun için Medea'yı İason'a âşık etmeye karar verirler. Aphrodite, Eros'u yaldızlı bir top karşılığında Medea'nın İason'a âşık olmasını sağlaması için ikna eder. Hera çevrelerini sisle kapladığı için kimsenin onları görmediği bir sırada İason'la Medea'nın gözleri birbirine değer ve o anda Eros okunu fırlatır. Kolkhis kralı Aietes Argonautlar'a konuksever davranır. Fakat amaçlarının altın post olduğunu duyunca öfkelenir. Ateş püsküren, tunç ayaklı iki boğasını boyunduruğa koşup, sürdüğü tarlaya bir ejderhanın dişlerini ekmesini, ekilen dişlerin yerinde silahlı adamlar biteceğini, onlarla çarpışıp hepsini öldürmesini şart koşar.

Eros'un okuyla İason'a âşık olan Medea, güneş tanrı Helios'un torunu, büyücü Kirke'nin yeğenidir. Kendisi de büyücüdür. Aşkıyla ailesi arasında kalarak yoğun bir çatışma yaşar. Sonunda büyülü kremini İason'a verir. Bu merhem, Prometheus'un kanının yeryüzüne damladığı yerde yetişen bitkiden çıkarılmıştır. Onu gövdesine süren kişi bir gün boyunca bütün tehlikelerden uzak kalır. Medea İason'a, merhemi silahlarına da sürmesini salık verir. Ejderhanın dişlerinden biten adamların arasına bir taş atmasını, böylece adamların birbirine düşüp kendi kendilerini öldüreceklerini söyler.

Öte yandan Aietes, altın postu vermemeye karardır. Babasının aklından geçenleri sezen Medea, söylediği şarkıyla altın postu bekleyen ejderhayı uyutarak, İason'un postu ele geçirmesini sağlar ve Argo'yla dönüş yoluna çıkarlar. Fakat Aietes onları takip eder. Medea, zaman kazanmak için, yanlarında bulunan kardeşi Apsyrtos'u parça parça edip denize atar. Pelias, denizden oğlunun parçalarını toplarken onlar da uzaklaşırlar. Dönüş yolunda da başlarından türlü olaylar geçer. Skylla kayası ile kharybdis akıntısı arasında korkunç bir fırtınaya tutulurlar. Girit'teki eski tunç soyundan kalan son insan olan Talos'un kayasına

hedef olmaktan, etten oluşan tek uzvu olan ayak bileğinden boşalan kanlar ve Sirenler'den, Orpheus'un şarkısı sayesinde kurtulurlar.

Yunanistan'a varınca altın postu Pelias'a sunarlar. Fakat kral sözünde durmaz. Medea onun kızlarına, babalarını gençleştirebileceğini söyleyip, gözleri önünde yaşlı bir koyunu körpe bir kuzuya dönüştürerek, babalarını parçalattırıp kazana attırır, fakat büyüsünü yapmaz. Bundan sonra Yunanistan'da kalamaz ve Korinthos'a sığınır. (Hamilton, 2008: 82-93; Grimal, 1997: 474-477)

ALTIN POST

Tarık Günersel'in *Altın Post*'unda İason'un, babasını öldürerek tahta geçen amcasından tahtı geri alabilmek için Kolhis'te bulunan altın postu getirmek üzere Argo gemisiyle Ege'den Karadeniz'e uzanan tehlikeli bir yolculuğa çıkması, yolculuk sırasında denizde ve Limni adası, Çanakkale Boğazı, Boğaziçi gibi uğrak yerlerinde yaşadıkları olayların birbirine bağlanarak Kolhis'te Medea'nın aşkı ve Tamada'nın sözleriyle sonuca ulaşarak İason'un ülkesini kurtuluşa götürecektir yolu bulması anlatılır.

Özet

Pelyas, yirmi yıl önce ağabeyini öldürüp tahta geçmiştir. O zaman bebek olan yeğeni İason, kehanetteki gibi yirmi yıl sonra, nehre düşürdüğü sağ ayağındaki sandaleti olmaksızın Pelyas'ın karşısına çıkar. Kâhinlerin "kurtarıcı" olarak nitelendirdikleri ve yoksul halkın umutla beklediği İason'un gelişi Pelyas'ı memnun etmez. Tahtın kendi hakkı olduğunu öne süren İason'a, daha ayakkabısına sahip çıkamayan birinin idare konusundaki yeterliliğinden duyduğu şüpheyi dile getirir. Gelmekle fırtına için rüzgâr ektiğini söyler. Halkı ancak kendisinin toparlayabileceğini öne sürer. İason'u ikna edememesi üzerine, dışarıda bekleyen heyetin sözcüsü İdas'ı etkilemeye çalışır. Ülkenin geleceği için kendisinin kral olarak kalması gerektiğini ileri sürer, ülkeyi bir daha buhrana sürüklemeyeceğine söz verir. Fakat çabaları sonuç vermez. Son çare olarak, İason'un krallığını kabul etmiş görünerek, ülkeyi düştüğü durumdan ancak İason'un kurtarabileceğini, tahtı hak ettiğini göstermek için yeni pazarlar bulmak üzere Karadeniz'e çıkması, oradan Kolhis'e (Kafkasya) gidip mutlak iktidar anlamına gelen efsanevi altın postu getirmesi gerektiğini öne sürer, Baş rahibin bu yöndeki sözlerini hatırlatır. İason korkaklık gösterirse, oğlu Akastos'un buna hazır olduğunu sözlerine ekler. İason: "İlk hedefimiz Karadeniz: Ticaret. / İkincisi altın post: Kudret. / Üçüncüsü bu mekân: Adalet" (Günersel, 2007: 14) diyerek görevi kabul eder.

Ege’de bunlar olurken Kolhis’te altın post töreni başlamak üzeredir. Kral Ayetes, halk arasında popülaritesi olan kızı Medea’nın da törende bulunmasını ister. Kutsal kara suda kendi geleceğini görmeye çalışan Medea, halkın büyücü görme peşinde olduğunu, kendisinin büyücü değil sezgici olduğunu söyleyerek törene katılmak istemez. Ayetes, imajının zayıflayacağını öne sürerek bundan kimseye söz etmemesini söyler, ardından kutsal kara suda ne gördüğünü sorar. Medea Ege’yi gördüğünü söyler.

İason, aralarında Akastos, Herkül, Polluks ve İdas’ın da bulunduğu elli kişilik Argonot ekibini Kolhis’e götürmek üzere yapılan ve hızlı anlamına gelen Argo gemisiyle yola çıkmaya hazırlanmaktadır. İason’un Ana’sı hem çok tehlikeli bir yolculuk olması hem de Pelyas’a güvenmemesinden dolayı oğlunu vazgeçirmeye çalışırsa da, İason hem korkaklıkla itham edilmemek hem de kral olmak için altın postu getirmeye kararlıdır: “Halk inanıyor Altın Post’un şart olduğuna. / Gitmezsem yanında filozof olurum, kral değil. / Halk aç. Ve iyi bir filozofa değil, / İyi bir krala muhtaç. / Tek şansları benim. Tek şansım da bu.” (Günersel, 2007: 16)

Argo gemisi, İason’un Ana’sının uyarısına rağmen zorunlu olarak Limni adasına uğrar. Bu sırada adada erkek taşlama töreni yapılmaktadır. Bir dikilitaşın etrafında vücutlarını okşayarak dans eden kadınlar, içlerinden birisinin dikilitaşa kanla çarpı işareti çizmesiyle dikilitaşı taşlamaya başlarlar. Kraliçe ise onları dalgın seyretmektedir. Elli erkeğin tutsak alınmasıyla onlara ne yapacakları konusunda Atalanta ile Kraliçe ve diğer kadınlar arasında ihtilaf yaşanır. Atalanta, kendilerini Trakyalı kızlarla aldatan kocalarını öldürdüklerini hatırlatarak onları da öldürmeleri gerektiğini öne sürerse de, Kraliçe, böyle davranmaya devam ederlerse adada hayatın biteceğini belirterek, gelenler sevişmek isterse konuk edilmelerini bildirir. Çoğunluğun kararı da bu yöndedir. Böylece adada uzun zamandır yapılmayan doğumlar töreni yapılır. Adada neredeyse her şey törensel bir havada geçer. Kraliçe ile İason tek gecelik yoğun bir ilişki yaşarlar. Argo gemisi ayrılmak üzereyken, Atalanta da, İason’un itirazına rağmen onlara katılır. Kraliçe, İason’dan kendisine mektup yazmasını ister.

İason ilk mektubunda Herkül’ü kaybedişlerini ve Çanakkale Boğazı’ndan geçişlerini anlatır. Herkül’ün taparcasına bağlandığı genç, karaya çıkınca göle gitmiş, çapkın bir su perisinin onu alıp götürmesi üzerine çılgına dönen Herkül koşarak ormanda gözden kaybolmuştur. Çanakkale Boğazı’nda karşılaştıkları vize sorununu ise Polluks’un oranın kralını yenmesiyle aşmışlardır.

Yolları İstanbul’a düşmüşken, İdas’ın Boğaziçi’ndeki bilgin dostu Fineos’u ziyaret ederler. İstanbul’a Harpyalar hâkimdir. Harpya kapıp kaçırır demektir. Atalanta onları baş

despotun itleri olarak niteler. Teleskopla mikroskop özelliklerini birleştiren bir cihazla incelemeler yapan Fineos, âlemlerin sırrının tek bir teoriyle açıklanabileceği sonucuna varmıştır. Harpyalar baskı ve tehditle onun kendileriyle işbirliği yapmasını sağlamaya çalışırlar. Devlet için çalışmadığı sürece araştırmalarının hiçbir yararı olmadığını ileri sürerler. Hakikat için çalıştığını vurgulayan Fineos, bilginin insanlık için kullanılması gerektiğini, kendisini karanlık emellerine alet edemeyeceklerini bildirir. İdas ve arkadaşlarının gelişiyle Harpyalar gider. Konuklarının amacının altın postu ele geçirmek olduğunu öğrenen Fineos, postun muhafızların yanı sıra hiç uyumayan bir ejderha tarafından korunan bir mağarada bulunduğu bilgisini verir. İason'un sorusu üzerine postun hikâyesini anlatır: Ege'de, bulut tanrıçası Nefele ile evli olan kral Atamos, sık sık yağmur yağdırdığı için karısından ayrılır. Yeni karısı, oğluna korkunç bir tuzak kurarak, herkesi, vatanın selameti için genç prensin kurban edilmesi gerektiğine inandırır. Bundan sonra, herhangi bir açıklama yapılmadan Atalanta anne, İdas Friksos yerine geçerek olayı canlandırırlar. Friksos tam kurban edileceği sırada tanrıça Hera altın postlu, uçan bir koç gönderir. Koç, oğlanla kız kardeşini sırtına alıp kuzeye uçar. Çanak kale üzerinden geçerken prenses Helle denize düşer. Koç, Friksos'u önce Karadeniz'e, sonra dünyanın öbür ucuna, Kafkasya'da bulunan Kolhis'e götürür. Friksos can korkusuyla koçu kurban eder. Ülkesine iade edilmemek için de tılsımlı postu krala hediye eder, prenses Kalkiope ile evlenir. Fineos, mağaraya varana kadar birçok engelle karşılaşacakları uyarısında bulunur. İlk engel olan çarpışan kayalar aşmaları için bir güvercin verir. Güvercin geçerken açılan kayaların arasından onlar da geçebilecektir. Kolhis'e varınca Afrodite'ye güvenmelerini söylemesine ise İason bir anlam veremez. Bu arada İdas'ın dikkatini, bir tasta bulunan kutsal kara su çeker. Fineos, fena rol anlamında bed-rol adını verdiği, telaffuz edemeyenlerin petrol dediğini belirttiği bu sıvının gümüş değerinde, kan renginde olduğunu söyler.

İason Kraliçe'ye yazdığı mektupta tehlikeli durumlarla karşılaştıklarını, ama Fineos'un planları sayesinde bütün engelleri aştıklarını, Karadeniz'e çıktıklarını anlatır. Mektubu, onu akıl engeli olmadan, hayvanca sevdiğini söyleyerek bitirir.

Karadeniz'e çıkan Argonotlar fırtınayla da mücadele eder, bu arada koç başlı bir gemideki kazazedeyi de kurtarırlar. Melas adlı bu gencin uçan koçun kurtardığı prensin oğlu olduğu anlaşılır. Melas'ın Ege'deki miras için birlikte denize açıldıkları iki kardeşi dalgalara yenik düşmüştür. Argonotlar onu yanlarına alarak altın posta ulaşmada önemli bir avantaj sağlarlar. Melas altın postu ele geçirmenin mümkün olmadığını belirtirse de, karşındakiler karardır. Melas denizdeki dev kara lekeleri soran İason'a, bunun kutsal kara su olduğunu, Karadeniz adının sık sık yaşanan kutsal kara su kazalarından kaynaklandığını açıklar. Kendi

gemisinde de yöneticilere satmak için bulundurduğu bu sıvının yanıcı bir madde olduğunu, törenlerde halkı etkilediğini, iyi para ettiğini, onu altına çevirmek için simyagerlerin insanüstü çaba harcadıklarını kaydeder. Kolhis'e giderken savaş tanrısı Ares'in kuşlarının bulunduğu adanın önünden geçerken kuşların saldırısına uğramaları sonucu bir kayıp verirler. Cesedi denize bırakırken, şairin aklına "Saldıran Kuşlar" başlıklı bir destan gelir. İdas, kendileri ölüm kalım savaşı verirken, Pelyas'ın mutuk attığı tahminini yürütür. Nitekim Pelyas halka, altın postun gelmesiyle her şeyin düzeleceğini anlatmaktadır. Bu sırada dev bir kartalın aniden belirip kaybolmasıyla ufkun ötesinden insanoğluna ateşi verdiği için işkence edilen Prometheus'un acı çığılığı duyulurken Kolhida (Kolhis) şehri görünür.

Kalkiope endişe içinde oğullarını beklerken, Melas Argonotlarla birlikte gelir. İki oğlunu birden kaybetmiş olan Kalkiope başka kadınlar gibi acısını dışa vuramaz. Bu arada İason'la Medea birbirlerine ilk görüşte âşık olurlar. İason Kraliçe'ye çok yoğun bir döneme girdiğini, belki sık yazamayacağını, kendisine iyi bakmasını, sevgilerini sunduğunu ifade eder. Kral Ayetes, torununu kurtaran dost, tahtına göz diken düşman diye tanımladığı İason'a, derhal ülkelerine dönmelerini bildirir. İason ise altın postu ister; onun adına savaşacağını, şanını Ege'de yayacağını söyler. Medea'nın postu vermekten yana tavır sergilemesi Ayetes'in tuhafına gider. Krallığın sembolü olan posttan vazgeçmesi, tahttan vazgeçmesi demektir. Ayetes İason'u bir sınavdan geçirerek başarması durumunda postu vermeyi vaat eder. Her sabah ateş soluyan iki tunç ayaklı boğasıyla çift sürdüğünü, dev yılan dişleri ektiğini, dişlerden silahşorlar bittiğini, hepsini kılıcıyla biçtiğini anlatır. Bunu onun bir kere yapmasını şart koşar.

Medea bir çıkmazın içine düşmüştür; ne İason'un ölümüne razıdır ne de babasına karşı gelebilecek cesareti vardır. İason ölürse kendisinin de yaşayamayacağını, yardım etmesi durumunda ise yurdunda kalamayacağını düşündüğü sırada Kalkiope, onu içinde bulunduğu çıkmazdan kurtaracak bir öneriyle gelir. Ayetes Argonotlara yardım edeceğinden şüphelendiği torunu Melas'ı hapsedtirmiştir. Apsirtos yeğenini casuslukla suçlayarak idamını istemektedir. Kalkiope oğlunu kurtarmak için Medea'dan İason'a yardım etmesini söyler, babasının İason'a tuzak kurduğunu açıklar.

Medea İason'a yardım edecektir. Tek arzusu, İason'un yurduna dönünce kendisini unutmamasıdır. Vefasızlığının bedelini çok ağır ödeyeceği uyarısında bulunduğu İason, Medea'ya bağlılık sözü verir.

Medea'nın teklifi oya sunulur. Kırk altı ak taş karşılık bir kara, bir de al taş çıkar. Eksik üç oy, kaybettikleri arkadaşlarıdır. İason al taşın da kendisinin kanını içmek isteyen Akastos'un marifeti olduğunu öne sürer.

Akastos Ayetes'e Medea'nın Argonotlarla işbirliği yaptığını ihbar eder. Onlara karşı bir plan önerir. İason, İdas ve Polluks'u ortadan kaldırarak, kendisi altın suyuna batırılmış bir koç postuyla geminin başında Ege'ye dönecektir. Ayetes Apsirtos'a Medea'yı tutuklamasını, ama kılına zarar vermemesini emreder.

Apsiros'un vatana ihanetle suçladığı Medea, kalbinin sesini dinlediğini öne sürer, İason'la yeni bir hayata başlamak istediğini belirtir. Hayatı, sınırsız harcama serbest zannederken limiti ansızın biten kredi kartına benzeterek ağabeyini öldürür.

İason ve arkadaşları Ayıgil baskısından kaçarak yeraltında yaşamaya başlayan Proto-Gürcülerin desteğini alırlar. Proto-Gürcü halkı barış ve adaleti ilke edinmiştir; başkanları Tamada bilge bir kimsedir. Her şeyi bırakıp Medea'nın aşkına düşen, onun hazırladığı iksir sayesinde ejderhayla baş edeceğine inanan İason'a, Ayetes'in taçlı bir maganda olduğunu, onları tuzağa düşürmeye çalışacağını söyler. Onun iktidarının reklam ve propagandaya dayandığını, altın post hikâyesini kullanarak halkı psikolojik baskı altında tuttuğunu anlatır. Ondaki altın postun sahte olduğunu, gerçeğinin kendilerinde olduğunu açıklar. Ayrıca postun altından olmadığını, sıradan bir koç postu olduğunu, fakat manevi değer taşıdığını, yurtlarına hâkim olunca postu müzeye koyacaklarını belirtir. Olayların kulaktan kulağa değiştiğini sözlerine ekler. Tamada, bütün kötülüklerin sebebinin kutsal kara suya bağlaması üzerine şaşkınlığa uğrayan İason'a, yerleşik inançlara ters düşen iddiaların kabul görmeyeceğini söyler, nitekim onun da mucize bekleyen halkını gerçeklere inandıramayacağını öngörür. Ardından Akastos'un planından söz ederek, onun ülkelerine altın post diye götürmek üzere altın suyuna batırdığı koç postunu ele geçirdiklerini belirtir, İason'a altın post diye ülkesine onu götürmesini salık verir. Postun işe yaramadığını gören halkının hayatta mucize olmadığı gerçeğini kavrayarak kendine güveninin geleceğini kaydeder. Halkına mutluluk için akıl, vicdan ve emeğin yeteceğini anlatmasını öğütler. Argonotlar Proto-Gürcü halkıyla vedalaşırken, Medea Kalkiope ve Melas'la gelerek onlarla gideceklerini bildirir.

Argonotlar gece baskısıyla gemilerini kurtarıp yola çıkar. Bu arada Apsirtos'un yerine Akastos geçmiştir. Atalanta Limni adasına uğramayı önerirse de, İason, Kraliçe'nin, artık hayatından çıktığını söyleyerek bunu reddeder. Savaş tanrısı Ares'in kuşu, İdas'a Pelyas'ın telaşa düştüğünü haber verir. Günlüğüne içini döken Pelyas, altın postun yolda olduğunu, ülkenin durumunun daha da kötüleştiğini, Afrika çekirgelerinin istilasına uğradıklarını, batan bir gemideki zehirin denize karışarak bütün balıkları öldürdüğünü, krallığın elden gitmek üzere olduğunu yazar. Medea'yla İason geleceğe dair hayallerinden konuşturlarken, bir güvercin Kraliçe'den İason'a mektup getirir. Kraliçe hamile olduğunu, onu görmek istediğini yazmaktadır. Aşkı uğruna ağabeyini öldüren, vatanını kaybeden, babasını hayata küstüren

Medea, kendisine sadakatsizlik etmesi durumunda başına neler geleceğini kendisinin (Medea) bile tahmin edemeyeceğini söyleyerek İason'u uyarır. Beraberliklerinin ebedî olacağını vaat eden İason'a hiçbir şeyin, Zeus'un bile ebedî olmadığını söylerken oyun biter.

Kişiler

İASON: Kendisini “Maktul kral Ayson’un oğlu” (Günersel, 2007: 20) olarak tanıtan İason, amcasının, babasını öldürerek ele geçirdiği krallığı geri almak için, kâhinlerin öngördüğü gibi yirmi yıl sonra onun karşısına çıkar. Pelyas’ın, krallığı hak ettiğini göstermek için altın postu getirmesi şartını kabul ederek tehlikeli bir serüvene atılır. Güçlü, cesur ve zekidir. Bilgisizliğini de Fineos ve Tamada’nın yönlendirmeleriyle gidererek Afrodit’in de yardımıyla amacına ulaşır. Medea’ya bağlılık sözü verir.

MEDEA: Halkın büyücü olarak gördüğü Medea kendini sezgici olarak tanımlar. Babasının düşman olarak gördüğü İason’a bir görüşte âşık olarak çetin bir ikilem yaşar. Postu vermesini söylediği babası onun, kendinden daha güçlü bir büyücü tarafından büyülendiği yorumunu yapar. Bir tarafta İason, bir tarafta vatani ve ailesi olan Medea, kardeşi Kalkiope’nin de teşvikiyle İason’u seçer, onunla yeni bir hayata başlamak için ağabeyini düşünmeden öldürür. İason için yaptıklarına karşılık ondan kesin bağlılık ister. Aksi takdirde bedelinin ağır olacağı uyarısında bulunur.

PELYAS: Ağabeyini öldürüp tahta geçmiş, kötü yönetimiyle halkı yoksullaştırmıştır. Kaypak, ikiyüzlü bir siyaset anlayışına sahiptir ve tahtta kalabilmek için her yola başvurur. Fakat kral olmayı ülkenin iyiliği için istediğini iddia eder. tahtının önündeki İason engelini, onun krallığı hak ettiğini göstermek için altın postu getirmesi gerektiğini ileri sürerek aşmaya çalışır. Yolculuk sırasında İason’u oğluna öldürtmeyi planlar. Nutuk atmaya çok seven, tarihi kendi tarihçilerine kaydettiren yönleriyle betimlenir.

AKASTOS: Pelyas’ın oğlu, babasının takipçisidir. Argo gemisinde bulunanlardan biridir. Babası tarafından İason’u öldürmekle görevlendirilmiştir. İason’a karşı Ayetes’le işbirliği yapar, sıradan bir koç postunu altın suyuna batırıp ülkesine götürmeyi planlar. Fakat planı işlemez. Kolhis’te kalır, Medea’nın öldürdüğü Apsirtos’un yerine geçer.

IDAS: İason’un kral olmasını isteyen heyetin sözcüsü ve Argo gemisinde yer alan bir Argonottur. Oyun boyunca İason’un en yakınındaki kişidir. Sivri diliyle öne çıkar. Pelyas’ı iyi tanımaktadır. Bilgin Fineos’la dostluğu, yolculuklarının başarıya ulaşmasında önemli bir katkı sağlar.

FINEOS: İstanbul’da Boğaziçi’nde yaşayan bir bilgindir. Önemli buluşları vardır. Harpyaların kendilerine çalışması için yaptıkları baskıya direnerek hakikat için ve insanlığın yararına çalıştığını bildirir. Argonotlara altın postun hikâyesini anlatır, çarpışan kayalar

engelini aşma yolunu gösterir, kutsal kara su olarak adlandırılan petrolün olumsuz bir işlev yükleneceğinden bahseder.

HARPYA: Tehdit elemanı, kapıp kaçırın anlamları verilen Harpyalar İstanbul'a hâkimdir. Fineos'u da baskı ve tehditle yıldırmaya çalışırlar.

ANA: Tehlikeli bir yolculuğa atılan oğlu İason'u yolundan döndürmeye çalışır. Bunu başaramaması üzerine Pelyas'ı, oğluna bir şey olursa ondan hesabını sormakla tehdit eder. Oğluna Limni adasına uğramamasını salık verir.

ATALANTA: Adaya gelen Argonotları öldürmeleri gerektiğini öne süren, ardından onlara katılan, Zeus'un köpeğe çevirdiği Atalante'nin ikizi olan, itirazcı kişiliğiyle ve güçlü olmasıyla öne çıkan kadındır.

KRALİÇE: Limni adası kraliçesidir. Erkeklerle karşı olan tutumlarını Argonotların adaya gelişiyle değiştirir. İason'la yaşadığı tek gecelik ilişkiden hamile kalır. Mektuplaşmalarla süren ilişkileri İason'un Medea'ya yönelmesiyle biter.

AYETES: Ayıgil olarak isimlendirilen Ayetes Kolhis kralıdır. Ülkeyi kendi çiftliği olarak görür. Fineos onun Kolhisli olmadığı, tayinle başa geçtiği bilgisini verir. Çocukları içinde Medea'ya ayrı bir yer vermekte, onun halk arasında büyücülüğüyle popülerliğini kullanmak istemektedir. Tamada'nın, iktidarının reklam ve propagandaya dayandığını, altın post hikâyesiyle halka psikolojik baskı uyguladığını belirttiği Ayetes, kendisini olağanüstü güçte birisi olarak lanse eder. İason'u tuzağa düşürme planları yaparken Medea'nın İason'a yardım etmesiyle bunu başaramaz. Sürekli muhafızlara seslenmesi ayırıcı özelliğidir.

TAMADA: Ayetes'in baskısından yer altına sığınan Proto-Gürcü halkının sofrabaşı olarak geçer. Bilge bir kimsedir. Ayetes'e karşı Argonotlara yardım eder. Altın post hakkında gerçek bilgileri vermesi, kutsal kara su hakkında olumsuz görüşler ileri sürmesi, İason'a halkını kurtaracak yolu göstermesi ve makûl bir çözüm önerisi getirmesiyle oyunu sonuca bağlamada önemli bir işlev yüklenmiştir. İdas, efsane yıkan Tamada'yı efsanevi bir kişilik olarak tanımlar.

APSİRTOS: Ayetes'in oğlu, muhafızların başıdır. Yeğeni Melas'ı casuslukla suçlayıp öldürmek istemesiyle öne çıkar. Vatan hainliğiyle suçladığı kardeşi Medea tarafından öldürülür.

KALKİOPE: Ayetes'in kızı, Medea'nın kardeşi, uçan koçun Kolhis'e getirdiği Friksos'un eşi, Melas'ın annesidir. İki oğlunu kaybettiği halde başka kadınlar gibi acısını dışa vuramaz. Sağ kalan tek oğlunu korumak için Medea'ya babalarının İason'a tuzak kurduğunu açıklar, Argonotlara yardım etmesini söyler.

MELAS: Altın postlu koçun kurtardığı prens Friksos'un oğludur. Ege'deki mirası elde etmek için birlikte denize açıldıkları iki kardeşini kaybetmiştir. Kendisini kurtaran Argonotlara yardım edeceği kuşkusuyla hapsedilir. Dayısı tarafından idamı istenir.

Olaylar Dizisi

SERİM: İlk sahnede Pelyas ve İason'un kimlik ve kişiliklerinin, aralarındaki taht mücadelesinin, ülkenin durumunun ortaya konulduğu kısımlar serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Pelyas'ın, İason'un tahtı hak ettiğini göstermek için efsanevi altın postu getirmesi gerektiğini öne sürmesi ilk asal düğümdür. Postun bulunduğu Kolhis'e ulaşınca İason'la Medea'nın birbirlerine âşık olmaları da ikinci asal düğümdür.

ÇATIŞMA: Ege'de bir kral olan Pelyas'la yirmi yıl sonra karşısına çıkıp tahtı isteyen yeğeni İason çatışırlar. Pelyas, kehanetteki gibi ayağında tek sandaletle gelen İason'a, daha ayakkabısına sahip çıkamayan birinin idari yeterliliğinden duyduğu şüpheyi dile getirir. Gelmekle fırtına için rüzgâr ektiğini söyler. Ülkeyi buhrandan ancak kendisinin çıkarabileceği iddiasına İason, ülkeyi buhrana onun sürüklediğini söyleyerek karşılık verir.

Kolhis kralı Ayetes ile kızı Medea arasında da görüş ayrılığı vardır. Babasının, halk arasında popülaritesi olduğu için altın post törenine katılmasında ısrarcı olduğu Medea, halkın büyücü görmek istediğini, kendisinin büyücü değil sezgici olduğunu belirtir. Ayetes, imajının zayıflayacağını öne sürerek bundan kimseye söz etmemesini söyler.

İason, kendisini çıkacağı tehlikeli yolculuktan vazgeçirmeye çalışan Ana'sına, kendisini değil halkı düşünmesi gerektiğini söyleyerek karşı çıkar. Oğlunu vazgeçiremeyen Ana'nın, Pelyas'a, oğlunu ölüme yolladığını, ama onun güçlü, cesur ve zeki olduğunu, sağ salim döneceğini söylemesine karşılık Pelyas, bilgili olmadan güçlü olunmayacağını, zayıfken tehlikeye atıldığı için de aptal olduğunu, bu yüzden yenilginin onun için kaçınılmaz olduğunu söyler.

Yolculukları sırasında yalnızca kadınların yaşadığı Limni adasına uğradıklarında, kocalarını çapkınlıkları yüzünden öldürdüklerini hatırlatarak onları da öldürmeleri gerektiğini söyleyen Atalanta'ya karşılık Kraliçe, babasının, Zeus'un bile başka kadınlarla yattığını anlattığını, bir erkeğin tanrılar tanrısından üstün olamayacağını, kadın-erkek çekişmesinin sürüp gideceğini, ama kadınların bu tepkisi sona ermezse adada hayatın biteceğini, erkeklerin hiçbir zaman değişmeyeceğini, ayrıca kadınların fizyolojik olarak erkeklere ihtiyaçları olduğunu öne sürerek, gelenler sevişmek isterlerse konuk edilmelerini bildirir.

Çanakkale Boğazı'ndan geçmek için Polluks, oranın kralıyla karşılaşır ve onu yener.

Önemli bir bilgin olan Fineos'la Harpyalar çatışır. Hakikat için çalışan ve insanlığın yararını amaçlayan Fineos, bilimsel çalışmalarını devlet yararını öne sürerek kendi kötü

emellerine alet etmek isteyen Harpyaların tehdidi altındadır. Argonotların gelişiyle Harpyalar gider.

Kolhis'e varınca Ayetes'le İason post yüzünden çatışır. Ayetes'in derhal ülkelerine dönmelerini bildirdiği İason postu ister. İason'a âşık olan Medea, Argonotların gücünü öne sürüp postu vermesini söyleyerek babasına ters düşer. Ayetes, kızının kendinden daha güçlü bir büyücünün etkisi altına girdiği sonucuna varır. Aşkıyla babası ve vatani arasında kalan Medea tam bir çıkmazdadır. İason ölürse kendisinin de yaşayamayacağını, yardım etmesi durumunda ise yurdunda kalamayacağını düşünürken Kalkiope'nin gelişiyle kararsızlığı sona erer. Oğlunun, Argonotlara yardım edeceği şüphesiyle hapsedildiğini, Apsirtos'un, onun idamını istediğini söyleyen ve İason'a tuzak kurulduğunu açıklayan Kalkiope, Medea'ya, İason'a yardım etmesini söyler. İason'a yardım ettiğinin anlaşılması üzerine ağabeyi Apsirtos tarafından tutuklanmak istenen ve vatana ihanetle suçlanan Medea, kalbinin sesini dinlediğini, yeni bir hayata başlamak istediğini söyler ve ağabeyini öldürür.

Oyunda Pelyas'la İason arasındaki taht mücadelesi olarak başlayan çatışma, oyunun sonunda, kör inançlarla gerçeğin çatışmasına dönüşür. Mucize beklentisi içindeki halkın kurtuluşu için akıl, vicdan ve emeğin yeteceği vurgulanır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: İason'un altın postu getirmek üzere tehlikeli bir yolculuğa çıkmasına yol açan olay, amcasıyla arasındaki taht mücadelesidir. Pelyas, daha ayağındaki sandalete sahip çıkamayan birisinin ülkeyi nasıl yöneteceğini sorarak krallık konusundaki yeterliliğini göstermek üzere mutlak iktidar anlamına gelen altın postu ülkeye getirmesi gerektiğini öne sürer. İason bütün tehlikelerine rağmen yolculuğa çıkma nedenini şu sözlerle açıklar: "Halk inanıyor Altın Post'un şart olduğuna. / Gitmezsem yanında filozof olurum, kral değil. / Halk aç. Ve iyi bir filozofa değil, / İyi bir krala muhtaç. / Tek şansları benim. Tek şansım da bu." (Günersel, 2007: 16)

DORUK NOKTA: Medea'nın Argonotlara yardım ettiğinin anlaşılması üzerine Apsirtos'un onu tutuklamak için geldiği, Medea'nın ağabeyini öldürüp yolunu kesin olarak çizdiği on dördüncü sahne doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Son sahnenin epilog niteliğinde olduğu oyunda çözüm on beşinci sahnede verilir. Medea'nın sağladığı anahtarla Proto-Gürcülerin yanına inen Argonotlar onlarla görüşür. Ayetes'in kurabileceği tuzaklara karşı onları uyararak Proto-Gürcülerin başı Tamada, postun gerçeğinin kendilerinde olduğunu ve altın olmadığını da açıklar. Kendileri için manevi değeri olsa da mucizevi bir etkisi bulunmadığını, fakat bunu halka anlatamayacaklarını, bu yüzden Akastos'un altın suyuna batırdığı postu ülkelerine götürmelerini, postun işe

yaramadığını gören halkın hayatta mucize olmadığını görerek akıl, vicdan ve emekle kendi yarınlarını kuracaklarını söyler. Medea ile Klakiope ve Melas da onlara katılır.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman belirsizlik taşır. Pelyas ağabeyini öldürdüğünde bebek olan İason'un, kehanetteki gibi yirmi yıl sonra tahtı geri almak için geldiği, Argonot ekibinin Limni adasında bir gece kalıp sabah yola çıktığı, Medea'nın iksiri şafak vakti hazırladığı, Argonotların Proto-Gürcülerin yanına gece yarısı indiği belirtilir. Pelyas'ın erken seçimden söz etmesi, ambarı farelerin bastığını basının duymamasını bildirmesi, Medea'nın hayatı kredi kartına benzetmesi gibi örnekler zamanı günümüze taşır.

Oyunda mekân olayların geçtiği yer olmanın ötesinde aksiyonun temel ögesi konumundadır. Ege'de başlayan oyun Karadeniz üzerinden varılan Kolhis'ten rotanın yeniden Ege'ye çevrilmesiyle sona erer. Pelyas, tahtını korumak için İason'u altın postu getirtme bahanesiyle dünyanın öbür ucu tabir edilen Kolhis'e yollar.

Denizin tehlikesinin yanında çarpışan kayalar engeli ve altın postun bulunduğu mağaranın hiç uyumayan bir ejderha tarafından beklenmesi mekânın aşılmazlık ve efsaneden kaynaklanan olağanüstülük özelliğini vurgular.

Yola özel olarak yapılan, hızlı anlamındaki Argo gemisiyle çıkılır. Gemi olaylara sahne olmanın yanı sıra Argonotları amaçlarına ulaştıran en önemli unsurdur. Nitekim Ayetes Argonotları gemilerini yakarak durdurmayı planlar.

İlk durakları olan Limni adası orada yaşayan kadınlarla özdeşleştirilir. Adanın fizikî özellikleri yerine kadınların yaşam tarzı öne çıkar. Çanakkale Boğazı'ndan, Polluks'un oranın kralıyla karşılaşp onu yenmesiyle geçebildikleri belirtilir. İstanbul Boğazı'nın Avrupa yakasında oturan İdas'ın bilgin dostu Fineos'u ziyaretleri, yolculukları için verimli olur. Boğaz'ın, güzelliğine karşın Harpyaların elinde olduğu vurgulanır. İason İstanbul Boğazı'nı şöyle anlatır: “(...) ‘Harp’ ile bağlantılı olmalı ‘Harpya.’ Öyle ya, Harbistan denir bu diyara. / Ay ışığı bile yasakmış Karadeniz çıkışında. Ama resmî ışıklar var Boğaz'ı tarayan, / kaynağı karanlık kuleler olan. (...)” (Günersel, 2007: 31)

Denizde ciddi tehlikeler atlatırlar. İdas'ın, kendileri Doğu Karadeniz'e kürek çekerken Pelyas'ın Ege'de nutuk attığı tahminini yürüttüğü sırada Pelyas halka nutuk atar.

Kolhida (Kolhis) yolunda savaş tanrısı Ares'in kuşlarının adasına yaklaştıklarında kuşların saldırısına uğrar, kaybettikleri bir Argonotun cesedini denize bırakırlar. Bir süre sonra gökyüzünde bir kartalın belirip kaybolmasıyla ufkun ötesinden Kafkas dağlarında zincire bağlı Prometheus'un acı çığlığını duyarlar. Kolhis'in başkenti, altın şehri Kutaisi'ye varırlar.

Medea'nın çelişkisi ortaya konulurken mekân engelleyici işleviyle öne çıkar. İason'a yardım etmesi durumunda yurdunda kalmayacak olan Medea karar vermekte zorlanır. İason'un, yardım ederse kendi yurdunda adının sonsuza dek yaşayacağını söylemesine karşılık, aradaki uzaklık Medea'nın İason'u uyarmasına yol açar. Yurduna dönünce kendisini unutursa bunun haberinin kendisine ulaşacağını, o zaman kopan fırtınanın kendisini oraya götüreceğini, ondan hesap soracağını bildirir. İason ise ülkesinde baş tacı edileceğini, onu vuslat döşəğinin bekliyor olacağını vaat ederek endişelerini gidermeye çalışır. Ağabeyini öldürmesi üzerine Medea kaçınılmaz olarak ülkesini terk eder.

Argnotların kaçıışı, Ayetes'in baskısı yüzünden gizli bir dehlizden yer altına inen, tünelden denize geçen Proto-Gürcülerin yardımıyla gerçekleşir. Argonotlar geri dönerken, ülkenin daha kötü duruma düştüğü, ağaçları, tarlaları Afrika çekirgelerinin bastığı, düşmanlar için hazırlanan zehir sandıklarının geminin batmasıyla denize karışıp bütün balıkları öldürdüğü belirtilir.

Oyunda kutsallık atfedilen post önemli yer tutar. Onun ülkeye gelişiyle her şeyin düzeleceğine inanılır. Ayetes de krallığı altın postla elinde tutmaya çalışır. Ama ondakinin sahte olduğu anlaşılır. Aslı Proto-Gürcülerde olan postun altından olmadığı, Proto-Gürcüler için manevi değer taşıdığı ve onlar yeryüzüne çıkınca müzeye konulacağı söylenir.

Kutsal kara su olarak adlandırılan, Fineos'un bedrol dediği petrol üzerinde de önemle durulur. Fineos gibi Tamada da onun her kötülüğün kaynağı olduğunu ileri sürer. Melas, denizdeki dev kara lekeleri soran İason'a, Karadeniz'e kutsal kara su kazaları yüzünden bu adın verildiğini açıklar, petrol hakkında bilgi verir. Medea da ona bakarak talihini görmeye çalışır.

Fineos'un teleskopla mikroskop özelliklerini birleştiren bir alet bulduğu söylenir.

MEDEA EFSANESİ

Medea Yunan mitolojisinde, erkek bencilliği karşısında kadının kendini tüketmesinin özlü ve özgün bir öyküsüdür. “*Medea*, aynı zamanda kadının yazgısal çilesine ilişkin bir arketip. Kadının salt biyolojik yetileriyle tanımlandığı, gençlik, çekicilik, doğurganlık gibi niteliklerini yitirdikten sonra tüketim nesnesi gibi bir kenara atıldığı düzeni anlatıyor.” (Seven, Ağustos 1986: 82)

Medea antik Yunan trajedi şairi Euripides (MÖ 484?-406) tarafından ele alınmıştır. Türkçeye ilk kez 1943'te Ahmet Hamdi Tanpınar tarafından çevrilen Euripides'in *Medea*'sı (MÖ 431) kendinden sonra yazılan Medea temalı oyunları büyük ölçüde etkilemiştir.

Seneca'nın (MÖ 4 – MS 65) *Medea*'sı (MS 1. yy) bunların başında gelir. Corneille'in (1635), Tralow'un (1624), Anouilh'in (1946) aynı adlı eserleri, Grillparzer'in *Altın Post*'u (1821), Lessing'in *Miss Sara Simpson* (1755)'u Medea izleğinin çağları aşan boyutuna işaret eder.

Euripides, efsaneyi dinsel inanç ve söylenceden sıyrarak, Medea'nın tanrısal bir soydan gelmesi, büyücülüğü yerine kadın kimliğini öne çıkarır. Tanrıların ve tanrısal kahramanların öyküleri olan mitler trajedi gibi yüksek bir sanatla dile getirilmiştir. Trajedi mitleri aktarmanın ötesinde, köklü bir değişime uğratmış, mite yeniden doğuş zemini olmuştur. Konusunu gerçek hayattan alan birkaçı dışında, trajedinin tek kaynağı mittir. Mitlerin trajik evresinde tanrılar sahnenin gerisinde kalır; insan öne çıkar. Fakat insanın dramı işlense de, yazgısı yine tanrıların elindedir.

Mitler trajedide dönüşüme uğrasa da dinsel özlerini korurlar. Kahraman insani bir kimlik kazanmasına karşın sıradan bir insan değildir. Destan, kahramanların ruh halinden ziyade olayların akışına odaklanır. Trajedi ise ruhların ve iradelerin çatışması üzerine kurulur. Mitler üzerindeki bu edebî dönüştürüm mitolojiye yaklaşımı derinden etkilemiştir. Trajedide mitolojik/tanrısal konular işlenmesine rağmen, mitolojik geçmişle yaşanan dönem etkili bir şekilde bağdaştırılmış, trajedi, Atina demokrasisinde önemli yer tutan adalet, özgürlük, yasa, ahlak gibi kavramlar üzerine düşünce üretilen bir platform olmuştur. Trajedi şairi mitleri politik çerçevede yorumlayarak mite güncel bir anlam yüklemekle, izleyenler üzerinde gerçeksi etki de bırakmıştır. “Tiyatro sahnesi, mitosların gerçeğe dönüştürüldüğü yerdir.” (Paksoy, 2011: 72)

Belli kurallarla ve konu bakımından herkesin bildiği mitlerle sınırlanan trajedi, MÖ 5. yy'ın sonunda kendini tekrarlayan bir tür haline gelir; ekonomik ve politik olarak değişen Atina'nın toplumsal yapısını irdelemekte yetersiz kalır. Euripides, gerçekçi anlayışla trajedinin alanını genişletmeye çalışır. *Medea* trajedisi bunun en iyi örneğidir. Korinthos'taki Medea eski güçlü pozisyonundan, olağanüstü niteliklerinden yoksun, çevresiyle ve kocasıyla iyi geçinmek zorunda olan bir kadındır. Nitekim İason onu kolayca gözden çıkarır; Korinthos kralı Kreon'un kızıyla evlenme fırsatını kaçırmaz. Medea'nın içini pişmanlık duygusu kaplar. İason'a, onun için yaptıklarını sayıp döker. İason ise onu barbar ülkesinden uygarlığa getirdiğini, bu yüzden onun kendisine borçlu olduğunu öne sürer. Bir sığıntı olarak, aklını kullanıp, kralın kızıyla evlenmesini desteklemesini, bu sayede çocuklarının sınıf atlayacağını, yurttaşlık hakkı kazanacağını söyler. Medea'nın dikkati, İason'un çocuklara karşı hassasiyetine takılır. İntikam hırsıyla dolu olan Medea'nın, kendi çocuklarını buna vasıta yapma niyeti oyunun başında sezdirilir. İason'dan sonra çıkagelen Atina kralı Aigeus'un çocuk özlemiyle yanıp tutuştuğunu görünce, bir erkek için çocuğun taşıdığı anlamı daha iyi

kavrar, çocuklar hakkındaki kararı pekişir. Medea, uzun bir iç çatışmanın sonunda gururunu önceler. İntikamcılar da oraya ulaşmak üzeredir. Çocukları her durumda ölüm bekliyordur. Dolayısıyla kendisinin “müşfik” ellerinde ölmeleri daha iyi olacaktır. Çocuklarını intikamcılardan korumak için gelen İason, onların ölüsüyle karşılaşır. Medea, atası olan güneş tanrı Helios’un gönderdiği ejder arabasıyla uzaklaşır; eski kimliğine döner. (Euripides, 2006: 8-63)

Euripides’ten önce trajedide öykü/olay önde gelir, kişilerin karakterine bunlar biçim verirken, Euripides’in *Medea*’da hareket noktası Medea’nın kişiliği, onu vahşice bir harekete iten karakteridir. (Erim, Ocak 1987: 69)

Euripides’ten önce Neophron başta olmak üzere Medea konulu oyunlar sahnelenmiş, fakat Euripides, Medea mitini, çocuklarını kendi eliyle öldürmesi sahnesiyle büyük bir değişikliğe uğratmıştır. Öncekilerde çocuklar, götürdükleri hediyelerle kral ve kızının ölümüne yol açtıkları için Korinthoslular tarafından öldürülmüşlerdir. (Grimal, 1997: 476)

Medea çocukları zehirli armağanlarla yeni geline yollar. İason’u canevinden vurmak için kendi çocuklarını öldürme kararını uygulama aşamasında annelik sevgisi ile kadınlık gururu arasında kalır. “Hangisi daha kuvvetlidir: Anne sevgisi mi, yoksa intikam zorlaması mı? *Mitos*’taki figür için sorun yok. Ama Euripides’in o figürden oluşturduğu, kocasının terk ettiği bir kadın için son derece yakıcı bir sorun. İşte Euripides için önemli olan, bunu tüm ayrıntılarıyla sergilemek ve böylece mitolojik figürde soyutlanmış olan her şeyi sonuna dek düşünmek olmuştur.” (Latacz, 2006: 277)

Euripides, eski Yunan trajedisinin üç büyük ismi (Aiskhylos, Sophocles, Euripides) arasında yer alır. Trajediye yeni buutlar eklemiştir.

“Euripides’in sanatsal bir özgürlük içinde sınırları aşmaya hazır olduğu mitolojik bir çerçevede kaleme aldığı bu oyunları, Atina kent devletinin toplumsal ve manevi bunalımlarından kaynaklanan sorunları dile getirmiştir. Burada Homeros destanlarındaki tanrıların dünyası, eski Atina’da hüküm süren inanç ve ahlak anlayışı, eleştirel-akılcı bir gözle bakıldığında artık tartışmalı olmaya başlamıştır; kadının yeri, köleliğin işlevi, hukuksal bakımdan haklarından yoksun bırakılanların durumu gibi toplumsal çelişkileri açığa vuran sorunlara çözüm getirilmesi usta bir psikolog ve gerçekçi bir karakter betimleyicisi olarak göze çarpar; onun kişileri, efsanedeki bağlayıcı konumları dikkate alınmaksızın sınır durumlarında kendi yazgılarına kendi sorumlulukları altında biçim veren canlı insanlar olarak karşımıza çıkar.” (Çalışlar, 1987b: 40)

Euripides’in *Medea*’sı Türk sahnelerinde ilk kez 1986’da, Şehir Tiyatrosu’nda Amerikalı yönetmen Arthur Hausman’ın yönetiminde oynanmış, Medea rolünü Çiğdem

Selişik üstlenmiştir. Gösterimde, Robinson Jeffers'in oyunu çağdaş ve gerçekçi çizgiye çeken yorumu esas alınmıştır. Jeffers tanrıların varlığını ve koroyu ortadan kaldırmış, koronun görevini üç Korintli kadına vermiştir. Medea'nın duygularına tanık olan bu kadınlar olayın dehşetini seyirciye duyururken dramatik gelişimi de sağlarlar. Jeffers'ın koşuk dilini Talat Halman etkili bir sahne diliyle çevirmiştir. (Seven, Ağustos 1986: 82-83)

Her yazar mite farklı bir boyut getirir. Seneca, Euripides'in miti insani boyuta çekme çabasını bir adım öteye taşımıştır. Euripides Medea'yı büyücü kimliğinden uzaklaştırırsa da hissiz, acımasız bir kadın portresi çizmiştir. Seneca'nın oyununun başında Medea çocuklarını öldürme kararında değildir; İason'un, onları kendi yanında alıkoymaktaki ısrarı onu bu karara iter. Seneca Medea ve İason'un haksız yönleri yerine haklı ve insani yönlerini öne çıkarır, ayrıca çocukların ölümünü sahnede gösterir. (Seneca, 2009: 5-7)

Franz Grillparzer (1791-1872) *Altın Post* (1821) adlı manzum dramında kötülöklere yol açan altın posta yüzeysel bir anlam yükleyerek ve kişilere odaklanarak eserine psikolojik derinlik kazandırır. Phriksus, Kolkhis'e altın postu Apollon'a armağan etmek için gelmişken, barbar kralı Aietes tarafından öldürölmüş, Argonautlar, onun öcünü almak için, başlarında Jason olduđu halde Kolkhis'e gelmişlerdir. Aietes'in kızı Medea, gönlünü Jason'a kaptırıp onun altın postu ele geçirmesine yardım etmiş, birlikte Yunanistan'a kaçmışlardır. Medea'nın erkek kardeşi, yaşananlar üzerine intihar etmiş, babası düşüp ölmüştür. Fakat ilerleyen zamanlarda Jason Medea'ya sadık kalmayarak kralın kızı Kreusa'ya âşık olmuş, Medea'dan, kendi çocukları da yüz çevirmiştir. Büyük bir yalnızlık ve çaresizlik içine düşen Medea yeniden büyüye başvurarak, içi alev dolu bir altın kapla Kreusa'yı öldürmüş, yanan sarayın yıkıntıları arasında kalan kendi çocuklarının da ölmesine sebep olmuştur. Altın postu omuzlarına atıp, kendisine artık katlanmak, sabretmek ve tövbe etmek düştüğünü söyleyerek gitmiştir. (Aytaç, 1983: 278-279)

“Grillparzer, Medea'nın şahsında, sevgide ve kinde mümkün olabilenin doruđuna ulaşan kadını canlandırırken, onun ve kocası Jason'un trajedisini ayrı kültürlerin iki insanı olmalarına bađlıyor. Aralarındaki farklılığı konu yönünden işlemekle kalmayıp Medea'yı Kolchisliler gibi serbest ritimde konuştururken Jason'la Yunan sevgilisini blankvers denen kafiyesiz beşlik vezinlerle dile getirmiş, böylece farklılığı biçimde de yansıtmıştır.” (Aytaç, 1983: 279-280)

MEDEA

Munis Faik Ozansoy'un *Medea* oyununda, aşkı için, başkalarının mahvı uğruna, Jazon'un her istediğini yapan, sonunda her şeyini kaybettiği gibi kardeş katili de olan Medea'nın bütün bunlara karşılık onun ihanetine uğraması, tek suçlu olarak kendisini gösteren Jazon'a, ihanetinin bedelini, evleneceği kızı ve kızın babasını ortadan kaldırmak ve öz çocuklarını öldürmek suretiyle ödetmesi anlatılır.

Özet

Birinci perde: Akşamın geç saatlerinde Medea korku ve tedirginlik içinde kocası Jazon'u beklerken kötü şeyler olacağını, evinin üstünde kara bulutlar dolaştığını sezer. Kocasının kral Kreon'un kızıyla evleneceğini bilmektedir. Fakat bu düğüne izin vermeye niyeti yoktur. Kendisini yalnız ve kimsesiz hisseder. Dadı onun can yoldaşıdır, ama o da duygularını anlamaktan çok uzaktır. Tek yapabildiği, onu boş sözlerle teselli etmeye çalışmak ve geçmişteki hatalarını ona hatırlatmaktır.

Beklediği felaketin gelmesi uzun sürmez. Gelen haberci, kocasının, ertesi gün Kreon'un kızıyla evleneceğini iletir, hemen Korent'ten ayrılması emrini bildirir. Medea'nın buna cevabı, uzun bir kahkahadır.

Yalnız kaldığında kendisinin bir deli olduğunu itiraf eden Medea Mars, Venüs, Merkür, Satürn, Diyan, Jünon ve Jüpiter'e seslenerek Jazon'un kendisine yaptıkları karşısında kayıtsız kalmamalarını ister. Uğruna kardeş katili olduğu, yurdunu, sarayını, servetini terk ettiği adam şimdi kendisini yüzüstü bırakmakta, üstelik evinden kovmaktadır. Gururu ayaklar altına alınan Medea bütün bunları sineye çekecek bir kadın değildir. Koro, Medea'nın iç sesi gibidir. Vahşi Medea, geçmişte olduğu gibi çözümü yine cinayette görür. Ona, sevgisinin büyüklüğünü, seven kadının nasıl vahşileşebileceğini, gururu yıkılan kadının neler yapabileceğini göstermek, hırsını gidermek için seri cinayetler planlar. Jazon'u, sevdiklerini öldürerek cezalandıracaktır. Sevgilisiyle sevgilisinin babasını ve kendi öz çocuklarını öldürmeye karar verir.

Medea, kendi çocuklarına nasıl kıyacağını düşünürken kral Kreon adamlarıyla gelir. Sürgün emrini dikkate almayan Medea'yı bizzat uyarmaya gelmiştir. Sürgün sebebini Medea'nın geçmişte yaptıklarına dayandıran Kreon, onu öldürmemesini de Jazon'a verdiği sözle açıklar. Fakat asıl neden, ihtiyaçladığından dolayı kendini eskisi kadar güçlü hissetmemesidir. Medea Korent'ten gideceğini söyleyerek sabaha kadar müsaade ister. Kreon, gemisinin gün doğarken denize açılması koşuluyla bunu kabul eder.

Kreon'dan sonra Jazon gelir. Kreon'la konuştuklarını Jazon'a aktaran Medea, onun, kendisini suçlayıcı tavrıyla karşılaşır. Jazon'un, geçmişinin sürekli böyle ayağına

dolanacağını, büyücülüğünün de krala söylendiye, kralın, onu çevresinden uzaklaştırmak istemekte haklı olduğunu ileri sürmesiyle aralarında hesaplaşma başlar. Suçun tamamını kendisine yükleyen Jazon’a Medea öfkeyle çıkışarak, her şeyi onun için yaptığını, kendisinin onun sadece aleti olduğunu haykırır. Gelin olurken kendisini kardeş katili yapan, bir hile için babasını gençleştirmesini isteyen, kral olmak için Pelias’ı kızlarının eliyle öldürten, ondan başkası değildir. Ayrıca onun kahramanlığının da sahte olduğunu, kendisi büyülerıyla Dragon’u uyutmuş olmasa onu bir vuruşta öldüremeyeceğini, gerçekte Altın Tüy’ü de onun almadığını hatırlatır. Her şeyini bir kadının aşkına borçlu olduğunu yüzüne vurur. Kendisinin güneş tanrısının torunu olduğunu hatırlatarak bu ihanetinin bedelini ona ağır ödeteceği tehdidinde bulunur. Bu sözler üzerine söyleyecek bir şeyi kalmayan Jazon, onu sevmiş olduğunu, hâlâ da sevdiğini, acı sözlerle ayrılmak istemediğini söyler. Medea, artık acı ya da tatlı konuşmanın bir önemi kalmadığını, buna onun sebep olduğunu, gururunu ayaklar altına aldığını, geçmişini onun ifşa etmiş olduğunu söyler. Jazon eskisi gibi kral oğlu değil, Kreon’un ülkesine sığınmış bir zavallı olduğunu öne sürerek kralın karşısında onu savunmasının mümkün olmadığını ifade eder. Kralın kızıyla evlenmeyi, kendisine kazandıracağı mevki için istediğini açıklar. Çocuklarının da bu durumdan faydalanacağını öne sürerek kendini savunur. Medea Jazon’un sözlerini çirkin bulsa da planını gerçekleştirmek için yumuşamış gibi görünerek çocuklarını kendisine bırakması karşılığında ona simli duvağıyla altın tacını vermeyi önerir, bu hediyeleri geline çocuklarının vermesini şart koşar. Jazon bunu kabul eder. Çocukların saraya gidip kendi adıyla içeriye girmelerini, çocuklar hediyeleri bırakıp dönünce güneş doğarken yola çıkmasını, geminin hazır olduğunu, gerekli yardımın da yapılacağını söyler ve kaçarcasına uzaklaşır. Medea arkasından: “Yardımanın senin olsun, evlat katili, alçak.” (Ozansoy, 1963: 30) diyerek öfkesini ve niyetini açığa vurur.

İkinci perde: Çocuklar büyülü taçla zehirli tülü götürürken Medea da gümüş saplı aynadan olanları izler. Kendisine sunulan hediyelerden memnun olan ve merakla üzerinde deneyen prenses zehrin etkisiyle korkunç şekilde can verir. Kızının feryadına koşan ve kızına sarılan kral da zehirlenerek ölür. Medea sevinç çığlıkları atarken Dadı dehşet içinde kalır. Fakat bu, facianın daha birinci perdesidir.

Kralla kızı öldüğü sırada eve ulaşan çocuklarını kucaklayan, ellerini okşayan Medea “Sevgili yavrularım benim, canım, ciğerim, / Sizinle tam olacak cinayet şaheserim” (Ozansoy, 1963: 37) diyerek onları içeri götürür.

Koro olanları ve olacakları şöyle özetler: “Medea, işte doğdu ikiz çocuklar gibi, / O lânetli beyninden iki güzel cinayet... / Kafanda başka doğum sancıları var gibi, / Bu sefer kolay değil, kolay değil, dikkat et. / Medea artık bu son, / Artık bu son, / Son...” (Ozansoy,

1963: 39) Jazon’a hitaben de: “Sen de Jazon, üzülmeye kalıyor diye düğün, / İlki kanla olmuştu, bunu da kan bozuyor... / Bir şey değil Kırılın sarayında gördüğün, / Medea’nın evinde olanları görmek zor... / Bu başka acı Jazon, / Jazon, Jazon, / Jazon” (Ozansoy, 1963: 40)

Son sahnede çocuklarını korumak için can havliyle eve gelen, fakat onların ölüsüyle karşılaşan Jazon, Medea’ya ana değil düşman, kadın değil canavar olduğunu söyler. Şefkatle çocuklarını okşayan Medea, onları çok sevdiğini, babalarına da sevdirebilmek için, yüreği parçalanarak öldürdüğünü, çocuklarının ölümünün onun babalık duygularını harekete geçirmesini umduğunu anlatır, bundan onu sorumlu tutar. Kendisini kardeş ve evlat katili olarak niteleyen Jazon’a, kardeş kanına bedel onun aşkını kazandığını, seven kadının her şeyi yapabileceğini, bir kere elini kana buladıktan sonra arkasının geleceğini, canavarlaşmasına ise onun bencilliğinin ve çiğnenen gururunun neden olduğunu söyleyerek kendini savunur. Çocuklarını kendisinin değil, asıl onun öldürdüğünü söyler.

Çocukları son defa okşamak isteyen Jazon’a engel olarak uykuları olduğunu, ana kucağında huzurlu bir uykuya daldıklarını, götürüp yerlerine yatıracağını söyler, Jazon’u içeri almaz. Bu sırada Kreon’un adamları gelip Jazon’un etrafını sararlar. Medea alaycı bir tavırla muhafızların ona ihtiyaçları olabileceğini, orada kalmasının uygun olacağını, çocuklarını gömmek için analarının elinin yeteceğini, saraydaki ölümlerin daha önemli olduğunu, orada hem nişanlı hem damat olarak bulunması gerektiğini söyler.

Koro, Medea’nın trajedisini şöyle dile getirir ve oyun da böylece biter: “Medea, talihsiz kadın, / Jazon’dan aldın öcünü, / Gösterdin üstünlüğünü / Ama kırıldı kanadın! // Medea, senin kin değil / Jazon’a karşı duyduğun, / Güneşten türeyen soyun / Tekin değil, tekin değil! // Boşuna çıkmamış adın / Büyücüye, uğursuza... / Medea, çılgın Medea, / Ölümle doğuran kadın! // Anlaşıldı üstünlüğün / Vahşetin her türlüşünde... / Bozuldu sonunda büyü / İki çocuk ölüşünde. // Artık, hak yerini buldu / Kardeş kanıyla kurulan / Yuvar, o uğursuz yuvar, / Evlât kanıyla bozuldu. // Bak, tıkanıyor nefesin, / Boğazında dört küçük el, / Seni kurtaramaz ecel, / Ölemezsin, ölemezsin. / Bütün ölenlere bedel / Boğazında dört küçük el... / Dört küçük el... / Ölemezsin... / Ölemezsin...” (Ozansoy, 1963: 44-45)

Kişiler

Oyunun dar bir kişi kadrosu vardır.

MEDEA: Oyunun merkezî kişisidir. Jazon’a tutkuyla âşıktır. Bu aşk için kardeş katili olmuş, başkalarına zarar vermiş, büyülerıyla Jazon’u kahraman yapmıştır. Güneş tanrısının torunu olmakla olağanüstü niteliklere ve büyücülük yeteneğine sahiptir. Gençliği ve güzelliği diğer niteliklerinin gerisinde kalmıştır. Cani ve vahşi olarak tanımlanan Medea güçlü, hırslı, tutkulu ve korkusuz kişiliğiyle öne çıkar.

Jazon için ailesini, yurdunu, sarayını, servetini feda ve terk etmiş, onunla Korent'e yerleşmiş, iki çocukları olmuştur. Fakat uğruna her fedakârlığı göze aldığı Jazon kendisini bırakıp kralın kızını seçmiştir. Medea, bunu sineye çekecek bir kadın değildir; ondan intikam alıp üstünlüğünü göstermek için Jazon'un sevgilisi ve sevgilisinin babasıyla birlikte kendi çocuklarını da öldürmekten çekinmez. Gururu anneliğinin önüne geçer. Kendisini deli olarak niteler. Geçmişte aşkı için kardeş katili olduğu gibi şimdi de gururu için evlat katili olur. Ölümleriyle Jazon'un babalık duygularını harekete geçireceğini düşündüğü çocuklarını çok sevdiği için kendisinin öldürdüğünü, başkasına bırakmadığını söyler. Olanlardan Jazon'u sorunlu tutar. Kendisini suçlayan Jazon'a, seven kadının her şeyi göze alacağını, gururu çiğnenen kadının canavarlaşacağını söyler. "Ölümler doğuran kadın!" (Ozansoy, 1963: 44) olarak tanımlanan Medea'nın uğursuzluğuna, çılgınlığına vurgu yapılır. Kardeş kanıyla kurulan yuvası evlat kanıyla dağılmıştır.

JAZON: Medea'yı, kendisine âşık olmasından faydalanarak karanlık emellerine âlet ettikten sonra bir kenara bırakıp kralın kızıyla evlenmeye kalkışan Jazon, bencil ve çıkarıcı kişiliğe sahiptir. Kreon'un kızıyla evlenmesini de krallığından faydalanmak olarak açıklar. Medea'nın kendisi için yaptıkları yüzünden onu suçlayacak kadar alçak bir kişiliktir. Kendisi için kardeş katili olan, büyüleriyle kendisini kahramanlığa ulaştıran, Altın Tüy'ü ele geçirmesini sağlayan Medea'nın yaptıklarına karşılık kralın kızıyla evlenme aşamasındaki Jazon da aralarından sorunsuz çekilmesi için Medea'nın canının bağışlanmasını sağlamış, ülkeyi terk etmesi için gemi temin etmiş ve gerekli yardımı yapmıştır. Fakat Medea'yı iyi tanıyamamış, bunu kendisinin yanına bırakmayacağını sezememiştir. Nitekim çocuklarına karşılık simli duvağını ve altın tacını öneren, bu yolla gelinle babasının gözüne gireceğini söyleyen Medea'nın tuzağına düşmüş, kralın ve kızının ölümünden sorumlu tutulmuştur.

Kötü bir karakterde çizilen Jazon çocuklarına karşı son sahnede duyarlı davranır ve onları Kreon'un adamlarından koruma çabasına düşer. Fakat hataları, çocuklarının annelerinin eliyle mahvına yol açmıştır. Bunda da Medea'yı suçlar. Kreon'un adamlarınca yakalanır.

DADI: Medea'nın kişiliğini ve düşüncelerini ortaya koymak için oyunda yer alır. Medea'nın can yoldaşıysa da onun duygularını anlamaktan uzaktır. Tek yapabildiği, onu boş sözlerle teselli etmeye çalışmak ve geçmişteki hatalarını hatırlatmaktır. Bu yüzden Medea'nın öfkesine hedef olur. Medea'yı evladı gibi büyüttmüş, yaşlılığına aldırmadan, yurdunu terk ederek onun peşinden gelmiş, her türlü zorluğa onun için katlanmış, sırlarını suç ortağı gibi saklamıştır. Medea'nın korkunç şeyler tasarladığını sezerek kötü düşüncelerden kurtulması için tanrıya yalvarır. Jazon'a karşı tavır almamıştır. Pasif bir kişiliğe sahiptir.

KREON: Korent kralıdır. Kızı, Jazon'la evleneceği için Medea'yı sürgün eder. Güçlü görünmeye çalışsa da eskisi kadar atılgan olmadığını itiraf eder. Medea'nın geçmişi ve büyücülüğü onu tedirgin etmiştir. Sabaha kadar kalmasına izin verdiği Medea'nın tuzağına düşerek kızıyla birlikte ölür.

HABERCİ: Birinci perdede Medea'ya ülkeyi terk etmesi emrini getirir. İkinci perdede Medea'ya sarayda olanları aktarır onu öldüreceklerini haber verir, kaçmasını salık verir. Sabit mekânın zorunlu kıldığı bir figürdür.

Olaylar Dizisi

SERİM: Oyunun genel görünüşünü veren birinci perdenin birinci sahnesi serim niteliğindedir. Kocas Jazon'un kral Kreon'un kızıyla evleneceğini anlayan Medea, korku ve tedirginlik içinde kocasını beklerken bir yandan da bu düğüne izin vermeyeceğini dile getirir. Geçmişte bazı hatalar yaptığı sezdirilir.

DÜĞÜM: Medea'nın Jazon'dan intikam almak için cinayetler planlaması ve planlarını eyleme dönüştürme yolunda Kreon'dan sabaha kadar ülkede kalma izni alıp zaman kazanması ve Jazon'u, çocukları kendisine bırakmasına karşılık ortaya koyduğu simli duvağıyla altın tacını çocukların hediye olarak geline götürmelerine ikna etmesi oyunun düğüm noktalarıdır.

ÇATIŞMA: Oyunun merkezinde Medea vardır. Medea'nın Dadı'yla ve Kreon'la olan çatışmasında kişiliğinin ayrıntıları açığa çıkar. Medea'nın iç çatışmaları da geçmişine ayna tutar niteliktedir. Oyunun asıl çatışması ise Medea'nın Jazon'la karşı karşıya gelmesidir. Medea ile Dadı'nın kişilikleri karşıtlık oluşturur. Güçlü ve intikamcı kişiliğiyle öne çıkarılan Medea'ya karşılık onu durdurmaya çalışan Dadı pasif konumdadır. Medea cinayet planları yaparken, Dadı, onu kötü düşüncelerinden vazgeçirmesi için Tanrı'ya dua eder. Sabır ve metanet telkininde bulunduğu Medea'dan hakaretle karşılık görür. Gururu için çocuklarını bile feda eden bir kadın olan Medea'nın aksine Dadı, onun son serveti olan simli duvağıyla altın tacını boş yere harcamasını doğru bulmaz.

Oyunun en önemli çatışması, Medea'nın aşkı ile gururu, annelik duygusu ile intikam hırsı arasında kalmasıdır. Medea tutkulu, güçlü ve gururlu bir kadındır. Jazon'a aşkı yüzünden kardeş katili olmuş, yurdunu, zengin yaşamını terk edip onunla Korent'e gelmiş, fakat ihanete uğramıştır. Jazon'a bunun bedelini görülmemiş şekilde ağır ödetir.

Ülkeyi terk etme emrini gülerek karşılayan Medea'yı uyarmaya bizzat gelen kral Kreon'la Medea arasında, Medea'nın sabaha kadar ülkede kalma müsaadesi almasıyla sonuçlanan bir çatışma yaşanır. Kreon'un mağrur tavırlarına aynı cüretkârlıkla karşılık veren Medea, sürgün edilme nedenini geçmişte yaptıklarına dayandıran Kreon'u köşeye sıkıştırır, ona, korktuğunu itiraf ettirir.

Medea Jazon'la oyunun başında ve sonunda iki kez karşı karşıya gelir. Olanlardan birbirlerini suçlarlar. Sırlarını ifşa etmekle suçladığı Jazon'un, geçmişinin ve büyücülüğünün daima ayağına dolanacağı ithamına hedef olur.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Medea'nın, uğruna kardeş katili olup zenginliğini, sarayını, yurdunu terk ettiği adamın kendisini yüzüstü bırakıp kralın kızıyla evlenecek olması ve kral Kreon'un kendisini ülkeden kovması Medea'yı çılgınca fikirlere iten etmendir.

DORUK NOKTA: Çocuklarının, muhafızlarca öldürülmesini önlemek için canını dişine takarak evine gelen Jazon'un Medea'ya seslenerek çocuklarını öldüreceklerini, hemen bir şey yapmaları gerektiğini söylerken, Medea'nın kucağında çocuklarının cesetleriyle görünmesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümünde Jazon ve Medea olanlardan birbirlerini sorumlu tutarlar. Medea, kendisini kardeş ve evlat katili olarak niteleyen Jazon'a, kardeşini onun aşkı için öldürdüğünü, seven kadının her şeyi yapabileceğini, bir kere elini kana buladıktan sonra arkasının geleceğini, canavarlaşmasına ise onun bencilliğinin ve çiğnenen gururunun neden olduğunu söyleyerek kendini savunur. Ölmüş çocuklarını son defa okşamak isteyen Jazon'a izin vermez. Kreon'un adamları gelip Jazon'un etrafını sararlar. Koronun, Medea'nın talihsizliğini, öcünü almak uğruna büyük bir bedel ödediğini, onun uğursuz bir kadın olduğunu, kardeş kanıyla kurulan yuvasının evlat kanıyla bozulduğunu, dört küçük elin daima boğazında olacağını ifade eden sözleriyle oyun noktalanır.

Zaman – Mekân

Akşamın geç saatlerinde başlayan oyun, sabahın ilk ışıklarıyla sonlanır. Ülkeyi derhal terk etmesi söylenen Medea, sabaha kadar zaman ister. Bu, planını gerçekleştirmek için yeterli bir süredir. Geriye dönülerek Medea'nın ve Jazon'un kişilikleri aydınlatılır.

Oyunda mekân sabittir ve “Korent'te Medea'nın evinin önü. İleride, ağaçlar arasında bir yol.” (Ozansoy, 1963: 9) şeklinde belirlenir.

MEDEİA

Kemal Kocatürk'ün *Medeia*'sında; Doğulu olarak verilen Medeia'nın, Doğu'nun kutsal simgesi altın postu çalmak için ülkeleri Kolhis'e gelen Batılı Iason'a büyük bir aşkla bağlanarak onun amacına hizmet edecek yanlış işler yapıp vatanına ihanet etmesi, onunla Batı'ya kaçıp Korinthos'a sığınmaları, ilerleyen süreçte Iason'un barbar diye aşağıladığı Medeia'ya ihanet edip kral Kreon'un kızıyla evlenmeye karar vermesi, Medeia'nın

intikamının da aşkı kadar büyük olması; Iason'u can evinden vurarak kız ve kızın babasıyla birlikte kendi çocuklarını da öldürmesi anlatılır.

Özet

Prolog: Aşkın gücüne, aşk uğruna neler yapılabileceğine değinilir. Aşkın gerçek anlamını Doğu'da bulduğuna, gerçek aşkın Doğu insanının kalbinde olduğuna işaret edilir. Bu bağlamda önce Helen-Paris aşkı özetlenerek, ardından oyunun kahramanı olan Medeia'nın aşkına geçilir. Onun dramı şu mısralarla özetlenir: "(...) Ve bir gün batılı bir adam bir hırsız gibi doğuya geldi. / Amacı doğunun kutsallığının parladığı altın postu çalmaktı. / Bir kadını gördü onun kalbini çaldı. Kadın adamı sevdi. Ölesiye. / Kadın adama her şeyini verdi. Ülkesinin en kutsal şeyini ve yüreğini. / Kadın artık ülkesinde kalamazdı. Adamla birlikte batıya kaçtı. / Kadının adı Medeia'ydı." (Kocatürk, 2005: 169)

Olayların gerisini Sütne'den dinleriz: Altın postun peşine düşenler, Argo gemisiyle Kolhis'e doğru yola çıkmışlardır. Çarpışan kayalar engelini aşmış, Pelion ormanının çamlarından kürek yapmışlardır. Gemi Kolhis'e ulaşmıştır. Bu arada Medeia gönlünü altın postun peşindeki Iason'a kaptırmış, asıl olaylar da bundan sonra başlamıştır. Medeia, aşkı uğruna Pelias'ın kızlarını, babalarını öldürmeleri için kandırmıştır. Daha sonra Iason ve Medeia Korinthos'a sığınmışlardır. Medeia Iason'a sonsuz bir bağlılıkla, ona ters düşecek en küçük hareketten bile kaçınmıştır. Buna karşılık Iason Medeia'ya ihanet etmiş, çocuklarını da gözden çıkarmıştır; Hükümdar Kreon'un kızıyla evlenecektir. Bu, Medeia için tam bir yıkım olmuştur. Yaşam, gözünde tüm anlamını yitirmiş, Medeia âdeta hissiz bir varlık hâline gelmiştir. Şimdi içini pişmanlıklar kemirmektedir. Babalarının yüzünden çocuklarına da kin bağlamıştır.

Medeia'nın bu olanlar karşısında ilk tepkisi, sessizliğe gömülüp içine kapanmak olmuşsa da, Sütne onun bu ihaneti asla hazmedemeyeceğinden, ruhunda kasırgalar estiğinden, korkunç bir intikam tasarladığından emindir. Medeia her şeyi yapabilecek, umulmadık korkunç kararlar alabilecek yapıda birisidir.

Koro, kocasının ihanetine uğrayan Medeia'nın ölmek istemesinin anlamsızlığını vurgulayarak, Medeia'ya onu Zeu'a havale etmesini telkin eder. Tanrılardan da Medeia'nın feryatlarına kayıtsız kalmamalarını ister.

Birinci epizode: Medeia acısına ve haklılığına tanrılar Zeus ve Themis'i tanık tutarak Iason'u, hak ettiği şekilde cezalandırmalarını ister. Acısının büyüklüğü aşkının büyüklüğünden kaynaklanıyorsa da, kadınlık gururu ağır basmaktadır. Medeia yalnızlığını ve çaresizliğini dile getirdikten sonra kendisine acı çektirenleri; kocasını, onunla evlenecek kızı

ve kızını Iason'a veren kişiyi cezalandıracak bir yol bulduğunda kendisine engel olmamalarını ister.

Bu sırada bir süreden beri Medeia'yı dinlemekte olan Kreon daha fazla sabredemeyerek, ona, çocuklarıyla birlikte derhal topraklarından çıkmasını emreder. Medeia kendisini sürmek istemesinin sebebini sorunca, Kreon, başka sebeplere sığınmaya gerek duymaksızın, bu yola, onun intikam almak amacıyla kızına bir zarar vermesinden korktuğu için başvurduğunu söyler. Onun her kötülüğü yapabilecek yapıda birisi olduğunu duymuş, biraz önce duyduklarıyla da bu, teyit edilmiştir. Bu yüzden tedbir almasının doğal ve zorunlu olduğunu belirtir. Medeia onlara zarar verebilecek konumda olmadığını öne sürerek kalmasına izin vermesini ister. Kreon onun yumuşak sözlerine aldanmayacağını söyleyerek kararının kesin olduğunu bildirir. Onun şüphe dolu dostluğundansa nefret dolu düşmanlığını tercih ettiğini belirtir. Medeia ne kadar yalvardıysa da Kreon'u ikna edemez. Ondan son bir ricada bulunur: Yol hazırlığı yapmak için bir gün müsaade ister. Kreon gün doğarken yola çıkmış olmazsa öldürüleceğini ihtar ederek bir gün daha kalmasına izin verir.

Kreon gittikten sonra Medeia onları nasıl yok edebileceğini düşünür ve en usta olduğu yöntem olan zehirde karar kılar. Çektiği acıdan hiç kimsenin keyiflenip kendisine gülemeyeceğini söyleyerek kendini savunur.

İkinci epizode:

Iason Medeia'ya, kaderine boyun eğmiş olsa bu duruma düşmeyeceğini, bu sürgüne öfke ve dikbaşlılığının sebep olduğunu söyleyerek onu suçlar. Kralı yatıştırmak için çok uğraştığını, çünkü onun orada, çocuklarının başında kalmasını istediğini, onunla yaşadıklarını unutamayacağını, onun iyiliğini istediğini anlatır. Beş parasız, çoluk çocuk kovulmasına üzüldüğünü belirtir.

Medeia ona hakaret ederek ne yüzle karşısına çıkabildiğini sorar. Ona yaptığı iyilikleri, hayatını kurtardığını hatırlatır. Altın postu bekleyen ejderhayı öldürerek yolunu açtığını, onun yanında olabilmek için yurduna ve babasına ihanet ettiğini, amcası Pelias'ı, kendi kızlarına öldürtüp onu endişelerinden kurtardığını hatırlatır. Bunca iyiliğin karşılığını onun ihanetle ödediğini, yeminini bozduğunu söyler. Iason'u yalancı, riyakâr ve namussuz sıfatlarıyla aşağılar.

Iason ona, yaptıklarının karşılığını, barbar bir memleket yerine gelişmiş Yunan medeniyetini, uygarlığı, kanunu, adaleti öğrenmek suretiyle fazlasıyla aldığını söyler. Kralın kızıyla evlenecek olmasına karşı çıkmasını da yadırgayarak, bu konuda da, çocuklarına iyi bir gelecek sağlamak gerekçesini öne sürer. Bunu haksız bulmasını eleştirir.

Medeia onun söylediklerinin ciddiyetsizliğini vurgulayarak onun asıl derdinin kendisini barbar diye küçümsemesi, beğenmemesi olduğunu söyler.

Tartışmayı sürdürmek istemeyen Iason, Medeia'ya, bir isteği olup olmadığını sorar, evine hediyeler gönderebileceğini söyler. Hediyeleri reddederse herkese onun deli olduğunu söyleyeceğini, uslu durursa kazançlı çıkacağını ihtar eder. Medeia bu teklifi şiddetle reddeder. Iason tanrıları şahit göstererek onun için ve çocukları için elinden geleni yaptığını, ama onun iyilik bilmediğini söyler. Onun konuşmalarına daha fazla tahammül edemeyen Medeia onu kovar.

Üçüncü epizode: Hükümdar Pandion'un oğlu Egeus, Phoibos tapınağından dönerken Medeia ile karşılaşır. Konuşmaya başlarlar. Egeus, tapınağa evlat sahibi olmanın çaresini aramaya gittiğini anlatır. Medeia onun anlattıklarına ilgi duyar. Egeus, evine bağlı bir erkek ise de çok içtiği için karısı onu terk etmiştir. İçmesinin sebebi de çocuğu olmamasıdır. Medeia da başına gelenleri anlatır ve ondan yardım ister. Kendisini yurduna, evine kabul etmesi durumunda tanrıların onun bu iyiliğini karşılıksız bırakmayarak ona bir oğul vereceklerini söyler. Onun çocuk özlemini kendisinin giderebileceğini, çok tesirli iksirler bildiğini sözlerine ekler.

Egeus duydukları karşısında heyecanlanır, bu durumda bütün varlığını ayaklarına sereceğini vaat eder. Medeia ona, kendisini hiçbir şartta topraklarından kovmayacağına ve bir başkasının almasına, yaşadığı müddetçe izin vermeyeceğine dair tüm dünya toprağı, babasının babası güneş ve tüm tanrılar üzerine yemin ettirir. Ertesi gün buluşmak üzere ayrılırlar.

Medeia kendisini bu şekilde güvenceye aldıktan sonra intikam planı yapmaya koyulur. Iason'u çağırarak söylediklerini kabul etmiş görünecektir. Çocuklarını ellerinde, ince tül den elbise ve altın taçtan oluşan hediyelerle, sürgün cezalarının affedilmesi için ricada bulunmak üzere yeni geline gönderecektir. Hediyelere, daha önce hiç bilinmeyen, çok etkili bir zehir sürecektir. Gelin elbiseyi giydiği anda korkunç şekilde can verecek, ona dokunan kişi de aynı akıbete uğrayacaktır.

Medeia bununla yetinmeyerek, çocuklarına da kıyacaktır. Bunu yapması gerektiğini düşünmektedir. Iason'a iki evlat vermiş, ama o bunun değerini bilmemiştir. Bu yüzden onları da elinden alacak, onu sevgisiz bir hayata mahkûm edecektir. Iason'a en derin acıyı bu şekilde yaşatabileceğine karar verir. Böylece düşmanlarının maskarası olmaktan kurtulmak uğruna evlat katili bir ana olacaktır.

Koro Medeia'yı sağduyulu olmaya çağırır: "Düşün! Düşün, Medeia! / Çocuklarına kıyma! Toprak unutmaz, insan unutsa bile. / Çocuklar ki, günahlarımızın masum bekçileri. / Yalvarıyoruz sana, çocuklarına kıyma! / Onlara kıyacak ruhu, cesareti, gücü nerede

bulacaksın? / İçin sızlamadan, gözyaşı dökmeden nasıl kıyacaksın? / Seslerini dinleyecek, soluklarını işiteceksin. / Öyleyken ellerini yüreğinin rengine boyayamazsın. / Toprak unutmaz, insan unutsa bile. / Çocuklar ki, günahlarımızın masum bekçileri” (Kocatürk, 2005:191)

Dördüncü epizode: Medeia, tasarladığı gibi Iason’a, onu haklı bulduğunu söyler, ondan af diler. Gözyaşlarıyla onu daha çok etkilemeye çalışır. Iason bundan memnun olur. Medeia kralın kendisini sürmekte haklı olduğunu, ama çocuklarının suçsuz olduklarını, burada bir gelecekleri olabilmesi için Kreon’dan onları bağışlamasını istemesini söyler. Iason kralın bunu nasıl karşılayacağını bilememektedir. Medeia yeni karısına söylemesini, o rica ederse kralın buna karşı çıkmayacağını söyler. Iason bunu makûl bulur. Medeia bunun karşılığı olarak ona bugüne değin kimselerin görmediği muhteşem hediyeler göndereceğini, hediyeleri çocukların götürmesinin gelini yumuşatacağını söyler.

Iason’u böylece ikna eden Medeia, çocukları hediyelerle birlikte yollar.

Çocuklar, ellerinde, hepsi için felaket taşımaktadırlar: “Ümit yok artık. Çocuklar ölüm taşıyorlar / Hem kendilerine, hem de başkalarına. / Taze gelin. Ah talihsiz kadın. / Ölümün altın tacını kendi eliyle başına koyacak. / Ey, zenginliğe koşan günahkâr koca / Çocuklarının, yeni karının ölümünü çağırarak / Yoksulluğa koştuğunu göremiyorsun. / Ama sen, ey çılgın kadın. / Kocan bir yataktan diğerine koşuyor diye / Çocuklarına kıymak, seni katil bir anne yapıyor. / Ah! Ben senin talihsizliğine ağlıyorum.” (Kocatürk, 2005:194-195)

Beşinci epizode: Planın ilk aşaması tamamlanmış, sıra ikinci aşamaya gelmiştir. Medeia çocuklarından ayrılacak olmanın acısı içindedir. Haberci, genç prensesle babası Kreon’un, onun büyülerini yüzünden öldüklerini haber vererek ona kaçmasını söyler. Medeia Haberci’nin şaşkın bakışları arasında bu haberden duyduğu sevinci açığa vurur ve ondan nasıl öldüklerini anlatmasını ister. Haberci olanları bütün ayrıntılarıyla anlatır. Çocuklar ellerinde hediyelerle girince prenses dışında herkes sevinmiştir. Hediyeleri görünce genç kadının öfkesi yatıştır. Hediyeleri üzerinde dener. Bu, onun felaketi olur. Kreon gelip kızının cesedine sarılınca aynı akıbeta o da uğrar.

Medeia bir an önce harekete geçerek çocuklarını öldürmesi gerektiğini düşünür. Çocuklarının düşman ayakları altında ezilmesine izin vermeyecektir. Onlar için artık ölüm kaçınılmazsa, onları kendi eliyle öldürmelidir. Ama bu çok zor bir karardır. Sürekli gel-gitler yaşar.

Altı Exodos: Iason Medeia’ya, kralın ve yeni karısının kanının hesabını sormak üzere gelir. Çocukları için de endişelenmekte, Kralın yakınlarının öç almak için çocuklarına zarar vermelerinden korkmaktadır. Çünkü çocuklarının hayatı kendi hayatı demektir. Fakat onların,

analarının eliyle can verdiğini haber alınca tanrılara isyan eder. Bu sırada Medeia görünür. Iason onu ağır sözlerle itham eder:

“Zebani! Cehennem bekçisi! Rezil kadın! / Onları hem doğurup hem de nasıl kılıç çekebildin. / Benden çocuklarımı değil, yüreğimi söküp aldın. / Hangi hayvan yavrusuna kıyabilir? Bunu yapan sen; Hâlâ güneşi ve toprağı görebiliyorsun. Ölüm senin üzerine olsun! / Seni o barbar toprağından alıp getirdiğim güne lanet olsun / Babasına ve kendi toprağına ihanet eden bu belayı, / Yunan toprağına getirdiğim güne lanet olsun! / Sen ki Argo gemisine bindiğin gün kardeşini öldürmüştün. Ölümün başladığı o ilk gün, ben peşimden gelen intikam / Cinlerini göremediğim için bana da lanet olsun! / Bir eli veren, bir eli alan bu kadına lanet olsun! Bana çocuklar verip, onları kıskançlık ve ihtirasına / Kurban eden o ele lanet olsun! Tek bir Yunan kadını yoktur ki, / Doğurduğuna kıyabilsin. Bense bula bula seni seçtim. / Meğer vahşi, dişi bir aslanla yatağa girmişim. Yüzsüz! Sana hakaret etmek bile boşuna. / Defol git karşımdan, evlat katili! Yavrularım! Ben sizi, böyle: Sessiz, sedasız / Ölümün koynunda yatar mı bulacaktım.” (Kocatürk, 2005: 201)

Medeia kendini şöyle savunur: “Eğer tanrılar atası Zeus, / Benim yaptıklarımı ve senin bana ne yaptığını / Görmemiş, işitmemiş olsaydı, sana söylenecek çok söz vardı. / Sen benim aşkımı ayaklar altına aldın. / Şimdi benimle alay etmene, eğlenmene, / Karının ve babasının, cezasız kalıp da / Beni bu topraklardan kovmasına sessiz mi kalacaktım? / Kaç kadın benim kadar aşağılanmıştı? / Evet, şimdi, vahşi, dişi bir aslanım: Yüreğini sökmek için! Çünkü bunu sen istedin.” (Kocatürk, 2005:201-202)

Birbirlerini çocuklarının katili olmakla suçlarlar. Iason ondan, yavrularını gömmesine izin vermesini ister. Medeia bunu reddeder. Onları tek başına gömeceğini, mezarlarını bir kartal yuvası gibi yükseğe yapacağını, böylece hiçbir düşmanın oraya yaklaşmaya cesaret edemeyeceğini, yaptığını tanrıların bağışlaması için bu yabancı Sisyphos toprağında “gökte oturanlar” a sunular sunacağını söyler. Ardından Pandion’un oğlu Egeus’la gideceğini bildirir. Onun (Iason) ise sefilce öleceğini, Argo gemisiyle başlayan yolculuğunun yine onunla son bulacağını, yeni karısına ölüm ülkesinde kavuşacağını öngörür. Iason çocuklarının ölümlerinden duyduğu acıyı dillendirir, Medeia’yı lanetler.

Trajedinin son sözünü Koro söyler: Medeia ve Iason kast edilerek çocuğun anne-baba için mutluluktan çok sıkıntı sebebi olduğu, anne-baba, ömürlerini çocukları için tükettikleri halde, bu kadar çabanın sonunda çocuğun iyi huylu mu, kötü huylu mu olacağının belirsizliği vurgulanır. “Tanrılar Olympos’ta hayatımızı düşleyendir / Biz insanoğulları ise anıları yaratan. / Bazen düşlenen gerçekleşmez. / Tanrısal olan da beklenmeyene her zaman açıktır. / Geçmişte vardı bir kadın çocuklarına kıymış. / Günlerden bir gün bir adam geldi. / Kadını

elinden tutup götürdü / Ona çocuklar doğursun diye. / Kadının adı, Medeia'ydı." (Kocatürk, 2005: 204-205) sözüyle oyun noktalır.

Kişiler

MEDEİA: Iason'u büyük bir tutkuyla seven, onun için her fedakârlığı yapan, üstüne titreyen Medeia, uğruna vatan haini ve kardeş katili olduğu, yurdundan kaçmak zorunda kaldığı Iason'un ihaneti karşısında tam bir yıkıma uğrar. Kocasının ihanetini hissettiği günden sonra kendini tarifsiz kederlere bırakır. İçini pişmanlıklar sarar. Babalarının yüzünden çocuklarına da kin bağlar. Acısının büyüklüğü aşkının büyüklüğünden kaynaklanıyorsa da kadınlık gururu ağır basar. Iason'a yaptığı karşılıksız iyiliklerine tanrıları tanık tutar. Küçük düşürülmesinin hesabını kocasından, evleneceği kızıdan ve kızını ona veren Kreon'dan soracaktır. Medeia her şeyi yapabilecek, umulmadık korkunç kararlar alabilecek bir kadındır. Iason'un ihanetinin bedelini ona ağır ödetmeye kararlıdır.

Iason'un kıskanç ve muhteris olarak tanımladığı Medeia intikam planını ve gerekçesini şu sözlerle dile getirir: "(...) Iason'un dünyasını başına yıktıktan sonra, ben, / Çocuklarının katili bir ana olarak, layık olduğum ölümün nefesi / Ensemde, bu topraklardan alıp başımı gideceğim. / Hayatta hiçbir şeyden korkmam / Düşmanlarımin maskarası olmaktan başka." (Kocatürk, 2005:190)

İntikam duygusu annelik duygusunun önüne geçen Medeia'nın talihsizliği şöyle ifade edilir: "Sen ki, yüreğinin gösterdiği yolda / Aşılmaz geçitler geçtin, / Sen ki, baba evinden çok uzaklara göçtün. / Ve şimdi kanadı kırık bir balaban kuş misali / Kocasız, yataksız, kimsesiz; yad ellerde kaldın. / Yetmezmiş gibi bir de sürgünsün. / Yeminlerin haysiyeti kalmadı; / Bu topraklarda utanma, ar, namus yitti gitti; / bir kül misali göğe savruldu. / Sen ki, artık yersiz, yurtsuz. / Sen ki, güçsüz, kuvvetsiz. / Senden daha güçlü birine, / Bir kraliçeye erkeğini kaptırdın." (Kocatürk, 2005: 179-180)

Çılgın olarak nitelenen Medeia, Kreon kendisini kovmasına rağmen yol hazırlığı yapmak bahanesiyle kazandığı bir günlük kısa sürede planını yapar, uygulamaya koyar ve amacına tam olarak ulaşır. Amacına ulaşmak için öfkesini yenmiş, geri adım atmış gibi görünmekten çekinmez. Korinthos'ta sığındığı bu toprağın halkına hoş görünmek için her konuda Iason'la uyuşmak zorunda kalmıştır.

IASON: Batılı olarak verilen Iason, altın postu ele geçirmek için geldiği Doğu ülkesi Kolhis'te karşılaştığı ve kendisine âşık ettiği Medeia'yı, karşısına çıkan engelleri aşmak için basamak olarak kullandıktan sonra çocuklarını da gözden çıkararak kral Kreon'un kızıyla evlenmek uğruna terk eder. Onun kendisi için yaptıklarının karşılığını, barbar bir ülkeden gelip gelişmiş Yunan uygarlığını tanımak suretiyle fazlasıyla aldığını öne sürer. Kralın kızıyla

evlenme şansını yakaladığı halde Medeia'nın bunu kabullenememesini anlayamaz. Bunun çocuklarının geleceği için de bir şans olduğunu ileri sürerek kendini savunur. Kreon'un, kızını korumak amacıyla onu kovmasından dolayı kaderine boyun eğmeyip isyan eden Medeia'yı suçlar. Medeia onu yalancı, riyakâr, namussuz sıfatlarıyla aşağılar.

Medeia'yı iyi tanıyamaması yüzünden onun oyununa gelir. Oyunun sonunda Kreon'la kızını öldüren Medeia'dan hesap sormaya geldiğinde çocuklarının da cesetleriyle karşılaşması üzerine tanrılara isyan eder, barbarlıkla suçladığı “evlat katili” diye nitelendirdiği Medeia'ya lanet eder.

SÜTNİNE: Prolog'da anlatıcı rolü üstlenmiştir. Medeia'nın geçmişine ayna tutar, acılarını yansıtır. Medeia'yı iyi tanımaktadır; onun Iason'un ihanetini hazmedemeyeceğini, korkunç bir intikam tasarladığını sezer.

KREON: Medeia'nın geçmişini ve niyetini öğrenen Kreon, kızını, ondan gelebilecek tehlikelerden korumak amacıyla ülkesinden kovar. Medeia'nın hiçbir sözü, kararına etki etmez. Onun şüphe dolu dostluğundansa nefret dolu düşmanlığını tercih ettiğini söyler. Yalnızca bir gün daha kalmasına izin verir. Fakat Medeia'nın, kızı ve kendisi için hazırladığı korkunç sondan kurtulamaz.

EGEUS: Hükümdar Pandion'un oğludur. Kreon tarafından sürgün edilen Medeia onunla Phoibos tapınağından dönüşte karşılaşır. Onun evlat özlemiyle tutuştuğunu ve bu derdini içkiyle unutmaya çalıştığını, evine bağlı bir erkeğe de çok içtiği için karısı tarafından terk edildiğini öğrenince kendisini himaye etmesi koşuluyla, bildiği tesirli iksirler sayesinde onu evlat sahibi yapmayı vaat eder. Egeus bunun için bütün varlığını ayaklarına sermeye hazırdır.

HABERCİ: Gelinle babası Medeia'nın zehriyle öldükten sonra Medeia'ya sarayda olanları aktarır, kaçmasını söyler.

Olaylar Dizisi

SERİM: Prolog, oyunun serim bölümüdür. Burada oyunun genel görünümü çizilir, Medeia'nın çıkmazı ortaya konur.

DÜĞÜM: Gururu ayaklar altına alınan Medeia'nın kocasından intikam almak, ona unutamayacağı bir acı yaşatmak için evleneceği kız ve kızın babasıyla birlikte kendi çocuklarını da öldürmeye karar vermesi oyunun en önemli düğümünü oluşturur.

ÇATIŞMA: Yazar oyunda Doğu–Batı karşıtlığı oluşturur. Kocasının ihanetine uğrayan ve korkunç bir intikam tasarlayan Medeia, Iason'la ve kendisiyle çatışır. Kendisini ülkeden kovan Kreon'la da alt düzeyde bir çatışma yaşar.

Yazar, Iason'un temsil ettiđi Batı'yı ıkarcılık, Medeia'nın temsil ettiđi Dođu'yu verimkârlıkla özdeřleştirir.

Gerçek aşkın, Iason'un barbar diye nitelediđi Dođu'da olduđuna işaret eder. Iason, kendi amaçları dođrultusunda kullandığı Medeia'yı, işi bitince bir kenara atar, onu barbar diye aşağılar. Yaptıklarının karşılığı olarak gelişmiş Yunan uygarlığını tanımış olmasını fazlasıyla yeterli görür.

Kreon, her kötülüđu yapabilecek bir kadın olduđunu duyduđu ve kendisiyle kızına açıkça dış bilemediğini gördüđu Medeia'yı ülkesinden kovar ve Medeia'nın, kendilerine kötülük yapabilecek güçte olmadığını söyleyen, yalvaran sözlerine kanmaz, onun şüphe dolu dostluđu yerine nefret dolu düşmanlığını tercih edeceğini söyler. Gün doğarken gemisi hareket etmezse öldürüleceğini kesin bir dille ihtar eder.

Iason'la Medeia'nın kişilikleri tezat oluşturur. Iason hayatını mantık temeline dayandırıp daima kazanırken Medeia duygularıyla hareket etmesinin sonucunda her şeyini kaybetmiştir.

Iason Medeia'yla altın postu ele geçirmek karşılığında evlenmiştir. Medeia ise her şeyi onu sevdiği için yapmıştır. Medeia'nın fedakârlıklarına rağmen ona ihanet eden Iason, Medeia'nın tepkisini son derece haksız bularak sürgüne, kaderine boyun eğmeyip isyan ederek kendisinin sebep olduđunu öne sürer, bu şekilde kovulmasına üzüldüğünü söyler. Kralın kızıyla evlenmenin kendisi ve çocukları için büyük bir fırsat olduđunu söyleyerek kendini savunur. Medeia'nın tepkisini kıskançlığa bağlar ve “Ne yazık ki, yatađınız ateşli ve sıcak olduđu sürece mutlusunuz.” (Kocatürk, 2005: 183) der. Medeia ise kendinden uzaklaşmasının asıl sebebinin, kendini barbar diye küçümsemesi, beğenmemesi olduđunu yüzüne vurur, onu alak sıfatıyla aşağılar. Evine hediyeler göndereceğini söyleyen Iason'un önerisini şiddetle reddeder. Bunun üzerine Iason tanrıları şahit tutarak, onlar için elinden geleni yaptığını, ama Medeia'nın iyilik bilmediğini iddia eder.

Exsodos bölümü de ikisinin hesaplaşmasına dayanır. Birbirlerini çocuklarının katili olmakla suçlarlar. Çocuklarını Kreon'un yakınlarından korumak için gelen, fakat onların ölüsüyle karşılaşan Iason tanrılara isyan eder, Medeia'yı ağır sözlerle tahkir eder. Kendi vatanına ve kendi ailesine ihanetle suçlar. Medea'yla birlikte kendine de lanet eder. Onu barbar olmakla suçlar.

Medeia, onun, kensinin gururunu ayaklar altına aldıđını, yaptıklarının cezasız kalacak olmasını düşünmesinin gülünçlüđünü ortaya koayar. Ka kadının kendisi gibi aşağılandığını sorar.

Oyunun en büyük çatışması ise Medeia'nın iç çatışmasıdır. Âşıktır, ama gururu çiğnenmiştir. Çocuklarına şefkatli bir annedir, fakat düştüğü duruma kimsenin gülmesine meydan vermemek için çocuklarını da gözden çıkarır. Aşkı için ülkesine ihanet eden Medeia gururu için de çocuklarına kıyar. Onların düşman ellerde ölmelerine izin vermeyerek kendisi öldürür. Medeia kalbinin sesini dinleyerek vatanından çok uzaklara göçmüş, fakat kanadı kırık bir kuş gibi yapayalnız kalmıştır. Medeia için çocuklarını öldürmek çok zor bir karardır. Sürekli gelgitler yaşar. Onun kendiyle çatışmasını şu mısralardan okuruz: “Niçin bana bakıyorsunuz çocuklarım? Niçin bana gülümsüyorsunuz? / Söyleyin ne yapmalı? Bu parlayan ceylan bakışlar karşısında ne yapmalı? / Elim kalkmaz dostlar, yarattıklarına elim kalkmaz. Gitmeliler. / Ama babaları bu acıyı tatmalı. Acımı çoğaltarak azaltmak için / Babaları bu acıyı tatmalı. Bu elle mi? Bu el kıyamaz onlara. / Elim, güzel elim. Cezasız mı bırakacaksınız? Beni gülünç mü / Düşüreceksin? Yumuşama ey sağlam yüreğim. Cesaret gerekli, / Alçaklığa bile cesaret gerekliyse yumuşama. / Haydi eve girin yavrularım.” (Kocatürk, 2005: 199)

Çocuklarını kendi eliyle öldüren Medeia, mezarlarını da, hiçbir düşmanın elinin ulaşamayacağı şekilde kartal yuvası gibi yükseğe yapacağını, affedilmesi için tanrılara sunular sunacağını söyler. Ardından, Egeus'a çocuk vermek üzere onunla gider.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Kocasının kralın kızıyla evlenecek olması karşısında içini intikam duygusu kaplayan Medeia, Kreon tarafından ülkeden kovulunca harekete geçer.

DORUK NOKTA: Medeia'nın intikamına odaklanan oyunun doruk noktası beşinci epizodda Medeia'nın, planının ikinci ve asıl aşaması olan çocuklarını öldürmesidir. Kendisiyle büyük bir mücadele veren Medeia, sonunda çocuklarına kıyar.

ÇÖZÜM: Exodos bölümü oyunun çözümünü verir. Medeia'ya evleneceği kızı ve babasını öldürmesinin hesabını sormaya gelen, aynı zamanda Kreon'un yakınlarının çocuklarına zarar vermelerinden endişe duyan Iason, çocuklarının ölüsüyle karşılaşınca beklemediği bu felaket sebebiyle büyük bir acı yaşar ve çocuklarına kendi elleriyle kıyan Medeia'yı barbarlıkla suçlayıp lanetler. Onun ithamlarına Medeia da aynı sertlikte cevap verir. Çocuklarının ölümünden birbirlerini sorumlu tutarlar. Medeia, çocuklarını kendisinin, düşman eli değmeyecek yüksekçe bir yere gömeceğini, tanrılardan bağışlanma dileyceğini, Iason'un ise sefilce öleceğini, Argo gemisiyle başlayan yolculuğunun onunla son bulacağını söyler. Kadere ve hayatın beklenmedik gelişmelerle dolu akışına yapılan vurguyla oyun noktalanır.

Zaman – Mekân

Olaylar bir günlük sürede yaşanır. Kreon tarafından ülkeden kovulan Medeia, yol hazırlığı bahanesiyle kazandığı bir gün içinde intikamını alır, Egeus'un himayesini sağlar ve

çocuklarını da öldürerek tragedyayı sonlandırır. Fakat özellikle prologdaki geriye dönüşlerle zaman belirsiz bir geçmişe ve Medeia'nın Iason'la ilk karşılaştığı yaklaşık on – on beş yıl öncesine gidilir. Oyunun sonunda da oyunu belirsiz zamana taşıyan ifadeler vardır.

Oyunda mekân önemli konumdur. Medeia'nın içine düştüğü olumsuz durum, vatanına ihanet etmesiyle ilişkilendirilerek anlatılır. Nitekim intikam peşindeki Medeia “Toprak unutmaz, insan unutsa bile” diye uyarılır, insanla mekân arasında güçlü bir bağ kurulur.

Mekân öncelikle Doğu–Batı karşıtlığı içinde ele alınır. Doğu'ya olumlu, Batı'ya olumsuz nitelikler yüklenir. Doğu'yu Kolkhis, Batı'yı Korinthos şehirleri temsil eder. Suyun bir yanında Doğu, öbür yanında Batı toprakları vardır. Medeia Doğulu'dur. Batılı olan Iason'a aşkı yüzünden vatanına ihanet edip onunla Batı'ya kaçmış, bu yabancı yerde tutunabilmek için her konuda Iason'la uyuşmak zorunda kalmış, yine de onun tarafından barbar diye aşağılanmaktan ve oradan da kovulmaktan kurtulamamıştır.

Medeia'nın durumu mekânla bağlantılı olarak ortaya konur: “Sen ki, baba evinden çok uzaklara göçtün. / Ve şimdi kanadı kırık bir balaban kuş misali / Kocasız, yataksız, kimsesiz; yad ellerde kaldın. / Yetmezmiş gibi bir de sürgünsün. / Yeminlerin haysiyeti kalmadı, / Bu topraklarda utanma, ar, namus yitti gitti; / bir kül misali göğe savruldu. / Sen ki, artık yersiz yurtsuz. (...)” (Kocatürk, 2005: 179 – 180)

Medeia, Kolkhis'ten, Iolkos'tan ve Korinthos'tan sonra kendini himaye etmesi için Pandion'un oğlu Egeus'un ülkesine gitmek için onunla anlaşır. Ona, kendisini hiçbir şartta topraklarından kovmayacağına ve yaşadığı müddetçe bir başkasının almasına izin vermeyeceğine dair yemin ettirir.

Medeia'nın rakiplerinin gücü, onun, şatafatlı saraylarını başlarına yıkmak suretiyle intikam almak için tanrılardan yardım istemesiyle de vurgulanır.

Olaylar evinin önünde cereyan eden Medeia'nın evinin içi, çocuklarına karşı korumacı tavrını olduğu kadar sahnede görülmeyen çocuklarını öldürme olayını da gerçekleştirdiği yerdir.

Mekân, geriye dönüşlerle genişlik ve olağanüstülük niteliği kazanır. Turuva'ya gönderme yapılır, Iason'un Argo gemisiyle Kolkhis'e doğru yol alırken çarpışan kayalar engelini aştığı, Pelion ormanının çamlarından kürek yaptığı anlatılır.

Iason'un Medeia'nın yardımıyla çaldığı kutsal altın post ile Medeia'nın zehirleyip Kreon'la kızını öldürdüğü ince tül den elbiseyle altın taç da önemli unsurlardır.

MEDİHA

Yüksel Pazarkaya'nın *Mediha* adlı oyununda; köylü kızı Mediha'nın, amcasının oğluyla sözlü olduğu halde sevdiği Hasan'la kaçmasıyla başlayıp büyük kentte yoksulluk ve yakalanma korkusu içinde yaşarlarken Hasan'ın Mediha'yı iki oğluyla bırakıp çalışmak ve Mediha'nın yakınlarından kaçmak için Almanya'ya gitmesi, oturma izni alabilmek için bir Alman kadınla evlenmeye karar vererek Mediha'dan boşanmak istemesi, onu bu amaçla Almanya'ya getirtmesi, horlanan Mediha'nın başta dirense de, sonunda, yaptığı büyü'nün kocasını kendine geri döndüreceği umuduyla boşanmayı kabul etmesi, fakat çocuklarının da elinden alınmak istenmesi karşısında çılgına dönerek çocuklarını öldürmesi ile biten hikâyesi anlatılır.

Özet

Oyun Mediha Almanya'dayken başlar. Geriye dönüşlerle, Euripides'in Medea'sı ile doğrudan bağlantı kurularak, Mediha'yı çocuklarını öldürmeye götüren sürecin başlangıcına ışık tutulur.

Mediha amcasının oğluyla sözlü olduğu halde tüm ailesini karşısına alarak, sevdiği Hasan'la kaçmış, büyük kente gitmişler, orada evlenip iki çocuk sahibi olmuşlardır. Hasan bir gün karşılaştığı bir köylüsünden Mediha'nın ailesinin hâlâ peşlerinde olduğunu öğrenmiş, Almanya'ya giden bu kişinin tavsiyesiyle karısını ve çocuklarını yaşlı bir kadının yanında bırakarak kaçak işçi olarak Almanya'ya gitmiştir. Oturma izni olmadığı için düzenli bir iş tutamadığı gibi sürekli ülkeden atılma korkusu içindedir. Çözümü Mediha'dan geçici olarak ayrılıp bir Alman kadınla evlenerek oturma izni almakta bulan Hasan, bu amaçla bir yıl sonra Mediha'yı Danışman Kadın'ın yardımıyla Almanya'ya getirtmiştir.

Hasan, kendisiyle evlenmesinin bedeli olan beş bin Mark'a karşılık Claudia'ya, annesinin Mediha'ya hediye ettiği çok değerli altın cebeyi rehin verir. Mediha, Hasan'ın yokluğunda sığınağı ve umudu olan cebeyi kaybettikten sonra kötü günlerin yaklaştığını sezer. Hasan birkaç yıl çalışıp para biriktirdikten sonra döneceklerini, çocuklarını okutup büyük adam edeceklerini vaat eder, onların iyiliği için bunun gerekli olduğunu öne sürer. Mediha ise her şeyi bırakıp ülkelerine dönmeyi önerirse de, Hasan'ın aklında Almanya'da kalmaktan başka bir düşünce yoktur. Öte yandan Claudia'ya ilgi duymaya başlar. Claudia onu mantıklı çıkışlarıyla etkisi altına alır. Mediha'nın direnişini anlayışsızlık, saçma duygusallık olarak niteler ve böyle bir sevginin boş ve yararsız olduğunu, dolayısıyla Mediha'nın onu sevmediğini öne sürer. Sevgiyi cinselliğe indirger. Başka erkeklerle de ilişki kurmasını eleştiren Hasan'a, kendisinin onun karısı değil, serbest bir kadın olduğunu, üzerinde hakkı olmadığını, gerçek bir evlilik yapmaları durumunda ona bağlı kalabileceğini söyler.

Hasan'ın Mediha'yı ikna etmesi için başvurduğu Danışman Kadın da onun Claudia'ya yönelmesi karşısında ona Claudia'nın yanına gitmeyeceğine, Mediha'yı mağdur etmeyeceğine dair namus kâğıdı imzalatır. Kadınları da buna şahit tutar. Kadınlar Mediha'yı her şeyin düzeleceğine inandırmaya çalışsa da Mediha tam bir kapana kısılmıştır. Kadın başına, yabancısı olduğu bu ülkede hiç beklemediği bir durumla karşı karşıyadır ve ne yapacağını bilemez bir haldedir. Süreç aleyhine işlemekte, Hasan giderek kendisinden uzaklaşmaktadır:

Hasan düşük karakterli bir kişi olan Tercüman'la bir araya gelince verdiği namus sözünü unuttur; içki masasında, kadınlara karşı maymun iştahlı olduğu, uğruna ölümü göze aldığı Mediha'yı, elde edemediği diğer kadınlarla karşılaştırıp beğenmemeye başladığı, Mediha'nın, kendisinden yirmi yaş büyük Claudia'nın annesi gibi görüldüğü şeklindeki asıl düşünceleri açığa çıkar. Mediha'yı ikna edemeyen Hasan, erkeği kadın üzerinde ezici bir güç, kadınları ise kullanılıp atılacak bir meta olarak gören, toplumun her zaman ve şartta erkekten yana olduğunu savunan Tercüman'la ahabplık etmesi sonucu Mediha'ya karşı zorbalasır. Claudia'yla ilişkisinden dolayı kendisini reddeden Mediha'yı, ayıkken yüzüne bakılmadığını, rakı içince canının onu çektiğini söyleyerek aşağılar, direnmesi üzerine döver ve ona zorla sahip olur. Claudia'ya anlayışlı, özenli ve saygılı olduğu ölçüde Mediha'ya karşı küçümseyici, umursamaz, hak tanımaz ve zorbadır.

Onurunun bu şekilde çiğnenmesi, kadın olarak bir eşya gibi kullanılıp atılması karşısında Mediha'nın bir karar vermesi gereklidir. Bu durumdan ancak kendi başına kurtulabileceğini düşünür. Kadına kadının bile el uzatmayacağını idrakindedir. Ana babasına karşı gelip onunla kaçtığı için başına gelenleri hak ettiğine hükmeder. Onu hâlâ sevse de kadınlık, analık, insanlık onuru daha önemlidir. Çocuklarını alıp köyüne dönmesi gerektiğine karar verir. Ailesinin karşısına çıkacak yüzü yoktur. Düştüğü durumdan kendini sorumlu tutacaklardır. Fakat başka çaresi yoktur; çocukları için bunu yapmalıdır. Çocuklarını babalarının eline baktırmamalıdır. Baba, ağa dayağını kocası tarafından aşağılanmasına tercih eder. Öte yandan Hasan da artık Mediha'yı tamamen başından atma düşüncesindedir.

Ön oyun niteliğindeki karnaval sahnesiyle başlayan ikinci perdede Mediha beklenmedik bir kararla Hasan'ın isteğini kabul eder görünür. Geleneksel toplumun öngördüğü ezik kadın kimliğine bürünür, Hasan'ın haklı, kendisinin haksız olduğunu, ona karşı gelmekle hata ettiğini, erkeğin her istediğini yapabileceğini dile getirir. Hasan'ın her bakımdan kendisine üstün Alman kadını tercih etmekte haklı olduğunu ileri sürer. Bu tutumunu eleştiren ve kendi ayakları üzerinde durabilmesi için ona oturma izni almaya uğraşan kadınları tersler. Bütün bunlar ruhsal dengesinin bozulduğuna işaret etmektedir.

Mediha yalnız kalınca içine düştüğü durumdan kurtulmak için çeşitli çareler düşünür. Önce et bıçağıyla onları öldürmeyi tasarlar. Fakat kendisi hapse girince çocuklar perişan olacaktır. Sonra, Hasan'a nispet olsun diye başka erkeklerle birlikte olma fikrini değerlendirir. Fakat bunun kendisine yakışan bir davranış olmayacağı, ayrıca adının lekelenmesinden yalnız kendisinin değil, çocuklarının da etkileneceği sonucuna varır. Sonunda Hasan'ın istediğini yapmaya, ama onu büyüle bağlamaya, kendisine dönünce büyüü çözmeye karar verir. Ninesi de üstüne kuma getiren kocasını bağlayarak amacına ulaşmıştır. Mediha kendisinin giyemediği gelinliği, kefen olması için büyülediği bıçakla birlikte bohçaya sarar, Claudia'ya hediye eder. Claudia boşanma kâğıdını sorunsuz imzalayan ve kendisine gelinlik hediye eden Mediha'nın kendileriyle yaşayabileceğini, hizmetçiye ihtiyacı olduğunu söyler içtenlikle. Çocukları da benimsemiş görünür.

Her şey yolunda giderken Hasan'ın uyuyan çocukları görmek istemesine Mediha izin vermez. Onları tatile götürmek istemesine, sizi rahatsız ederler, diyerek karşı çıkar. Hasan, Mediha'dan istediği imzayı aldıktan sonra ona her istediğini yaptırabileceği yanılışına düşer, çocukları elinden almak ister. Kadınlık gururunu ayaklar altına aldığı Mediha'nın analık duygularını da rencide ederek, onun cahil bir köylü olduğunu, Claudia'nın ise dil bildiğini, bilgili, becerikli olduğunu söyleyerek çocuklara daha iyi bakacağını öne sürer. Çocukları vermemekte kararlı görünen Mediha'yı çocukları alıp onu ülkeden attırmakla tehdit eder. Mediha bohçadaki bıçağı çıkarıp kendini çocuklarla odaya kapatır. Çocuklarını öldürmek pahasına da olsa onlara vermeyeceğini bildirir. Bunun, Hasan'a vereceği en iyi ceza olduğuna karar verir; "böğrünün kökünde" evlat acısıyla çok yaşamasını diler.

Hasan imzaladığı kâğıdı göstererek verdiği sözü hatırlatan kadınlara da, onun oraya uyan bir kadın olmadığını, söyleyerek yüzüzlüğünü ortaya koyar. Mediha'nın cahil olduğunu, çocuklarının ahlakını bozacağını söyleyecek kadar ileri gider.

Danışman Kadın Mediha'nın iyice çıkmaza girip çocuklarını kaybetmekle karşı karşıya kalması üzerine onları Vakıf Kilisesi'ne yerleştirerek koruma altına alır. Tanrı'nın dünyasında kimsenin kimseyi sınır dışı edemeyeceği düşüncesindeki papaz Schmidt Efendi Mediha'ya kilisenin kapılarını açar. Çocukları almaya kararlı görünen ve Mediha'nın bir delilik yapmasından endişelenen Hasan bu defa polis getirir. Çılgına dönen Mediha, karşısında polisi görünce sağduyusunu tamamen kaybeder, delilik aşamasına gelir. Hasan'ın son noktada, vaatlerle dolu sözleri de tesir etmez. Çıkış yolu kalmayan Mediha çocuklarına kıyar.

Kişiler

MEDİHA: Mediha'nın öyküsüyle Euripides'in Medea'sı arasında doğrudan bağlantı kurulur.

Mediha, sevdiği için ailesini karşısına alacak kadar tutkulu bir kadındır. Hasan'la kaçarak evlenmiş, ailesinden kalan boşluğu da ona olan bağlılığını katlayarak doldurmuştur. Fedakâr bir kadındır. Kocasını Almanya'dayken iki çocuğuna bakmıştır. Fakat bütün bunların karşılığını ihanet olarak görmüştür. Paraya tamah etmez, Hasan gibi Almanya'nın büyüüne kapılmaz. Hasan'ı kaybetmekle karşı karşıyadır.

Mediha giyimi, dili, eğitim seviyesi, düşünüş biçimiyle bulunduğu ortamlarla uyumsuzluk içindedir. Hasan'ın bunu açıkça ifade edip Claudia'yı ona tercih etmesi Mediha'yı derinden etkiler, ne yapacağını, yabancı olduğu bu yerde kime güveneceğini bilemez.

Hasan'ın başka bir kadınla olmasını kabullenemeyen Mediha onun kendisine dokunmasına izin vermezse de karşı koyamaz. Onurunun çiğnenmesi, karşısında, Hasan'ı hâlâ sevse de kadınlık, analık ve insanlık onuru ağır basar. Bu durumda, çocuklarını alıp köye dönmesi gerektiğine karar verir. Ne kadar zor olsa da, babasının evine dönmeyi, onlar tarafından horlanmayı göze alır. Fakat yaşadıkları, ruhsal dengesini bozar

Ne yapabileceğini değerlendirdiğinde vardığı sonuç, çaresizliğini ortaya koyar. Tek yapabileceği, Hasan'ı büyüyle bağlamaktır. Bu kısıtlanmışlıkta tek çözüm yolu ise ölümdür.

HASAN: Mediha'nın kocasıdır. Mediha'yla kaçarak evlenmiş, büyük kente yerleşmişlerdir. Fakat Mediha'nın ailesinin hıncı geçmemiştir. Hasan kaçmak ve çalışmak için karısıyla iki çocuğunu yaşlı bir kadının yanında bırakıp Almanya'ya gider. Fakat oturma izni olmadığı için orada da sıkıntı yaşar. Oturma izni almasının Alman bir kadınla evlenmekten başka yolu yoktur. Bunun için de önce Mediha'dan ayrılması gereklidir.

Hasan, başta formalite ve geçici olarak evlenmeyi tasarlarsa da Claudia'nın cinsel çekimine kapılmaktan kurtulamaz. Yaşça çok büyük olmasına rağmen giyim, eğitim, dil, sosyal statü bakımlarından Mediha'dan üstün bulduğu Claudia'ya yönelir.

Danışman Kadın'ın yardımını sağlamak için ona yalvaran Hasan, Claudia'yla formalite icabı evleneceğine, Mediha'yı zor duruma bırakmayacağına dair namus sözü verir bunu yazılı olarak beyan ettiği halde Tercüman'la bir araya gelince, verdiği sözleri unuttur, kadınlar konusunda maymun iştahlı olduğu, uğruna ölümü göze aldığı Mediha'yı, elde edemediği diğer kadınlarla karşılaştırıp beğenmemeye başladığı, Mediha'nın, kendisinden yirmi yaş büyük Claudia'nın, annesi gibi görüldüğü şeklindeki asıl düşünceleri açığa çıkar.

Claudia'ya anlayışlı, özenli ve saygılı olduğu ölçüde Mediha'ya karşı küçümseyici, umursamaz, hak tanımaz ve zorbadır. Mediha'yı tamamen başından atmayı tasarlar.

Düşük bir karaktere sahip olan Hasan, Tercüman'a Mediha'yı mağarada ilk kez soyarken duyduğu heyecandan bile bahseder. Onun basit numaralarına kanarak güvenilir biri olduğuna kanaat getirir. Ona uymasının bedelini çocuklarının hayatıyla öder.

Mediha'dan istediği imzayı aldıktan sonra ona her istediğini yaptırabileceği yanılgısına düşer, çocukları elinden almak ister. Mediha'yı ülkeden attırmakla tehdit edecek, onun cahil olduğunu, çocuklarının ahlakını bozacağını söyleyecek kadar alçaktır.

CLAUDİA: Elli yaşlarında bir Alman kadındır. Beş bin Mark karşılığında Hasan'la evlenip oturma izni almasını sağlayacaktır. Fakat onu kendine bağlama düşüncesi de vardır. Hayatını akıl ve mantık ilkelerine göre sürdürür. Mediha'nın manevi bir anlam yüklediği kıymetli cebeyi maddi değeriyle ölçer; onu geri verme düşüncesinde değildir. Sevgiyi de mantık ölçülerine vurur. Hasan'ı sevdiği için ondan ayrılmak istemeyen Mediha'nın tutumunu mantığa aykırı bulur ve bu yüzden sevgisini hiçe sayar. Böyle sevginin karın doyurmadığını ileri sürer. Kendisini Hasan'a karşı sorumlu hissetmez.

Kendini onunla kıyaslayan Mediha Claudia'nın üstünlüğünü şöyle dile getirir: “(...) Kendimi o güzelle bir mi tutacağım? Onun tırnağı mı olurum ben cahil? O, işi bilir, para kazanır, akıllıdır. Benim ne elimden bir iş gelir, ne usum bir para eder. o dil bilir, söz bilir, giyim kuşam bilir, insan yüzüne çıkar...” (Pazarkaya, 1993: 57)

Claudia, Mediha'nın kendileriyle yaşayabileceğini, hizmetçiye ihtiyacı olduğunu söyler içtenlikle. Çocukları da benimsemiş görünür. Hasan onun bilgili, becerikli olduğunu, çocukları daha iyi eğitebileceğini öne sürer. Onun ve çocukların iyiliğini düşündüğünü iddia eden Hasan'ı Claudia da onaylar. Son sahnede çocuklarını öldürme kararındaki Mediha'yı ikna etmek için Hasan'la evlenmekten vazgeçtiğini söyler, cebeyi de çıkarıp uzatır. Fakat bunun Mediha üzerinde bir etkisi olmaz.

DANIŞMAN KADIN: İşçi danışma örgütünde görevlidir. Bunun yanı sıra baskı ve şiddete uğrayan kadınların dayanışma grubunu yönetir. Kadınları bilinçlendirmeye çalışır. Kadının kendi hayatı hakkında kendisinin söz sahibi olması, baskıya direnmesi gerektiğini belirtir, erkekleri eğitenin de kadınlar olduğuna dikkat çeker. Evliliklerin bireylerin eşitliğine, dayanışmaya ve karşılıklı anlayışa dayanması gerektiğini belirtir. Mediha'ya da destek ve yardımcı olur. Onu Hasan aracılığıyla tanımıştır. Oturma izni almak için Alman bir kadınla evlenmesi, bunun için de Mediha'dan geçici bir süre için ayrılması gereken Hasan'a başta yardımcı olup Mediha'yı ikna etmeye çalışırsa da, Hasan'ın niyetinin değişmeye başladığını, giderek Claudia'ya yaklaştığını fark etmesiyle tutumunu değiştirir. Mediha'nın kendi ayakları

üzerinde durabilmesi, Hasan'a bağımlı kalmaması için ona oturma izni almaya uğraşır. Hasan'la görüşüp boşanma kâğıdını imzalamasına engel olamadığı Mediha'nın iyice çıkmaza girip çocuklarını kaybetmekle karşı karşıya kalması üzerine onları Vakıf Kilisesi'ne yerleştirerek koruma altına alır. Fakat Mediha'nın çocuklarını öldürmesine engel olamaz.

TERCÜMAN: Nazmi Gündal isimli bu kişi Danışman Kadın'ın karşıtı olarak çizilmiştir. Hasan'ı yönlendiren, ona akıl veren fırsatçı, düzenbaz, yalancı, güvenilmez bir tiptir. Kadınları kullanılıp atılacak bir mal gibi görür; aşk, bağlılık onun hayat felsefesine aykırıdır. Erkeği kadın üzerinde ezici güç olarak görür. Fakat kadınları elde etmek için gerekirse seviyor görünmekten de çekinilmeyeceğini söyler. Bu tutumuyla Hasan'ın Mediha'ya karşı zorbalanmasına yol açar. Mediha'yı yüzüstü bırakması durumunda toplumun kendisini ayıplamasından çekinen Hasan'a, köylülerin, onun düşündüğünün aksine, onu öveceğini söyler. "Olan olur, erkek kazanır bu işte." (Pazarkaya, 1993: 33) diyerek toplumun kadına bakışını ortaya koyar. Çalışmayan, başkalarının sırtından geçinen Tercüman, Mediha'yla konuşmak karşılığında Hasan'ın çok değerli ata yadigârı Serkisof marka saatini alır. Güzelliğinden etkilendiği Mediha'ya açıkça sulanmaktan ve kadınlara karşı terbiye dışı laflar etmekten çekinmez.

MUHTEREM PEDER: Vakıf Kilisesi'nin papazı Schmidt Efendi'dir. Danışman Kadın onu İsa gibi iyi bir adam olarak tanıtır. Tanrı'nın dünyasında kimsenin kimseyi sınır dışı edemeyeceğini bildiren Peder, Mediha'ya kilisenin kapılarını açar. Hasan'ın polislerle gelip çocukları almak istemesi üzerine şuurunu yitiren Mediha'yı sakinleştirmeye çalışır. Tanrı'nın ona zor anında kucak açtığını hatırlatarak, Tanrı'yı öfkeliendirecek bir harekette bulunmamasını telkin eder. Fakat çabaları sonuçsuz kalır.

KADINLAR: Oyunda kadınların sorunlarına, özellikle de Mediha'nın trajedisine ayna tutmak üzere aile içi baskı ve şiddetten kaçarak Danışman Kadın'ın rehberliğinde bir araya gelen, birisi Alman üç orta yaşlı kadınla bir genç kızdan oluşan kadınlar grubu, zor durumdaki Mediha'ya yardım etmek ister, onun ezilmeye karşı direnişini desteklerler. Fakat çılgınca bir fikre kapılan Mediha'yı durduramazlar. Anlatıcı kimliğinde de görülürler.

Olaylar Dizisi

Oyun iki perdeden (9+7 sahne) oluşur. Birinci perdenin sonunda Hasan'la Mediha yol ayrımına gelmişlerdir. Onuru çiğnenen Mediha bundan sonra Hasan'la olamayacağını anlar, Hasan'ın da onu tamamen başından atma konusundaki kararı kesinleşir.

SERİM: İki perdeden oluşan oyunda perdelerin ilk sahneleri ön oyun niteliğindedir ve serimi oluşturur. Bu sahneler kadınlar arasında geçer. Erkek baskı ve şiddetinden kaçan kadınlar, sorunlarını ortaya koyarlar. Onlara yardımcı olan Danışman Kadın, Euripides'in

Medea'sından bir bölüm okuyarak kadının binlerce yıldır değişmeyen ezilmişliğine değinir, onları haklarını savunmaya çağırır. Ardından okudukları oyunla *Mediha*'nın durumu arasında bağlantı kurulur. Kocasının oturma izni almak için bir Alman kadınla evlenmesi, bunun için de önce kendisinden ayrılması gereken *Mediha*'nın öyküsünün öncesi özetlenir.

İkinci perdeyi başlatan karnaval sahnesinde ak ve kara giyimli kadınlar gösteri yapar, kış dedikleri siyah peruklu *Mediha*'yı kovarak bahar dedikleri sarı peruklu *Claudia*'ya yer açmaya çalışırlar. Hasan, Tercüman ve polisler de izleyiciler arasındadır. Kadınlar akla karayı, iyiyle kötüyü, güzelle çirkini, yararlıyla zararlıyı ayırdıklarını söyleyerek kendilerine sitem eden ve gitmemek için direnen *Mediha*'ya devranın böyle olduğunu, ellerinden bir şey gelmediğini, çabasının boşuna olduğunu anlatmaya çalışırlar. Sonunda polis işe karışır, kimlik kontrolü yapar, *Mediha*'yı zorla götürürler. Kadınlar da *Claudia*'yı ortaya getirirler.

DÜĞÜM: Hasan'ın oturma izni almak için Alman kadınla evlenme kararı alması ilk asal düğüm noktasıdır. *Mediha* yaşadığı sürecin sonunda boşanma kâğıdını imzalar. Fakat Hasan'ın çocukları da almak istemesiyle oyunun ikinci asal düğümü de atılır.

ÇATIŞMA: Oyun *Mediha* ve Hasan'la somutlaştırılan kadın–erkek çatışmasına dayanır. Tercüman'ın temsil ettiği kadını ezen geleneksel anlayışla Danışman Kadın'ın temsil ettiği kadınları bilinçlendirmeye çalışan modern anlayış da karşı karşıya gelir. Ezilen kadın *Mediha*, haklarını kabul ettirmiş kadın ise *Claudia* kimliklerinde karşımıza çıkar. *Mediha*'nın iç çatışması ise oyunun en önemli yanıdır.

Çocukların iyiliğini öne sürerek Almanya'da kalıp para kazanmak isteyen, bunun için *Mediha*'dan resmî olarak ayrılması gereken Hasan'la, iyi bir yaşam uğruna kocasından geçici de olsa ayrılmayı kabullenmeyen, her şeyi bırakıp memlekete dönmek isteyen *Mediha* arasında mücadele başlar.

İlk çatışmaları, *Mediha*'nın cebeyi vermek istememesinden kaynaklanır. *Mediha*'nın sığınağı, umudu olarak gördüğü, manevi bir anlam yüklediği cebeyi Hasan geleceklerinin anahtarı olarak görür, onun sayesinde gerçekleşecek hayallerinden söz eder. *Mediha* ikna olmasa da bunun son çare olduğunu söyleyerek cebeyi alır.

İkinci çatışmaları, yine Hasan'ın baskın çıkmasıyla sonuçlanan *Mediha*'nın *Claudia*'yla ilişkisinden dolayı Hasan'ı reddetmesi yüzündendir. Hasan *Mediha*'yı, ayıkken yüzüne bakılmadığı, rakı içince canının onu çektiğini söyleyerek aşağılar, direnmesi üzerine döver ve ona zorla sahip olur, Hasan'ın aşağılamalarına katlanmaktansa ağa–baba dayaağını tercih eder. Onları öldürmek ya da Hasan gibi davranmak çözüm değildir. Sonunda onun istediğini yapmaya, üstüne kuma getiren kocasını büyüyle bağlayan ninesi gibi yapmaya karar verir.

Hasan’la Mediha arasındaki son ve en keskin çatışma Mediha boşanma kâğıdını imzaladıktan sonra Hasan’ın çocukları istemesi üzerine yaşanır. Hasan’ın uyuyan çocukları görmek istemesine Mediha izin vermez. Onları tatile götürmek istemesine karşı çıkar Claudia’nın onlara daha iyi annelik yapacağını söylemekten ve onu tahkir etmekten çekinmez. Onu ülkeden attırmakla tehdit eder. Bunun üzerine Mediha, eline bıçağı alarak kendini çocuklarla odaya kapatır. Polisin devreye girmesiyle bütün dayanakları çöken Mediha çıldırarak, çocuklarına kıyar.

Hasan’la Mediha’nın çatışması Tercüman’la Danışman Kadın’ı da karşı karşıya getirmiştir. Hasan Tercüman’dan akıl alırken, Mediha’nın koruyucusu Danışman Kadın’dır. Tercüman, kadınları kullanılıp atılacak bir mal, ezilecek bir baş olarak görür. Danışman Kadın ise kadınları hakları konusunda bilinçlendirmeye çalışır, mücadele etmeye çağırır, kadın–erkek eşitliğine vurgu yapar.

Mediha – Claudia karşıtlığı da oyunun temel çatışmalarından biridir. Mediha Doğulu, Claudia Batılı kadındır.

Claudia’yı Mediha’ya tercih eden Hasan, kendini Danışman Kadın ve diğer kadınlara karşı “(...) Zaten buraya uyan bir kadın değil. Gitsin köyde otursun. Yüzüne bakan anam sanır. Giyimine bakan haram sanır.” (Pazarkaya, 1993: 80) sözleriyle savunur. Kadınlar buna, onun geçimini bile sağlamadığını, kadına huzur vermediğini, kendileriyle konuştuğu için kötü kadın muamelesi yaptığını söyleyerek sert tepki verir, onu kovarlar. Hasan’ın, Mediha’nın cahil olduğu, çocukların ahlakını bozacağı iddiasını ise “Sevsinler ahlaklı babayı.” (Pazarkaya, 1993: 81) diyerek alayla karşılarlar. Ortaya çıkan durumdan onu sorumlu tutarlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Hasan’la araları bozulmaya başlayan ve ne yapacağını bilemeyen Mediha, Hasan’ın saldırısına uğramasıyla kendinin ve çocuklarının hayatı hakkında bir karar verme zorunluluğu duyar.

DORUK NOKTA: Hasan’ın çocukları almakta ısrar etmesi üzerine eline aldığı bıçakla kendini çocuklarla birlikte odaya kilitleyen Mediha’nın, çocuklarını, öldürmek pahasına da olsa onlara vermeyeceğini söylemesi, bunun, Hasan’a vereceği en iyi ceza olduğuna karar verip, onun “böğrünün kökünde” evlat acısıyla çok yaşamasını dilemesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Mediha’nın direncini kıramayan, sağduyusunu yitiren Mediha’nın çocuklara bir şey yapmasından korkan Hasan’ın polisi devreye sokmasıyla çıkış yolu kalmayan Mediha, tüm ikna çabalarına rağmen kendini tamamen kaybederek çocuklarına kıyar.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman ve mekân ağırlık verilmemişse de konu mekân kendiliğinden farklı bir boyut ekler.

Oyunun başında Mediha Almanya'dadır. Hasan'ın cebeyi istemesiyle başlayan sürecin Mediha'nın boşanma kâğıdını imzalaması ve akabinde Hasan'ın çocukları da almak istemesiyle oyunun trajik sona ulaşmasının birkaç aylık bir zaman dilimini kapsadığı varsayılabilir. Hasan'ın Almanya'ya bir yıl önce geldiği anlaşılır. Geriye dönüşlerle zaman Hasan'la Mediha'nın kaçmalarına kadar uzatılır. Bu arada az da olsa sabah, gece, ertesi gün gibi zaman belirlemeleri göze çarpar.

Oyunun mekânı ağırlıklı olarak Mediha'nın iki odalı evidir. Ayrıca Claudia'nın evi, Danışman Kadın'ın bürosu, meyhane, karnaval yeri, Vakıf Kilisesi'nde Mediha'ya verilen odaya açılan pencerenin önü de oyunda geçen diğer mekânlardır. Mekâna ilişkin betimleme yapılmamıştır. Yalnızca meyhane ortamı birkaç cümleyle belirtilmiştir. Kadınların Mediha'yı kiliseye yerleştirmelerini anlattıkları altıncı sahne perdenin önünde geçer.

Geniş planda Almanya olan mekân oyunda özel bir anlam taşır. Hasan Almanya'da kalabilmek için her şeyi göze alır. Almanya onun için zenginlik ve iyi bir yaşam demektir. Mediha ise yabancısı olduğu bu yerde savunmasızdır ve her şeyini kaybeder. Giyim, dil, düşünüş bakımından bulunduğu mekânla uyumsuzluk gösterir. Hasan onu köyde oturmaya layık bulduğu gibi Mediha da bir an önce oradan gitmek istemektedir. Almanya Hasan'a vereceklerinin karşılığını Mediha'dan fazlasıyla alır. Mediha'nın, Hasan'ın çocukları almasına engel olmak için elinde ekmek bıçağıyla kendini çocuklarla birlikte odaya kilitlemesi kısıtlanmışlığının, dolayısıyla mekânın oyuna doğrudan etkisinin en çarpıcı göstergesidir.

Oyunda Mediha'nın sığınağı olarak gördüğü, fakat kaybettiği cebe, Hasan'ın değerli köstekli saati, Mediha'nın büyüleyip Claudia'ya verdiği gelinlik, bıçak ve Hasan'ın imzaladığı namus kâğıdı gibi birtakım eşyalar da önem taşır. Mediha'nın üzerinde Anadolu giysileri, Claudia'nın "yelpirdek" bir gecelik bulunduğu belirtilir. Karnaval sahnesinde Mediha'nın siyah, Claudia'nın sarı peruğu, kadınların ak ve kara giysileriyle maskeleri dikkat çeker.

KURBAN

Güngör Dilmen'in *Kurban*'ında; Karacaören köyünde kocası Mahmut ve iki çocuğuyla mutlu bir yaşam süren Zehra'nın, Mahmut'un başka bir köyde görüp tutulduğu on beş yaşında bir kızı, kendisinin hastalanmasını bahane ederek üstüne kuma getirmeye kalkışması, bu amaçla bütün varlığını kızın ağabeyinin önüne sermesi, Zehra'nın karşı çıkmasına aldırmaksızın onunla resmî nikâhla evlenmesi, Zehra'nın gördüğü düşün etkisiyle

gelini eve sokmamakta diretmesi, o girerse saldıkları kurban yerine çocuklarını kurban edeceğini söylemesine rağmen Mahmut'un vazgeçmemesi, düğüncüler eve zorla girerken çocuklarıyla birlikte kendine kıyması mitolojik öykülerle beslenerek anlatılır.

Özet

Birinci bölüm Mahmut'la oğlu Murat'ın koç hakkındaki konuşmalarıyla başlar. Murat her gün otlattığı, oynadığı koçun kesilecek olmasına üzülmektedir. Babası ertesi gün evlenecek, koç yeni geline kurban edilecektir. Mahmut bunu oğluna anlatmaya çalışsa da, Murat yeni gelini istemediklerini söyler. Ardından Ahmet'in, Tanrı gökten kuzuları indirmemiş olsa ana babaların çocuklarını kurban edeceklerini söylediğini aktarır, babasından koçun gökten nasıl indiğini anlatmasını ister.

Mahmut'un çocuklarına duyduğu sevgi ilk sayfalardan yansıtılmaya başlar: “(...) Doğru pek akıllıdır Muradım. / Büyük adam olacak ilerde, değil mi oğlum? / Okuyacak, uzak büyük kentlere gidecek. / Sonra gelip bu köyleri yıkacak başımıza, / ‘Biraz adam olun, insan gibi yaşayın!’ diyecek. / Biz de o zaman insan gibi yaşıyacağız.” (Dilmen, 1967: 13)

“İbrahim efendimiz de İsmaili deli gibi severmiş / benim seni sevdiğim gibi” (Dilmen, 1967: 14) diyerek koç hikâyesini canlandırarak anlatır.

Bundan sonra Mahmut'la Gülsüm'ün ağabeyi Mirza düğün meselesini konuşurlar. Mirza, çocuğun Gülsüm'ü istemediklerini söylemesinden, Zehra'nın kendisine hoş geldin dememesinden, Mahmut'un kısık sesle konuşmasını istemesinden duyduğu rahatsızlığı dile getirir. Ertesi gün düğün olacağı halde evde bir hazırlık yoktur. Mirza Zehra'nın, tahmin ettiği gibi bu işe gönüllü olmadığını görür. Gülsüm'ün uysal bir kız olduğu, onu öz ablası, çocukları öz evladı gibi göreceği yönündeki sözleri Zehra'dan “Üvey ana üvey analık eder.” (Dilmen, 1967: 24) şeklinde sert karşılık bulur. Mahmut bu durumun geçici olduğunu söyleyerek Mirza'nın atağını önlemeye, endişelerini gidermeye çalışır. Gülsüm'ün isteği doğrultusunda Zehra'yı bakım için kasabaya hala hanımın yanına göndereceğini hatırlatan Mirza'ya, bu meselede Zehra'yı da kollamak gerektiğini, kendisi isterse göndereceğini, daha ilk günden tatsızlık çıkmasını istemediğini söyleyerek cevap verir.

Mirza Mahmut'un Gülsüm'e ilgisini artıracak sözlerle kardeşini över; güzelliğinin yanı sıra iyi huylu, hamarat, içli, nazlı bir kız olduğunu söyler. Mahmut da Gülsüm'ü beğendiğini belirtir. Kardeşinin şehirden bile isteyen olduğunu, giydirilip kuşatılırsa şehir kızından ayırt edilemeyeceğini, ahlakının eski ahlak, görgüsünün yeni görgü olduğunu sözlerine ekleyen Mirza, ardından Mahmut'tan aldıklarının üstüne değirmenli tarlayı da ister. Mahmut'un verdiği altın köstekli saati ve önerdiği sütlü ineği yeterli bulmayarak tarlada ısrar eder. Zehra'nın ve çocuklarının hakkına geçemeyeceğini söyleyen Mahmut'u cinsel yönden

avlamaya çalışır. Kardeşinin on beş yaşında olduğunu vurgulayarak el değmemişliğini öne çıkarır. Vaktiyle soylarından on beş yaşında bir kızın kör bir şehzadeye verildiğini, ilk gece gözlerini kızın göğüslerine süren şehzadenin gözlerinin açıldığını anlatarak bu yüzden kendilerine Kör – şehzadegiller denildiğini belirtir.

Mahmut her özencini yerine getireceğini belirttiği Gülsüm'den vazgeçemezse de daha fazlasını verecek durumda olmadığını bildirir. Kızın kendisini isteyip istemediği sorusuna Mirza, bu sırada odadan çıkan Zehra'yı kastederek “Yılanın dili çatalıysa enişte / Gülsümün gönlü de öyledir.” (Dilmen, 1967: 32) cevabını verir. Mahmut'un başka bir tarla önerisini reddeder. Mahmut'un, kardeşini satılığa mı çıkardığı sorusu, Mirza'nın da, öyle olsa ona mı yanaşacağı cevabıyla ipler gerilir; anlaşılamazlar.

Zehra bu gelişmeden umutlanmış, Mahmut'a öğüt, kendisine akıl vermesi için Halime Kadın'ı çağırmıştır. Halime ve kadınlar Mahmut'un içine düşen sevdâyı aklını kadınlığıyla birleştirerek söndürmesini, sayrı elbiselerini çıkarıp onu ilk günlere götürecek bir elbise giymesini söyleyerek Zehra'yı umutlandırırlarsa da bunun işe yaramayacağını, yazgının bozulmayacağını, tutku ateşinin önüne geçilemeyeceğini bilmektedirler. Mahmut'a da Zehra'yı, biraz sayrılanmasını bahane ederek üzmemesini, düş gördüğünü varsayıp Gülsüm'ü unutmasını tavsiye ederler.

Mahmut yolda görse selam vermeyeceği, tarlasında maraba diye çalıştırmayacağı adamın kendini parmağında oynatmasına izin verdiği için kendine kızar. Yakasını ona kaptırmaktan son anda kurtulduğunu düşünür. Zehra'ya, çocukların koçu ertesi gün bildikleri gibi otlatmalarını söyler.

Zehra'yı gelinliğiyle görünce tatlı bir şaşkınlık yaşayan Mahmut, ondan özür diler gibi, az önce Mirza'yla konuşanın kendisi olmadığını söyler. İlk günlerine giderler. Harman yerinde ilk buluşmalarını, Murat'ın doğmasını, ellerindeki tek tarlayla yokluktan varlık kurmalarını hatırlarlar. Fakat konu Gülsüm'e gelir. Mahmut Mirza'nın davranışını hazmedememiştir. Köylerine gitmemiş, evlerine girmemiş olmayı ister. Gülsüm'ü zihninden atamaz. Ondan Zehra'ya: “Dağ yeli gibi doldu odaya / çepeçevre dolaştı, etekleri değdi dizlerime.” (Dilmen, 1967: 48) diye söz eder. İradesine hâkim olmakta zorlanır. Zehra'nın, bunun geçici bir duygu olduğunu öne süren, başka şeyler düşünmesini telkin eden sözleri Mahmut'a tesir etmez. Onun kendisine sarılması isteğini, bunun konuşulmayacağını, kendiliğinden olacağını söyleyerek karşılıksız bırakır. “Gavurun kızı bir tomar ateş halinde / girmiş oturmuş içime, / yüreğimden kovuyorum kasıklarına iniyor.” (Dilmen, 1967: 50) sözleriyle Gülsüm'e olan tutkusunu dile getirir. Ani bir kararla Zehra'dan tarlanın tapusunu ister. Gülsüm'ü almak uğruna, Mirza kendisinden tarlasında ırgat gibi çalışmasını istese onu

da kabul edeceğini dile getirir. “Ben neyim evin içinde?” (Dilmen, 1967: 50) diyen Zehra’ya onun ilk gözağrısı, çocuklarının anası olduğunu söyler. Onun gözündeki değerini sorması üzerine Gülsüm’den vazgeçemeyeceği, iki evlenen ilk erkeğin kendisi olmadığı şeklinde karşılık verir. Zehra onu eve koymayacağını, erkeğini Gülsüm’le paylaşmayacağını söyler. Mahmut’un kararlılığı karşısında bir süre başka bir kadınla nefisini köreltmesine bile göz yumacağını belirtir. Fakat Mahmut Gülsüm’ün geleceğini bildirir, engel olmamasını ihtar eder. Zehra’nın çocukları öne sürmesini de onlara kimsenin bir şey yapamayacağını söyleyerek bertaraf eder. Kendisine salık verdiği güç yüreğinde varsa onun kendisini tutmasını, kıskançlık duygularını dizginlemesini, Gülsüm’ün “kanına buyruk” olduğunu, onsuz yapamayacağını söyler, kendisini bağışlamasını ister. Mahmut’un kendisine dokunmasına izin vermeyen Zehra’nın son sözü, “Ne suçlarım ben, ne bağışlarım.” (Dilmen, 1967: 53) olur. Gözü Mahmut’un bilemediği bıçağa takılır. Mahmut, çocukların ertesi gün koçu çıkarmamalarını, kendilerini karşılamak istemeyip komşuya giderse anahtarı kapının altına bırakmasını, evi her zamanki gibi temiz, düzenli bırakmasını söyleyerek yatar.

İkinci bölüm Zehra’nın karabasanıdır. Zehra ve Mahmut yer yatağında yatarlarken Halime ve kadınlar gelir. Söz verdikleri gibi Gülsüm’ün ölüsünü getirmişlerdir. Zehra onlara ölüyle birlikte gitmelerini söyler. Fakat onlar Gülsüm’ü Mahmut’un yanına yatırır. Mahmut da Gülsüm diye sayıklamaktadır. Kadınlar bir yandan Zehra’nın üstüne kız alınmayacağını, bir yandan da tazecik Gülsüm’e kıymakla yazık ettiklerini konuşur, “Gülsüm, Gülsüm / güllen sümbüllen gelir, / Zehra, Zehra, zehir / sende zakkumlar çiçeklenir.” (Dilmen, 1967: 59) diye türkü söylerler. Onlar bir köşeye çekilip olanları izlerken at ve tüfek sesleriyle Mirza gelir. Gelin güveyiyi uyur, kadınları da “yüz akı”nı bekler bulur. Tüfek sesine gelen Muhtar’a kendisini değil, kardeşini nikâhsız kaçırان eniştesini yakalamasını söyler. Halime Zehra’nın Mahmut’a pırlanta gibi iki çocuk verdiği halde nikâhsız oturduğunu hatırlatıp nikâhta acele etmesinin sebebini sorunca, imam nikâhının artık battal/geçersiz olduğunu öne sürer, Mahmut’un nikâh defterine imzayı basacağını bildirir. Mahmut’un uyanıp Gülsüm’e sarılmasıyla kız yavaş yavaş dirilir. Bu beklenmedik gelişme karşısında Zehra kadınları kendisini kandırmakla suçlar. Buna kendileri de şaşırان kadınlar, kendilerinin kızın ölüsünü getirdiklerini, ama Mahmut’ın sevdasının ölümünden ağır bastığını söylerler. Horozun ötüp Gülsüm’ün alınının akını kanıtlamasıyla Zehra için geri sayım başlar. Mirza Zehra’nın artık yerini bilip geri çekilmesi gerektiğini ileri sürer. Mahmut bu sözleri duymamış gibi davranır. Kadınlar Zehra’ya, Mahmut’un kısa sürede onun kıymetini anlayacağını, onun gözünde eski yerini tekrar kazanacağını öne sürer, bunun için ev işlerinden elini çekmesini öğütlerler. Fakat Gülsüm’ün çok becerikli olduğu ortaya çıkınca onun karşısında Zehra’nın şansı olmadığını

görür ve onunla iyi geçinmesini salık verirler. Zehra Mahmut'a onu evden çıkarmasını söyler. Gülsüm ise Zehra'yı sayıyor, çocukları seviyor gibi davranarak durumu kendi lehine çevirip Zehra'yı dayanaksız bırakır. Kadınlar her aşamada onu baştan eve sokmakla hata ettiğini yinelerler. Yaşadıklarından yorgun düşen, sızısı tutan Zehra'nın yere yığılmasıyla öldürücü darbe gelir. Mirza bakımı için hala hanımın yanına gönderilmesini gündeme getirir. Otobüs biletini almıştır, hem de cam kenarıdır. Zehra'nın tüm direnmelerine karşın hepsinin uygun bulması, çocukların da kendilerine Gülsüm analarının bakacağını söylemeleriyle Zehra zorla yollanır. Ayrılığa çabuk alışacağı, arada sırada mektup yazmayı unutmaması söylenen Zehra "Çıkaramazsınız beni evimden, Murat, Zeynep!" (Dilmen, 1967: 76) diyerek uyanır.

Üçüncü bölümde Mahmut'un Gülsüm'ü alacağını öğrenen kadınlar Zehra'yı üstüne kuma gelen ilk kadın olmadığını, binlerce kadının yazgısının aynı olduğunu söyleyerek teselli etmeye çalışırlar. Fakat Zehra'ya bu sözler tesir etmez. "Nice çoğaltsanız örneği, boş. / Bana aykırı. Binler bin, ben birim. / Aşımı ocağımı paylaşırım herkesle, / paylaşmam erkeğimi." (Dilmen, 1967: 80) der. Zehra'nın kararlılığını gören Halime "Bugün bir şeyler olacak öyleyse. / Bu, bin yıldır / Anadolu kadınının sustuğu çığlık / belki senin yüreğinden fışkırır." (Dilmen, 1967: 81) diyerek beklenmedik gelişmeler olacağına işaret eder, gelin taşı efsanesini örnek verir. Yamaçtaki gelin taşına dikkatle bakanların at, insan resimleri gördüğünü, bu tasvirli kayaların, üstüne kuma gelen, çocukları yüzünden bırakıp gidemeyen kadının uzaktan gelin alayını görünce içten ah etmesi üzerine düğüncülerin taş kesilmeleri sonucu oluştuğunu anlatır.

Zehra çocuklara koçu salmalarını söylemiştir. Murat koçun kurtulmasına sevinmişse de onu bir daha göremeyecek olmasına üzülmektedir. Zehra koçun bir gün tüyleri tüm altın kesilmiş olarak gelip onları uçurarak Tanrı'nın bayramına, melekler panayırına götüreceğini, altın tüylü koça bindiklerini gören yerdeki çocukların onlara gıpta edeceklerini anlatır, sözünü "Bu dünyanın mutluluğunu baban çaldı bizden / ve öbür kadın." (Dilmen, 1967: 87) diyerek bağlar. Çaylarına afyon kattığı çocuklar uyur. Bu arada düğün alayının sesi duyulur. Kapıyı kilitler, arkasına dayak koyar. Odanın ortasında diz çöküp hareketsiz bekler.

Halime tasvirli kayalarda uyuyan masalın o gün gerçekleşeceğini öngörür. Gelin alayı eve ulaşır. Kapıyı kilitli bulan Mahmut şaşkınlığa uğrar, misafirleri önünde mahcup olur. Koçun da yerinde bulunmaması mahcubiyetini ve kızgınlığını artırır. Mirza kapıyı kırmaya yeltenince Zehra ses verir. Mahmut kızgın bir şekilde kapıyı açmasını söyler. Fakat Zehra açmaz. Aralarında bir süre sözlü çekişme yaşanır. Zehra "çağrısız konuk" olarak tanımladığı düğüncülerin gitmesini söyler. Fakat Mirza kardeşinin kendi evine geldiğini belirtir. Zehra "Burası benim evimse onun evi değildir." (Dilmen, 1967: 97) diyerek fitili ateşler. Bu defa

Muhtar devreye girerek Zehra'ya kanunen kapıyı açması gerektiğini bildirir, onu yapıcı bir dille ikna etmeye çalışır. Gelini kapı önünde bekletmenin doğru olmayacağını, ilk günden kendine düşman etmemesini söyler. Zehra onu üstüne kuma almamaya, evine sokmamaya yeminli olduğunu bildirir. Kendisi açmazsa kapıyı zorla açacaklarını söyleyen Muhtar'a, gelin eşikten geçerken kendisinin de yapacağı tek şey kalacağı, salıverdikleri koçun yerine geline çifte kurban sunacağı tehdidinde bulunur. Bunu duyan Mahmut duraklarsa da, Mirza kardeşinin kapıda beklemesini onur meselesi yaparak kapıyı kırmayı önerir ve bunda ısrar eder. Köylüleri de onu destekler. Muhtar ise bunun doğru olmayacağını öne sürerek onları durdurur. Onların işe karışmasının Zehra'yı daha çok kışkırttığını söyleyerek kenarda durmalarını ihtar eder.

Zehra'nın düğünün bozulmasını, Gülsüm'ün ölüsünü bile eve sokmayacağını söylemesi karşısında kendisini tahrik etmek isteyen Mirza'ya Mahmut da sert çıkar. Zehra Mahmut'a onları yollaması için yalvarır, Muhtar'dan yardım ister. Fakat Muhtar gelinin resmî olarak evine girmeye hakkı olduğunu bildirerek Zehra'nın düşündüğünün aksine esas olanın imam nikâhı değil hükümet nikâhı olduğunu açıklar. Peygamberimiz'in bile birden fazla evlendiğini öne sürerek kızın gelişini onur meselesi yapmamasını salık verir, birlikte oturmaya alışacaklarını, yine çocuklarının başında olacağını söyler. Peygamberimiz'in buyruklarından yalnızca bunu ele almalarındaki çelişkiyi ironik bir üslupla eleştiren Zehra'ya erkeğe gücü yettiği kadarının helal olduğunu hatırlatır. Zehra'nın o günlerin geride kaldığını, kanunun bir erkeğe bir kadın dediğini söylemesi üzerine Mirza atılarak onun da Gülsüm olduğunu söyler. Bu durumda kendi evliliği geçersiz sayılan Zehra, düştüğü durumu, ona dur diyemeyeceğini idrak eder: “Gelir benim kurduğum düzeni benimle paylaşır, / bir gün değil on gün değil bütün bir ömür boyu / kapımı, bacamı, ocağımı üleşir, / bereketli güvecimi üleşir, / ben de ona ‘Sen kimsin kız, nereden geldin, / niye geldin? Büyücü müsün, bağıcı mısın?’ diyemem” (Dilmen, 1967: 107) der. Kumanın kardeş yarısı olduğunu söyleyen Muhtar'a “Erkeğimi paylaşır.” (Dilmen, 1967: 107) diye ekler. Muhtar geçinip gideceklerini, kızın huysuz birine benzemediğini söyler.

Zehra yumuşamış, geline acımış görünür. Kendi düğününün o dar günlerinde böyle gösterişli olmamışsa da ondan daha mutlu olduğunu, başka bir kadının üzerine kuma gelmediğini, kimsenin kapıyı yüzüne kapamadığını söyler. Barışmak için kızın oynamasını ister. Mirza kardeşinin köçek olmadığını öne sürerek buna karşı çıkar. Zehra Mahmut yerine Mirza'nın sözünün geçtiğine dikkat çekerek Mahmut'u kışkırtır. Zehra isteğinden vazgeçmeyince yabancı yok denilerek Gülsüm'ün oynamasında sakınca görülmez, oynatılır. Fakat Zehra herkesin içinde köçek gibi oynayan birine çocuklarını güvenemeyeceğini

söyleyerek herkesin tepkisini çeker. Mahmut içeri zorla gireceğini bildirir. Zehra yine düğünün dağılmasını ister. Mahmut'un, Mirza'nın kardeşini satılığa çıkardığı yönündeki sözünü hatırlatması üzerine Mirza ile Mahmut karşı karşıya gelir. Mirza dönmeye karar verir. Fakat Mahmut Gülsüm'ü götüremeyeceğini söyler. Zehra'nın aşırı gidip Mahmut'un o kadar masraf ettiğini, Gülsüm'den hevesini almasını, eve sokmazsa da ağılda yapmalarına göz yumacağını, ondan sonra gitmelerini söylemesi Mirza'nın kanını beynine sıçratır ve Muhtar'ı da Mahmut'u da dinlemeyerek kapıya dayanmasına neden olur.

Gece gördüğü rüyanın etkisiyle kıza eşliği atlattırmamak için direnen Zehra karar aşamasındadır, gelgitler yaşar. Dışarıdaki kadınlar ona sağduyu telkininde bulunurken yalnız onun duyduğu sesler gitseler bile yine geleceklerini, bu yolun dönüşü olmadığını, Mahmut'un acıların en büyüğünü yaşamayı hak ettiğini söyleyerek onu kışkırtırlar. Zehra Mahmut'un her yerde çocuklarının hayallerini görüp canının yanmasını, çocukları yerine ellerinin kara toprağı okşamasını diler. Doğaüstü bir değişim geçirmiş, kendinden geçmişçesine odada dolaşır, “Tanrı doluyor içime” diyerek raftan Mahmut'un koçu kesmek için bilediği bıçağı alır. Bu arada Mirza ve yakınları kapıyı kırmak için hamle yapar. Onlara engel olmak isteyen, düğünün dağılmasını söyleyen Mahmut'u köylüler tutar. Gelinin eve gelin gibi girmesini söyleyen Mirza çalgı çaldırır. Zehra “Erkeklik öyle aşağıladı ki Karacaören'de, / öyle örneksiz kaldı ki / Zeynebim kadın olmamalı. / Muradım, / kurbanlık koça acıyan Muradım erkek olmamalı. / Gelişmemiş iki yıldız gibi kalmalı onlar / Tanrının mavi bağrında.” (Dilmen, 1967: 116) diyerek kararını uygular.

İçeriye girenler dehşetli manzara karşısında taş kesilmişçesine donup kalırlar. Mahmut'un içeriye girmesine engel olurlar.

Kişiler

ZEHRA: Kadındır. Otuz beş yaşlarındadır. Kocasının, hastalanmasını bahane ederek üstüne kuma getirmesine karşı koyar. Bunun için yalnız kocasını değil bütün toplumu karşısına alarak kaderine başkaldırır. Fakat dayanağı yoktur. On beş yaşındaki Gülsüm her bakımdan avantajlı konumdadır. Ona tutulan Mahmut'un gözü Zehra'yı görmez. Zehra bunu kabullenmez. Gülsüm'den vazgeçemeyeceğini söyleyen Mahmut'a isyanları, eve yeni bir kadın getiren ilk erkeğin kendisi olmadığı şeklinde karşılık bulur. Yalvarmaları da Mahmut'u kararından döndürmez. Mahmut'un gönlünde çocuklarını doğurmuş olmaktan başka bir yeri olmadığını görmek Zehra'yı çok etkiler. “Onsuz yapamayacağını söyledi / ‘Gülsüm kanıma buyruk’ dedi. / Bir tırpan yeli duydum topuklarımda / kardeşler, biçildim mi ne?” (Dilmen, 1967: 82) Bunu erkeğin hakkı, kadının kaderi olarak gören anlayışa karşı çıkar. Onun ölüsünü bile eve sokmayacağını söyleyerek kararlılığını ortaya koyar. Fakat Mahmut'la resmî nikâhla

evlenen Gülsüm'e karşı kanun önünde de yenilir. Mahmut'a onu geri göndermesi için yalvarması, zorla girerlerse azat ettikleri koçun yerine geline çocuklarını kurban edeceğini öne sürmesi de fayda vermeyince, yaşadığı gelgitlerin ardından Mahmut'un koçu kesmek için bilediği bıçağı alarak çocuklarına ve kendisine kıyar.

MAHMUT: Zehra'nın kocasıdır. Karısına ve çocuklarına sevgiyle bağlı, çalışkan, hak tanır bir kişidir. Fakat on beş yaşındaki Gülsüm'e tutulmakla gösterdiği zayıflık, hayatlarının kararmasına, emek ve sevgiyle kurdukları mutlu yuvalarının yıkılmasına yol açar; bütün varlığını ve sevdiklerini kaybeder. Mahmut'un, kişiliğine aykırı bir tutum sergilemesi tutkuyla açıklanır. O da kendisini, eve yeni kadın getiren ilk erkeğin kendisi olmadığını söyleyerek savunur.

Mahmut, verdiklerini yeterli görmeyen Mirza'ya kendini eli ve yüreği açık, gizlisi saklısı olmayan dürüst bir kişi olarak tanıtır. Hesabını yaptığını, varlığının daha fazlasına elvermediğini belirtir. Değirmenli tarlayı istemesi üzerine Zehra'nın hakkına geçemeyeceğini kesin olarak bildirir. Fakat tutkusunun önüne geçemez. Gülsüm'ün kendisini isteyip istememesine de önem verir. İşi pazarlığa döken Mirza'ya kızın görüşünün ne olduğunu sorar. Zehra'ya, Gülsüm'e nasıl tutulduğunu anlatıp ondan vazgeçemeyeceğini, onun için gerekirse adam yerine koymadığı Mirza'nın tarlasında ırgat gibi çalışacağını söylemesi Zehra'nın Gülsüm'e düşmanlığını pekiştirir. Kendisine sarılmasını isteyen Zehra'yı, onu arzulamadığı sonucu çıkacak şekilde reddeder. Zehra'nın karşı çıkmasına, yalvarmasına, bir süre başka kadına gitmesine bile göz yumacağını söylemesine kayıtsız kalır, engel olmaya kalkışmamasını ihtar eder, Gülsüm'ün "kanına buyruk" olduğunu ileri sürerek kendisini bağışlamasını ister. Gülsüm'e kavuşacağı için duyduğu heyecanı ve sevinci gizlemez. Zehra'nın duygularını hiçe sayar.

Gülsüm'den vazgeçmeyen Mahmut'un Zehra'yı da tümünden gözden çıkarmaması, olayı akışına bırakması, Zehra-Mirza çatışmasında taraf olmayıp pasif kalması ikisi arasındaki gerilimi tırmandırır.

Zehra Mahmut'u, tutkusuyla babalık duygusu arasında bırakır. Mahmut çocukları için kaygılanır. Mirza'nın tahriklerine kapılmaz, fakat düğünün bozulmasına da izin vermez. Gülsüm'ü göndermesi için yalvaran Zehra'yı dikkate almaz. İkna yoluyla işi çözebileceğini düşünür. Fakat Zehra'yı tanıdığı, üstüne gidilmemesi gerektiğini bildiği halde Mirza'nın çıkışlarına engel olamaz. Olay geri dönülmez bir noktaya geldiğinde geri adım atması ise sonucu değiştirmez.

MURAT: Mahmut'la Zehra'nın dokuz yaşındaki oğullarıdır. Olanların farkındadır. Her gün otlattığı ve oynadığı koçun kesilmesini ve Gülsüm'ün evlerine gelmesini istemez.

Zehra ve Mahmut arasındaki en önemli bağ çocuklardır. Zehra çocuklarına çok düşkün olan Mahmut'a karşı onları kalkan olarak kullanır. Mahmut'la oğlu Murat'ın ilişkisi Hazreti İbrahim'le oğlu İsmail'in ilişkisiyle bağlantılı olarak verilir. Bu yüzden Murat oyunda önemli bir konuma yerleşir. Oyunun başında verilen koç hikâyesi, sonunda, Zehra'nın düğüne engel olamaması üzerine azat ettikleri koçun yerine çocuklarını kurban ettiğini öne sürerek onları kurban bıçağıyla öldürmesiyle gerçeğe dönüşür.

MİRZA: Gülsüm'ün ağabeyidir. Yirmi beş yaşlarındadır. Mahmut'un tanımlamasıyla selam verilmeyecek, tarlada maraba diye çalıştırılmayacak kadar kişiliksiz, kaypak birisidir. Fakat çıkarıcı ve kurnaz yapısıyla kardeşi Gülsüm'e yaktığı Mahmut'u ele geçirerek parmağında oynatır, her şeyi elinden alır. Kardeşini âdeta pazarlayan Mirza, nikâh arefesinde yeniden pazarlığa girişerek, Mahmut'tan Zehra'nın hakkı olan tarlayı da ister ve alır. Mahmut'un, kardeşine ilgisini artırmak için cüretkâr konulara girmekten çekinmeyerek Mahmut'u cinsel yönden etkilemeyi başarmış ve amacına ulaşmıştır. Mirza başından itibaren Zehra'yı devre dışı bırakacak adımlar atar. İpleri kendi elinde tutmak için kardeşini Mahmut'a resmî nikâhla verir. Düğünden önce Mahmut'un Zehra'yı bakım için kasabaya hala hanımın yanına göndermesini ister. Zehra'ya karşı iyi niyetli görünse de onu tahrik edici davranışlardan kaçınmaz. Zehra'nın bu işe gönüllü olmamasını da kendi lehine avantaja dönüştürür. Kardeşi için köyde oğlanların birbirlerini yediğini, kimseye eyvallahları olmadığını söyleyerek değirmenli tarlada ısrarcı olur. Olayları yönlendiren odur. Zehra'nın kapıyı açmaması üzerine zorla içeri girmeyi önerir, kapıya dayanır. Muhtar ve Mahmut onu sık sık uyarmak zorunda kalırlar. Onun işe karışması Zehra'yı daha saldırgan yapar. Kardeşinin kapıda beklemesini ve Zehra'nın kardeşi hakkındaki aşağılayıcı tavrını onur meselesi yaparak Mahmut'a rağmen çalgı çaldırarak ve kapıyı kırarak içeriye girer.

HALİME VE KADINLAR: Köyün yaşlı kadınlarıdır. Zehra onlardan yardım ve akıl alır. Zehra'ya, Mahmut'a Gülsüm'ü unutturmaya çalışması, Mahmut'a da, biraz sayırılanmasını bahane ederek karısını üzmemesi, bir düş gördüğünü varsayıp Gülsüm'ü unutması tavsiyesinde bulunurlar. Fakat tutkunun önüne geçilemeyeceğini, o evin dirliğinin artık bozulduğunu öngörecektir kadar tecrübelidirler. Nitekim Zehra'nın düşünde, onun yanında yer aldıkları ve onu yönlendirdikleri halde Gülsüm'e karşı galip gelemeyeceği, Gülsüm eve geldikten sonra Zehra'nın evinden, eşinden, çocuklarından kopmasının mukadder olduğu anlatılır. Onlar eve Gülsüm'ün ölüsünü getirdikleri halde Mahmut'un sevdası ölümden ağır basar ve kız dirilir, Zehra'nın evdeki varlığını siler. Kadınlar da kızın güzelliğini, gençliğini, becerikliliğini, kısacası üstünlüğünü kabul eder, Mirza'nın onu az bile övdüğünü söyleyerek hakkını teslim ederler. Olaylar öngördükleri gibi gelişmediği için Zehra onları suçlar.

Kadınların Zehra'ya, Gülsüm'le iyi geçinmesini tavsiye etmekten başka yapacakları bir şey kalmaz. Durum Zehra'nın aleyhine geliştikçe sabit fikir halinde onu baştan eve sokmaması gerektiğini telkin ederler. Mahmut'un kararını değiştirip Gülsüm'ü almak için yeniden harekete geçmesinin ardından kadınların yazgısına vurgu yaparak Zehra'ya, çocuklarının hatırı için başına gelene katlanmasını söylerler. Fakat Zehra'nın karşı koyacağını görünce Halime gelin taşı efsanesini anlatarak o gün bir ilk yaşanacağını, Anadolu kadınının bin yıldır süren suskunluğunun Zehra tarafından bozulacağını, tasvirli kayalarda uyuyan masalın o gün gerçekleşeceğini öngörür. Kadınlar son sahnede köşeye sıkışan Zehra'nın çocuklarını öldürüp öldürmemekteki kararsızlığını yansıtan iç sesi olur, dıştan yatıştırıcı, içten kışkırtıcı etki yaparlar. Bir yandan onu sağduyulu olmaya çağırırken, diğer yandan da girdiği yolun dönüşü olmadığı, bugün gitseler bile sonra yine gelecekleri, Mahmut'a en büyük acıyı yaşatması gerektiği yönünde telkinde bulunurlar.

MUHTAR: Kapıyı açmamakta direnen Zehra'ya gelinin evine girmeye hakkı olduğunu anlatarak, açmadığı takdirde zorla gireceklerini bildirir. İkna edici ve sakinleştirici bir tutum sergilerse de sözleri Zehra'ya tesir etmez. Tutumundan vazgeçmeyen Zehra'ya onu yanlış tanımış olduğunu belirtir. Cüretkâr çıkışlarıyla Zehra'yı daha kontrolsüz davranışlara sevk eden Mirza ve köylülerini geri çekmeye çalışır. Kanun adamı olmasına rağmen bunu onur meselesi yapmaması, peygamberimiz'in de birden fazla evlendiği, dinimizde erkeğin bakabileceği kadar kadınla evlenebileceği yönündeki sözleriyle geleneksel anlayışı yansıtır. Kendisini korumasını bekleyen Zehra'ya, geçerli olanın resmî nikâh olduğunu bildirir. Dengesiz davranışlar sergileyen Zehra'yı ve durumun ciddiyetini kavrayamayıp üstüne giden Mirza'yı durduramaz ve olaylara engel olamaz.

Olaylar Dizisi

Oyun üç bölümden oluşur. Manzumdur.

SERİM: Birinci bölümde Mahmut'la oğlu Murat'ın, Hazret-i İbrahim ve oğlu İsmail'le bağantı kurulan ilişkisinin, Mahmut'un ertesi gün Gülsüm'le evleneceğinin, karısı Zehra'nın buna karşı olduğunun, kızın ağabeyi Mirza'nın Zehra'yı saf dışı bırakma amacıyla olduğunun ortaya konulduğu kısımlar serimi oluşturur.

DÜĞÜM: Mahmut'un başlık parası olarak verdiklerini yeterli bulmayarak Zehra'nın hakkı olan değirmenli tarlayı istemesi ilk asal düğüm noktasıdır. Bunu başta kabul etmeyen Mahmut'un Gülsüm'den vazgeçmemesi üzerine Zehra'nın düşünde kendisini bekleyen sonu görmesinin ve Gülsüm'ü eşikten attırmaması gerektiğini anlamasının ardından kapıyı kilitleyerek direnişe geçmesi ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Kuma sorununu ele alan oyunda Zehra kocasıyla, Gülsüm'ün ağabeyi Mirza'yla, kadere boyun eğmesini telkin eden kadınlarla, kanunu karşısına çıkaran Muhtar'la ve üstüne kuma gelmesini kabul edip yenilmekle çocuklarını öldürmek arasında bir seçim yapması gereken kendisiyle çatışır. Mahmut ile Mirza'nın ve Mirza ile kadınların çatışması da ana çerçeveyi tamamlar niteliktedir. Zehra ve Mahmut öyküsüyle yansıtılan asıl çatışma ise kadın hakları konusunda dine dayandırılan geleneksel anlayışla kanuna dayandırılan yeni anlayış ve kadının boyun eğmesini öngören kaderci yaklaşımla başkaldırmasını öngören, Zehra'nın "Nice çoğaltsanız örneği, boş. / Bana aykırı. Binler bin, ben birim. / Aşımı ocağımı paylaşırım herkesle, / paylaşmam erkeğimi." (Dilmen, 1967: 80) sözüyle temellenen akılcı yaklaşım arasındadır. Bu çatışmadan yenik çıkan Zehra'nın trajedisi, iki anlayışın da dışında kalmasından kaynaklanır. Geleneksel anlayışa karşı çıkar, fakat kanun da Mahmut'un karısı olarak Gülsüm'ü tanımaktadır. Mahmut'un tutkuyla mantık arasında gidip gelen ve sonuçlanmayan çatışması ise ailesinin mahvına yol açar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Gülsüm'den vazgeçemeyeceğini anlayan Mahmut'un, kendisine Gülsüm'ü unutturmaya çalışan Zehra'yı arzulamadığını hissettirip Gülsüm'ün, "kanına buyruk" olduğunu, onu almak için gerekirse Mirza'nın tarlasında ırgat gibi çalışacağını söylemesi Zehra'yı harekete geçiren ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: Mahmut'un, dönmeye karar veren Mirza'yı engellemesi üzerine Zehra'nın araya girerek Mahmut'un ettiği masrafa karşılık Gülsüm'den hevesini almasını söyleyip yer olarak ağılı göstermesiyle Mirza bunu gurur meselesi yaparak bu işin artık dönüşü olmadığını, ne olursa olsun gelinin eve gireceğini bildirir. Bu noktadan sonra Zehra için yeminini çiğnemekle çocuklarına kıymak arasındaki sınır çizgisini aşmak imkânsızlaşır.

ÇÖZÜM: Gördüğü rüyanın etkisiyle kıza eşiği atlattırmamak için direnen Zehra Mirza'nın geri dönmeyeceğini bildirmesiyle köşeye sıkışır. Aklını yitirmişçesine odada dolanır. Yaşadığı gelgitler sonunda bu yolun dönüşü olmadığını, bugün gitseler bile yarın yine geleceklerini, Mahmut'un en büyük acıyı yaşaması gerektiğini göz önünde tutarak raftan bıçağı alır. Mirza'nın çalgı eşliğinde kapıya yüklenmesi üzerine kararını uygular. Manzarayı görenler, gelin taşı efsanesindeki gibi taş kesilmişçesine donup kalır. Mirza Mahmut'un içeriye girmesine engel olur.

Zaman – Mekân

Oyun bir günlük sürede geçer. Bir akşam vakti başlar, ertesi gün sona erer. Klasik tragedya kurallarına bağlı kalan yazar zamanda, mekânda ve olayda birliği sağlamıştır. Zaman, anma yoluyla geriye, rüya yoluyla ileriye doğru derinlik kazanır. Yaşlı kadınların tavsiyesine uyan Zehra, kendilerini ilk gecelerine götürecek nar çiçeği gelinliği giyer. İlk

buluşmalarını, Murat'ın doğmasını, Mirza'nın istediği tarlada canla başla çalışmalarını hatırlarlar. İkinci bölüm ise bütünüyle Zehra'nın düşünü içerir. Zehra, Gülsüm eve geldikten sonra olacakları düşünde görür. Oyunda değinilen efsanelerle zaman gizemli bir boyuta taşınır.

Oyunda mekân da tektir. Olaylar Zehra'nın evinde geçer. Mekân oyunun başında şöyle tanıtılır:

“KARACAÖREN KÖYÜ. Mahmut'un evi. Genişçe bir orta oda görünür. Bu oda arkada mağara gibi loş bir iç odaya açılır. Zehra'nın döşediği serili bu odanın içi bir iki sahnede görünür – o da kısa sürelerle.

Çok yalın olması gereken dekorda yalnız oyunda geçen öğeler bulunur: kapı, pencere, ocak, kerevet, sandık v.b. Pencere dahi dış biçimiyle belirtilmeli, doğalcılıktan kaçınılmalıdır. Öte yandan dekor Zehra'nın dışa karşı sınıksız kapanmışlığını verebilmelidir.

Sahne önü avludur. Köy yolu evin sağından kıvrılarak hafif bir tümseği aşar. Öyle ki bu yamacın arkasından gelen kişilerin önce başları görünür.” (Dilmen, 1967: 9)

Evin dirliğini ve geçimini sembolize eden ocak, Zehra'nın Gülsüm'e karşı savunma hattı olarak kullandığı kapı gibi unsurlar öne çıkar. Zehra'nın, Mahmut'un ilgisini yeniden kendine çevirmek için giydiği nar çiçeği gelinliği ile Mahmut'un koçu kesmek için bileceği, ama koç yerine çocuklarının kanına girdiği bıçak da oyunda vazgeçilmez öneme sahip eşyalardır. Güveç, havan, çamaşır teknesi, süpürge gibi eşyalar da gerek Zehra'nın ruhsal durumunu gerekse Gülsüm'ün becerikliliğini yansıtmak için kullanılan eşyalardır. Zehra'nın, Mahmut'un ilgisizliği karşısında, üzerindeki gelinlikten utanarak giydiği eski kara hırkaya karşılık Gülsüm'ün, karşısına geçip süslendiği ayna da oyunda dekoratif unsurların bile işlevsel kullanıldığının göstergesidir.

Mekân geriye dönüşlerle harman yerine, değirmenli tarlaya, Gülsüm'ün köyüne ve evine kadar uzanır. Sahnede görülmeyen gelin taşının efsanesi anlatılır.

Mekânda birlik, sahne dışında gerçekleşen olayların sesler yoluyla verilmesine yol açmıştır. Bu bağlamda at, tüfek, armonika sesleri kullanılmıştır.

OIDIPUS EFSANESİ

Oidipus Yunan mitolojisinin başta gelen kahramanlarındandır. Thebai kralı Laios'un oğludur. Kadmos'un dördüncü kuşaktan torunudur. Yazgının önüne geçilemeyeceğinin en trajik anlatımlarından biridir. Lanetlenmiş bir soyun temsilcisidir. Annesi İokaste Oidipus'a

hamileyken bir rüya görmüş, kâhinler bu rüyayı, doğacak çocuğun babasını öldüreceği şeklinde yorumlamışlardır.

Oidipus doğunca bir dağa bırakılır, ayakları delinip kayış geçirilir. Çocuğu bir çoban bulup Korinthos kralı Polybos'a götürür. Çocuğu olmayan Polybos onu evlat edinir, büyütür. Ayaklarından dolayı, şiş ayak anlamında Oidipus adını alır. Fakat delikanlı olunca Delphoi kâhinleri, babasını öldürüp annesiyle evleneceğini bildirmiş, Oidipus da böyle bir felaketi yaşamamak için ülkesini terk edip Thebai'ye gitmiş, şehrin kapısında, sarhoş vaziyetteki Laios'la karşılaşmış, aralarında çıkan tartışmada, Oidipus'un ittirmesiyle yere yuvarlanan Laios ölmüştür. Oidipus, Thebai'nin girişinde bulunan başı kadın, vücudu aslan olan sfenksin, kimsenin bilemediği sorularına da cevap vermiştir. Soru; sabahleyin dört, öğlen iki, akşam üç ayakla yürüyen yaratığın ne olduğudur. Oidipus düşünmeden cevap verir. Bu; bebekken emekleyen, gençken dimdik yürüyen, yaşlanınca baston kullanan insandır. Oidipus bilmeceyi çözmüştür. Bilemeyenleri uçurumdan aşağı atan sfenks, bu sefer, üzüntüsünden, kendisini atar. Ülke bu felaketten de kurtulmuş olur. Böylece Oidipus, ölen kralın eşiyle evlenip kral olur. Bu durumda Oidipus annesiyle evlenir. Ondan, biri Antigone olan dört çocuğu olur.

Yıllar sonra ülke veba felaketiyle karşı karşıya kalır. Felaketin kaynağını bulmak üzere Delphoi kâhinlerine başvurulur. Buna göre, eski kral Laios'un katilinin bulunup ülkeden kovulması gerekmektedir. Oidipus, o katilin bulunmasını, hiç kimsenin o lanetliyle konuşmamasını bildirir. Fakat araştırmaları sonucu trajik gerçeği öğrenir. İokaste, bunun ağırlığına dayanamayarak intihar eder. Oidipus da kendini cezalandırmak üzere gözlerini kör eder, Thebai'yi terk eder.

Oidipus, Sophokles'ten başlamak üzere, Seneca, Voltaire, Andre Gide, Jean Cocteau, John Dryden, Shelley gibi birçok şair ve yazara esin kaynağı olmuştur.

Sophokles'in *Kral Oidipus*'u, olay örgüsü bakımından en dramatik oyunudur. Sophokles, oyununu, Thebai şehri üzerine çöken veba afetiyle başlatır. Halk, veba yüzünden Oidipus'un sarayının önünde birikir. Oidipus, meselenin çözümünü çok önemser ve bizzat kendi üzerine alır. İokaste ile Oidipus'un geçmişe, Laios'un ölümüne, çocuklarını terk etmelerine dair konuşmaları, düğümün çözülmesinde önemli rol oynar.

Oyun, gözlerini kör eden Oidipus'un, iki küçük kızından, kendisi için dua etmelerini istemesiyle ve koronun, Oidipus'un durumunu insanlığın durumuna bir örnek olarak gösterdiği şarkıyla biter. (Latacz, 2006: 220)

“Sophokles'in tragedyasında Oidipus'un merakı, her şeyi öğrenme çabası ve geçmişini öğrenme yolunda kendisine olan aşırı güveni onu yıkıma götürmüş oysa Gide'in oyununda aynı konumdaki kahramanın olaylara bakışı onun geçmişten kurtuluşuna ve geleceğe yönelik

bir bireycilik atılımıyla kişiliğini yeniden oluşturmaya olanak sağlamıştır.” (Gürsel, 2000: 112)

Voltaire *Oedipe* (1718) adlı oyununda, görünüşte putperest hurafelerine hücum ederse de, gerçekte kendi çağının dinî inançlarını hedef almıştır. (Çalışlar, 1988: 327)

Düşünceleri ve eserleriyle 20. yy edebiyatına şekil veren isimlerden biri olan Andre Gide, felsefesini oluştururken mitolojik birikime yaslanır. Oidipus, Antigone, Prometheus mitlerine eserlerinde yeni bir anlam katmanı yükleyerek mitolojiyi güncelleştirmiş, yüzeysel bir unsur olmanın ötesinde edebî bir düzeye yükseltmiştir, Oidipus’u bireyciliğin simgesi yapmıştır. (İşler, 2004: 31)

Gide İsa, Oidipus ve Prometheus kişiliklerinde, elli yılı aşkın edebiyat hayatındaki dönüşüm, gelişim, çelişki ve ikilemlerin kaynağını; başkaldırı ve kendi olma temel izleklerini bulur. Annesinin, kendisini yakından tanıdığı ve güvendiği birisiyle evlendirmek istemesinden rahatsızlık duyan Gide, kuzeninin, annesinin ölümünden sonra onun yerini alacağını, kendisine bir çeşit annelik yapacağını, bu yolla da annesiyle ya da büyük kız kardeşiyle evlenmiş gibi olacağını düşünerek Oidipus’un trajik öyküsüyle kendi yaşamı arasında ilginç bağlantılar kurar. (İşler, 2004: 251-257)

Gide’in *Oidipus* adlı oyununda kahramanın anne-babasını bilmeyişi, varoluşçu bir biçimde, kendi çizdiği yolda ilerlemesini sağlayacaktır. (Gürsel, 2000: 112)

KÖR OİDİPUS

Kadercilikle akılcılığın çatıştığı Aras Ören *Kör Oidipus* (1980) adlı oyununda Laios’la Oidipus’un kaderlerinden kaçmalarına rağmen bilmeden kendilerine çizilen yolda yürümeleri, fakat oyunun sonunda Oidipus’un, yaşadıklarının tanrıların değil kendi iradesiyle gerçekleştiğini idrak etmesi anlatılır. Oğlu tarafından öldürüleceği kehaneti üzerine babası tarafından terk edilen Oidipus’un babasını öldürüp öz annesiyle evleneceği kehaneti üzerine dehşete düşüp ailesi sandığı kişileri terk ederek Thebai’ye gelmesi, ölümüne yol açtığı kralın dul kalan karısıyla evlendirilerek kral yapılması, fakat kentin kapılarının çıkarcılara açılmasıyla halkın sömürülmesine engel olmaması, hayatıyla ilgili gerçeğin açığa çıkmasıyla yaptığı değerlendirme sonucunda halkı düşürdüğü durumun sorumluluğunu yüklenerek gözlerini kör etmesi oyunun ana hattını oluşturur.

Özet

Ön oyunda Laios’la Oidipus’un karşılaşması ve Laios’un ölümü anlatılır. Thebai’nin zengin kralı Laios yalpalayarak yürüyen, ihtiyar, sarhoş bir kişidir. Ünlü bir bilici ona,

ölümünün oğlunun elinden olacağını söylemiştir. Karısı İokaste'nin bir oğlan doğurmasıyla dünya Laios'a zindan olur. Oğlunu uzak bir kıra terk eder. Fakat herkesin kendisine lanetli gibi bakmasının ağırlığı altında ezilir. Öz oğluna yaptığı şeyin vicdan azabıyla kendini içkiye verir. Bir gün yine sarhoşken koyun postuna bürünmüş, elinde kiraz ağacından değnekle uzun yoldan geldiği anlaşılan birisiyle karşılaşır. Gelen yabancıyı durdurarak onunla konuşmak ister. Kendisini “Ben dağların bayırların / ıssız derelerin / özgür çocuğu, / insan sesine hasret...” (Ören, 1980: 7) diye tanıtan Yolcu, yalnızlıktan artık bıktığını, Thebai'ye insan içine girmeye gittiğini söyler. Fakat onun bıktığını söylediği hayat, tam da Laios'un özlemini duyduğu hayattır. Ondan geldiği yerleri, böcekleri, çiçekleri anlatmasını ister. Oysa Yolcu kente ulaşmak için sabırsızlanmaktadır; kendisi gibi konuşan, duyan, ses veren insanlara hasretini ve onların sahip olduklarına duyduğu kıskançlığı dile getirir. Yolcu, kendisinin Thebai kralı olduğunu söyleyen, fakat görünümü sözlerini yalanlayan Laios'a inanmaz, gitmeye davranır. Eteklerine yapışan Laios'u itmesiyle Laios düşerek başını taşa vurur ve orada ölür. Yolcu arkasına bile bakmadan yoluna devam eder. Bu arada Kreon da sarayda ihtiyar Laios'u öldürmek için planlar yapmaktadır.

“Oyunun Açılmasına Yardımcı Ara Oyun” başlıklı kısımda Oidipus'un kralı öldürdüğü haberinin saraya ulaşması anlatılır. Kreon gücüne, gençliğine ve kurnazlığına güvenerek Laios'un tahtını ele geçirmek istemekte, Laios'un devlet işleriyle ilgilenmemesi Kreon'un tutkularını kamçulamaktadır. Kreon Laios'u nasıl öldüreceğini düşünürken Baş Tanrıbakıcı, ona şeytana uymamasını telkin eder, Korintli tacir Philipos'a verdiği sözü hatırlatarak taht hülyaları kurmamasını salık verir. Bu sırada Laios'un ve Sfenks'in bir yabancı tarafından öldürüldüğü haberi gelir. Sfenks'i ortadan kaldıran, tahtı alıp dul İokaste ile evlenecektir. Kreon olayların kendi iradesi dışında ve bu denli hızlı gelişmesinden şaşkın, vermiş olduğu sözden pişmandır. Ama şehre girmekte olan Yabancı'nın ülkenin yeni kralı olduğunu ilan etmekten başka seçeneği yoktur.

On iki bölümden oluşan oyunda olaylar şu şekilde gelişir:

Thebai kapılarını tutan, onu kötülüklere karşı koruyan Sfenks'in ortadan kalkmasıyla kentte eski düzen yok olmuş, mutlu günler geride kalmıştır. Yabancı'nın şehre geldiği gün sarayda verilen ziyafette Tragedya Ozanı yeni eserinden parçalar okumuştur. Bu, kendisini Korinthos kralı Polybos'un oğlu olarak bilen Oisipus'un Delphoi tapınağındaki Pythia adlı kadının kendisi hakkında söyledikleri üzerine Korinthos'a dönmeyerek kaderinden kaçışını anlatan kısımdır. Kötü Bilgin'le İyi Bilgin tragedya hakkında görüşlerini açıklarlar. Kötü Bilgin olaylara kaderci, İyi Bilgin bilimsel açıdan yaklaşır. İyi Bilgin tanrılara karşı gelmekle suçlanır. Diğerleri tartışmaya son verip eğlenmeyi önerirken, İyi Bilgin şöleni terk eder.

Yaban yolcu Oidipus ise şaşkınlığını üzerinden atamamış bir halde bilmediği bir oyuna başladığını düşünür.

Oidipus'un kral olmasından sonra durumları kötüye giden, açlıktan kıvranan halk sarayın kapısına dayanır. Oidipus uyumaktadır. Kreon ne yapacağına karar veremez. Çevresindekiler aklını iyice karıştırır. Kreon'u İyi Bilgin sağduyulu olmaya çağırırken, Kötü Bilgin kışkırtır. Bilgeliği ile gücü arasında çelişkide kalan Kreon sonunda Kötü Bilgin'in sözlerine uyarak Oidipus'u uyandırır. Uyandırılmasına öfkelenen Oidipus'a, İyi Bilgin dışındakiler halkı parlak söz ve vaatlerle kandırmayı önerir. İyi Bilgin ise halkın aç olduğuna, ekmek bulamadığına dikkat çeker. Ekmek bulamama gibi basit (!) bir nedenle uyandırılmış olmasına daha çok kızan Oidipus, ekmek bulamıyorlarsa pasta yemelerini söyleyerek halkın sorununa çözüm (!) bulur.

Oidipus sarayın önüne biriken kalabalığın davranışını dilencilik olarak niteleyerek halkı aşağılayıcı ifadelerle susturmaya çalışır. Açlıktan öldüklerini söyleyerek ölümlerini gösteren halka, bu dünyada güçsüzlere yer olmadığını anlamaları için cesetlerin yakılacağını bildirir. Fakat asıl neden, cesetlerden yayılan kokudan rahatsız olmasıdır.

Halk yıllarca açlıktan kırılmaya devam etmiştir. Oidipus olaylar daha fazla büyümeden tedbir almak için toplantı yapar. İyi Bilgin'in duruma akılcı yaklaşımına karşın Philipos'la Menekseus'un, bütün yönetimi kendi elinde toplaması, muazzam bir ordu kurarak istila savaşına girişmesi teklifini, Baş Tanrıbakıcı'nın tanrıların da bunu onaylayacağını belirtmesiyle kabul eder, buna şiddetle karşı çıkan İyi Bilgin'i huzurundan kovar.

Tutsak edilen İyi Bilgin, Baş Tanrıbakıcı'nın, sözlerini geri alıp almadığı sorusuna önce olumsuz yanıt verirse de ipin boynuna geçirilmesiyle can korkusuyla sözlerini geri alır. Fakat gerçeğin yine de sonsuz akışı içinde akıp gittiğini kaydeder.

Öte yandan kralın gölgesi olmaktan başka bir varlık gösterememek Kreon'u ölüm düşüncesine götürür. Ölümün sonsuz bir hürriyet olduğunu ifade eder. Açık kalan kapıdan kendisini izleyen ve aklını kaçırdığına hükmeden Baş Tanrıbakıcı, Philipos ve Menekseus'un şaşkın bakışları arasında "Ölmek sonsuz bir hürriyet / Ey ölüm sen benim kirlenen ruhumu temizle / arıt beni - iğrenç bir bataklıkta içinde çürüyen gövdeyi. / Sıyrılın canım günahlarından senin sonsuz hürriyetinde / Ey Oidipus, ey yüce kral! / Sen koca yaban... / Hah – ha – ha... / Sen çelik gövde... / Sen büyük insan... / Hah – ha – haa... / Seni kıskanıyorum. / seni kıskanıyorum, / ama senin de sonun bu olacak!" (Ören, 1980: 44-45) diyerek kendini asar.

Kreon'un ölümü Oidipus'la İokaste arasındaki uzaklığı açığa çıkarır. Oidipus İokaste'ye yaklaşma çabalarına olumlu karşılık görememiştir. Aynı yatağı paylaştığı kadın onun yalnızlığını artırmaktadır. Kreon'un ölümü dolayısıyla yas elbiseleri giyen İokaste,

beyazlar giymiş Oidipus'u ölüme saygı duyması konusunda uyarır. Kreon'un yiğit birisi olduğunu, bu yüzden ölümü seçtiğini belirtir, onu Kreon'un ölüsünü bile kıskanmakla ve ölümüne yol açmakla itham eder. Görünüşte Kreon'dan güçlü olduğu halde onun görgü ve nezaketi karşısında ezildiğini, onu kıskandığını öne sürer. Kendini sarayla bağdaştıramayan Oidipus kendi kendine İokaste'den uzaklaşması gerektiğini düşündüğünü, fakat ondan kaçtıkça ona olan sevgisinin arttığını itiraf eder. İokaste, Oidipus'tan, çocuklarına karşı ilgisizliğine son vermesini ister. Antigone'nin tıpkı ona, babasına benzediğini öne sürer. Oidipus ise ilk karşılaşmalarında babasının kendisine söylediği gibi sarayın, zenginliğin ve iktidarın kendisini çürüttüğünü dile getirir.

Oidipus kendisiyle meşgulken, halk alın teriyle kurdukları şehirlerinde sürdürdükleri mutlu yaşamlarının çıkarıcı Philipos'la ortağı Menekseus'un eliyle yıkılmasının ardından şimdi de vebayla mücadele etmektedir. Tragedya Ozanı vebayı kadere bağlarken, Koro bunun açlık ve sefaletin doğal sonucu olduğunu belirtir.

Tacir Philipos'la ortağı Menekseus çıkarları doğrultusunda Oidipus'un zaafını kullanarak kazançlarını artırmakta, buna karşın halk ezilmektedir. Çalışma ve üretme anlayışı da tamamen değişmiş, insanların kişisel damgalarını taşıyan üretimlerin yerini, ne olduğunu bilmeden yaptıkları seri imalat almıştır. Sanatsal üretim de ticarete dökülmüş, en ünlü heykeltıraşları Fidyas Usta bile bu gidişat karşısında direnememiştir. Yaptıkları şeylerin tanrı heykelleri olduğunu öğrenmek işçileri hayrete düşürmüştür.

Savaş kararını açıklamak üzere halkın kent alanına toplanmasına karar verilir. Tören hazırlıkları sürerken, Koro halkı uyarmayı önerir. Fakat Koro başı oyunun sonuna yaklaşıldığını, metnin dışına çıkılmamasını ihtar eder. Olayları değerlendirmede yararlı olacağını düşündüğü, Kronos oğlu Zeus'un dünya egemenliği için babasıyla savaştığını, savaşın şiddetinden yerin derinden sarsıldığını, Zeus'un üstün gelip kendine karşı savaşan Titanları yeraltına hapsettiğini ifade eden bir yazıyı uygun bir yere astırır. Alana heykle dikileceği sanılırken üzerinde "Titan" yazılı füzelerin getirilmesi işçileri şaşkınlığa uğratar.

Tıka basa dolan alanda kargılılar halkı zaptetmekte zorlanır. Alana arabayla gelen kral kalabalıktan etkilenerak yeryüzünde en güçlü kimsenin kendisi olduğunu söyler. Senato Başkanı ona, gücünü halktan aldığını hatırlatır. Bu arada kralı yuhalayan bazı kimseler hemen etkisiz hale getirilir. Krala sınırsız yetki verildiğinin, Oidipus'un tanrıların yeryüzündeki temsilcisi olduğunun açıklanmasının ardından Oidipus konuşur. Katmos ırkı diye seslendiği halka önce sıkıntılarının sona ereceğini vaat eder. Sonra bunun savaşla elde edileceğini bildirir. Sözleri zaman zaman duyulmaz. Kargılılar tarafından susturulan protestocular dışında çoğunluk bu fikri destekler. Aç insanları kandırmak zor olmamıştır. Tragedya Ozanı

tragedyasından parçalar okuyarak bundan sonra olacıklara ışık tutar: “... sonra gökyüzü lanetlerini üzerlerine döktü. / Ölümlüler bu gazap selinin ortasında bir ada aradılar / ruhları karanlıktı.” (Ören, 1980: 68)

Beklendiği gibi savaş halkın durumunu düzeltmek yerine, art arda alınan yenilgilerle daha da kötüleştirmiş, bu işten kârlı çıkan ise Philipos’la ortağı Menekseus olmuştur. Halk sorumluluğu Oidipus’a yükler. Oidipus da halkın kendisini suçlayan bakışları altında ezilir, bu sorgulayıcı bakışlardan korkar. Yüzleşme zamanı gelmiştir. Tragedya Ozanı halkın arasında dolaşıp tragedyasından parçalar okuyarak, isim vermeden, Oidipus’un hayatıyla ilgili gerçeği açıklar: Delphoi tapınağı bakıcısı Pythia kadının söyledikleri çıkmış, Oidipus kaderinden kaçamamıştır. Evli olduğu kadın öz annesidir. Günahların en büyüğünü işleyen Oidipus, halkının üstüne çöken büyük gazabın müsebbibi olarak görülür. Onun ayak bastığı yer lanetlenmekte, Oidipus, dokunduğu her şeyi kirletmektedir. Halk da ozanın sözlerine inanarak başlarına gelen felaketten, babasını öldürüp öz annesiyle evlenen Oidipus’u sorumlu tutar, onun kendilerini bulaştırdığı günden kurtulup arınmak için Oidipus’un kentten uzaklaşmasını istemektedir. Suçluluk duygusu Oidipus’u çepeçevre kuşatmıştır. Halkın düştüğü durumdan kendini sorumlu tutan Oidipus bunu kadere değil idari zaafına bağlar. Çevresindekilerin yönlendirmesiyle hareket etmişse de, yetke sahibi olarak tek sorumlu kendisidir. Sfenks’i öldürüp tacir Philipos’la ortağı Menekseus’un yüklü kervanlarına kentin kapılarını açarak verimli elleri verimsiz kılmış, ardından onların aklına uyararak onların kazancı ve kendisinin tutkuları uğruna halkı savaşa sürüklemiş, ölümlere ve yıkımlara sebep olmuştur. Baş Tanrıbakıcı da Oidipus’un günahkâr olduğu görüşündedir. Bir süre sonra Oidipus, gözlerini kör etmiş olarak gelir. Halka seslenerek artık yas çelenklerini kaldırmalarını, mutlu günlerin yakın olduğunu söyler.

Açık biçim ve çerçeveli anlatımla düzenlenen oyunun bu noktasında turist rehberi sözü alarak, söylentiye göre Oidipus’un kendi kendini kör ettiğini, fakat eldeki kayıtlara göre tanrıların egemen olduğu bu dönemde Oidipus’un ceza olarak tanrılarca kör edildiğini belirtir. Bir turistin ona acıdığını söylemesi gülüşmelere neden olur.

Ard oyunda Oidipus sarayın önünde başı iki elinin arasında, merdivenlerde hareketsiz oturmaktadır. Baş Tanrıbakıcı Oidipus’a suskunluğunun sebebini sorarken İokaste Antigone’ye babasını anlatır; kocaman utangaç bir çocuk olarak tanımladığı Oidipus’un bulunduğu yere alışamadığını söyler, Antigone’yle babası arasında benzerlik kurar. Antigone ise babası gibi olmak istemediğini, yaşamak istediğini söyler. İçeri girmeleriyle ışıklar kararır. Ortalık tekrar aydınlandığında Oidipus olduğu yerde taşlaşmıştır, çevresi müze görünümündedir. Aralarında Philipos’la ortağı Menekseus’un da bulunduğu kalabalık bir

turist grubu girer. Rehber onun düşünen adam heykeli olduğunu, iki bin yıldır düşündüğünü belirtir. Turistler o kadar zamandır yorulmuş olacağını söyleyerek ve ne düşündüğü konusunda yorumlar yaparak gülüşürler.

Kişiler

OİDİPUS: Doğduğunda, Thebai kralı olan babası Laios tarafından, kendini öldüreceği korkusuyla uzak bir kıra terk edilmiştir. Tragedya Ozanı'nın okuduğu parçalardan, kendini Korinthos kralı Polybos'un oğlu olarak bilirken Delphoi tapınağındaki Pythia adlı kadının kehaneti üzerine kaderinden kaçmak için oradan ayrıldığı anlaşılır. Ak bir koyun postuna bürünmüş, uzun boylu, şiş ayaklı bir yabancı olarak tasvir edilir. Elinde kiraz ağacından bir değnekle Thebai kapısına gelir. Kendini, "Ben dağların bayırların / ıssız derelerin / özgür çocuğu, / insan sesine hasret..." (Ören, 1980: 7) diye tanıtır. Oyun boyunca yaban kimliği korunur. Kreon onu koca yaban, çelik gövde diye niteler. Yaban yolcu yalnızlıktan bıkmış olarak insan içine karışmak için acele ederken kendisini oyalayan Laios'u iterek ölümüne sebep olur. Onun, babası olduğundan herkes gibi Oidipus da habersizdir.

Sfenks'i öldürdüğü için Thebai kralı olur. Fakat halkın sorunlarıyla ilgilenmez. Oidipus halka yabancı yönetici tipine bağlanır. Halkı dilenci olarak niteleyip aşağılar. Cesetleri yaktırır.

Çevresindeki çıkarıcı halk düşmanlarının yönlendirmesiyle İyi Bilgin'i bertaraf ederek halkı ekmek vaadiyle savaşa sürükler. Thebai savaştan ağır kayıplarla çıkar. Tragedya Ozanı onun hayatıyla ilgili gerçeği açıklayarak halkın düştüğü durumdan annesiyle evlenerek büyük bir günaha batmış olan Oidipus'u sorumlu tutar. Halk da onun görüşünü paylaşır. Halkın suçlayıcı bakışları altında ezilen Oidipus da yenilgiden kendini sorumlu tutmakla birlikte bunu kadere değil idari zaafına bağlar. Onu bu yola çevresindekiler sürüklemişse de karar mercii kendisi olduğu için suçlu da kendisidir. Bu yüzden gözlerini kör eder. Koro onun için ağıt yakmaz.

Kral olduktan sonra Laios'un dul karısıyla, yani öz annesiyle evlenmiş, çocukları olmuştur. Fakat aralarında soğukluk vardır. Yalnızlığını onunla da gideremez. İokaste için de Oidipus hâlâ bir yabandır. Oidipus kendini sarayda iğreti duran bir eşyaya benzetir. Kendini Kreon'un görgü ve nezaketini kıskanmakla itham edip çocuklarına ilgisizliğini dile getiren İokaste'ye, babasıyla karşılaşmasında onun krallıktan uzaklaşmak istediğini belirtmesi gibi, Oidipus da sarayın, zenginliğin, iktidarın kendisini çürüttüğünü ifade eder. İokaste Antigone'ye babasını şöyle tanıtır: "Bak bu baban yavrum. / Buraların malı değildi, / aynı bir yaban / alışamadı kafesine. / O kocaman utangaç bir çocuktu, / tıpkı senin gibi Antigone / onu

da sevmek isterdim.” (Ören, 1980: 77) Oidipus oyunun sonunda düşünen adam heykeliyle özdeşleştirilir.

KREON: Laios’un idari zaafı sarayda Kreon’u etkin kılmış, bu durum kral olma tutkusunu kamçılamaştır. Gücüne, gençliğine ve aklına güvenerek Sfenks’i öldürüp kral olma planları yapar. Fakat iradesi dışında gerçekleşen olaylar sonucunda Oidipus kral olur. Oidipus döneminde de yönetim büyük oranda onun üzerindedir. Kreon’un kişiliğinin dikkate değer yönü, yarım kalan bilgeliğidir. Baş Tanrıbakıcı’nın görüşüne göre Kreon her şeyi anlamayacak, anladıklarıyla da her şeyi yapamayacak kadar bilgedir. Şiir yazacak kadar duygulu bir yapıda olan Kreon cellat elinde can verenlerin çığlıklarını da yıllardır kanıksayamamıştır; kulaklarını tıkar. İkilemleri, yanlış kararlar vermesiyle sonuçlanır. İyi Bilgin’in telkinlerine karşın Kötü Bilgin’in, Baş Tanrıbakıcı’nın ve Philipos’un sözüne uymaktan kendini alamaz. Kendisini uyaran İyi Bilgin’in sözlerinden hoşlanmaz. Kararsızlığından dolayı kendisini herkesin bir yöne çektiğini fark eder. Kreon’u gözlemleyen Baş Tanrıbakıcı onun ruhunu şeytanın esir aldığını öne sürer.

Oidipus’un başa geçmesinin üstünden yedi yıl geçtiği halde halkın durumunda bir değişiklik olmamasını, kendisinin de kralın gölgesi olmaktan öte bir varlık gösterememesini göz önünde tutarak kendisiyle yaptığı hesaplaşma sonucunda ölümden karar kılar. Oidipus’u kışkırttığını itiraf ederek ve “(...) Korkak / işe yaramaz / pis / süprüntü biriyim ben. / Kendikendimin müsveddesiyim ben. / Ben...” (Ören, 1980: 35) diyerek kendini asar.

Baş Tanrıbakıcı kendi varlığından şüphe duyan Kreon’un sözlerini inkâr ve tanrılara karşı gelmek olarak yorumlarken, Koro’nun Kreon’un ölümüne yorumu, onun tutsak bir ortamın boğuculuğunda önce aklını, sonra kendini kaybettiği şeklindedir.

LAİOS: Oyunun başında, insanlar arasındaki düşmanlık ve halkın ezilmesi, Laios’un sınırsız toprağı çit çekip bölmesine, sevdiklerine mülk verip ayrılık çıkarmasına bağlanır. Thebai’nin zengin kralı Laios’un dış görünüşü ve eylemleri konumuna aykırıdır. Yalpalayarak yürüyen, sarhoş, saray yerine şehir dışındaki kılarda vakit geçiren birisidir. Nitekin Oidipus’la karşılaşmasında kral olduğunu söylediği Oidipus ona inanmamıştır. Onun bu hale gelmesine, ünlü bir bilicinin, ölümünün oğlunun elinden olacağını söylemesi üzerine, doğan çocuğunu kırlara terk etmesi yüzünden çektiği vicdan azabı sebeptir. Laios kendini içkiye verip devlet işleriyle alakasını kesmiştir. İleride Oidipus’un başına geleceği gibi, Laios da kaderinden kaçamaz. Şehrin dışında karşılaştığı ve kendi özlemini çektiği bir hayata sahip olduğunu öğrendiği Oidipus’u durdurmak istemesi üzerine onun tarafından iteklenmesi sonucu başını taşa vurarak oğlunun eliyle ölür.

İYİ BİLGİN: Bilimsel anlayışı savunur. Tanrılara saygısızlık etmekten kaçınmakla birlikte her olayın kadere bağlanamayacağını, sebeplerini araştırmak gerektiğini söyler. İnançsızlıkla suçlanmasına karşın bilgeliğinin inancından geldiğini belirtir. Tragedya Ozanı'nın eserini beğenen Kötü Bilgin'e, söyleyişteki büyüye kapıldıklarını öne sürer. Tartışmanın daha adil ve bilimsel olması için tartışmaya tanrıların karıştırılmamasını ister, bilimin bağımsızlığını ve objektifliğini savunur. Kötü Bilgin'le, halkı yatıştırma konusunda çatışır. Kreon'a, kaba kuvvete başvurmasının onu bilgelikten uzaklaştıracağını, güce dayanan bir iktidarın geçici olacağını anlatır. İktidarın onu bilgelikten uzaklaştırdığını, bilgelik yolundan yarım kalan arzularını geliştirmesi gerektiğini ifade eder. Çevresindekiler Oidipus'a çözüm olarak halkı kandırmayı önerirken, o ekonomik çöküntüye dikkat çeker, ciddi tedbirler alınması gerektiğini belirtir. Savaşa şiddetle karşı çıkmasının sonucunda kovularak ölüme mahkûm edilir. Can korkusuyla, sözlerini geri aldığını kaydeder.

KÖTÜ BİLGİN: Kralı yanlış yönlendiren, bilimsel anlayışı özümsememiş bir kişidir. İyi Bilgin'le görüş ayrılığına düşer. Bilimin bağımsızlığını savunan İyi Bilgin'e, bilimin insanlardan bağımsız, tanrısal nitelik taşıdığını öne sürer ve onu inançsızlıkla, tanrılara saygısızlıkla suçlayıp susturmaya çalışır. Kreon'a, sarayın önüne toplanan halkın üzerine asker yürütmesini salık verir.

BAŞ TANRIBAKICI: Oyunda tanrısal düzenin temsilcisi, bilimin karşıtı olarak yer alır. Gerçeğin tanrılar katında olduğunu belirtir. Tanrıların onayını öne sürerek yönetimle ilgili kararlara etki eder. İyi Bilgin'in bertaraf edilmesinde de etkili olur. Onun akılcı yaklaşımını tanrılara saygısızlık olarak değerlendirir. Öz annesiyle evli olduğu anlaşılan Oidipus'un günahkâr olduğu görüşüne o da katılır.

İOKASTE: Oidipus'un annesi ve sonradan karısıdır. Oidipus'la araları iyi değildir. Kızları Antigone'yle Oidipus arasında benzerlik kurması önemli ayrıntıdır.

PHİLİPOS: İnce uzun yüzlü, kurnaz çekik gözlü olarak tanıtılan Korintli tacirdir. Oyunu yönlendiren önemli bir isimdir. Oidipus'tan önce kervanlarını Thebai'ye sokamamaktadır. Kreon'la yaptığı anlaşma uyarınca Laios'un ölmesinin ardından Thebai kapıları ona ve ortağı Menekseus'a açılır ve halkı yıkıma götüren süreç başlar. Kendi çıkarları doğrultusunda Oidipus'un zaafını kullanarak onu istila savaşına ikna eder. Halkın ezilmesine karşılık, o, kesesini doldurur. Menekseus da bilimi bilgelere, erdemi tanrılara, politikayı da usta söylevcilere bırakıp içki içip sevgi üzerine Eros'a övgülerde bulunmayı önerir.

TRAGEDYA OZANI: Yeni eserinden okuduğu parçalarla Oidipus'un hayatına ışık tutar. Halkın düştüğü durumu onun işlediği günaha bağlar ve halkı bu yönde etkiler.

SENATO BAŞKANI: İki yerde sahneye çıkar. Yeni kral adına verilen ziyafette insanları tanrılar adına yönettiklerini, onlara eşitsizliğin mutlak adaletini öğrettiklerini söylerken, tören için toplanan kalabalıktan etkilenerek kendini yeryüzünün en güçlü kişisi olarak gören Oidipus'a, gücünün halktan kaynaklandığını, o çelengin halkın alın teri ve gözyaşıyla örüldüğünü belirtir.

REHBER: Oyun içinde oyun kurgusundaki eserin sonunda turistlere Oidipus kişiliği hakkında açıklama yapar. Söylentiye göre onun kendi kendini kör ettiğini, eldeki kayıtlara göre ise tanrıların onu kör ederek cezalandırdıklarını belirtir. Oyunun sonunda heykele dönüşen Oidipus'un iki bin yıllık düşünen adam heykeli olduğunu açıklar.

Olaylar Dizisi

Ön oyun, oyunun açılmasına yardımcı ara oyun, on iki bölüm ve ard oyundan oluşan oyunda bölümler arası bağlantılar esnek tutulmuş, ana olaya bağlanan eklentiler açık biçim niteliği sağlamıştır.

SERİM: Ön oyun ve ara oyun eserin serimini oluşturur. Bu bölümlerde Oidipus'un kral olmasına kadarki süreç ortaya konur. Ön oyunda Oidipus'la Laios'un karşılaşması ve Laios'un ölmesi; ara oyunda krallık düşleri kuran Kreon'un, bir yabancıyla Laios'u ve Sfenks'i öldürdüğü haberinin gelmesiyle daha önce verdiği söze bağlı kalarak Oidipus'u kral ilan etmesi, bu arada tacir Philipos'a da bir söz vermiş olduğu anlatılır.

DÜĞÜM: Beşinci bölümde Oidipus için verilen ziyafette tacir Philipos ve ortağı Menekseus'un sahneye çıkarak olayları yönlendirmesi ve kader-bilim konusunda Kötü Bilgin'le görüş ayrılığına düşen İyi Bilgin'in yalnız kalarak şöleni terk etmesi ilk asal düğüm noktasıdır. Çıkarıcıların yönlendirmesiyle hareket edip halkın sömürülmesine göz yuman Oidipus'un, işlerin daha da çıkmaza girmesini önlemek amacıyla Philipos'un savaş önerisini kabul etmesi, buna karşı çıkan İyi Bilgin'i bertaraf etmesi oyunun ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışan güçler kadercilikle akılcılık, kapitalizmle halkçılıktır. Bunlar Kötü Bilgin-İyi Bilgin ve Philipos-halk karşıtlığıyla yansıtılır. Baş Tanrıbakıcı'yla Tragedya Ozanı da kaderci ve kapitalist düzenin savunucularıdır. Kreon'la Oidipus ise arada ve etki altında kalmışlığın trajik kahramanlarıdır. Kreon kurtuluşu ölümde görürken, Oidipus gözlerini kör etmek suretiyle kendini cezalandırır. Çatışmanın önemli bir ucu da Koro'dur. Koro özellikle İyi Bilgin'den sonra karşıt ses olarak varlık gösterir.

Laios ve Oidipus'un hayatlarıyla ilgili kehanetlerle kaderci anlayış belirmeye başlar. Her ikisi de kaderlerinden kaçarlardı. Fakat geldikleri nokta, kendilerine gösterilen yerdirdi. Bununla birlikte Oidipus, yaşananları kadere değil kendi hatasına bağlar. Böylece Thebai'ye

kral olmasının da tanrısal iradeden değil Kreon'un daha önce verdiği sözden kaynaklandığı sonucuna varılır.

Oyunun başında karşılaşan ve birbirlerinin hayatına özlem duyan babayla oğulun ayrı istikametlerdeki yolları, ilerleyen süreçte Oidipus'un da babası Laios'la aynı noktaya gelip sarayın, zenginliğin kendini çürüttüğünü söylemesiyle birleşir.

Oyunun çatışma eksenini Kötü Bilgin'le İyi Bilgin çevresinde geliştirir. Tragedya Ozanı'nın yeni eserini beğeniyle karşılayan Kötü Bilgin'e karşılık İyi Bilgin söyleyişteki büyüye kapıldıklarını, her olayın kadere bağlanamayacağını, nedenlerini araştırmak gerektiğini ileri sürer. Bu yaklaşımı inançsızlık ve tanrılara saygısızlık olarak niteleyen Kötü Bilgin'e, tanrılara saygı duyduğunu, ancak bilimin bağımsız olduğunu ifade eder. Fakat bu sözleri Baş Tanrıbakıcı'dan, gerçeğin ancak tanrılar katında olduğu şeklinde karşılık bulur. İyi Bilgin'i yalnızca Koro destekler. Philipos'un müdahalesiyle, tartışma, yerini eğlenceye bırakır. İyi Bilgin şöleni terk eder.

Açlıktan sarayın önüne biriken halkı yatıştırma konusunda Kötü Bilgin'in halkın üzerine asker yürütülmesi fikrine karşılık İyi Bilgin'in halkın zor durumda olduğuna dikkat çekerek sağduyu çağrısı yapmasının etkisi olmaz. Halkın aç olduğunu, ekmek bulamadığını ifade eden sözleri Oidipus'tan, ekmek bulamıyorlarsa pasta yemeleri şeklinde acı bir karşılık bulur. Çözüm için Philipos'un savaş önerisine şiddetle karşı çıkmasının sonunda ölüm cezasına çarptırılır. Sözlerini geri alarak hayatını kurtarır.

İyi Bilgin, kişiliğinin bölünmüşlüğüne iyi yöne çevirmeye çalıştığı Kreon'la da çatışır. Kaba kuvvete başvurmanın onu bilgelikten uzaklaştıracağını, güce dayanan bir iktidarın geçici olacağını dile getirir, bilgelik yolunda yarım kalan arzularını geliştirmesi gerektiğini öne sürer. Bu sözlerden hoşlanmayan Kreon Kötü Bilgin'in sözüne uyar. Fakat zamanla, arada kalmışlığı onda bir iç çatışmaya dönüşür. Kralın gölgesi olmaktan başka bir varlık gösterememiştir. Görgü ve nezaket bakımından Oidipus'a üstünse de onun gücünü kıskanmaktadır. Sfenks'i öldürenin kral olması sözünü verdiği, Sfenks'i kendisi öldürmediği için pişmanlık duyar. İç çatışmasını ölüm kararıyla sonuca ulaştırır. Kreon'un trajedisi, sarayda yetişmesinin gerçek kişiliğini bulmasına engel olmasına, hürriyeti çevresinde değil kendinde aramasına bağlanır.

Oyunda asıl karşıtlık ise Philipos'un yönlendirmesiyle hareket edip halkı ezen Oidipus'la halk arasındadır. Oidipus sarayın kapısına dayanan halkı dilenci olarak niteler. Açlıktan ölenleri gösteren halka, Zeus'un güçlüyle güçsüze eşit pay vermeyeceğini, güçsüzlerin cezalandırılması için cesetlerin yakılacağını bildirir. Savaş kararını açıklamak üzere toplanan halktan kralı yuhalayanlar, kargılılar tarafından susturulur. Savaşın yenilgiyle

sonuçlanması ve Oidipus'un hayatıyla ilgili gerçeğin açığa çıkması halkın suçlayıcı bakışlarının Oidipus'a çevrilmesine yol açar. Bu, Oidipus'u iç hesaplaşmaya götürür. Bu duruma, yanlış yönetiminin, çıkarıcıların aklına uymasının yol açtığını görerek gözlerini kör etmek suretiyle kendini cezalandırır.

Oidipus halka yabancılaştığı gibi en yakınındakilere, aynı yatağı paylaştığı kadına ve çocuklarına da uzaktır. İokaste'yle çatışması Kreon'un ölümü üzerine açığa çıkar. Yas elbiseleri giydiği için iğneleyici sözlerle tahrik ettiği İokaste de yaban diye nitelediği Oidipus'u, hayatındaki güzellikleri yok etmekle itham eder. Kreon'un ölümüne, aralarındaki rekabetten dolayı onun sebep olduğunu ileri sürer. Oidipus, Kreon'un yazdığı kitabı bitirdiğini söyler, ölümünden kendisini sorumlu tutarak kendisine haksızlık yapmamasını ister. Sakin olmasını, yavaş konuşmasını söyleyen İokaste'ye karşı duygularını şu sözlerle ifade eder:

“Yeter! / Küçük kadın. Kraliçem! / Senden uzak durmalıyım / bir büyü gibi / bir büyüden kaçır gibi senden, / senin sözlerinden, senin donuk duru gözlerinden / ve senin etinden. / Sana yaklaştıkça felaket sesleri duyuyorum. / Önümde uçurumlar açılıyor / ve çoğalıyor çevremde bu baykuş çılgınlıkları.. / Akbabalar tepemde sen yanımdayken.. / Hadi git yoluna. / Koş soğuyan ölüsüne Kreon'un. / (ara) / Senden kaçtıkça bilinmez bir sevgi büyüyor sana / aha şuramda / sıcacık. / (ara) / Bakma bana öyle. Hadi git. / Gitsene.. / Gitmek istiyordun. / Yalvarıyorum. Ben iğreti bir eşya / gibi duran bu sarayda / bak işte yalvarıyorum. Git bana sır olan kadın, / Kraliçem, / git..” (Ören, 1980: 48-49)

İokaste de buna şu sözlerle cevap verir: “Ölüme saygı duy Oidipus. / Yıllardır beni ölüme terk ettin. / Kendi yaşayan ölümümle beni baş başa bıraktın. / Bak çocukların büyüdüler / gelip sormadın.. / Kral Oidipus, ben bahtsız ihtiyar bir kadını artık / ama çocuklarına dön. / Gel gör onları. / Antigone koca kız oldu, / tıpkı sana çekmiş, babasına / ve benden ne kadar uzaksa // sana o kadar yakın. / İyi günler..” (Ören, 1980: 49-50)

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Açlık ve sefaletle karşı karşıya kalan halkın sarayın kapısına dayanması Oidipus'u harekete geçiren ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: On ikinci bölümde, Tragedya Ozanı'nın isim vermeden Oidipus'un hayatıyla ilgili gerçeği açıklayarak halkın düştüğü onun günahına bağlaması oyunu sonuca taşıyan doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümünde halkın sorgulayıcı ve suçlayıcı bakışları altında ezilen ve değerlendirme yapan Oidipus, olanların kendi idari zaafından kaynaklandığı sonucuna vararak gözlerini kör eder, halka yas çelenklerini kaldırmalarını, mutlu günlerin yakın olduğunu söyler.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman unsuru belirginlik taşımaz. Çerçevesi yapı ve açık biçim, zamanı parçalamıştır. Bölümler arası zaman atlamalarına da, Kreon'un iç hesaplaşmasına yer verilen bölüm dışında, işaret edilmez. Burada Yabancı'nın şehre gelişinin üzerinden yedi yıl geçtiği söylenir. Sabah, gece gibi kozmik zaman unsurlarına ve günlerdir, yıllardır gibi belirsiz zaman aralıklarına da seyrek olarak yer verilir.

Oyun Oidipus'la Laios'un karşılaşmasıyla başlar, gerçeğin açığa çıkıp Oidipus'un gözlerini kör etmesiyle sona erer. Fakat Koro'nun ve Tragedya Ozanı'nın anlatımlarıyla geriye dönülerek olayın öncesine gidilir, Rehber'in açıklamalarıyla da iki bin yıl sonrasına gelinir. Rehber o zamanı "(...) tanrılar daha tanrı iken, / onların çizdiği kader daha aşılmaz iken – / yani, / uzun yıllar öncesi, (...)" (Ören, 1980: 76) diye belirtir. Füze, kola reklamı gibi unsurlar sahneye taşınarak da zamanın parçalanmışlığı pekiştirilir.

Oyunda mekân geniş planda Thebai şehridir. Thebai defneler arasında, serin, beyaz badanalı evleri ve çalışkan insanlarıyla mutlu bir kent olarak çizilir. Kenti koruyan ulu sfenks bu tabloyu tamamlayan en önemli unsurdur. Şehre gelen Yabancı'nın onu öldürmesiyle kentin talihi de ters döner.

Oyunda mekân kişilerle bağlantılı olarak yansıtılır. Oidipus'la Laios karşıtlığı mekân yoluyla verilir. Dağlarda insanlardan uzak büyümüş olan Oidipus şehre koşarken, kendisinin sahip olduğu hayata özlem duyan Laios ise kırlara yönelir.

Kervanlarını Thebai'ye sokamayan Korintli tacir Philipos ve ortağı Menekseus için kentin kapıları, Kreon'un verdiği sözün şartının yerine gelmesiyle açılır. Thebai'de eski düzen yok olur; mutlu günler geride kalır.

Halk-yönetici karşıtlığı da saray ve sarayın önü/dışı ile yansıtılır. Kreon sarayla özdeşleştirilir. Oidipus kral olduktan sonra, ne kadar kendini bütünleştiremese de saraya ait olur.

Kreon-Oidipus karşıtlığı, Kreon'un sarayın görgü ve nezaketini almış olması, Oidipus'un ise tabiatın gücünü bünyesinde taşımasıyla aktarılır. Oidipus, yetiştiği ortamın özelliğini sürdürecektir. İokaste oyunun sonunda bile onu "yaban" olarak tanımlar.

Kreon kişiliği irdelenirken de sarayla özdeşlik kurulur. Sarayın gerçek yaşamdan uzak, sınırlayıcı ortamında yetişmesinin, olayları bütün yönleriyle kavramasına, hürriyeti çevresinde değil kendisinde aramasına yol açtığı belirtilir. Kreon mermer sarayların yuttuğu ne ilk ne de son kişidir. Nitekim hayatına, ömrü boyunca çıkmadığı sarayda kendi eliyle son verir.

Oidipus da sarayın ve onun getirdiği zenginlik ve iktidarın kendisini çürüttüğünü ifade eder.

Olaylar sarayın içinde ve önünde cereyan eder. İyi Bilgin'in götürüldüğü işkence yeri ile imalat yapılan "garip bir atölye" de zikredilen mekânlar arasındadır. Mekân, törenin yapıldığı alan dışında, yalnızca belirtilir; betimlenmez. Tören alanı temizlenir, taze defne ve zeytin dalları, bayrak ve flamalarla süslenir. Gerideli yükseklığe, önemli kişiler için özel bir yer yapılır. Koro başı tarafından, olayları değerlendirmede yararlı olacağı düşüncesiyle Zeus'un babası Kronos'la savaşıp onu yenerek kendisine karşı olan Titan'ları yeraltına hapsetmesini anlatan bir levha asılır. Sahneye, herkesi şaşkınlık içinde bırakacak şekilde üzerinde "TİTAN" yazılı füzeler getirilir, iki kişi, ellerinde büyükçe bir kola reklamıyla sahnenin önünden geçerler. Alan kalabalıktır. Kral alana arabayla girer.

Oyunda Kreon'un iç hesaplaşma yaparken karşısına geçtiği ayna, Oidipus'un başında taşıdığı, halkın emeği ve gözyaşıyla örülmüş defne çelengi, İokaste'nin, Kreon'un ölümü üzerine giydiği yas elbiseleri, Oidipus'un Kreon'un ölümüne kayıtsızlığının işareti olarak giydiği beyaz elbise önemli eşya ve kostümlerdir.

Çerçevesi yapıya sahip olan oyunun sonunda sahneye müze görünümü verilerek başı ellerinin arasında merdivene oturan Oidipus taşlaşarak düşünen adam heykeliyle özdeşleştirilir.

Oyunda mekân-insan bağlantısı Oidipus'un günahı dolayısıyla kentin lanetlenmesi, halkın bu lanetten kurtulmak için onun kentten uzaklaşmasını istemeleriyle de kurulur.

MENOİKEUS EFSANESİ

Yunan mitolojisinde kahramanların öyküleri birbiriyle bağlantılıdır. Thebai döngüsüyle ilgili öykülerden biri de Kreon'un oğlu Menoikeus'la ilgilidir ve Oidipus'un oğulları Eteokles ve Polyneikes'le kesişir. Savaşta kâhin Tresias, savaşın bitmesi için onun ölmesi gerektiğini bildirir. Kreon, oğluna, kaçıp gitmesini söylerse de, Menoikeus bunu reddeder ve kendini surlardan atarak ölür. (Grimal, 1997: 497-498; Hamilton, 2008: 200)

Euripides'in *Fenikeli Kadınlar*'ı Thebai döngüsüyle ilgilidir. Euripides bu oyununda Aiskhylos'un *Thebai'ye Karşı Yediler* oyunundaki temayı yeniden ele alır. Ancak oyun, konusunun ve motiflerin şişkinliğinden dolayı daha antik dönemde bile olumsuz eleştirilere hedef olur. (Çalışlar, 1987b: 40)

Fenike, Thebai'yi kuranların ilk vatanıdır. Oyun Thebai'nin kuruluşuyla başlar. Ağırlıklı olarak Eteokles-Polyneikes mücadelesine yer verilir. Şehrin kurtuluşu için Kreon'un oğlu Menoikeus'un ölmesi gereklidir. Menoikeus kendini surlardan atar. Oyunda İokaste yaşamaktadır, oğulları birbirlerinin eliyle ölünce o da intihar eder. Oidipus, oğulları tarafından

hapsedilmiştir. Kreon onu Thebai'den kovar. Antigone, Kreon'un oğlu Haimon'la evlenmeyi reddederek babasıyla gider. (Latacz, 2006: 329)

Aiskhylos ve Euripides'ten başka Seneca'nın da *Fenikeliler* adlı oyunu vardır.

Racine'in oynanan ilk oyunu *La Thebaide* (1664)'dir. Oidipus'un iki oğlu arasındaki taht mücadelesini işleyen bu trajedisinde Racine, konu bakımından antikite yazarlarının yanı sıra Rotrou'dan yararlanmakla birlikte, anlayış yönünden daha çok Corneille'e yaklaşır, tutkuları ustaca betimler. (Vardar, 1998: 193)

THEOPE

Theope, mitolojik bir kahraman olan Menoikeus etrafında gelişir. Thebai'nin Oidipus'tan sonra oğulları arasında paylaşılmayıp, Polyneikes'in, kızı Aegeia ile evlendiği Argos kralı ile birleşerek yedi önderle Eteokles'i yıkmaya çalışması, fakat tüm şehrin bu yıkımdan nasibini alması, veba ile de baş etmek zorunda kalan Thebailileri kurtaracak yolu kör kâhin Teiresias'ın, kentin en şerefli kişisi olan Menoikeus'un kendini surlardan atarak tanrılara kurban etmesinde görmesi, fakat Menoikeus'un, yirmi bin kişinin canını hiçe sayarak yaşamı seçmesi, böyle davranarak herkesin tepkisini çekmesine rağmen, onun, hayran olduğu kadının heykelini yapmaya devam etmesi, savaştan kendisinin sorumlu olmadığını, bunun tanrıların suçu olduğunu öne sürerek, tanrılar düzenine başkaldırması, kendisini ikinci bir Prometheus olarak görmesi, fakat Theope'nin, kendisini kahreden kayboluşunun, Theope ve Polyneikes'in bir oyunu olduğunu, Theope'nin yedi yıl Polyneikes'le birlikte olduğunu öğrenmesiyle, zafer kazanılmış olmasına rağmen kendini surlardan atması işlenir.

Özet

Kör kâhin Teiresias, Thebai'deki savaşın bitmesi için Menoikeus'un kurban edilmesi gerektiğini bilmektedir ve Menoikeus'un Thebai için ölmeyi kabul edip etmeyeceğini öğrenmek üzere bağırsak falına baktığı sırada, Thebai ordusunun baş komutanı Kreon muhafızlarıyla gelerek, Eteokles'in ona danışmak istediğini bildirir. Teiresias, Thebai düşmek üzere olduğu için kendisine başvurmalarından duyduğu kızgınlığı belli eder. Kreon, durumun çok kritik olduğunu; içeride yangın, veba ve kıtlık, dışarıda ise otuz bin kişilik Argos ordusu olduğunu, halkın panik içinde olduğunu hatırlatarak Eteokles'e yol göstermesini ister. Teiresias iki kardeş arasındaki kavga yüzünden her gün yüzlerce insanın öldüğünü, ölmeyenlerin durumunun da pek farklı olmadığını, tanrıların böyle bir günahı cezasız bırakmayacağını söyler. Kreon, bunu Eteokles için değil Thebai için yapacağını söyleyerek Teiresias'ı ikna eder.

Kreon, Teiresias'ın, oğlu Menoikeus hakkındaki sorusunu, onun hakkındaki endişelerini dile getirerek cevaplar, kendini tamamıyla Theope'nin heykeline verdiğini anlatır. Kreon gittikten sonra Teiresias, sunaktaki etlerin yanmakta direnmesi gibi Menoikeus'un da direneceğini, ama sonunda kendini surlardan atacağını bildirir.

Çömez, sayıklar gibi Menoikeus'un macerasını anlatır: Menoikeus, Thebai meydanlarını, tapınaklarını süsleyen heykellerini hayranlıkla seyrettiği heykel ustasıdır ve ona göre, Thebai'nin en mükemmel insanıdır. Yedi yıl boyunca bütün Hellas'ta, Atina'dan getirip evinin tek kadını yaptığı, fakat Fenikeli tüccarların kaçırdığı Theope'yi aramış, sonunda onu seksen gün önce Atina'da bulmuş, elli gün önce de ikinci kez Thebai'ye getirmiştir. Çömez, onun ölmeyeceğini düşünür. Fakat uzun bir bekleyişin ardından, bağırsakların alev almasıyla Teiresias'ın sevinç çığlığı yükselir: Menoikeus ölecektir.

Menoikeus Teiresias'ın kendisi hakkındaki öngörülerinden habersiz, Theope'nin yanında olmanın sarhoşluğu içindedir. Thebai'ye yedi yıl önce ilk geldiklerinde Polyneikes onları şehrin doğu kapısında karşılamıştır. Yol boyunca herkes sevinç gösterisinde bulunmuş, kral Oidipus onları hemen huzuruna çıkarmış, başlarına çiçeklerden bir çelenk koymuştur. Theope, beyazlar içinde bir nymphe gibi herkesi büyülemiştir. O gün, Menoikeus'un en mutlu günüdür. Theope'yi tek kadını yapmıştır. Kendilerini birbirleri için tanrıların seçtiğini öne sürer, yanında olduğuna hâlâ inanmadığını dile getirir. Theope'den, bunun serap olmadığına yemin etmesini ister. Theope de bir seraptan, gördüklerine inanmadığından söz eder. Ama onun sözünü ettiği serap kendi mutluluklarıyla değil, halkın acısıyla ilgilidir. Surlara yaklaşmış, gözetleme kulesinden savaşı seyretmiştir. Üstelik bu, oraya ilk gidişi de değildir. Oraya gitmesinin nedeninin, hiçbir şey yapmadan oturdukça savaş hiç bitmeyecekmiş gibi hissetmesi olduğunu açıklar. Menoikeus bağıarak, savaşın bulundukları yerden de görüldüğünü söyleyince, bulundukları yerden bir şenlik ateş gibi görüldüğünü, yakından bakınca ise çok can yakıcı olduğunu anlatır. Menoikeus, onu böyle bir savaş ortamında yaşattığı için, göğün altında işlenmiş bütün günahlar, çekilmiş bütün acılar için, karşılaşmaları böyle bir kanama dönemine denk geldiği için, ona veremediği bütün sevinçler için özür diler. Theope'ye, onun sözlerini saçmalık olarak niteler ve bu acılar denizinin ortasında sevinmeye utandığını dile getirir. Menoikeus, bu kardeş kavgasında taraf olmadıklarını öne sürerek, savaşın kendilerini etkilememesi gerektiğini iddia eder. Theope, birkaç gün sonra Thebai düşünce bu tarafsızlığın bir anlamı olmayacağını, şimdi kendilerinin oturduğu yerde Polyneikes'in oturacağını öngörüp, o zaman ne yapacağını sorması üzerine Menoikeus, onun heykelini yapmaya devam edeceğini söyler. Polyneikes'in heykellere dokunmayacağını, bir zamanlar onun da heykel çalıştığını, onunla dost olduklarını öne sürer. Fakat Theope'nin

endişeleri dağılmamıştır. Menoikeus Thebai'nin düşmeyeceğini, yanlarına gelen Teiresias'ın çareyi söyleyeceğini öngörür. Teiresias'ın saraya gelmesinin bile Polyneikes'in geri çekilmesine yeteceğini, tanrıların iradesine karşı gelemeyeceğini iddia eder.

Menoikeus'la Polyneikes yedi sekiz yıl önce Atina'ya birlikte heykel çalışmak için gitmişler, fakat Polyneikes cimnazyuma yönelmiş, disk atmada ustalaşmıştır. Theope, onun, kolları açık giysiler giymesini, pazularını göstermek istediği şeklinde yorumlar. Kendinden emin görünmek için alaycı bir gülümseme takınmış olsa da sevimli olduğunu dile getirir. Menoikeus ise onun cesareti üzerinde durur. Polyneikes'in, babasını yaşlanmış olması, cesur davranmaması yüzünden yetersiz bulduğunu, Thebai'yi yeni baştan yaratacağını söylediğini hatırlar. Heykele ilgisinin kısa sürdüğünü, gerekli sabrı göstermediğini anlatır. Heykele merak sarmasının, kendisinin heykel ustası olmasından dolayı Thebai'de gördüğü saygıdan kaynaklandığını belirtir. Atina'ya gidiş sebebi, heykel sanatında kısa sürede Menoikeus'u geçmesini sağlayacak bilgiyi satın almaktır.

Menoikeus Theope'yi bulana kadar Atina'da kalmıştır. Onu eesir pazarında gördüğü andaki duygularını şöyle dile getirir: “Gerçekte ne aradığımı ancak seni bulduğumda anladım. Seni vermekle Atina bana verebileceği her şeyi vermişti. Sana ilk dokunuşumu hatırlıyorum. Etinden etime bir kıvılcım sıçramış ve ben o kıvılcımın bir anlık aydınlığında Plenor'un bana hayatım boyunca öğretebileceğinden daha çok şey öğrenmiştim. Sana duyduğum tutku parmaklarımı yakarken gözlerinin aynasında bir insan ve bir sanatçı olarak kendimi ilk defa kusursuz görüyordum. İyi heykel yapmak için artık hiçbir şeye ihtiyacım yoktu. Artık ganimetimi alıp kimseye kaptırmadan Thebai'ye dönmekten başka bir şey istemiyordum.” (Büktel, 1993: 18-19)

Menoikeus'un bencil aşkının karşısına Antigone'ye âşık olan Hesperus yerleştirilir. Hesperus, kendisini her seferinde reddetmesine rağmen Antigone'yi sevmektedir. Antigone, Haimon'la nişanlıdır. Hesperus asker olduğu için savaşta olması gerekmektedir. Fakat daha önce Polyneikes'in muhafızı olduğu için ve ona bağlı kalacağına dair yemin etmiş olduğu için, Kreon onu tedbir olarak savaşta değil sarayda görevlendirmiştir. Hesperus hain muamelesi görmekten acı duymaktadır.

Ülkeyi Eteokles yönetmekte, Kreon da en yakınında bulunmaktadır. İçinde bulundukları ağır şartlar birtakım tedbirleri zorunlu kılmaktadır. Fakat Eteokles'in demokratik yapısı Kreon'un radikal kararlar almasına izin vermez. Kreon vebanın çözümünü vebalıları öldürtüp yakmakta görmektedir. Eteokles buna şiddetle karşı çıkar. Fakat durum çıkmaza girmiştir ve o güne kadar, bir felaket haberi almaktan, dedesi Laios'un, babası Oidipus'un akıbetine uğramaktan korktuğu için hiç başvurmadığı Teiresias'a danışmaya karar vermiştir.

Menoikeus savaştan Eteokles'i sorumlu görmektedir. Çünkü babaları Oidipus ülkeyi bir yıl arayla yönetmelerini vasiyet ettiği halde, Eteokles Polyneikes'in hakkını gasp etmiştir. Eteokles, onun yedi yıldır ülke ülke dolaşıp serserilik ettiğini söyleyerek, krallığı devralmak üzere geldiğinde olanları anlatır: Kendisi tahtı vermeye hazırdır. Polyneikes'e demokrasiyi anlatmış, ama Polyneikes alay etmiş, fiziksel gücünü ortaya koymak için Eteokles'le, çocukluğundaki gibi şakalaşmaya, güç gösterisinde bulunmaya başlamış, onu bir yastık gibi dolabın tepesine koymuştur. Eteokles bütün bunları soğukkanlılıkla karşılamışsa da, karşısına geçip, kendisini, bütün güçsüzler gibi akıllı olmaya çalışmakla, demokrasiyi de bu yüzden icat etmekle itham etmesi, Thebai'nin böyle yönetilemeyeceğini, devletin iyi niyete değil vergiye ihtiyacı olduğunu, devleti zaafa uğrattığını iddia edip, onun koyduğu düzeni kökünden kazıyacağını söylemesi üzerine Eteokles, hayattaki tek zaferini, tek hayalini onun zalim pençelerine teslim etmemeye karar vermiş ve Polyneikes'i, kafasını kazıtarak Thebai'den çıkarmıştır.

Kâhin Teiresias'ın saraya gelişi Antigone'ye, beş yıl önceki son gelişini, gelişiyile ailesi için getirdiği felaketli haberi, babası Oidipus'u hatırlatır. Yine bir felaket haberi vereceğini öngörür. Çok geçmeden de, Menoikeus Theope'ye, dünyada hiçbir şeyin onunla olması kadar önemli olmadığını, yarattığı dünyanın ilk gününü seyreden bir tanrı kadar mutlu olduğunu, sevinç çığlıklarının seslerinin Olympos'a kadar ulaşmasını istediğini söyleyip onu kucaklarken, Teiresias'ın onu çağırdığı haberi gelir.

Birbirlerinden hoşlanmayan Antigone ile Theope arasında Polyneikes'le ilgili, Menoikeus'un bilmediği bir sır olduğu, Antigone'nin bunu, Polyneikes'e verdiği söz yüzünden açıklamadığı anlaşılır.

Theope'yle Menoikeus'un odasını temizleyen hizmetçiler Himera ve Aura'nın konuşmalarından, Teiresias'ın Menoikeus'a kehaneti açıkladığı öğrenilir. Tanrıların, kendisini feda edip etmeme konusunda serbest bıraktıkları Menoikeus'un ölümü reddetme ihtimalini, insanın seçme hakkını tanrılara hayır demek için kullanmasının düşünülemeyeceğini, ayrıca on binlerce insanın hayatının söz konusu olduğunu göz önünde bulundurarak zayıf görürler. Menoikeus kehaneti duyunca, hiçbir şey söylemeksizin yamaçtan aşağı koşarak gitmiştir. Herkes kurbanın Eteokles olduğunu sanırken, tanrılar Thebai'nin en soylu kişisi olarak Menoikeus'u seçmiştir. Bunun yorumu, eğer Thebai'nin en soylu kişisi bile, Thebai'yi uğruna ölmeye değer bulmazsa, bu kentin kurtulmaya değer olmadığı şeklindedir. Teiresias, öne atılan Eteokles'i küçümseyerek, Thebai uğruna ölmenin, onun için fazla büyük bir şeref olacağını söylemiş, daha da ileri giderek, onun ölümünün bir böceğin ölümünden farksız olduğunu eklemiştir.

Eteokles'le Antigone, soylarının, Kadmos'tan beri lanetlendiğini, en talihsiz insanın da zavallı babaları Oidipus olduğunu konuşurlar. Eteokles savaşa gururu yüzünden onay verdiğini itiraf eder. Polyneikes'in teke tek dövüşme önerisiyle gelen elçiye Kreon'un, Eteokles'in böyle bir mücadeleden sağ çıkamayacağını düşünerek, Eteokles'le görüştürmeden geri yolladığı öğrenilir. Kardeşlerinden birini muhakkak elinden alacak bu teklif Antigone'yi çılgına çevirir.

Kreon'un, Teiresias'ın kehanetini duyması üzerine büyük bir hızla koşmaya başlayan Menoikeus'un peşinden gönderdiği Cydon, Menoikeus'un ne yaptığını anlatır: Çılgınca koşusu bir yıkıntının önünde gücü tükeninceye dek sürmüş, sonra surlara gidip savaşı izlemiş, savaşın en kritik anında kendini savaşın ortasında bulmuş, Argoslular surları ele geçirmek üzereyken, sağ kalan son asker Menoikeus'a bir şeyler söyleyip kendini Argosluların arasına atıp ok yağmurundan bir kirpiye dönmüş, ardından Menoikeus, merdiveni iterek Argos askerlerini düşürerek Thebai'yi yenilmekten son anda kurtarmıştır.

Menoikeus bundan sonra Agora'ya gitmiş, kentin ve insanların perişan halini görmüştür. Bu kısım fantastik bir tarzda gelişir ve canlandırılır. İnsanlar Menoikeus'u fark edince ona seslerini duyurmaya çalışır, savaşın kendilerini ne hale getirdiğini dile getirip Menoikeus'tan medet umarlar. Kalabalığı temsil eden kişiler Menoikeus'a, hallerini dokunaklı sözlerle arz ederler. Menoikeus ise, bütün bunlara gözlerini kapayarak, Thebai için ölmeyi reddettiğini açıklar. Canlandırma sona erer.

Kreon, oğlunun böyle bir şey yapamayacağını söyleyerek Cydon'un boğazına sarılır. Fakat gerçek bu yöndedir. Menoikeus'un kararını açıklamasının ardından bütün halk âdeta taş kesilmiştir. Teiresias'ın ve Düşünür'ün sözleri de Menoikeus'a etki etmez. O, yaptığı heykelle tanrılara karşı koyacağını, heykelinin ikinci bir ateş olacağını ilan etmekle yetinir.

Antigone Menoikeus'a, kendini gerçek olmayan, hayalî bir varlığa adadığını anlatmaya çalışır. Theope heykeli için yaşamayı seçtiyse, onun da sonunun Ares heykeli gibi olacağını söyler. Çarpışmanın şiddetiyle Ares heykelinin parçalandığını duyan Menoikeus hızla çıkar. Yalnız kalan Antigone ile Theope'nin yüksek gerilimli konuşması Theope hakkında bilinmeyenlerin aydınlanmasını sağlar. Theope kaçırılmamış, Polyneikes'le kaçmıştır. Menoikeus ise ona âdeta tapmaktadır. Aralarında cinsel yakınlaşma yoktur. Çünkü Menoikeus kendini Theope'ye layık görmemektedir. Bunları öğrenen Antigone, Menoikeus'un Thebai'yi böyle bir kadın için hiçe saymasından büyük bir acı duyar. Antigone, Theope'nin, Menoikeus'u kendisinden kıskandığı, fakat arada kendisi olmasa da Menoikeus'un ona bakmayacağı yönündeki sözleri üzerine hıçkıra hıçkıra ağlar. Hakikati

bilse, Menoikeus'un kendini surlardan atmakta bir an bile tereddüt etmeyeceğini düşünür. Fakat Polyneikes'e verdiği söz elini kolunu bağlamaktadır.

Antigone böyle yıkılmış bir haldeyken Hesperus'un gelmesi sınırlarını iyice yıpratır. Thebai için bir şey yapamadığı için üzülen ve kendisi için bir şey yapmak istediğini söyleyen Hesperus'tan, Menoikeus'u ikna etmesini ister. Onu harekete geçirmek için kendini asmasını söyler. Hesperus Menoikeus'u bu şekilde ikna etmenin mümkün olmadığını bilse de, Antigone'ye hayır demez. Çok geçmeden, bahçede asılı cesedi bulunur.

Hesperus'un Menoikeus'a ölmeyi öğretmek için ölmesi Eteokles'e kendi sorumluluklarını hatırlatır ve Polyneikes'le teke tek dövüşeceğini açıklar. Artık hiçbir ölümü kaza sayamayacağını, Thebai için ölmek bir zorunluluk olduğu anda, ilk ölenin kendisi olması gerektiğini bildirir. Antigone ise iki kardeşinden birisinin muhakkak öleceği düşüncesiyle çıldırmış bir halde onu durdurmaya çalışır. Kreon da bu fikri onaylamaz. Eteokles, Teiresias'ın bu kez yanıldığını, yaşarsa Thebai'nin kurtulacağını, ölürse savaşın duracağını, ölümünün bir böceğin ölümü olmayacağını belirtir. Antigone Menoikeus'a, Thebai'yi ancak onun ölümünün kurtaracağını söyleyerek, onu durdurması için yalvarır. Theope'yi, Menoikeus'a gerçeği açıklaması için tehditkâr tavırlarla zorlar. Menoikeus büyük bir aymazlıkla heykelinin başına gider. Theope ise umursamazlığını sürdürür. Antigone'nin, bütün Thebai'yi kurtarabileceğini söylemesi üzerine, kendisinin Thebaili olmadığını hatırlatır.

Theope ve Menoikeus yalnız kalır. Aynı yerde olmalarına rağmen düşünceleri bambaşka âlemlerdedir. Menoikeus yaptığı heykele yüklediği anlamla dopdoludur. Theope ise ilk sevgilisi Orios'u hatırlar. Menoikeus, heykeli için uzun uzun gözlerini seyretmesi gerektiğini söylemesine rağmen, Polyneikes'in Eteokles'i öldürüşünü görmek için surlara gider.

Hizmetçi Himera Menoikeus'a savaş alanında olanları anlatır. Çarpışmada her ikisinin de öldüğünü, savaşın daha da şiddetlendiğini, Kreon'un başa geçtiğini haber verir. Menoikeus bütün bunları gayet soğukkanlılıkla dinler. Fakat Theope'den söz etmeye başlayınca birden heyecanlanır ve çekici yanlış bir yere vurur, heykelde çatlak oluşur. Theope vebalıdır.

Surlardan dönen Theope eline geçen her şeyi fırlatıp atar. Polyneikes'in ölümünden acı duymaktadır. Fakat acısını dile getirirken bile kendi bencilliğini ortaya koyar. Onun, kendisinden özür dilemeden ve kendisinin onu bağışlamadığını söyleme gururunu tadmadan ölmesini kabullenemez. Odaya gelen Menoikeus'u uzaklaştırmaya çalışır. Onun, duymaktan ezberlediği iltifatlarını duymaya tahammülü yoktur. Menoikeus, hayata o kadar bağlı görünmesine rağmen, aynı akıbeti uğrayacağını bildiği halde Theope'yle birlikte olmak

istediğini söyler. Uzun bir çatışmanın ardından birbirlerine sarıldıkları sırada Antigone gelir ve hakikati dolandırmadan açıklar. Bunu Theope de onaylar.

Son sahnede, duyduğu acı gerçek karşısında Menoikeus'un surlara çıktığı, Kreon'un, savaşın kazanıldığını, atlamamasını söylediği halde ona engel olamadığı anlaşılır. Kreon kral olduktan sonra vebalıları öldürtüp yaktırdığı için Theope kaçarak tapınağa sığınmıştır. Teiresias'a, Polyneikes'le kaçmaları başta olmak üzere bütün başından geçenleri anlatır: Polyneikes önce kendisi Thebai'den ayrılmış, sonra da Theope'yi para karşılığı Fenikeli tüccarlara kaçırtmıştır. Thebai'den ayrılırken yanına çok miktarda altınla Harmonia'nın gerdanlığını da almıştır. Gerdanlık yedi yıl önce çalınmasına rağmen dört yıl önce fark edilmiştir. Menoikeus'a hayranlık duyan Çömez, onun anlattıklarını dinlerken zaman zaman öfkesini kontrol edemez.

Theope, Menoikeus'un kendini satın almasını da anlatır: Eski sahibi erkekliğiyle fazla övünen birisidir. Theope'nin ona hayran olmayışı yüzünden âdeta çıldırmıştır. Bu yüzden pazarda kırbaçlamış ve çok ucuza satmıştır. Başlarda, eski efendisine duyduğu kını, ön yargıları yüzünden Menoikeus'a karşı da sürdürmüştür. Onu önüne gelenle aldattığı gibi, birkaç kez zehirlemeyi bile düşünmüştür. Zamanla onun kendisini sevdiğini anlasa da, kendisinin kalbi Girit'teki nişanlısı Orios'a aittir. O da Menoikeus gibi hep başka yerlere gitmekten söz eden idealist biridir. Ama Akhalar köylerini istila ettiği gün, olduğu yere mihlanmış gibi, kaçıp kurtulma şansını tepmiş, Theope de onunla kalmış, sonuçta Orios öldürülmüş, Theope esir edilmiştir. Bundan sonra çok acı çekmiştir Theope, ama hiçbir acı Orios'un yokluğunun acısından ağır değildir. Menoikeus'la da aynı şeyi yaşamayı kaldıramayacağı için kendini ona karşı tutmuştur.

Menoikeus gibi mükemmel bir varlık karşısında kendisini her zaman değersiz görmektedir. Polyneikes ise yanında kendisini kötü hissetmeyeceği kadar aşağılık biridir. Polyneikes'le, ellerindeki para bitene kadar yaşamışlar, paraları bitince, Polyneikes Antigone'ye yemin ettirerek durumlarını anlatmış ve yardımını sağlamıştır. Fakat gönderdiği, kendilerine yetmemektedir. Argos kralı Adrastos'un kızı Aegeia'nın Polyneikes'e ilgi duymasını fırsat bilerek Polyneikes'in onunla evlenmesinin iyi olacağına birlikte karar vermişlerdir. Theope hiçbir zaman ikinci plana düşmeyeceğinden emin olduğu için hiçbir kıskançlık göstermez. Fakat evlendiği gün Polyneikes'in gerdanlığı istemesi üzerine Theope Menoikeus'a döner. Atina'ya giderek, onun kendisini bulabileceği bir yerde durur. Ondan, kendisini -Polyneikes'in rahatça bulabileceği- Thebai'ye götürmesini ister. Çömez, Polyneikes'in Thebai'ye sırf onun için geldiğini düşünmesini komik bulur.

Theope'nin hayat hikâyesinin bitmesiyle Kreon gelir. Kreon Teiresias'a, Thebai'nin zaferini kutlamak üzere düzenlenen törende yan yana bulunmaları teklifiyle gelmiştir. İkisi de sarsılan itibarlarını bu şekilde onarabileceklerdir. Kreon, vebalıları öldürtüp yaktırdığı için kendisini suçlayan Teiresias'a; oğlunun bir hiç uğruna onun yüzünden öldüğünü, o surlardan atlamadan önce Thebai'nin zaten kurtulmuş olduğunu söyleyerek aynı sertlikle cevap verir, birbirlerine ihtiyaçlarını olduğunu öne sürer. Olanların tanrıların değil, Teriresias'ın iradesiyle gerçekleştiğini gören Çömez, eşyalarını toplayıp uzaklara doğru gitmeye hazırlandığı sırada oyun biter.

Kişiler

MENOIKEUS: Oyunun merkezî figürüdür. Bu, oyunda savaşın sona ermesinde kilit rol oynamasından kaynaklandığı gibi, bir sanatçı olarak kendine dönük olması, etrafındaki gelişmelerden kendini tamamen soyutlaması, bütün hayatını sevdiği kadına, aslında sanatına vermesi, bunlardan başka hiçbir şeyin umurunda olmadığını büyük bir açıklıkla söylemesinden de kaynaklanır.

Bütün Helen diyarının kendisiyle övündüğü en büyük heykel ustasıdır. Bütün vaktini Theope'nin heykelini yapmakla geçirir. O heykel üzerinde büyük bir tutkuyla çalışır.

Çömez, hayran olduğu Menoikeus'u şöyle tanıtır: “Ekmek yiyen hiçbir canlı, onun kadar mükemmel olamaz! O yüce sadeliğe nasıl ulaştığını bilmiyorum! İnsan olmanın sınırları içinde kendisine yetebilen tek yaratık o! Tanrıların Thebai'ye en büyük bağıışı o!” (Büktel, 1993: 10)

Theope'nin bakış açısıyla Menoikeus, bir erkeği çekici kılan bütün fiziksel ve zihinsel özelliklere sahiptir. İsteddiği her kadına kolaylıkla sahip olabilir. Kendisini tanımadan önce, kısa ilişkiler yaşar, mutludur. Thebai onunla övünür, çünkü sanatıyla, kendilerini barbarlardan farklı kılmaktadır. Menoikeus mutludur, ama aradığı şey mutluluk değildir. Theope'ye göre Menoikeus, büyük bir hayata sahip olmak uğruna kendisini mutsuzluğa mahkûm etmektedir. Heykele bütün varlığını katarak, ateşli bir esrimeyle yontuyordu. Çalışması şehvet dolu, erotik bir tapınmayı andırıyordur. Onun Theope'ye mi Theope heykeline mi, dolayısıyla kendisinin yaratıcılığına mı hayran olduğu belli değildir. Yaptığı heykelle bir çığır açmayı, heykelleri put olmaktan kurtarmayı hedefler, heykeline insani öz katacağını iddia eder. Fakat daha önce yaptığı savaş tanrısı Ares heykelinin parçalandığını öğrendiği anda yerinden fırlayarak çıkar. Bütün bir toplumu hiçe saymasına ve onlar için ölmeyi reddetmesine karşın Theope'nin ihanetini öğrenince hiç düşünmeden surlardan atlar. Fakat onun iç dünyasına yol bulamayız. İç konuşmaları yoktur. Onu hep dışarıdan, başkalarının gözüyle tanırız. Bu da Menoikeus portresini yarım bırakır. Theope'yi bütün bir kente değişmemesine karşın son

noktada intiharını anlamlı kılacak açıklama beklentisi karşılıksız kalır. Çelişkilerinin içinde kendine ve bütün insanlığa bir yol çizmeye çalışır. Gözlerini gerçeğe sımsıkı kapatması yadırgatıcı düzeydedir. Theope bile buna isyan eder. Antigone'nin, hayatını adadığı kadını tanımadığını söylemesi boşuna değildir. Nitekim onun heykelini bitiremeyecektir. Menoikeus Theope'den çok onun heykeliyle ilgilenmektedir. Âşık olduğu, sıradan bir kadın olan Theope değil, kendi yaptığı Theope heykelidir, sanattır; bir anlamda kendisidir.

THEOPE: Menoikeus'un kendisine büyük bir hayranlıkla bağlı olduğu kadındır. Theope; Menoikeus ve Antigone'nin bakış açısıyla yansıtılır. Menoikeus'un, uğrunda kendini tükettiği bir kadın olmasına rağmen, Menoikeus'un onun hangi özelliğine hayran olduğu belli değildir. Yalnızca şuh bir güzelliğe sahiptir. Theope'nin kendisinin de, onun kendisini yüceltmesi karşısında küçüldüğünü hissettiği anlar olur. Onun kendisine insanüstü özellikler yüklemesinden sıkılır. Menoikeus'un tersine, gerçekçidir. Polyneikes'le ilişkisini bilen Antigone'nin gözünde Theope bir fahişedir. Oyunun adı onu işaret etmesine rağmen Theope Menoikeus kadar derinlemesine işlenmiş değildir. Polyneikes'in Thebai'ye kendisi için geldiğine inanacak kadar güzelliğine ve kendine güvenen bir kadındır. Fakat aşağılık birisi olduğunu da itiraf eder. Polyneikes'i, kendisi kadar aşağılık birisi olduğu için seçtiğini, onun yanında kendini huzursuz hissetmediğini belirtir. Bütün bu kişilik bozulmasını ise Akhaların, ülkesi Girit'e saldırıp nişanlısını öldürmelerine, kendisini esir etmelerine dayandırır. Antigone yirmi bin insanın canını öne sürüp Menoikeus'u ikna etmesini söylediğinde, kendisinin Thebaili olmadığını söyleyecek kadar duygusuz görünür.

ANTIGONE: Mücadele halindeki Eteokles'le Polyneikes'in kardeşidir. Kreon'un oğlu ve Menoikeus'un kardeşi Haimon'la nişanlıdır. Haimon savaşa gitmiştir. Antigone Theope'nin karşıtı olarak oyunda yer alır. Onun aşüfteliğine karşılık Antigone iffet ve sadakati simgeler. İki kardeşini birden ve birbirlerinin eliyle ölüme teslim etmesinin ardından Menoikeus'a Theope hakkındaki gerçeği açıklayarak onu da kendi eliyle ölüme yollar.

HESPERUS: Antigone'ye âşık olan, fakat karşılık göremeyen, sırf o istediği için, yararsız olduğunu bildiği halde, Menoikeus'un kararını etkilemek için kendini öldüren bir subaydır. Menoikeus'un gözünde bu, komik bir ölümdür.

ETEOKLES: Oidipus'un oğlu, Thebai tahtının sahibidir. Kardeşi Polyneikes'e tahtı vermeyi reddettiği için Thebai'yi savaşa sürüklemiştir. Demokrasiyle özdeşleşmiştir. Savaş durumunda olmalarına rağmen demokrasiye bağlılığını sürdürür. Bu tavrıyla ülkenin geleceğini tehlikeye atar. Fakat Hesperus'un ölümünden kendine pay çıkarır ve Polyneikes'le teke tek mücadele ederek ölmek suretiyle savaşın sona ermesini sağlar.

KREON: Eteokles'ten sonra başa geçen dayılarıdır. Oyunun başında Eteokles'in demokrasi direktmesini savaşı gerekçe göstererek anlamsız bulur. Savaşın durması için oğlunu kolaylıkla gözden çıkarır. Devlet adamı olarak devletin bekasını düşünür. Fakat oyunun sonunda kendi zorba yönteminin geçersizliğini anlar.

TEIRESIAS: Kâhindir. Bin yaşında olduğu belirtilir. Yedi insan ömrü kadar yaşadığını, gözleri kör olduğundan beri hiç yanılmadığını ifade eder. Menoikeus'un surlardan atlaması gerektiğini ileri sürer. Fakat kehaneti boş çıkar. Menoikeus, zafer göründükten sonra surlardan atlamıştır. Fakat bir kişinin ölümünü iki kişinin ölümüne tercih etmekle, öngörülerinde yine de isabetli olduğu görülür. Menoikeus'u seçmesinin ve onun kendi arzusuyla atlamasını şart koşmasının nedeni de, Menoikeus'la dost olan Polyneikes'in, Menoikeus'un kendini feda etmesinden etkilenecek savaşa son vereceğini varsayması olsa gerektir. Nitekim kurbanın Eteokles olması Polyneikes'i durdurmayacak, tersine, hırslarını kamçılacak, Thebai'ye saldıran Polyneikes, Eteokles'in ölümüyle boşalan tahta zahmetsizce oturacaktır.

ÇÖMEZ: Geri planda kalmasına rağmen önemli bir figürdür. Menoikeus'un düşüncesinin sürdürücüsüdür. Teiresias'la karşıtlık oluşturur. O, savaşın durması için Thebai'nin en soylu kişinin kendini feda etmesi gerektiğini düşünürken, Çömez, Thebai'nin en mükemmel insanının ölmemesi gerektiği görüşündedir. Teiresias'ın, esinini tanrılardan almadığını, kendi öngörülerıyla hareket ettiğini ve insanların kaderini çizdiğini anlar ve onu terk eder.

Polyneikes oyunda önemli bir varlık göstermesine rağmen oyun kişileri arasında yoktur. Oyunda Menoikeus'la yakın arkadaşlıklar. Cydon ile hizmetçiler Aura ve Himera, sahnede sergilenmeyen olayların aktarılmasında etkindirler. Menoikeus'u etkilemeye çalışan halk kesiminden insanlar da dekoratif konumdadır.

Olaylar Dizisi

SERİM: Teiresias'ın bağırsak falına bakarak tanrılardan işaret almaya çalıştığı, Kreon'un gelerek kralın ona danışmak istediğini bildirdiği, Menoikeus hakkında ilk bilgilerin verildiği birinci sahne serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Teiresias'ın, savaşın durması için, savaşa tarafsız ve duyarsız kalan, bin yıl yaşamayı isteyen, hayatta tek önemli olanın Theope'yle kendisi olduğunu ileri süren, savaşı kendi dışında bir olgu olarak gören Menoikeus'un tanrılara kendini kurban etmesi gerektiği kehanetini açıklaması ilk asal düğüm noktasıdır. Hesperus'un ölümüyle harekete geçen Eteokles'in Polyneikes'le teke tek dövüşmeyi kabul etmesi ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyun yoğun bir çatışma üzerine kuruludur. Birbiriyle çatışma halinde olmayan karakter yok gibidir. Teiresias Çömez'le, Teiresias Kreon'la, Menoikeus Theope'yle, Menoikeus Polyneikes'le, Antigone Theope'yle, Kreon Eteokles'le, Menoikeus Eteokles'le vb. çatışır. Kentin savaş halinde olması, çatışmayı fiziksel boyutuyla da yansıtır.

Daha oyunun başında Teiresias'la Çömez çatışır. Teiresias, savaşın sona ermesi için Menoikeus'un surlardan atlaması gerektiğini bilmektedir ve onun atlamayı kabul edip etmeyeceğini öğrenmek için tanrılardan bir işaret almak üzere kesilen sığırın etlerini ateşe atar. Etlerin alev alması, tanrıların sunulan kurbanları kabul ettiği anlamına gelecektir. Fakat bu, bir türlü gerçekleşmez. Teiresias Çömez'e, kesilen sığırdan geriye kalanları da ateşe atmasını söyleyince, Çömez, Thebai'de kıtlık olduğunu, ellerindeki yiyeceği böyle boşa götürmenin ne kadar doğru olduğunu sorar. Fakat Teiresias, Apollon'dan, Menoikeus'un Thebai için ölmeyi kabul edip etmeyeceğini öğrenmekte kararlıdır. Etlerin tutuşacağına inanmaktadır. Çömez'se, tanrıların Thebai'yi gözden çıkardıkları görüşündedir.

Teiresias, Eteokles'in kendisini görmek istediğini bildiren Kreon'la çatışır. Bu bir yetke mücadelesidir. Kendisine danışılmamasına, görüşlerinin alınmamasına karşı bir tepkidir. Eteokles'e kızgınlığını dile getirmesi üzerine, Kreon, Eteokles'i kendisinin de onaylamadığını, fakat kralın o olduğunu ve halkın onu sevdiğini, onu desteklemeleri gerektiğini, aksi takdirde devlet düzeninin korunmayacağını söyler. Eteokles için değil, Thebai için Eteokles'e yardım etmesini ister.

Kreon'la Teiresias, Kreon'un oğlu Menoikeus hakkında da görüş ayrılığı içindedirler. Teiresias, onu en büyük heykel ustası olarak överken, Kreon, savaşa katılmamasından yakınıır. Bütün vaktini Theope'nin heykelini yapmaya ayırdığını belirtir. Heykelin muhteşem bir anıt olacağına inandığını itiraf etmekle birlikte, o güne kadar yaptığı bütün tanrı heykellerinden daha büyük olmasını sakıncalı görür. O kadının, oğlunu mahvetmesinden korkmaktadır. Menoikeus'un, sanatıyla onu bütün tanrılardan daha fazla yüceltmesi Kreon'a göre günahtır ve oğlunun günahkâr olarak ölmesinden korkmaktadır. Teiresias, oğlu için üzülmemesini, tanrıların ona belki de en şerefli ölümü bağışlayacaklarını söyler.

Teiresias'la Çömez, Menoikeus konusunda çatışır. Tanrılar, Thebai'nin kurtulması için Menoikeus'u seçmişlerdir; Menoikeus'un, kendi iradesiyle Thebai surlarından atlaması gerekmektedir. Çömez, onun suçsuz olduğunu söyleyince, Teiresias Apollon'un onu seçtiğini belirtir. Neden Thebai'nin en mükemmel insanını seçtikleri sorusunu, bunun, Thebai'ye en büyük bedeli ödetmek istemelerinden kaynaklanabileceğini belirtir. Onun seçilmesinin haksız olduğunu öne süren Çömez'e, binlerce insanın hayatına karşılık bir kişinin hayatının söz konusu olmasında haksız bir taraf olmadığını söyler. Çömez'in, savaşı onun çıkarmadığını,

savaş başladığında Thebai’de olmadığını, oraya yeni geldiğini ileri sürmesi üzerine, bir Thebailinin, dünyanın öbür ucunda da olsa Thebaili olduğunu ve ülkesinden sorumlu olduğunu bildirir.

Eteokles’le Kreon demokrasi konusunda görüş ayrılığı içindedir. Eteokles savaşta olmalarına rağmen antidemokratik uygulamalara geçit vermez. Kreon’un savaşa gönüllüler dışında asker alma isteğini, vebalılarının öldürülerek yakılmaları önerisini demokrasiye aykırı olduğu gerekçesiyle şiddetle reddeder. Antigone de vebalılarının yakılmasına karşı çıkar. Vebalıları gömmekle vebayı toprağa gömmüş olacaklarını öne süren Kreon’a, yakarlarsa da, vebanın kara dumanını tanrıların yüzüne üflemiş, onlara tükürmüş olacaklarını söyler.

Menoikeus çatışmanın asıl unsurudur. O, herkesle ve toplumla çatışma içindedir. Tek başınadır. Savaşın sorumlusu olarak Eteokles’i görmekle Kreon ve Eteokles’le çatışır.

Oyunda kendisiyle çatışan tek kişi Eteokles’tir. Kendisini ikiyüzlü olarak niteler. Hayatı boyunca karıncayı bile incitmekten kaçındığı halde, gururu yüzünden binlerce insanın hayatını hiçe saymıştır. Yurdunu savunduğunu söyleyen Antigone’ye, yalnızca gururunu savunduğunu itiraf eder. Yurdunu ancak, Polyneikes’le uzlaşarak savunabilecekken, bunu aklının ucundan bile geçirmediğini belirtir. Antigone, Thebai halkına demokrasiyi armağan ettiğini söyleyince, Eteokles, Thebai düşerse bunun hiçbir anlam taşımayacağını ifade eder.

Teiresias’ın kehaneti açıklaması üzerine Menoikeus büyük bir çatışmanın ortasında kalır. Herkes surlardan atlamasını istemektedir. Teiresias, insanların halini görmesine ve onların kurtuluşu kendi elinde olmasına rağmen ölmeyi reddetmesi karşısında, yirmi bin kişinin canını hiçe saymakla adının Oidipus’unkinden bile daha büyük bir nefretle anılacağını söylemesi üzerine Oidipus’un günahsız olduğunu, evlendiği kadının annesi olduğunu bilmediğini öne sürer. Yirmi bin kişinin ölümünden kendisinin sorumlu olmayacağını bildirir. Olanlardan tanrıları sorumlu tutar. Oidipus, kader çizgisinin bir adım bile dışına çıkmamıştır; tek suçlu tanrılardır. Buna Teiresias ilginç bir yorum getirir: “Tanrılar suçluysa, suç bir ‘erdem’ sayılır, Menoikeus! Tanrılar suçluysa, suçsuz olmak günahdır, ağır bir küstahlıktır. Suçlu tanrıların yönettiği bir evrende asıl suç, suçsuz olmaktır!” (Büktel, 1993: 52) Menoikeus’un isyanı bitmek bilmez, Teiresias’ın sözleri onu ikna etmez; böyle bir evreni reddettiğini, sırf suçsuz olduğu için kendini suçlu tanrılara kurban etmeyi reddettiğini, ölmesini istiyorlarsa, başına bir yıldırım indirmelerini, kendisini, kendi iradesiyle yok edemeyeceklerini söyler. Teiresias, ölmeyi reddederse, onu öteki hayatında sonsuz bir ateş beklediğini söyler ve orada nasıl bir karşılık göreceğini betimler. Menoikeus onu dinlemek istemez. Birisinin, o rezil tanrılara karşı koymayı göze alması, onlar kadar güçlü olduğuna

inanan birinin çıkması gerektiğini söyler. Ölmeyi reddettiğini haykırır; yaşayacağını ve heykel yapacağını, mermerden bir Theope yaratacağını söyler.

Bundan sonra kendisini durduran Düşünür'ün, kendilerinin ne yapacağı sorusunu, kendisini destekleyecekleri, o heykelin onların da heykeli olacağı şeklinde cevaplar. Düşünür, çok acı çektiklerini, artık huzur istediklerini belirtir. Menoikeus, tanrılara, sırf güçlü oldukları için kendilerine haksızlık etme fırsatını tanrılarsa asla huzur bulamayacaklarını, hayatları pahasına da olsa artık kendilerine bir onur inşa etmeleri ve onu tanrılara bile çiğnetmemeleri gerektiğini anlatır, onlar için öte hayatını, sonsuz hayatını feda edeceğini belirtir. Düşünür, kendilerine daha sıradan bir fedakârlık gerektiğini, tanrıları değil Argos'u yenmek, sağ kalmak istediklerini dile getirir. Menoikeus, yüzyıllar sonra bile tanrılara karşı koyacak birinin çıkmayabileceğini, o heykelin, tanrılara, kendilerinin özgürlüğünü ilan edeceğini, o heykelin, ikinci ateşleri olacağını söyler. Düşünür, o uğursuz heykeli istemediklerini, onun yerine bir çanak kavurmayı tercih edeceklerini belirtir, kendilerine acımasını ister. Menoikeus, acıyarak güçlü olunamayacağını, kendisine güç gerektiğini, böyle bir evrende var olabilmek için ya Oidipus gibi kör ya da o rezil tanrılar gibi güçlü olmak gerektiğini, kendine bile acımayacağını, yeryüzünde onu isteyen bir kişi bile olsa heykelini o tek kişi için yapacağını bildirir.

Menoikeus'un yaşadığı en keskin çatışma ise, hayatının anlamı oluşturan kadınlardır. Onun yanında olmaktan duyduğu büyük mutluluğu dile getiren ve bir serap görmekten korktuğunu belirten Menoikeus'a Theope, kendisinin inanmadığı manzaranın da savaşı olduğunu anlatır. Menoikeus'un, savaşı kendilerinin dışında bir olgu gibi görmesine karşın Theope, herkes acı içindeyken sevinmeye hakları olmadığını düşünmektedir. Sonsuz geleceğini kaybedeceğini öne sürerek ölümü kabul etmesini söyler. Menoikeus ise, sonsuz geleceğinin o olduğunu, ona olan arzusunun koca bir kenti yakıp kül edebileceğini söyler.

Menoikeus'un kararı Antigone'yi Menoikeus'la ve Theope'yle çatışma zeminine iter. Antigone, Menoikeus'a, yeni bir maket yapmayıp Theope'nin yedi yıl önceki maketi üzerinde çalışmasını, yaşlanan Theope'yi değil, hayalindeki Theope'yi yansıtmak istediği, var olmayan bir Theope'den esinlendiği, Thebai'nin yok olmasına, artık var olmayan bir Theope için seyirci kaldığı şeklinde yorumlayarak Menoikeus'un gözlerini açmaya çalışır. Theope yaşlandığını itiraf etmekle birlikte her haliyle ondan daha güzel olduğunu, erkeklerin, kendisi için bir kenti bile yakabileceklerini iddia eder. Onu "zavallı bakire" diye küçümser. Antigone, bununla övündüğünü dile getirir. Savaşa giden erkeklerin sadakat beklediklerini söyleyince Menoikeus erkeğin, gururunu, savaşa gitmekle kazanmayacağını söyler. Kendisine saygı duyduğunu söyleyen Antigone'ye, sevdiği kadına da saygı duymasını ihtar eder. Antigone

onu tanımadığını iddia edince, tanımasa heykelini nasıl yapabileceğini sorar. Antigone'nin, Thebai'yi Theope için mi, Theope heykeli için mi feda ettiği sorusunu ise cevapsız bırakır.

Menoikeus'un gitmesiyle Antigone ve Theope'nin hesaplaşması daha keskin boyutlar kazanır. Theope Polyneikes'le ilişkisini hatırlatarak kendisini suçlayan ve aşağılayan Antigone'ye, Menoikeus'a yalan söylemediğini, geçmişten söz etmek istemediğini söylemekle yetindiğini; Menoikeus'a ihanet etmediğini, kendisi için Polyneikes'in değil Menoikeus'un "yabancı" olduğunu, Polyneikes'in, koca Argos ordusunu Thebai kapılarına sırf kendisi için getirdiğini söyler. Antigone'yi, Menoikeus'u kendisinden kıskanmakla itham eder. Menoikeus'a kendisi yüzünden sahip olamadığını sandığını, oysa kendisi olmasa da Menoikeus'un onunla ilgilenmeyeceğini, çünkü onun da bütün erkekler gibi, kadında iffet değil şehvet aradığını öne sürer. Antigone'nin bu sözler üzerine tek yapabileceği, ağlamaktır.

Antigone, kendisine aşkını sunan Hesperus'la aşk ve sadakat konusunda çatışır. Haimon'un nişanlısı olduğunu yineleyerek onu reddeder. Hesperus ise onu sevip sevmediğini sorar ve Haimon'un kadınlara ilgi duymadığını ileri sürer. Antigone onu, savaşa gitmiş bir askerin ardından çirkin sözler söylememesi konusunda uyarır. Hesperus, onun savaşa gitmediğini, Yüzbaşı Polydoros'a yakın olmaya gittiğini iddia eder. Antigone, onu savunacak gücü kendinde bulamaz.

Hesperus'un ölümü, Antigone ile Menoikeus'u bir kez daha karşı karşıya getirir. Menoikeus, kendisini ikna etmek için kendini öldüren Hesperus'un ölümünü komik bulur. Kendisini, Hesperus'u öldürmekle suçlayan Antigone'ye, onun, verdiği sözü tutmak için öldüğünü, boşuna öldüğünü bilerek öldüğünü ve bunun komik olmakla birlikte gerçek olduğunu belirtir.

Menoikeus'la Theope'nin çatışması oyun boyunca sürer. Bunun en çarpıcı örneği, dördüncü sahnede, Eteokles'in Polyneikes'le teke tek dövüşme kararını bildirmesinden sonra yalnız kaldıkları kısımdır. Menoikeus yeryüzünün put olmayan ilk heykelini yapacağını söyler. Bütün heykel ustalarının heykel yerine put yaptıklarını, hepsinde, önceden belirlenmiş bir denge, sarsılmaz bir simetri bulunduğunu anlatır. Öte yandan Theope onun söylediklerini hiç dinlememekte, kendi kendine konuşmakta ve bambaşka şeylerden söz etmektedir. Annesini, onun vebadan ölüşünü hatırlar. Onun gerçekten var olup olmadığını kestiremez. Ardından çoban Orios'u hatırlar; onu katletmişlerdir. Onun da gerçekte yaşayıp yaşamadığını algılayamaz. Tanrılar bilinmeyen bir nedenle Girit'e Akhaları ve onlarla birlikte vebayı yollamışlardır. Orios'un cesedi merdivenlerde kalmıştır. Orios'un yanında kadınlığını tam olarak hissettiğini, ondan ayrıldığından beri yarım kadın olduğunu dile getirir. Menoikeus, heykeli inşa etmeye başladığında ilkelerin geçersizliğini anladığını, üslubunun kendiliğinden

değiştğini, heykelin, kendi mantığını dayattığını, yüzünde parlayan şeyi, kendisini sevdiğini kanıtlayan şeyi taşa kazımanın bütün ilkelerden çok daha önemli olduğunu dile getirir. Heykele baktıkça Styks ırmağının sularında yıkanmış gibi sonsuz bir canlılık kazandığını ifade eder. Ona bir tanrıçanın soğukluğunu ve asilliğini vermek yerine dişil özelliğini yansıtmayı istediğini, o kütleden doğaya azamet değil merhamet eklemek istediğini belirtir. Onu anladığında evrenin tüm sırlarının aydınlandığını anlatır. Onu anlamak ve anlaşılır ve kalıcı kılmak için gözlerine yöneldiğinde Theope de ani bir hareketle surlara yönelir. Kendisini durdurmak isteyen Menoikeus'a, heykelin umurunda olmadığını, onun için boşa zaman harcadığını, Polyneikes'in bir saat sonra Eteokles'i öldürüp oraya geleceğini ve o heykeli ortadan kaldıracığını söyler. Şaşkınlık içindeki Menoikeus, öyle bile olsa onu inşa etmiş olmanın yeteceğini söyleyince, imha edilecek bir heykel inşa etmekteki ısrarı anlayamadığını dile getirir. Menoikeus büyük bir umutsuzluk ve acıyla, kendisini anlaması için yalvarır. Theope ise ona acımasızca yüklenmeye devam eder. Böyle bir acının ortasında Theope heykelinin ne önemi olduğunu sorar. Menoikeus, herkesin her şeyi yakıp yıktığı bir zamanda Theope heykeli inşa etmenin ne denli önemli olduğunu ona anlatamaz. Bundan acı duyar. Theope'nin aklında ise Orios vardır.

Theope surlardan döndükten sonra da çatışmaları başka bir düzlemde sürer. Bir yandan Polyneikes'in ölümü bir yandan da kendisinin vebalı olduğunu öğrenmesiyle büyük bir sinir krizi yaşayan Theope, yanına gelen Menoikeus'u öfkeyle kendinden uzak tutmak ister. Başına gelecekleri bilmektedir ve bunu, olgun bir insan gibi karşılamak istemektedir. Menoikeus'un sürekli ismini tekrarlaması sinirlerini iyice yıpratır. Onunla birlikte olmak istediğini söylemesine karşılık surlardan atlamasını önerir. Menoikeus buna şaşırır; ona kavuşmak için çok sabrettiğini, yaşamayı hak ettiğini, talihiyle ödeşmek için daha bin yıl yaşaması gerektiğini öne sürer. Öbür insanlar için ölmesini söyleyen Theope'ye, onların umurunda olmadığını, ikisinden başka hiçbir şeyin önemli olmadığını, yeryüzünün hikâyesinin yalnız ikisinininki olduğunu, başkalarının basit ayrıntılar olduğunu söyler. Theope bunları hezeyan olarak niteler. Onun kendisini mutsuzluğa mahkûm ettiğini, mutluluğun ona komik geldiğini, hayatı bir tragedya gibi yaşamak istediğini ileri sürer.

Theope gerçekçi, Menoikeus hayalcidir. Birlikte olmalarının onun da vebaya yakalanması anlamına geleceği açık olduğu halde, birbirlerine sarılırlarsa, ölmeyeceğine inanırsa yaşayacağını iddia eder. Theope'ninse bu tür sözlere tahammülü yoktur. Bunda, sandığı gibi görkemli bir yan olmadığını, herkesinki gibi sıradan bir duygu olacağını, hayal kırıklığına uğrayacağını anlatmaya çalışır. Menoikeus ise yine büyülenmiş gibi ona bakmaktadır. Ona karşı beslediği duyguları heykeli için kullandığını, fakat artık hiçbir şey

gibi heykelin de önemi kalmadığını, onu bir kedinin bir kediye arzuladığı gibi arzuladığını, büyük olmanın umurunda olmadığını söyler. Theope buna gözyaşlarıyla karşılık verir. Menoikeus'un aşklarının büyüklüğünden söz etmesinden büyük acı duyar, gitmesini ister. Menoikeus, ondan bir tanrıça yarattığını, onu sevmeye mecbur olduğunu söyler. Theope'nin cevabı, onun çıldırdığı şeklindedir. Menoikeus'un, en çok gurur duyduğu şeyin, onun kendisini sevmesi olduğunu söylemesi üzerine, ona bir kere bile sevdiğini söylemediği halde bu yargıya nasıl vardığını sorunca, Menoikeus, kendisini sevmemesi için bir neden olmadığını, bütün kadınların kendisine hayran olduğunu ileri sürer. Thebai'de her canlının, kendisinin ölmesini istediğini, yaşamasını bir ihanet saydıklarını, bir tek ona tutunabileceğini, ölmek yaşamaktan daha kolayken yine de yaşamak isteğinin yalnızca onun yüzünden olduğunu söyler. Theope bu sözleri duyunca irkilir ve tanrılardan bağışlanma diler. Hakikati bilmediğini söyledikçe, Menoikeus, hakikatin o olduğunu söyler. Theope yine öfke nöbeti geçirir. Menoikeus buna, ona sarılmak suretiyle karşılık verir.

Oyunun gerilimi son sahnede de düşmez; Kreon'la Teiresias çatışır. Teiresias, Kreon'un kral olunca vebalıları öldürtüp yaktırmakla gökleri kirlettiği görüşündedir. Kreon, bunun askerî ve stratejik bir konu olduğunu söyleyerek kendini savunur. Fakat bundan dolayı halkın gözünden düştüğünü, kenti kurtarmasına rağmen halkın öfkesine hedef olduğunu, kendisinden nefret eden bir halkı yönetmesinin kolay olmayacağını, nitekim orduya da tam anlamıyla egemen olamadığını, kendi sonunun Thebai'nin de sonu olacağını iddia eder. Teiresias, bütün kralların bu boş kuruntuya kapıldığını söyler. Kreon'un, o güne kadarki bütün Thebai krallarına karşı olduğu suçlamasını cevapsız bırakır. Birbirlerine ihtiyaçları olduğunu öne sürmesine Teiresias, kendisinin ona ihtiyacı olmadığı şeklinde cevap verir.

Konu Thebai'nin kurtulmasına gelir. Kreon bu konuda Teiresias'ı suçlar. Menoikeus'un boşuna öldüğünü, o kendini surlardan attığında zaferin kazanılmak üzere olduğunu öne sürer. Teiresias, kendisinin, Menoikeus'un öleceğini, Thebai'nin kurtulacağını söylediğini, öyle de olduğunu ileri sürer, onu küstahlıkla suçlayarak, bir savaşın nasıl biteceğini ancak tanrıların bileceğini ileri sürer. Kreon, gelişmeleri izleyen herkesin o savaşın sonucunu bilebileceğini, Eteokles'in ölümünden sonra Argos ordusunun ikiye bölündüğünü, kendi aralarında çarpışmaya başladıklarını, bunun, kendilerine zaferi getirdiğini belirtir. Eteokles'in, onun ileri sürdüğünün aksine, boşuna ölmediğini, kenti onun ölümünün kurtardığını söyler. Teiresias, bunun onun yorumu olduğunu öne sürer. Kreon, ertesi gün tüm Thebai'nin yorumu olabileceğini söyleyerek davetini hatırlatır.

Oyunun sonunda Çömez'le Teiresias'ın çatışması oyunun temel iletisini aydınlatacak niteliktedir. Çömez, Menoikeus'un ölümünün engellenebilir olduğunu öne sürmesine karşılık

Teiresias, tanrıların iradesinin her zaman gerçekleşeceğini söyler. Çömez'se, “Ya da gerçekleşen her şeye tanrıların iradesi denir.” (Büktel, 1993: 96) der. Kendini savunan Teiresias'a, kehanetin onun dediği sırayla gerçekleşmediğini belirtir. Bunun kendisine ve kehanetlerine inanmadığı anlamına geldiği yargısı üzerine, ona saygı duyduğunu, fakat kehanetleri kendi iradesiyle, kendi yaptırım gücüyle yaptığını anladığını, böyle olunca kehanette bulunmayıp emrettiğini, geleceği haber vermediğini, belirlediğini, bunu anladığında hayal kırıklığına uğradığını belirtir. Kendisinin artık başka türlü yaşamak zorunda olduğunu, gitmesi gerektiğini hissettiğini, kendisine, inanacak başka bir şey bulması gerektiğini ifade eder. Teiresias, günün birinde Menoikeus'u ve kendisinin kehanetini vicdanında yargılamaya kalkarsa, hiçbir insanın hayatının, iki insanın hayatından daha değerli olmadığını göz önünde bulundurmasını ister. Nereye gideceği sorusunu, “Menoikeus'un gittiğinden daha uzağa!...” (Büktel, 1993: 106) diye cevaplar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Savaşın sona ermesi temeline oturan oyunda Hesperus'un Thebai için bir şey yapmış olmak uğruna çok zayıf bir ihtimale dayanarak kendini asması Eteokles'i harekete geçirir ve savaşın sonucunu belirler.

DORUK NOKTA: Antigone'nin Menoikeus'a Theope'nin Polyneikes'le ilişkisi olduğunu açıklaması doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Son sahnede Theope, Kreon'dan saklandığı tapınakta hayat hikâyesini Teiresias ve Çömez'e anlatır. Kreon gelerek Teiresias'a birbirlerine ihtiyaçları olduğunu bildirir. Çömez inançları sarsılmış olarak, kendine yeni bir yol aramak üzere Teiresias'ın yanından ayrılır.

Zaman – Mekân

Oyun geniş olaylar halkasıyla çevrelenmesine rağmen bunların çoğu geriye dönüş tekniğiyle ve anlatım yoluyla sahneye taşınarak aktüel zaman bir günle sınırlanır. Bu kısa zaman yoğun olaylarla yüklüdür. Oyunun kahramanları aynı gün içinde arka arkaya ölür. Thebai'nin yirmi gündür kuşatma altında olduğu, Polyneikes'in bir ay önce Thebai'ye gelerek tahtı istediği, Menoikeus'un Theope'yi seksen gün önce bulduğu, Thebai'ye elli gün önce geldikleri belirtilir. Menoikeus'un Theope'yi Thebai'ye ilk kez yedi yıl önce getirdiği, kaçırıldıktan sonra yedi yıl durmaksızın onu aradığı vurgulanır.

Oyunda mekân unsuru üzerinde daha çok durulmuştur. Mekân geniş planda mitolojik kent Thebai'dir. Thebai'nin Kadmos'tan beri bir lanetin pençesinde olduğu dile getirilir. Atina da, Menoikeus'un Polyneikes'le heykel sanatını ilerlettiği ve Theope'yi bulduğu kent olan Atina ve Theope'nin ülkesi Girit de anımsama ve anlatma yoluyla oyuna girer. Girit uygarlığı vurgulanır.

Olaylar saray, tapınak ve savaşın vuku bulduğu surlarda geçer. Fakat surlarda yaşananlar aktarma yoluyla olay örgüsüne yerleştirilir, gösterilmez. Menoikeus'un, Thebai'yi kurtarmak için surlardan atlaması gerekmektedir.

Tapınak kör kâhin Teiresias'ın savaşın encamını belirlemede tanrılarla iletişim kurduğu yerdir ve içeride tanrılara kurban sunulan sunak, bağırsak falına bakmak için kullandığı ocak, oturduğu sedir; dışarda büyükçe bir meşe ağacı olduğu belirtilir. Thebai göğü de oyunun kasvetli havasını vurgulayacak şekilde betimlenir. Fonda kızıl bir gök vardır ve bu kızılılık her sahnede biraz daha koyulaşıp kızıllaşacaktır. Düğümlerin çözüldüğü son sahnede ise gökyüzü giderek aydınlanacaktır. Oyunun kritik anlarında, uzaklardan gelen, kezzap içirilen birinin çığlığına benzeyen ürpertici bir çığlık duyulur. Oyun bu çığlıkla açılır. Antigone ve Theope Teriresias'ın çağırdığı Menoikeus'u beklerken, Teiresias'ın kehaneti açıkladığı ana işaret olmak üzere ansızın bu keskin kezzap çığlığı yine işitilir.

Çömez, belirtileri yorumlaması için kör kâhin Teiresias'a Thebai göğünü şöyle betimler: “Belirtiler iyi değil, yüce Teiresias! Thebai göğü, kanlı bir insan yüzü gibi ve nefretle bakıyor bize. Yukarda, güneş yerine, biçimi belirsiz, koyu kızıl kocaman lekeler var. Thebai göğü vebaya tutulmuş sanki. Bu ölümcül, bu kızıl lekeler gitgide genişliyor ve genişledikçe daha kızıl, daha kızıl oluyorlar. Renkleri öylesine koyu ki, sanki Thebai'de akan bütün kanlar göğe dökülmüş. Artık Thebai'de, vaktin gece mi gündüz mü olduğunu anlamak imkânsız. Günlerdir, zamanın durmadığını, ancak bu kızıl lekelerin yayılıp koyulaşmasından bilebiliyoruz.” (Büktel, 1993: 6)

Olaylar çoğunlukla, sarayın bahçesindeki köşede kurulan sahnede geçer. Burası şöyle betimlenir: “Thebai sarayının bahçesinde bir köşe. Bütün bitkiler göğün rengini almış, kızıla bulanmıştır. Theope'nin mermer heykeli bu kızılığın ortasında bembeyaz görkemiyle tüm sahneye egemendir. Yanı başında bir heykeltraş merdiveni ve az ötesinde bir tezgâh durmaktadır. Tezgâhın üstünde çekiçler, keskiler, çelik kalemler, taslak çizimler ve başka bir yığın araç-gereç arasında, Theope heykelinin alçıdan yapılmış, küçük ama özenli bir maketi görünür. Heykelin kendisi kaba hatlarıyla tamamlanmıştır. İnce işçiliğine henüz yeni başladığı belli olur.

Sahnenin sağ önünde bir tahta kanep, bir masa ve iskemleler vardır. Gerideki fonda, sarayın bahçeye bakan arka yüzü görünür. Yukarıda kızıl gökyüzü.” (Büktel, 1993: 11)

Theope ile Menoikeus'un yatak odası da betimlenir: “Geniş bir yatak odası. Odada iki kişilik bir yataktan başka bir de sedir bulunur. Tahta kapakları açık pencerelerden, uzaklarda, savaşın sürüp gittiği surların oralarda, bir yangın kızılılığıyla aydınlanmış yüksek burçlar görünür.” (Büktel, 1993: 34)

Theope vebalı olduğunu öğrendikten sonra yatak odasının hali, Theope'nin ruhsal durumunu ortaya koyacak şekilde darmadağın ve karanlıktır. Kapı ve pencereler kapalıdır ve Theope odadaki her şeyi kırıp dökmüş, dağıtmış, bunların ortasına oturmuştur.

Sahne dışında gelişen olaylar aktarılırken, sahnenin bir köşesinde simgesel canlandırma yapılır. Himera Theope'ye Teiresias'ın kehaneti açıkladığı anı anlatırken, Eteokles'le Teiresias'ın diyalogu sahnenin bir köşesinde canlandırılır. Fakat bu tekniğin etkili ve yoğun kullanıldığı yer, üçüncü sahnede, Menoikeus'un Agora'da, Thebai halkının arasında yaşadıklarıdır. Bir anda ışıklar sönerek yoğun ses ve ışıkla, koreografik bir kaos ortamı oluşturulur. İnsanlar Menoikeus'a seslenip ellerini uzatır. Onun gittiği yöne doğru dalgalanma olur. Ardından herkes donar, bütün sesler kesilir, içlerinden birisi Menoikeus'a hallerini arz eder. Donma ve kaos bir müddet fasılalı olarak sürer. Her seferinde başka bir Thebaili Menoikeus'la konuşur.

Oyunda Teiresias'ın sırtığı, Çömez'in giderken yanına aldığı torbası, Kreon'un önce tolgası, kral olduktan sonra tacı, Menoikeus'un elindeki çekici ve kalemi, bir sahnede, parçalanmış Ares heykelinin başıyla betimlenmesi kayda değerdir. Theope heykeli ise oyunun en önemli unsurudur.

ANTİGONE EFSANESİ

Oidipus ile Antigone ile ilgili oyunlar arasında *Thebai'ye Karşı Yediler* veya *Fenikeli Kadınlar* adıyla, Oidipus'tan sonra taht kavgası yapan oğulları Eteokles'le Polyneikes'in savaşı anlatılır. Antigone'nin trajedisi, bu savaşa bağlı olarak gelişir. Antigone, Oidipus'un, kendi annesinden olan kızıdır. Oidipus, felaketin ortaya çıkmasından sonra yalnızca onun desteğini görmüştür. Antigone bu tutumu kardeşi Polyneikes'e karşı da göstermiştir.

Antigone Oidipus'un kızıdır. Oidipus, gerçeği göremeyen gözlerini oyarak, kendini dünyanın güzelliklerini görmekten mahrum ettikten sonra bir müddet daha Thebai'yi yönetir. Fakat etrafındakilerin oyuncağı olmaktan kurtulamaz. Hükümdarlık yetkileri, oğulları tarafından kısıtlanınca, onlara, birbirlerinin kanına girmeleri için beddua eder ve Antigone ile Thebai'yi terk eder. Bir süre sonra Kolonos'ta ölür, Antigone Thebai'ye döner. Oğulları Eteokles ve Polyneikes, babalarının bedduasına uğramamak için sırayla başa geçer, fakat Eteokles sırayı kardeşine vermez. Polyneikes de Argos'a dönüp hükümdar Adrastos'un kızıyla evlenip, yedincisinin kendisi olduğu altı kumandanla birlikte Thebai üzerine yürür. Kâhinlerin bütün uyarılarına rağmen yedi kumandan, şehrin yedi kapısından girer. Neticede iki kardeş karşı karşıya gelip birbirlerini öldürür. Hükümdar, dayıları Kreon olur. Eteokles'e

muhteşem bir cenaze töreni yaptırır, Polyneikes'in cenazesinin ise kurda kuşa yem olmasını emreder, cenazenin başına nöbetçiler koyar. Bu emir halkta memnuniyetsizliğe sebep olur; inançlarına göre ölünün gömülmesi önemlidir. Bu emir, tanrılara karşı hareket anlamına gelmektedir. Ayrıca Polyneikes hakkını savunmuştur. Antigone, haberi duyar duymaz, her şeyi göze alarak harekete geçer ve Kreon'un emrine karşı gelerek kardeşinin cenazesini gömer. Bu davranışı yüzünden yargılanır, kendini kurtaracak yönde bir pişmanlık içine girmez ve ölüme mahkûm edilir.

Sophokles, Anouilh, Jean Cocteau gibi yazarlar Antigone'yi konu alan oyunlar yazmışlardır. Sophokles'in *Antigone*'si ilk kez MÖ 442'de oynanmıştır. Bu oyun sonrakiler için çıkış noktası olmuştur.

Fransız oyun yazarı Jean Anouilh, ilk kez Şubat 1944'te sahnelenen *Antigone* adlı oyununda, dönemin siyasal ve toplumsal yapısına göndermelerde bulunur. Oyun burjuva toplumunu eleştiren alaycı ve kötümser bir tablo çizer. (Çalışlar, 1987a: 68)

Sophokles, Antigone'nin trajedisini lanetlenmiş bir kuşağın temsilcisi olmasına bağlar. Sophokles'in bakış açısına göre tanrılar, insanları, kendi amaçları doğrultusunda araç olarak kullanırlar; kişinin eylemi kendi iradesinin eseri değildir. Anouilh Antigone'yi modern çağlara taşır, asırların, üzerinde bıraktığı tortudan sıyrır. Bunu yaparken eski yazarların yorumlarının dökülüşünü, Antigone'nin, direnişini kendi adına gerçekleştirmesini, bilinçlenmesini aşama aşama verir. "Bu yorum kabuklarının bir bir dökülmesi Anouilh'un gerçek konusu, kurduğu oyunun gerçek örgüsü." (Benk, 2000: 323)

Antigone, önce, Sophokles'in insanı kuklalaştıran kişiliğiyle belirir. Sonra bunun yerini dinî inanç alır. Oyun geliştikçe, bu inanç içe yönelir, insani bir çizgiye evrilir. Bu, tanrının oyundan çekilip Antigone'nin savaşımının fikrî bir temel kazanmasının önünü açar. Fakat bu katman da Kreon'un açıklamasıyla geçersiz kalır, uğrunda ölmek istediği fikrin gerçekle hiçbir ilişkisinin olmadığını anlar. Direnişine gerekçe oluşturan tanrı, inanç ve fikir temelleri bir bir çökmüştür. Bu, bir dönüm noktasıdır. Antigone'nin "hayır"ı "evet"e dönmek üzeredir. Bundan sonra direnmeden yaşayacak, evlenecek, çocukları olacaktır. Fakat oyunun bu noktasında Anouilh'un Antigone'si doğar. Antigone kendi adına direnmekle gerçek mutluluğa ereceğini anlar.

"Kendi dışında kalan birtakım hayaller, ilkeler adına değil, kendi adına 'Hayır' diye bağırıyor, kendi birtakım küçülmelerle dilenmemek için, yalana sapmamak, yalvarmamak, kendini satmamak için, savaşta ölenleri, açlıktan ölenleri görmezlikten gelip başını çevirmemek için, insanlık onurunu korumak için." (Benk, 2000: 324)

ANTİGONE

Kemal Demirel'in *Antigene*'sinde olaylar Thebai'de geçer. Antigone'nin, babalarının vasiyetine uymayarak kardeşi Polyneikes'i iktidardan uzaklaştıran erkek kardeşi Eteokles'e karşı Polyneikes'i destekleyerek onu Eteokles'in hapsettiği zindandan kaçırmayı, çıkan çatışmada ikisinin de ölmesi sonucu kral olan dayıları Kreon'un olanlardan Polyneikes'i sorumlu tutarak halkın büyük sevgisini kazanmış olan Polyneikes'in cenazesine yasaların hainler için öngördüğü şekilde muamele edilmesini emretmesi, buna karşın halkın Polyneikes'in cenazesini görkemli bir törenle şehitliğe gömmesi, elebaşı olarak nitelenen Antigone'nin yargılanarak, Kreon'un beklentisinin aksine ölüme mahkûm edilmesi, bu arada nişanlısı ve Kreon'un oğlu olan Haimon'un da kendini vurması, eşitlikçi toplum anlayışı doğrultusunda anlatılır.

Oyun 1974-1975 tiyatro mevsiminde Haldun Haluk Marlalı'nın yönetmenliğinde Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir.

Özet

Sunucu'nun giriş yapıp oyunun genel görünümünü çizmesinin ardından sabahın alacakaranlığında, Thebai sarayında, Antigone, kızkardeşi İsmene'den, Polyneikes'i hapisten kaçırmak için yardım ister. Erkek kardeşleri Eteokles'le Polyneikes arasındaki iktidar kavgasında Polyneikes'in tarafını tutmaktadır. Babaları, tahtı, iki oğluna, ülkeyi sırayla yönetmeleri koşuluyla bıraktığı halde, Eteokles Polyneikes'in hakkını vermeyerek onu hapsetmiştir. Antigone ise Polyneikes'in ülkeyi daha iyi yöneteceği düşüncesindedir. Halk ve işçiler de Polyneikes'e büyük bir bağlılık duymaktadır. Antigone, halkın ancak Polyneikes'in önderliğinde yükseleceğini öngörmektedir. Eteokles de halka zulmetmemekle birlikte, o, ülkeyi bir kral gibi saraydan yönetmekte, ülkenin zengin kobalt madenlerinden halkın payını vermemektedir. Bunu birçok kez Eteokles'e anlatan, fakat onun tutumunu değiştiremeyen Antigone, Polyneikes'i hapisten kaçırmaya karar vermiştir. Kendisine yardım edeceğinden kuşku duysa da, İsmene'den başka yardım isteyeceği kimse yoktur. İsmene Antigone'nin önerisini çeşitli gerekçelerle geri çevirir. Bu durum iki kardeş arasındaki görüş ayrılığını da ortaya koyar. Halkçı bir anlayışa sahip olan Antigone'nin tersine, İsmene risk almak istemeyen konformist bir tiptir. Antigone onu halka karşı sorumlu davranmaya çağırırsa da, İsmene olaya bireysel yaklaşır.

Sahnede gösterilmeyen olaylarda Antigone tasarısını gerçekleştirip Polyneikes'i zindandan çıkarmıştır. Polyneikes maden ocağına gitmiş, orada coşkulu bir şekilde karşılanmıştır. Fakat Eteokles bir bölük askerle maden ocağına gelip onu ele geçirmek

isterken, meydana gelen patlamada ikisi de ölmüş, yeni kral, başka erkek kardeşleri olmadığı için dayıları Kreon olmuştur.

Kreon, Eteokles'in kral olması dolayısıyla cenazesinin resmî törenle gömülmesini, olaylardan sorumlu tuttuğu Polyneikes'in cesedinin ise halk alanında üç gün teşhir edildikten sonra kurda kuşa yem olması için şehir dışına atılmasını emretmiş, bu işle görevlendirdiği Subay bunun halkta dalgalanmaya sebep olacağı gerekçesiyle sessizce gömülmesini teklif etmişse de, emrinin yerine getirilmesini, karşı çıkanların en şiddetli şekilde cezalandırılmasını bildirmiştir. İsyanı bastırmakla görevli bölükte de yer almış olan Subay'ın Polyneikes'in halk nezdindeki yerini ve görüşlerinin etkileyiciliğini dile getiren sözlerine karşılık halkın iyi durumda olduğunu, ülkelerinde, komşu ülkelerdeki gibi köle çalıştırılmadığını söylemiştir.

Muhafızların konuşmalarından, Eteokles için muhteşem bir cenaze töreni düzenlendiği, fakat törene sadece protokol üyeleriyle işten kaytarmak isteyen memurların katıldığı anlaşılır. Muhafızlar çalışma saatlerinin fazlalığından, Polyneikes'in cenazesi için alınan tedbirler kapsamında izinlerin kaldırılmasından şikâyet eder, üniformaların değişmesi hakkında yorum yapar, Polyneikes'in nasıl kaçmış olabileceği üzerine fikir yürütür, yeni veliaht Haimon'un başa geçmesi halinde kendileri gibi hazır yiycilerin rahatının kaçacağından bahsederler.

Bu arada Subay'dan, alanı dolduran halkın Polyneikes'in cesedini alarak görkemli bir tabuta yerleştirdiği, Thebai tarihinde görülmemiş bir törenle şehitliğe gömdüğü, üzerine atılan topraklardan mezarın küçük bir dağ halini aldığı haberini almasıyla öfkeden deliye dönen Kreon, elebaşının Antigone olduğunu öğrenince büyük bir ikileme düşer. Antigone, yeğeni ve oğlunun nişanlısıdır. Öte yandan yasaları açıkça ihlal söz konusudur. Kreon, mantıklı gerekçeler öne sürerek pişmanlığını dile getirmesini beklediği Antigone'nin, tersine, kanunen suçlu olduğunu, cezasını bir an önce vermesini söylemesiyle iyice çıkmaza girer. Kararsızlığını zayıflık olarak nitelendiren Antigone'ye karşı sertleşen Kreon, emrine karşı gelmesinin nedenini sorar. Antigone, ondan ve dünyadan hiçbir beklentisi olmadığını, yalnızca sıradan bir insanın özgürlüğüne sahip olmak istediğini belirtir. Kreon bütün Thebai'nin gözü önünde cereyan eden bu olayı örtbas edemeyeceğine hayıflanırken, Antigone, yapılanlara seyirci kalmış olsa, vicdanını susturamayacağını söyler. Polyneikes'in her zaman halkın içinde olduğunu, kral olsa, sarayla halk arasındaki engeli ortadan kaldıracağını, Thebai halkının insanca yaşamasını sağlayacağını ifade eder. Kreon, iki yeğeni için de aynı derecede üzülmeye rağmen, Eteokles'in kral olması ve cesedinin tanınmayacak halde olmasından dolayı, hapisten kaçmış bir âsi konumundaki Polyneikes'in cesedini halk alanına göndermekte tereddüt etmediğini, ama şimdi ölümler hakkında değil Antigone hakkında

karar vermesi gerektiği için büyük bir ikilem yaşadığını, dile getirir. Kendisinden bir çözüm yolu bulmasını isteyen dayısına Antigone, hep birlikte Antalya’da çiftçilik yapmayı önerir. Buna şaşırان ve bu durumda ülkenin başsız kalacağını öne süren Kreon’a, insanların her zaman kendilerine bir kral bulacağını, ama söylediği gibi yaparsa insanlık tarihinin gerçek bir kral kazanacağını belirtir. Bu sırada Antigone, Polyneikes’in kaçmasını da kendisinin sağladığını açıklar. Kreon bunu hiç kimsenin bilmemesini büyük bir şans olarak görürken, Antigone, kişinin vicdanıyla hesaplaşmasının daha önemli olduğunu ifade eder. Kreon ise kendilerinin toplum düzenini bozan hareketlerin hesabını sorduklarını, kişisel inançlarla ilgilenmediklerini belirtir. Bu sözlerle karşılık Antigone, dünyada yaşanan acılara, bu yönetim anlayışının neden olduğunu öne sürer. Kreon bu konuşmadan, Antigone’yi kurtaracak bir yol bulamaz ve onun, kendisinin başkanlığında, Thebai’nin en büyük üç yargıcından oluşan bir heyet önünde yargılanmasına karar verir. Antigone’nin konuşmalarının yargıçların kararını etkileyeceğini ümit etmektedir.

İkinci bölümde Sunucu, haberin saraya ve Haimon’a ulaştığını, herkesin kaygılı bir bekleyiş içine girdiğini anlatır. Aynı ideale sahip Antigone ile Haimon nişanlıdırlar. Antigone onunla küçük bir dünya düşlemiştir. Haimon, düşlerinin gerçekleşmesinin önüne çıkan engeli aşmak için onunla kaçmayı planlar. Fakat Antigone buna şiddetle karşı çıkar. Güçlü olmasını telkin ettiği, işçilerine, aralarında yaşadığı Thebaili insanlara kendisini anlatmasını istediği Haimon, ondan vazgeçemeyeceğini, her şeyi göze aldığını bildirir. Antigone ise, kaçarsa onurunu lekelemiş, suçunu kabullenmiş olacağını öne sürer. Haimon yasaların her zaman değişebileceğini, bir dönemde suç sayılan bir eylemin başka bir dönemde erdem sayılabileceğini söylerse de, Antigone, yaşamak için kaçan bir insanın onursuzluğunu taşıyamayacağını ifade eder. İsmene’nin yalvarışları da sonucu değiştirmez. Bu arada Kreon’un da kaçma planından haberli olduğu anlaşılır.

Antigone’yi yargılayan üç yargıç birbirinden farklı bakış açılarına sahiptir. İlki mantıkçıdır ve eylemi suç unsurları açısından ele alır, ikincisi duygularını öteleyip nesnel bir tutum sergiler, üçüncüsü ise insanın var oluş nedenini kavramış olmasıyla onlardan ayrılır.

Duruşma Antigone’nin kimliğinin okunmasıyla başlar. Üçüncü Yargıç, insanları suçlu suçsuz diye yargılamaya, hiç kimse gibi kendisinin de hakkı olmadığını, fakat her insanın her insanı, yaptıkları kadar yapmadıkları için de yargılamaya hakkı olduğuna inandığını belirtir. Birinci Yargıç ise ilk söz olarak iddianameyi okur ve Antigone’ye suçunu kabul edip etmediğini sorar. Antigone, eyleminin yasalara uygun olmadığını, ama son derece insanca olduğunu, buradaki çelişkinin sebebini yasaları yapanlarda aramak gerektiğini söyler. İkinci Yargıç, yasaların sağlamlığını değerlendirme hakkını herkes kendinde görürse devlet

düzeninin bozulacağını ileri sürer. Yargılama boyunca Antigone'yi, haddini aşan cevaplar verdiğini düşündüğü durumlarda uyarır. Birinci Yargıç eylemi bir “suç” olarak görüp suç unsurları açısından sorgular. Antigone, bu tavır karşısında kendini savunmayı gereksiz görür. Üçüncü Yargıç olayın insani boyutuna dikkat çekerek, eylemin bu yönden değerlendirilmesi gerektiğini belirtir. Antigone'nin cenazede yaşananları heyecanlı ve duygulu bir şekilde aktarmasını olaya yüzeysel bakan Birinci Yargıç lafız yönüyle değerlendirir ve bu sözlerle Antigone'nin, yaptıklarını inkâr ettiği yorumunu yapar. Antigone'nin heyecanını, iç dünyasını anlayabilen Üçüncü Yargıç ise, onun yapması gerekenleri tek başına yapamamış olmanın acısını dile getirdiği sonucuna varır. İkinci Yargıç'ın sorusu üzerine Antigone, yaptıklarının nedenini, Polyneikes'e, onun için her şeyi yapacağına dair söz vermesiyle açıklar. Birinci Yargıç, insanların birbirlerine verdikleri sözlerin hukuki bir anlam taşımadığını kaydeder. Kreon daha inandırıcı gerekçeler söylemesi konusunda Antigone'yi uyarır, onu bu işe kimin zorladığını sorar. Antigone bu tür soruların anlamsızlığını vurgulamak için ciddiyetsiz cevaplar verir. Üçüncü Yargıç, yargılamayı Antigone lehine çevirmek için sürekli uğraş verir. İkinci Yargıç, onun ve Polyneikes'in halkla iç içe olduklarını gündeme getirerek, işçi temsilcilerinin, sendika başkanlarının olayda etkisi olup olmadığını sorar. Antigone bu iddiayı reddeder. Fakat Birinci Yargıç bunun peşini bırakmayarak, bu kişilerin binlerce insan üzerinde etkili olduklarını, son olayın da kendiliğinden gelişemeyeceğini göz önünde tutarak, ülke güvenliği açısından bu soruyu cevaplamak zorunda olduğunu ihtar eder. Antigone ülke güvenliğinin onları suçlamak yerine onların dinlemekle sağlanabileceğini söyleyince, İkinci Yargıç, onun ülke güvenliğini düşünmekle vazifeli olmadığını ihtar eder. Bunun üzerine Antigone sertleşerek Thebai'nin yüzyıllardır acılardan kurtulamamasının, yönetenlerle yönetilenler arasındaki uçurumdan kaynaklandığını belirtir. Thebai'de her türlü özgürlük olduğunu öne süren Kreon'a, insanların ezildiğini, çalışanların sömürüldüğünü, buna karşılık saray ve çevresinin bolluk içinde yüzdüğünü ileri sürer. Birinci ve İkinci Yargıçlar bu düşüncelerinin bile suç olduğunu ihtar eder, Kreon özgürlüklerin yasal güvence altında olduğunu yineler. Antigone ise ekonomik dengesizlikten doğan insanlık dışı durumların yasalarda yer bulmadığı görüşünü ileri sürer. Birinci ve İkinci Yargıçlar yasaları savunarak, söylediklerinin yargılamayla ilgisinin olmadığını, bu şekilde kendini savunamayacağını bildirirler. Bunları kendini kurtarmak için değil, inandığı için söylediğini ifade eden Antigone, sorulara kesin cevaplar vermesi konusunda uyarılır. Yasalara karşı gelip halkı kralın emrini çiğnemeye teşvik edip etmediği sorusuna, hiç kimseyi yasa ve emirleri çiğnemeye zorlamadığını, kendisinin de bütün Thebai halkı ile birlikte hareket ettiği cevabını verir. İkinci Yargıç, bütün Thebai'nin iştirak ettiği bir eylemin sorumluluğunun bir kişiye

yüklenemeyeceğine dikkat çekerse de, Antigone'nin bundan onur duyacağını söylemesi Birinci Yargıç'ta, âdeta kendini mahkûm ettirmek için uğraştığı izlenimi uyandırır. Açık deliller arayan yargıçları olayların insani yönünü hiçe sayıp, yasalarda, kanun kitaplarında yerini aramakla yetinmek, ellerinden gelse, insanlara, suçlarını yasada tarif edildiği şekilde işlemelerini öngörmekle eleştiren Antigone'nin tutumu Birinci Yargıç üzerinde olumsuz etki bırakır. Son sözlerini söylemesi istenen Antigone, aynı şartlar altında yine aynı şekilde davranacağını, halkın insanca yaşaması uğruna kendini feda etmekten çekinmeyeceğini, hakkında ne karar verilirse versinler, onları da sevmeye devam edeceğini söyleyerek sözü yargıçlara bırakır.

Kreon ve yargıçlar karar vermek üzere çıkarken, Koro şöyle söyler: “İnsanlar, insanlardan / insanlar için yaşadıklarının, / yaptıklarının hesabını / sorarlar, / sonra da evlerine gidip / rahat rahat uyurlar. // Güneş doğar, güneş batır, / zaman arkada kalır. / İçinde / birçok hesap, birçok kitap, / suçlular, suçsuzlar, / güçlüler, zavallılar, yargılayanlar, yargılananlar. // Yalın ayak toprak üstünde / oynayan / küçük çocuklar büyür yetişir / bu güneşin altında. // İnsanlar, insanlar için / yaşadıklarının, / yaptıklarının / hesabını verirler / insanlara.” (Demirel, 1973: 70)

Polyneikes'in hayali Antigone'nin bulunduğu yere gelerek ona cesaret telkin eder. Polyneikes'in irkilmesiyle, Antigone kararın aleyhinde olduğunu anlar. Ölümünden korktuğunu itiraf eder. Polyneikes onurlu mücadelelerinin insanlar var oldukça anlatılacağını söyleyerek onu teskin eder.

Birinci ve İkinci Yargıçlar Antigone aleyhinde oy kullanırken, Üçüncü Yargıç, kararını şu sözlerle açıklar: “Thebai yasalarına kralın emirlerine karşı gelen Antigone'nin, böylesine inanç dolu, böylesine duygulu bir insanın yaptıkları suç olabilir mi? İnsanların önünde kendimi sorumlu duyuyorum. Yasalar bugün var, yarın yok. Kralın buyruklarına sıra gelince, günde binlerce defa çiğnenenleri oluyor. Oysa Antigone'nin yaptıkları, sonsuza kadar yaşayacak. Ben böyle bir insan için... ancak ölüm kararı verebilirim.” (Demirel, 1973: 74-75) Böylece umutları boşa çıkan Kreon'a, kararı onaylamak kalır. Thebai yasalarına göre, Antigone ıssız bir maden ocağı kuyusunda diri diri gömülecektir.

Son sahnede, kararı duyan Haimon, babasına, buna nasıl izin verdiğini sorar. Kreon, onu kurtarmak için elinden geleni yaptığını, ama Antigone'nin insanların en inatçısı olduğunu söyler. Kendisinden Antigone'yi kurtarmasını isteyen oğluna dayanıklı olmasını telkin eder. Halkın arasına girip halk için birlikte çalışmaya söz verir. Haimon ise babasından, acele edip infaza engel olmasını ister. Kreon ağlayarak, isterse tahtı ona bırakacağını, maden ocaklarını istediği gibi düzeltebileceğini, çıkarıcı güçlerle sonuna kadar mücadele edeceklerini, isterse

krallığı dağıtmasını söyler. Yalnızca Antigone'yi istediğini söyleyen Haimon, Subay'ın, hükmün infaz edildiğini bildirmesiyle acıyla dışarı fırlar. Dışarıdan duyulan silah sesiyle Kreon Haimon'un adını anarak yere yığılır.

Kişiler

ANTİGONE: Halkçı ve devrimci bir kişilik olarak çizilmiştir. İnandığı değerler uğruna canını ortaya koymaktan çekinmeyen Antigone, kendini kurtarmak için uğraş veren Kreon'un ve mahkeme heyetinin önünde eğilmeyerek yaptığından pişmanlık duymadığını belirtir. Birlikte küçük bir dünya düşlediği Haimon'un kaçma önerisini ise, kaçmanın suçunu kabullenmek olacağını ve yaşamak için kaçmanın onursuzluğunu taşıyamayacağını ileri sürerek reddeder. Bu tavrı, Kreon'un onu insanların en inatçısı olarak tanımlamasına yol açar. İsmene'nin gözünde de Antigone dikkafalı, olur olmaz şeyler tasarlayıp yapan, tehlikeli işlerle uğraşan bir kızdır. Muhafızların değerlendirmesi de onun asık suratlı biri olduğu yönündedir. Kreon onun mağrur, isyankâr kişiliği yanında iyi kalpli, dürüst bir insan olduğunu bilmektedir.

Antigone, kendisini ölüme götüren adımı, hayatını hiçe sayarak, halkın özgürlük ve insanca yaşama haklarını sağlamak için atmıştır. Eteokles'in halkı kral gibi yönettiğini, Thebai'nin zengin kobalt madenlerinden yalnızca saray halkının faydalandırıldığını, Thebai halkının bu haktan mahrum bırakıldığını, halkın Polyneikes'in önderliğinde yükselbileceğini öne sürerek Eteokles'in, hakkını çiğnediği ve hapsedtiği Polyneikes'i kaçıtır. Halkın mutluluğunu kendi mutluluğundan önde tutan Antigone, inandığı değerler uğruna yasaları ve kralın emrini çiğnemekten de çekinmez. Halka önyak olarak Polyneikes'in cesedinin görkemli bir şekilde gömülmesini sağlar. Suçlu olarak getirildiği Kreon'un karşısında kendini değil, fikirlerini savunur. Kanunen suçlu olduğunu, cezasının bir an önce verilmesini söyler. Yeğeni olması dolayısıyla ikileme düşen Kreon'u kararsızlık ve dirayetsizlikle suçlar. Ondan ve hayattan hiçbir beklentisi olmadığını, yalnızca sıradan bir insanın özgürlüğüne sahip olmak istediğini bildirir. Eylemini yasalara dayanarak suç kapsamında değerlendiren Kreon'a, yapılara seyirci kalmasının insanlık onurunu lekeleyeceğini belirtir. Kendisi için vicdan muhasebesinin yasalar önünde yargılanmaktan daha öncelikli olduğunu ifade eder.

“Oidipus kızı Antigone. 4 Ekim 1936'da Thebai'de doğmuş. Felsefe okumuş. Bekâr. Daha önce hiç suç işlememiş.” (Demirel, 1973: 57) kimliğiyle üç büyük yargıcın karşısına getirilen Antigone, kendini, davranışının yasalara aykırı olsa da son derece insani olduğunu, buradaki çelişkiyi yasaları yapanlarda aramak gerektiğini söyleyerek savunur. Yaptıklarının nedenini, Polyneikes'e, onun için her şeyi yapacağına dair verdiği sözle açıklar. Eyleminin suç olarak görülüp bu açıdan sorgulanması karşısında kendini savunmayı gereksiz görür.

Kendisini kimin zorladığı sorusunun anlamasızlığını vurgulamak için ciddiyetsiz cevaplar verir. Fikirlerini son kez savunma fırsatı bulduğu yargılama sonunda ölüme mahkûm edilir.

KREON: Polyneikes ve Eteokles'in ölmesiyle, kral, dayıları Kreon olur. Kreon, iki yeğenini de aynı derecede sevmesine rağmen, olanlardan Polyneikes'i sorumlu tutar ve cesedinin gömülmeyle yasaların hainler için öngördüğü şekilde muamele görmesini emreder. Subay'ın, bunun halkta dalgalanmaya yol açacağı yönündeki uyarısını dikkate almaz. Ne pahasına olursa olsun emrinin yerine getirilmesini, karşı çıkanların en sert şekilde cezalandırılmasını bildirir. Güce dayalı bir yönetim yoluna gider. Halkın, emrine karşı çıkarak Polyneikes'in cesedini teşhir edildiği alandan alarak büyük bir merasimle gömmesini yine elindeki güce dayanarak cezalandırmak ister. Fakat karşısına suçlu olarak Antigone'nin getirilmesiyle tam bir çıkmaza girer. Antigone, yeğeni ve oğlunun nişanlısıdır. Bu çıkmazdan, ancak Antigone'nin mantıklı gerekçeler öne sürerek pişmanlığını ifade etmesiyle kurtulabilecektir. Fakat Antigone dimdik, onurlu duruşunu korur. Antigone'nin eylemi bütün Thebai'nin gözü önünde gerçekleştiği için örtbas etmesinin imkânı da yoktur. Kreon, devrimci nitelikteki Antigone'nin karşısına düzenin temsilcisi sıfatıyla çıkar. Kendisini toplum düzenini bozan hareketlerin hesabını sormakla görevli sayar. Antigone'yi kurtaracak yol ararken, Antigone'nin hep birlikte Antalya'ya yerleşip çiftçilik yapma önerisini şaşkınlıkla karşılar ve Thebai'nin kralsız kalacağını öne sürer. Antigone'yi kurtarmak için her yolu dener: Polyneikes'i hapisten onun kaçırdığını gizli tutar, Haimon'un onu kaçırmayı girişimini destekler, fakat Antigone'nin korkakça davranmayı reddetmesi Kreon'u köşeye sıkıştırır. Antigone'nin, kendisinin başkanlığında, Thebai'nin üç büyük yargıcından oluşan heyetin önünde yargılanmasına karar verir. Antigone'nin konuşmalarının yargıçların kararını etkileyeceğini ümit etmektedir. Yargılama sırasında da duygusal ve açık yürekli tavrını sürdüren Antigone'yi daha inandırıcı gerekçeler ortaya koyması konusunda uyarır, onu bu işe kimin zorladığını sorar. Neticede Üçüncü Yargıç'ın da, beklediğinin aksine, ölüm kararı vermesi üzerine Kreon'un eli kolu bağlanır; kararı onaylar.

Oğlunun, infaza engel olması için çırpınışları karşısında, elinden gelen her şeyi yaptığını söyleyerek kendini savunması, ona dayanıklı olmasını telkin etmesi, bundan sonra halkın arasına girerek halk için birlikte çalışma, çıkarıcı güçlerle mücadele etme, isterse tahtı ona bırakma sözü vermesi neticeyi değiştirmez ve Antigone'nin arkasından oğlunu da kaybeder.

HAİMON: Antigone'nin nişanlısı ve Kreon'un oğludur. Polyneikes'le birlikte, herhangi bir mecburiyetleri olmadığı halde yıllarca işçilerle birlikte maden ocaklarında çalışmıştır. Veliyaht olmasından sonra muhafızlar maden ocağında mühendis olarak çalışmaya

devam edip etmeyeceğini merak eder, onun çok dürüst ve namuslu bir insan olduğunu vurgularlar. Kral olursa, kendileri gibi hazıryiyicilerin rahatını kaçıracığını öngörürler.

Haimon’la Antigone aynı ideale sahiptir. Evlenmeyi hiç düşünmemiş olan Antigone’nin, Haimon’la evlenme fikrini benimsemesi ise zor olmamıştır. Birlikte küçük bir dünya düşlemişlerdir. Fakat düşlerinin gerçekleşmesinin önüne büyük bir engel çıkar: Antigone’nin yargılanacak olması. Haimon Antigone’yi kaçırmaya karar verir. Antigone’nin şiddetle karşı çıkmasına karşın ondan vazgeçemeyeceğini, onun için her şeyi göze aldığını ifade eder. Antigone’yi kaçmaya ikna edemez. Antigone’nin ölüme mahkûm edilmesinin ardından babasına, buna nasıl izin verdiğini sorar. Onun eşsiz bir insan olduğunu, onu tanıdıktan sonra başka hiç kimseyi insan, dost ve eş olarak benimseyemeyeceğini söyler, babasından infaza engel olmasını ister. Elinden bir şey gelmediğini anlatmaya çalışarak dayanıklı olmasını söyleyen Kreon’un sözleri Haimon’a hiç tesir etmez ve kendisini vurmasına engel olamaz.

İSMENE: Antigone’nin kızkardeşidir. Antigone Polyneikes’i hapisneden kaçırmak için onun yardımını ister. Birbirlerinin en yakın dostudurlar. Fakat İsmene Antigone gibi iç derinliğe ve mücadele azmine sahip değildir. Antigone’nin Polyneikes’i kaçırma fikrine, bunun güçlüğünü ve kralın buyruklarına karşı gelmek olduğunu öne sürerek karşı çıkar. Halkçı bir anlayışa sahip olan Antigone’nin tersine, bireysel düşünür. Muhafızların gözüyle çıtkırıldım bir tiptir.

SUBAY: Sahne dışındaki olayları Kreon’a aktarma ve Polyneikes’in işçi ve halk üzerindeki etkisini ortaya koyma işlevi yüklenmiştir. Kreon’un, Polyneikes’in cesedine yapılacak muameleyi bildirmesi üzerine bunun halkta dalgalanmaya sebep olacağını öne sürerek cesedi sessiz bir şekilde gömmeyi önerir. Kral ailesine uzun yıllar hizmet etmiş, birçok zorlu görevi başarmış bir askerdir. Maden ocağındaki isyanı bastıran bölükte de görev almıştır. Polyneikes’in insanlar üzerinde oluşturduğu güvenden, ekonomik eşitliğe vurgu yapan konuşmasından etkilenmiş, izlenimlerini Kreon’a da aktarmıştır. Fakat Kreon’un kararı değişmemiştir.

YARGIÇLAR: Antigone’yi, yargılayan yargıçlar eserde şöyle tanıtılır: “(...) bunlar gerçekten seçkin kişiler; zamanımızın kültürünü sindirmiş, çok okuyan, çok düşünen kişiler. Gene de birbirlerinden çok farklıdır üç büyük yargıç. Birincisi, sonuna dek mantıklı düşünen, hiç çekinmeden aka ak, karaya kara diyen bir insan. İkincisi, mantıklı düşündüğü kadar da duygulu bir insan; ama bu dünyanın insanları, duyguların karşısına mantıkla çıktıkları için, kendi duygularını boğmağa, günlük deyimiyle, nesnel olmağa çalışan bir insan. Üçüncüsü ise

–ki ona özellikle dikkatinizi çekmek isterim– dünyada insanların ne için var olduklarını bilen, yürekli bir kişi.” (Demirel, 1973: 55–56)

MUHAFIZLAR: Kendi aralarında konuşmalarından memurların çalışma düzeni ve ülkenin durumu, Haimon’un kişiliği ortaya konur.

Olaylar Dizisi

SERİM: Serim niteliğindeki ilk sahnede Sunucu oyunun genel bir görünümünü çizerek başkahramanı tanıtıcı ve işlevini ortaya koyucu bilgiler verir, ana fikri ortaya koyar. Ardından gelen Antigone–İsmene konuşması da olayların ipucunu verir: Eteokles ile Polyneikes arasındaki iktidar kavgası, babaları krallığı oğullarına sırayla başa geçmeleri koşuluyla bıraktığı halde Eteokles’in Polyneikes’in hakkını çiğnediği ve onu hapsedtiği, Antigone’nin halkı yükseltecek kişi olarak gördüğü Polyneikes’i kaçırma planı yaptığı belirtilir, ayrıca Antigone, İsmene, Eteokles, Polyneikes ve Haimon kişilikleri ortaya konur.

DÜĞÜM: Oyunun ilk düğümü, ilk sahnede Antigone’nin Polyneikes’i hapisten kaçırma planı yapmasıyla atılır. İki erkek kardeşin ölümünün ardından başa geçen Kreon’un Polyneikes’in cenazesinin üç gün teşhir edildikten sonra kurda kuşa yem edilmek üzere şehir dışına atılmasını emrettiği halde Antigone’nin krala ve yasalara karşı gelerek halkı galeyana getirmesiyle cenazenin görkemli bir törenle defnini sağlaması ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyun çatışma ağırlıklıdır. Asıl çatışma halkçılıkla bireycilik arasındadır. Birinci bölümün ilk sahnesinde Antigone ile kız kardeşi İsmene çatışır. Antigone ve İsmene kişilikleri karşıtlık oluşturur. Antigone halkçı, İsmene bireyci nitelikleriyle öne çıkar. İsmene Antigone’nin mücadeleci yönünü dikkatli olarak görür. Antigone’nin Polyneikes’i kaçırma fikrine de karşı çıkar. Bunun güç bir iş ve kralın emrine karşı gelmek olduğunu, ayrıca Polyneikes’in hapiste rahat ettirildiğinin, krallığın ve halkın huzur ve güvenliği için bunun gerekli olduğunun söylendiğini öne sürer. Antigone bu zorlama gerekçelerin geçersizliğini dile getirir, bunlara inandığı için onu eleştirir. Amacının Polyneikes’e haklarını iade etmenin ötesinde, halkın hak ve özgürlüklerini sağlamak olduğunu açıklar. İsmene’yle bu noktada da ayrı düşerler. Eteokles’in halkı bir kral gibi yönettiğini, ülkedeki zengin kobalt madenlerinden yalnızca saray ve çevresinin yararlandığını, halkın bu haktan mahrum bırakıldığını öne süren Antigone’ye karşılık İsmene, Eteokles’in de halka zulmetmediğini, halkı memnun etmenin mümkün olmadığını, oysa onlar için gereken her şeyin yapıldığını belirtir. İsmene’yi halka karşı sorumlu davranmaya çağıran Antigone, ondan, ailelerinin başına gelen felaketlere bir yenisini eklememesi şeklinde karşılık alır. İsmene, Polyneikes’ten beklentilerini Eteokles’e yaptırtmasını salık verir. Antigone bunu çok denediğini, fakat Eteokles’in halkı hiçe saymakta ısrar ettiğini belirtir. Maden ocaklarındaki binlerce işçinin

Polyneikes'i canları pahasına destekledikleri gerçeğini, onu ele verenlerin de onlar olduğunu söyleyerek görmezden gelen İsmene'ye, birkaç kişinin davranışının herkese mal edilemeyeceği açıklamasında bulunur. İsmene'nin, giriştiği işin tehlikesine dikkat çekerek, ona bir şey olursa nişanlısı Haimon'un çok üzüleceğini öne sürmesi karşısında ise ülküsünü aşkına üstün tuttuğunu ifade eder.

İkinci sahnede Kreon'la Subay arasında, Polyneikes'in gömülmesi hususunda çatışma yaşanır. Olanlardan Kreon'u sorumlu tutan Kreon, hain olarak nitelediği Polyneikes'in cesedinin yasanın öngördüğü şekilde üç gün halka teşhir edilerek şehir dışına atılmasını emreder. Polyneikes'in eşitliğe vurgu yapan konuşmalarına ve halkın ona olan inancına şahit olan Subay, bunun halkta dalgalanmaya yol açacağı gerekçesiyle, Polyneikes'in cesedinin sessiz bir şekilde gömülmesini önerir. Fakat Kreon onu dinlemeyerek, emrinin ne pahasına olursa olsun yerine getirilmesini, karşı çıkanların en ağır şekilde cezalandırılmasını bildirir, ayrıca halkın, çalışmasının karşılığını aldığını, komşu ülkelerde halkın yarısından çoğunun köle olmasına karşın Thebai'de köle çalıştırılmadığını belirtir.

Üçüncü sahnede Kreon, Polyneikes'in cenazesinde yaşanan olaylara sebep olan yeğeni ve oğlunun nişanlısı Antigone'nin durumu yüzünden iç çatışma yaşar. Kreon Antigone'yi küçüklüğünden beri sevdiği gibi, onu mahkûm etmesi durumunda oğlunun vereceği tepkiden de endişe duymaktadır. Öte yandan yasaları açıkça ihlal söz konusudur.

Dördüncü sahnede Antigone ile Kreon karşı karşıya gelir. Kreon'un suçlayıcı bir tavırla hesap sorduğu Antigone'nin hiçbir pişmanlık belirtisi, kurtulma çabası göstermemesi, kanunen suçlu olduğunu kabul ederek cezasının bir an önce verilmesini istemesi, durumu iyice çıkmaza sokar. Kreon'un, oğluyla ilgili endişelerini dile getirmesine karşılık Antigone onu kararsızlık ve dirayetsizlikle itham eder. Emrine karşı gelmesinin sebebini soran krala, sıradan bir insanın özgürlüğüne sahip olmak istediğini söyler. Kreon herkesin gözü önünde gerçekleştiği için Antigone'nin eylemini örtbas edemeyeceğine hayıflanırken, o, vicdanen duyduğu rahatlığı dile getirir. Polyneikes'i babasından, Eteokles'ten ve ondan ayıran hususiyeti, onun her zaman halkın içinde olması diye açıklar. Kreon'un, kendilerinin toplum düzenini bozan hareketlerin hesabını sorduklarını, kişisel inançlarla ilgilenmediklerini öne sürmesine karşılık, yüzyıllardır dünyanın acılardan kurtulamamasını bu yaklaşıma bağlar, toplumsal dengenin, bireylerin hakkını korumakla sağlanabileceğini öne sürer.

İkinci bölümün birinci sahnesinde Antigone ile Haimon çatışır. Haimon'un kaçma önerisine Antigone, kaçarsa onurunu lekelemiş, suçunu kabullenmiş olacağı gerekçesiyle karşı çıkar. Yasaların göreceliğini öne süren Haimon'a, yaşamak için kaçan bir insanın onursuzluğunu taşıyamayacağını bildirir. Güçlü olmasını telkin ederek zaferin kendilerinin

olduğunu söylediği, işçilerine ve Thebai halkına kendisini anlatmasını, ideallerini gerçekleştirmesini istediği Haimon, yalnızca onu istediğini, onun için her şeyi göze alacağını söyler.

İkinci sahnede Antigone yargılanır. Mantıkçı, kesin yargılara sahip Birinci Yargıç'la, duygularını öteleyerek nesnel olmaya çalışan İkinci Yargıç'a karşılık Üçüncü Yargıç idealist bir nitelik taşır.

Birinci Yargıç eylemi suç unsurları açısından, Üçüncü Yargıç insani yönden ele alır. Suçunu kabul edip etmediği sorulan Antigone de eyleminin yasalara aykırı ise de insanca olduğunu, çelişkinin yasaları yapanlardan kaynaklandığını ileri sürer. İkinci Yargıç, herkesin yasaların sağlamlığını değerlendirme hakkını kendinde görürse devlet düzeninin bozulacağını söyleyerek Antigone'nin savunmasını geçersiz kılar. Cenazede yaşananları heyecanlı ve duygulu bir anlatımla aktaran Antigone'nin sözlerini Birinci Yargıç lafız yönünden değerlendirerek, Antigone'nin yaptıklarını inkâr ettiği, Üçüncü Yargıç görevini tek başına yerine getirememenin acısını dile getirdiği şeklinde yorumlar. İkinci Yargıç ise eylemin nedenini sorar. Antigone'nin, Polyneikes'e onun için her şeyi yapacağına dair söz verdiği açıklaması da, hukuki bir anlam taşımadığı gerekçesiyle kabul görmez. Birinci ve İkinci yargıçlar halkı harekete geçirmede sendika başkanlarının ve işçi temsilcilerinin rolünü gündeme getirir, ülke güvenliği açısından bu soruyu cevaplaması gerektiğini ihtar ederler. Ülke güvenliği için onları suçlamak yerine dinlemeleri gerektiğini ileri süren Antigone'ye sınırını bilmesi, savunmasını yasal zeminde yapması, kesin cevaplar vermesi uyarısında bulunurlar. Üçüncü Yargıç'ın, Antigone'nin kişiliğinin yüceliğini öne çıkaran sözleri diğer yargıçları etkilemez. İkinci Yargıç'ın halkı kralın emrini çiğnemeye teşvik edip etmediği sorusunu, kimseyi yasa ve emirleri çiğnemeye zorlamadığı, kendisinin de bütün Thebai halkıyla birlikte hareket ettiği şeklinde cevaplar. Bu durumda bütün Thebai'nin katıldığı bir eylemin sorumluluğunun bir kişiye yüklenmeyeceği görüşünü, bundan onur duyacağını söyleyerek aleyhine çevirir. Birinci Yargıç, pişmanlık bile duymadığını, âdeta kendisini mahkûm ettirmek için uğraştığını, kendilerininse karar vermek için açık deliller aradıklarını söyler. Antigone, olayların insani yönünü hiçe sayarak, yasalarda, hukuk kitaplarında yerini aramakla yetindiklerini, ellerinden gelse, insanlara, suçlarını yasada tarif edildiği şekilde işlemelerini öngöreceklere ileri sürer. Bu sözleri Birinci Yargıç üzerinde olumsuz etki yapar ve artık karara varılacağını, son sözlerini söylemesini bildirir.

Üçüncü sahnede yargıçlar Antigone hakkında karar verir. Birinci ve İkinci Yargıçlar Antigone'nin suçlu, Üçüncü Yargıç ise kahraman olduğu için ölmesine karar verirler.

Dördüncü sahnede Haimon’la babası Kreon çatışır. Haimon, Antigone’siz yaşayamayacağını ifade ederek, ondan infaza engel olmasını ister. Kreon elinden gelen her şeyi yaptığını söyleyerek kendini savunur, onu geleceğe dair vaatlerle teselli etmeye çalışır. Fakat Haimon, yalnızca onu istediğini belirtir, babasıyla yaşadığı çatışma, kendini vurmasıyla sonuçlanır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Antigone’nin Polyneikes’i hapisten kaçırmak üzere harekete geçmesi, Eteokles’in açıkça Polyneikes’in hakkını çiğnemesi, ayrıca Eteokles’in halkın haklarını hiçe saymasına karşılık Polyneikes’in halkın ve işçilerin güvenini kazandığını göz önünde tutarak halkın onun önderliğinde yükseleceğine inanmasıdır.

DORUK NOKTA: İkinci bölümün üçüncü sahnesi doruk noktayı teşkil eder. Birinci ve İkinci Yargıçlar Antigone’nin aleyhine görüş bildirmişlerse de, mahkeme başkanı olan Kreon Üçüncü Yargıç’ın kararına güvenmektedir. Üçüncü Yargıç, Antigone’nin eyleminin ölümüyle taçlandırılması gerektiğini anlatarak ölümüne hükmeder. Bütün umutları tükenen Kreon’a kararı uygulamak kalır.

ÇÖZÜM: Son sahne çözümü verir. Antigone hakkındaki kararı öğrenen Haimon, son bir gayretle babasından infaza engel olmasını ister. Antigone’siz yaşayamayacağını kesin bir dille anlatır. Kreon ise onu kurtarmak için çok uğraştığını, bu noktadan sonra elinden bir şey gelmeyeceğini oğluna anlatmaya çalışır, dayanıklı olmasını telkin eder, halkın yükselmesi ülküsünü destekleyeceği ve önünü açacağı sözünü verir, sözlerinin oğluna etki etmediğini görmesi üzerine isterse krallığını dağıtmasına izin vereceğini belirtir. Fakat Haimon’un tek istediği Antigone’dır. Subayın hükmün infaz edildiğini bildirmesiyle dışarı fırlayarak kendini vurur.

Zaman – Mekân

Olayların gerçekleşme zamanına ve süresine işaret edilmez. Antigone’nin Polyneikes’i kaırma planı yapmasıyla başlayan olaylar, tasarısını gerçekleştirmesinin ardından maden ocağında çarpışan Eteokles’le Polyneikes’in ölmeleri, kral olan Kreon’un Polyneikes’i hain olarak addederek cenazesine buna göre muamele edilmesini emrettiği halde halkın onu büyük bir törenle şehitliğe gömmesi, buna önyak olan Antigone’nin yargılanarak ölüme mahkûm edilmesi ve cezanın infaz edilmesiyle sona erer. Antigone’nin doğum tarihi 4 Ekim 1936 olarak verilmek suretiyle olaylar günümüze taşınır. Antigone’yle İsmene’nin konuştuğu birinci bölümün ilk sahnesinde vakit sabahın alacakaranlığı, cenazelerin gömülmesinin ardından gelen üçüncü sahnede de ertesi günün sabahı olarak verilir.

Oyunda mekân tektir ve “Olay herhalde Thebai’da, kral sarayının bir salonunda geçer.” (Demirel, 1973: 6) cümlesiyle belirtilir. Sunucu’nun yeri ise sahne önüdür. Dışarıda

gerçekleşen olaylar aktarım yoluyla verilir. Antigone'nin cezasının infaz edildiğini öğrenen Haimon'un kendini vurması ise dışarıdan gelen silah sesinden anlaşılır.

Sahne dışında gelişen olaylar zindanla maden ocağında ve Polyneikes'in cenazesinin bulunduğu alanla, gömüldüğü şehitlikte geçer. Maden ocağı oyunda özellikle vurgulanır. Polyneikes ve Haimon'un maden ocağında işçilerle beraber çalıştığı belirtilir. Yine Antigone Thebai yasalarına göre ıssız bir maden ocağı kuyusunda canlı canlı gömülerek öldürülür.

Oyunda ışık unsurundan da yararlanılmıştır. Yargıçlar karar verirken sahne karanlıktır.

Mekân Polyneikes ve Antigone kişiliklerinin yansıtılmasında işlevsel kılınmıştır. Antigone Polyneikes'in halkçı yapısını vurgulamak için onun kral olması durumunda sarayın duvarlarını yıkıp sarayla halk arasındaki engeli ortadan kaldıracağını kaydeder. Kral olarak Antigone'yi suçlu bulsa da dayısı olarak onu kaybetmek istemeyen Kreon'un kendisinden bir çözüm yolu bulmasını istediği Antigone Antalya'ya yerleşip çiftçilik yapmayı önerir. Antigone'nin Haimon'la düşlediği küçük dünyayı anlattığı satırlar da onun kişilik yapısına ayna tutar: “(...) Thebai sırtlarında, ormanlara yaslanmış, geniş ufuklu, küçük bir evin düşünür kurmuştum. Bahçede oynayan çocuklarımızın, tatil günlerinde ormanda dolaşmalarımızın, akşamları sen işinden yorgun dönünce, bir masada karşı karşıya çay içip, birlikte insanlarımızı düşünmenin hayalini kurmuştum.” (Demirel, 1973: 49)

PROMETHEUS EFSANESİ

Prometheus, tanrı olduğu halde tanrıların ayrıcalığındaki ateşi çalıp insanlara götürmüş, bu yüzden biteviye bir cezaya çarptırılarak, Kafkas dağlarında bir kayaya zincirlenmiştir. Her akşam bir kartal ciğerlerini gagalamakta, Prometheus sabaha kadar tarifsiz acılar çekmekte, ciğerleri iyileşince kartal yine gelip ciğerlerini deşmektedir. Prometheus ölümsüz olduğu için bu işkence de bitimsizdir.

Prometheus, titan İapetos'un oğludur. Annesi hakkında kaynaklar çeşitli isimler zikreder. Asia bunlardan bir tanesidir. Prometheus'la Zeus'u karşı karşıya getiren, Prometheus'un aklıdır. Prometheus aklı ile Zeus'u birçok kez zor durumda bırakmış, kendisiyle birlikte insanları da Zeus'un hışmına uğratmıştır. Bir sığırı keserek, derinin altına hayvanın etlerini, iç organlarını, yağını; beyaz yağın altına da etlerinden sıyrılmış kemiklerini koyup, Zeus'a, kendi payını almasını söylemiştir. Zeus beyaz yağı seçince tanrısal gururu zedelenmiş, insanları cezalandırmak için ateşi onlara göndermeyeceğini bildirmiştir. Fakat Prometheus bununla da kalmayarak, gökyüzüne tırmanıp “güneşin çemberindeki” ateşin tohumlarını çalıp yeryüzüne getirmiştir. Bunun üzerine Zeus, onu, Kafkas dağlarında zincire

vurdurmuştur. Herakles, okuyla kartalı devirip Prometheus'u kurtarır. Zeus'un, Prometheus'un sonsuza kadar dağa zincirli kalacağına dair Styx ırmağı üzerine ettiği yemin de, Prometheus'un, içine kayanın bir parçasının geçirildiği çelik bir halka taşınması şeklinde çözüme kavuşmuştur. (Grimal, 2005: 40-42)

Prometheus, Homeros destanlarında geçmez, Hesiodos'ta geçer. *Theogonia*'da İapetos soyunun serüvenleri, *İşler ve Günler*'de Prometheus–Pandora efsanesinde geçer. (Aiskhylos, 1968: 6-7)

Aiskhylos, Goethe, Percy Bysshe Shelley, Andre Gide Prometheus mitini ele almışlardır.

Zeus, kendi tekelinde tutmak istediği aklın, Prometheus'un da dâhil olduğu dört titan soyu olan İapetosogulları'nda da olmasını hazmedemez. Prometheus da onu sürekli kışkırtmaktadır. Uzgörü sahibi Prometheus, Zeus'un bir gün devrileceğini bilir. Zeus'u sürekli kuşkuda bırakır. Tanrılara karşı insanların yanında yer alır ve onlara dayanarak Zeus'tan titanların öcünü almak, tanrılar yerine insanları egemen kılmak ister. Zeus da buna karşılık insanlara ateşi vermez olur. Prometheus ise ateşi çalarak insanlara götürür. Karşılığında amansız bir cezaya çarptırılır.

Aiskhylos'un (MÖ 525/524 – 456/455) Prometheus üçlemesi vardır: *Zincire Vurulmuş Prometheus*, *Kurtulmuş Prometheus*, *Ateş Taşıyan Prometheus*. Son ikisi elde mevcut değildir.

Zincire Vurulmuş Prometheus ana hatlarıyla şöyledir: Prometheus, Kratos ile Bia'nın zoruyla Hephaistos tarafından kayalığa zincirlenir. Okeanos'un kızlarından oluşan koro Prometheus'u ziyaret eder, teselli için yanında kalırlar. Okeanos gelerek, Prometheus'a, onu affetmesi için Zeus'a başvurmayı önerir, fakat Prometheus reddeder. Koroyla söyleşen Prometheus, insanlara yaptığı iyiliği dile getirir. İo, geçerken Prometheus'a rastlar. Ondan, başına gelenleri öğrenir. Prometheus, Zeus'la ilgili bildiği bir giz olduğunu açıklar. Hermes Prometheus'a gelerek gizi öğrenmek ister. Fakat Prometheus söylemez. Gök gürültüsü ve yıldırımlarla yeraltına göçer. Oyunda aksiyon duruldu. Zeus iktidarın, Prometheus aklın simgesidir. Teması, iktidarın akılla perçinlenmediği sürece tehlikeli ve eksik olduğudur. (Latacz, 2006: 134-135)

Prometheus kendini bilinç ve özgürlük kavramları etrafında savunur. Bilinçli bir eylem yaptığını ve sonucuna katlanacağını bildirir. Zeus Prometheus'u zincirlemekle, onu tanrı iken köle yapmıştır. Kölelik o dönemin toplumunda olağandır. Ama Aiskhylos bunu sorgulamıştır. Prometheus zincire bağlanırken tek söz etmediği halde, Hermes'le karşı karşıya

geldiği son sahnede onunla kölelik–özgürlük üzerine çatışır, dünya başına yıkılana kadar susmaz. Son sözünü söyler ve ölür. (Aiskhylos, 1968: 14-16, 19)

Aiskhylos, ateşi çalıp insanlara götürmekten ibaret olan efsane motifini insanlık açısından ele alıp, uygarlık tarihine uzanan bir anlam yüklemiştir.

Goethe'nin de *Prometheus* adlı eseri vardır. Goethe; akıl gücünün tanrılardan insanlara geçtiği, insanın, kendi gücünün bilincine vararak tanrıya karşı ayaklandığı, tanrının, insanın elinde bir oyuncığa dönüştüğü, asıl yaratıcının/tanrının insanın kendisi olduğu temasını işler. (Aiskhylos, 1968: 13)

İngiliz şair Percy Byssche Shelley'in başyapıtı sayılan *Zincirlerinden Kurtulan Prometheus* (1820) adlı manzum oyunu mitolojiyle güçlü bir bağ kurduğu gibi, bir insanlık ütopyası da kurgular. (Çalışlar, 1988: 135)

Eser dört perdeden oluşan lirik bir dramdır. Fakat tiyatrodan çok şiirdir. Belirli bir olaylar dizisi yoktur. Prometheus'un bedeni ve ruhu çok acı çeker. Jupiter'in/Zeus'un yolladığı zalim yaratıklar insanların yaptıkları kötülükleri, bu arada Hz. İsa'nın çarmıha gerildiğini, Fransız İhtilali'nin başarısızlığa uğradığını anlatır. Fakat Prometheus umudunu yitirmez; kötülüğün yeryüzünden kalkacağını bilir. Umudu, doğayı ve doğaya egemen olan sevgiyi temsil eden ve şimdilik sürgünde olan Asia'dır. Jupiter/Zeus bir tek insan ruhuna hükmedemez. Prometheus'un tanrılardan çaldığı ateşi simgeleyen insan ruhunun sönmeyen ateşiyle yok olur. Zeus'un oğlu olan Demogorgon, onu devirip onunla birlikte yarılan toprağın derinliklerine gömülür ve Herakles Prometheus'un zincirlerini çözer. Dördüncü perde, insanlığın kurtuluşunu kutlayan uzun bir şarkıdır. (Urgan, 2006: 645-647)

PROMETHEIA

Yılmaz Onay *Prometheia* oyununda, ateşi çalarak insanlığa büyük bir aşama kat ettiren Prometheus izleğini çok yeni bir yorumla ele alır. Prometheus, dişil bir varlık olarak ana tanrıça kimliğine büründürülerek erkek tanrıların yıkıcı ve kıyıcı anlayışları karşısında can çekişen kadınlığı yeniden diriltecek bir güç olarak tasavvur edilir.

Oyun sahneler, sunuşlar ve Aiskhylos'tan alıntılarla örülmüş, epilogla son bulmuştur. Oyun düzeni şöyledir: Sunuş I, Aiskhylos'tan I, Sahne I, Aiskhylos'tan II, Sahne II, Sunuş II, Sahne III, Sunuş III, Aiskhylos'tan III, Sahne IV, Sunuş IV, Epilog.

Özet

İlk sunuş, oyuna giriş niteliğindedir. Oyunda Prometheus ile Asia olmak üzere iki kahraman olduğunun varsayılabileceği gibi, kahramanın çift cinsiyetli olarak da

düşünülebileceği açıklanır. Olympos tanrılarının, daha fazla güçlenmelerini önlemek için insanları ikiye böldüğü söylenir. Ardından ikiyüzlülüğün ve son aşamada ikibinliliğin, Ianus'un iki yana bakan iki yüzü gibi, erkek tanrılardan doğduğu ileri sürülür. Bütün bunların Troya savaşında Pallas Athena'nın zafer kazanmasıyla, yani ana tanrıçaların soykırımıyla başladığı, erkek tanrılara cariyeye yapılmanın onlar için ölüm anlamına geldiği belirtilir. Ama sahnede biri vardır. (Onay, 1994: 93-136)

Bu, masal ötesi Kaf dağlarında Asia'nın Ana-kayası'na zincirlenmiş Prometheus'un tek kişilik yalnızlığı veya Ana Tanrıça'nın, bir kez daha, erkeksiz olarak kendini doğurmuş şeklidir. Asia'nın oğlu “dişi” Prometheus kayaya zincirlidir. Tanrısal/ölümsüz olduğu için cezasının sonu yoktur. Bileklerinden tanrısal kan iher yerine insan kanı akar. Zincire bağlı kişinin, sanıldığı gibi Prometheus değil, “sayısız kişili çoğul” veya “tek ama dişi” (Onay, 1994: 96) Prometheia – Promethea olduğu belirtilir.

“Sonunun ne olacağı bilinmez, / başlangıcı kuşlarla dolu, / ortadan bir yerden girmeli, / şimdi'nin biraz öncesinden belki, / evet biraz önceye dönüp bakmalı: / Gerçekten böyle mi oynandı bu oyun?” (Onay, 1994: 96) denilerek, bilinenlere aykırı bir oyun kurgulandığı ortaya konur. Ardından, Aiskhylos'tan alınan ilk bölümünde; Kratos'un, Hephaistos'a, Prometheus'u kayaya zincirlemesi görevini iletmesi ve Hephaistos'un bu zorlu görevi yerine getirirken yaşadığı acıya rağmen Prometheus'u kayaya zincirlemesi aktarılır.

İktidar ve zorbalığın simgesi olan Kratos ve Bia, Prometheus'u dünyanın uzak bir ucuna, İskitler ülkesine getirip, Hephaistos'a, bozguncu dedikleri Prometheus'u zincire vurma görevini bildirirler. Bu cezaya çaptırılmasının nedeni, tanrılarının payı ve bütün sanatların kaynağı olan kıvılcımlı ateşi çalıp ölümlere armağan edişidir.

Birinci sahnede Prometheus vardır. Asia'nın sadece sesi duyulur. Prometheus, sesin nereden geldiğini ve kime ait olduğunu bilmez. Asia, kim olduğunu ona tam olarak açıklamamakta, Prometheus'un kafasını karıştıracak sözler söyler. Duyduklarının kendi sesi olduğunu iddia eder. Prometheus bunu kabul etmez. Çünkü ses, kendisinin bilmediği şeylerden söz etmektedir.

Ses, Prometheus'un, Zeus'un oğlu olmadığını, tanrı olmadığını ve erkek olmadığını iddia eder. Tanrı olmasıyla, zincire vurulmuş bir zavallı olmasındaki çelişkiye dikkat çeker. Prometheus'u, bildikleri hakkında şüpheyi düşürür. Annesinin, iddia edildiği gibi Themis ya da Klymene olmadığını, ikisinin de, ilk ana olan Asia'yı unutturmak için ortaya atıldığını öne sürer. Prometheus, Asia'nın iddialarını kabul etmez. Asia, Zeus'un, kendisini niçin oraya zincirlettiği üzerinde düşünmesini telkin eder.

Aiskhylos'tan aktarılan ikinci bölümde yazar, parantez içinde, Asia'nın sözlerine yer verir. Bunlar eserin aslında bulunmayan, diğerlerinin duymadığı, Asia'nın yorumları ve kendi kendine konuşmalarıdır. Bu sahnede İo ile Prometheus'un konuşmaları geçer. Prometheus, Hera'nın hışmına uğrayarak kafasında inek boynuzlarıyla dünyada nereye gittiğini bilmeden, amaçsız ve durmaksızın dolaşan İo'ya gideceği yolu tarif eder. Amazonlar ülkesine varacağını bildirir. Asia onun Amazonlar'dan, Troya'nın yardımına geldikleri için onlara kızgın olan Athena gibi nefretle söz etmemesine sevinir. Prometheus'un bilmediği, kızı Europa'nın kaçırılışından söz eder. Kendisinin barış, esenlik ve hayat veren Ana tanrıça olduğunu, ama erkek gücüne yenildiğini dile getirir. Zeus'un ve ötekilerin bir Akdeniz odasında Europa'nın ırzına geçtiklerini, daha da kötüsü, kızının o boğaya teslim olduğunu ve mutlu olduğunu duymak onu kahreder.

Asia sesini duyuramaması üzerine susması gerektiğini anlar. Son çocuğu Prometheus'u da elinden almışlar ve getirip bir külçe gibi kucağına bırakmışlardır.

İo, yaşadığı acının büyüklüğünü, ölmek istediğini anlatır. Prometheus ise, kendisinin böyle bir şansı olmadığını, kurtuluşunun, Zeus'un tahtından düşmesine bağlı olduğunu ifade eder. Asia, bir ölümlünün, Zeus'la ilgili böyle bir şeyi yazabilmesine inanamaz.

İkinci sahnede Prometheus, İo'nun, Zeus'un yıkılacağını duyunca kendisinden korkarak kaçtığını söyler. Bundan, herkesin, insanların da kaçacağı sonucuna varır. Anlamlandıramadığı o sesi yine duyar. Duyduklarını “efsane” olarak niteler. Kendisinin, açık seçik konuştuğunu, anlaşılmasız seslere aldırmadığını ifade eder. Asia, Prometheus'un bu sözüyle, artık susacağını, bin yıl sürecek de olsa susacağını, bundan sonra bir ses duyarsa, onun kendi sesi olduğunu ifade eder.

İkinci sunuşta, etrafı derin bir sessizlik kaplamıştır. Prometheus içinde dayanılmaz bir acı duyar. Bu, Asia'nın “yok” olmadığı anlamına gelir. Zeus'un tanrıçaları egemenliği altına almak, insanları yok etmek amacıyla olduğunu yazan Aiskhylos'un doğru yazmış olması gerektiğine hükmeder.

Prometheus'un Asia'yla birleşmesini önlemek için Troya savaşının sürdürüldüğü belirtilir. Bundan sonra Prometheus'tan Promethea diye bahsedilerek, onun Zeus'un oğlu, tanrılar içinde tanrılara karşıt bir tanrı, bir erkek veya zavallı bir tutsak olamayacağı; Prometheus hikâyesinin uydurma olduğu söylenir. Aiskhylos'un, Prometheus'un annesinin farklı adları olduğunu belirten mısralarına yer verilir. Gaia'nın kendi kendini doğurmak demek olduğu, Asia'nın kendisinin bile gerçek adı olan Gaia'yı unuttuğu belirtilir. Promethea'nın öz varlığına kavuşmasıyla Asia adının artık silinmeyeceği öngörülür.

Üçüncü sahnede konuşan, artık Promethea'dır. Güneşin doğmasıyla, köpek başlı kartal gelecek, işkence tekrar başlayacaktır. Kartalın gündüz yediği karaciğeri, ertesi gün yeniden yemesi için gece büyümektedir. Promethea, kendi sesi de olsa, “o”ndan ses vermesini ister. Fakat “o”, susar. Promethea, kendi hikâyesini, “o ölümlü” dediği Aiskhylos'tan yaptığı alıntıyla dile getirir: Başına gelecekleri bilerek, insanlara iyilik etmek için, bütün sanatların anahtarı olan ateşin tohumunu bir narteks kamışı içinde çalıp insanlara götürdüğünü anlatır. Asia, bu sözleri “yalan” olarak niteler. Promethea, buna karşı çıkarak, yine Aiskhylos'un mısralarıyla; hastalıklara karşı merhem yapmayı öğrettiğini, dahası, akli ve düşünceyi verdiğini, insanları medeniyete erdirdiğini anlatır.

Asia, kendi genç kızlığı olarak nitelendirdiği Promethea'nın coşkunu anlamaz bulur; ölmekte olduklarını hatırlatır. Promethea ise insanların arasına katılma özlemi içindedir. Asia, onun için tüm zayıf damarlarını zorladığını, parçalandığını, daha fazlasını yapamayacağını söyler. Promethea, insanların gelip zincirlerini kendi verdiği ateşle eritip kendisini kurtarmalarını bekler. Yaklaşmakta olan Bakkha ve Satyr alayına katılmak ister. Ama onlar, ellerinde kendisinin ateşi çalıp gizlediği nartekslerle (çubuk) hızla geçip giderler. Bu, Promethea için bir yıkımdır. Ellerindeki sahte çubuklardan saçları tutuşmuştur. Promethea, onları uyarmak için seslenir, fakat sesini duyuramaz. Onların, kendilerini tanrısal sanan “aptallar” olduklarını ifade eder. Promethea, onları uyarmayan Asia'yı sorumsuzlukla suçlar. Bunun üzerine Asia, Promethea'ya, kim olduğunu sorar. Ona, Prometheus olmadığını hatırlatır. Onların ardından gidip Zeus'a tapan, soylu tanrıça kentlerini yakıp yıkan o yabanıl kente gitmek istiyorsa, durmayıp koşmasını söyler.

Promethea, gerçeği kavrayarak, dayanacağını belirtir. Asia, güneye dönmesini söyler. Eğer “önceden gören”se, karanlığın içini, uzağın ötesini de göreceğini belirtir. Promethea ağaçların küçüldüğünü ve azaldığını, çöllerin başladığını, suyun kuruduğunu görür. Daha ötelerde papirüs yapraklarını seçer. O yazılardaki eski mutlu günlerin aşk dizelerini okur. Sonra gözleri bir mezar taşına takılır. Üstündeki yazı kazınmıştır. Asia, onun, yasaklanmış Mısır yazısı olduğunu, üstünde “Ey dünyada yaşayanlar, hayatı sevenler, ölümden nefret edenler!” yazılı olduğunu, bu yüzden taşın ölüme mahkûm edildiğini belirtir. Bundan sonra hayatı, özgürlükleri kısıtlayıcı yeni tanrısal düzene karşı eleştirilerini ortaya koyar: Osiris'in kız kardeşi İsis'e aşkının günah sayıldığını, oysa onun kız kardeş dediğinin yaratıcı tanrıça olduğunu söyler. Gılgames'in, neşe dağıtan sözlerine artık izin vermeyeceklerini belirtir. Tammuz'un, Attis'in, savaşı kazanan yeni tanrılarca savaş suçlusu ilan edildiğini hatırlatır. Aşk tanrıçası İhtar'ı, Kybele'yi karşı yakada “dağa kaldırdıklarını” anlatır. Adonis'i öldürmek için Ares'in yaban domuzu olduğunu, çünkü Adonis'in Aphrodite'nin sevgilisi olduğunu

söyler. Aphrodite'nin Kıbrıs'tan gelip Troya'nın yardımına koştuğunu, ama kurtaramadığını dile getirir. Yeni tanrıların sürekli çoğaldıklarını, evrensel güzelliği, insancıl Ana Tanrıça'yı ve kızları olan tanrıçaları yok etmek istediklerini öne sürer. Onun verdiği ateşle aşkı öldürdüklerini anlatır. Buna karşı kendisinin, kaya katılığıyla susmak zorunda olduğunu, güneş doğduğunda onun da susacağını, Asia'nın bütün varlığıyla gizlenerek âdeta bir yalnızlık tanrısı olduğunu sözlerine ekler. Birazdan başlayacak sorgusu için öfkeyi bile unutmasını salık verir.

Üçüncü sunuşta güneşin ilk ışığıyla, Promethea'nın kadınlığın belirtisi olan memeleri ortaya çıkar. Ana-kaya, Promethea'nın çıplaklığını otlarıyla sarıp örter. Promethea yine de tedirgindir ve memelerini nasıl gizleyeceğini sorar. Ana-kaya kadın olmaktan korkmamasını, onların Ana Tanrıça olan kendisini aradıklarını söyler.

“Aiskhylos'tan III” bölümünde, Prometheus Promethea kimliğiyle konuşur. Asia da yorumlarıyla varlık gösterir. Hermes, Promethea'ya tanrı düşmanı, ateş hırsızı diye seslenir. Zeus'un emriyle, onu tahtından kimin atacağını sormak için geldiğini bildirir. Promethea, onu “tanrı uşağı” diye aşağılar. Zeus'un da öncekiler gibi devrileceğini öngörür. Baş eğmeyeceğini kesin ve cüretkâr bir dille bildirir. Asia'nın, Promethea'yla tek vücut oldukları inancı pekişir. Hermes, ona babasının gücünü hatırlatır. Asia ise Promethea'yı karşıt yönde etkilemeye çalışır. Hermes tehditler savurarak çıkar. Hermes'in çıkmasıyla yeraltından gümbürtüler gelmeye başlar. Promethea, bunu bir felaket olarak adlandırır.

Dördüncü sahnede Asia, Promethea'nın felaket olarak algıladığı dehşetli manzaranın bir tabiat olayı olduğunu belirtir. Bu, Promethea'ya inandırıcı gelmez, yavaş yavaş Hades'e gömüleceğinin farkındadır. Asia ona sabır ve cesaret telkin ederken Promethea hezeyan içindedir. Her şeyin sonunun geldiğini düşünür. Kratos, Bia, Hermes ve Zeus'tan önce kendileri yok olmaktadır. Promethea'nın hezeyanları arasında, Asia, onu kandırmak için son çare olarak gönderilmiş bir yalancı kahramanın geldiğini haber verir, oyuna gelmemesi için onu uyarır. Gelen, Herakles'tir. Onun Hermes'ten daha uşak olduğunu, çünkü kendi kendinin tutsağı olduğunu söyler. Promethea ise onu, kendisini zincirlerinden kurtarmaya gelen bir kahraman olarak görür. Bunun Zeus'un bilmediği en büyük sırrı olduğunu açıklar. Herakles'i sevgilisi olarak niteler. Asia, Promethea'nın bu aldanışı karşısında çaresizdir. Artık bütünlükleri bitmiştir. Promethea buna karşı çıkar. Fakat yanıldığını anlaması uzun sürmez. Promethea bir yanlışlık olduğunu düşünür. Asia, Herakles'in bu gelişinin Troya'yı yıkmaya, Apallon'la ana tanrıça Artemis'in altın boynuzlu, tunç ayaklı, büyülü geyiğini tutsak etmeye, Amazonlar kraliçesi Hippolite'yi öldürmeye gidişinden farklı olmadığını söyler.

Promethea'nın aklı karışır. "Bilmiyorum. Bilemez oldum! / Zincirlerimden kurtulmak istiyorum. / Sırtımdaki çarmıha tutsak olmak / istemiyorum artık! Kendi ateşimle / dünyada / cehennemi yok etmeğe gelmişim, / gülümü, zeytin dalımı istiyorum, sırtıma / atılacak / taşları değil! / Günahkâr olmak da istemiyorum, / günahsız cariyeye de! / Köle tanrı olmak da istemiyorum, / kahraman tanrıça da! / Uğruna işkencelere katlandığım insanlar / gibi / yaşamak istiyorum ben, kadın, erkek, / kendi cennetimde yaşamak istiyorum, / insanca! / Troya cennetini, insanlar yaratmadı mı?" (Onay, 1994: 129)

Asia, onun için artık bir şey yapamayacağını bilmenin üzüntüsüyle şöyle der: "Homeros'un dediği doğru, / 'güçsüz tanrıça'yım ben, barışçılık / güçsüzlükse! Koş zavallı çocuğum, / koş güçlü Athena'nın mızraklı kollarına, / dünya tanrısı Zeus'un eteklerinde / mutluluk aramağa koş, güle güle / Prometheus!" (Onay, 1994: 130)

Dördüncü sunuşta, Herakles'in Promethea'yı zincirlerinden kurtarıp Prometheus'luğa döndürdüğü, can damarları kopan Asia'nın acılı iniltisinin yükseldiği belirtilir. Herakles'in Prometheus'u hep sırtında taşıdığı, onun ayağında kalan taş parçalarından oldukça zenginlediği, öte yandan Asia'nın masal ötesi Kaf dağlarında kan kaybetmekte olduğu, ama kendini doğurmanın son umuduyla, insan çocuklarına, kalan son kanını verdiği kaydedilir.

Epilogda, Euripides'in *Troyalı Kadınlar* trajedisinden, Troyalı kadınların nasıl tutsak edilip götürüldüğünü, yüce değerlerin nasıl çiğnendiğini betimleyen ve Troyalı Ganymedes'in, tanrılara nektar sunmaya devam ettiğini dile getiren bir bölüm aktarılır. Yazar Ganymedes'e, bileğinde Ana Tanrıça'nın kanına bulanmış taş parçalarıyla yeni tanrılara takdim edilen bir nedime görürse, kulağına, Troya savaşının hâlâ sürdüğünü fısıldamasını söyler.

Kişiler

Oyunun gerektiğinde tek bir kadın oyuncuyla oynanabileceği, kukla da kullanılabileceği kaydedilir. Oyunda Prometheus/Promethea ve Asia kişilikleri vardır. Asıl kahraman, ana tanrıça olan Asia'dır. Yazar, Prometheus'u Asia'nın oğlu değil, kızı olarak gösterir. Buradaki cinsiyet vurgusu, erkek tanrılara karşı başkaldırmayı simgelemek üzere ana tanrıçanın yeniden hayata egemen olmasıdır. Prometheus'a, şimdiye kadar yüklenen anlamdan farklı bir işlev yükler. Onu ana tanrıçayla özdeşleştirir. Prometheus'un oyunun belli bir yerine kadar yeni kimliğini benimserse de, Herakles'in gelip kendisini kurtarmak istemesinin bir oyun olduğunu dile getiren Asia'yı dinlemeyerek, insanların arasında bulunmak, onlar gibi kendi cennetinde, Troya cennetinde yaşamak istediğini ifade eder. Fakat elde ettiği, Olympos tanrılarına kölelikten başka bir şey değildir.

Asia kendi kayasına zincirlenen Prometheus'u bilinçlendirmeye çalışan yenik ana tanrıçadır. Erkek tanrıların baskı ve zorbalığa dayalı yönetimine karşı tek başına mücadele eder. Erkek tanrıların tanrıçalara yaptıklarını sayıp döker. Fakat Zeus tarafından kaçırılan kızı Europa bile yanında değildir. Son umudu olan Promethea'nın da güçlü Athena'ya koşmasıyla son kanını kendini yeniden var edebilmek için insan çocuklarına verir. O, bütün bir Asya kıtasıdır. O koskoca anakaranın suskunluğunun kahkahasından daha korkunç olduğu belirtilir. Canlı bir varlık, bir kadın olarak yansıtılır.

Olaylar Dizisi

SERİM: Birinci sunuşta Prometheus ve Asia'nın iki ayrı kişilik olarak veya eş cinsiyetli olarak düşünülebileceği, Olympos tanrılarının insanları ikiye böldükleri ve Troya savaşından sonra ana tanrıçaların egemenliğine son verdikleri, ama bu durumun sona ermesi için bir umut ışığı olduğu belirtilir.

DÜĞÜM: Prometheus'un ateşi çalıp insanlara verdiği için kayaya zincirlenmesi ilk asal düğüm noktasıdır. Oyun olay ağırlık olmadığı için yapısal yönden kesin belirlemeler yapmak zor olmakla birlikte, Promethea'nın, Zeus'un, kendisini yıkacak olan ismi öğrenmek üzere yanına gönderdiği Hermes'e istediği cevabı vermemesi ikinci asal düğüm noktası olarak alınabilir.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışan güçler erkek tanrılarla ana tanrıçadır. Alıntılarda Kratos ve Hermes'in Prometheus'la çatışması ve Hephaisto'un iç çatışması söz konusuysa da, asıl çatışma Promethea ile Asia arasında cereyan eder. Asia, Promethea'nın Prometheus adıyla koşullanmışlığını kırarak gerçek hüviyeti olan ana tanrıçanın kızı rolünü benimsemesini sağlar. Fakat bu, sonunda bir kurtuluş olmayan, Promethea'nın kaldıramayacağı kadar zorlu bir yoldur ve Promethea, yolculuğunu, zincirlerini çözen Herakles'in sırtında tamamlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Zincire bağlı Prometheus'un Asia'nın telkinleriyle uyarılması, yüklenmesi gereken misyonu idrak etmesini sağlayan ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: Herakles'in Promethea'yı zincirlerinden kurtarıp sözde özgürlüğüne kavuşturduğu sahne doruk noktadır. Artık Asia için mücadele kaybedilmiştir.

ÇÖZÜM: Çözümde Euripides'in Troyalı kadınların trajedisi tasvirine yer verilir. Prometheus'un, Ganymedes gibi Olympos'ta nedimelik yaptığı sezdirilir. Troya savaşının bitmediği vurgulanır.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman kaydı yoktur. Ama Promethea'nın gündüz kartal tarafından işkenceye tâbi tutulduğu, gece iyileştiği belirtilir. Asia, bin yıl sürecek de olsa susacağını söyler. Vakit gecedir. Güneş doğacak ve her şey, onun için körleşecektir.

Yazarın çevre düzeni konusunda hiçbir sınırlama getirmek istemediği, oyunun başında vurgulanır.

Mekân masal ötesi Kaf(kas) dağlarında, dünyanın öbür ucu diye tabir edilen İskitler ülkesinde Asia'nın ana-kayasıdır. Promethea'nın kayaya zincirlidir. Asia onun kayayla, kendisiyle bütünleşmesini sağlarken, Promethea kayadan kurtulmak ister. İkisinin kayaya yükledikleri anlam farklıdır. Prometheus'un içinde sakladığı ateşi insanlara götürdüğü çubuk biçimindeki narteks de vurgulanır. Asia ana tanrıça olarak tabiatla birdir. Promethea'nın insanların peşinden Zeus'a tapan, soylu tanrıça kentlerini yakıp yıkan yabancı kente gitmek istemesini yadırgar. Oyunda Troya yoğun bir çağrışım gücüne sahiptir. Karşıtı söylenmeksizin Troya, Asya öne çıkarılır. Kafkas dağları, Amazonlar'ın kurdukları barış kentinden, Aphrodite'nin vatanı Kıbrıs'tan söz edilir. Asia Promethea'nın bakışlarını uzaklara, Mezopotamya ve Mısır'a çevirir. Olympos, erkek tanrılarının bulunması yüzünden olumsuz bir anlam yüklenmiş olarak sık sık geçer. Hermes'in gitmesiyle meydana gelen korkunç gök gürlemesi, Promethea'daki değişimi yansıtmak biçimde oyuna yerleştirilmiştir. Mekân aracılığıyla karşıtlık kurulur. Aphrodite'nin gülünün, mersin dalının bulunduğu yerde taş yığınları görülür. Çünkü yeni tanrılar, her gün bir tanrıçayı orada taşlamaktadır.

ATEŞLE OYNAYAN

Nihat Asyalı'nın *Ateşle Oynayan* başlıklı oyununda Prometheus efsanesi ele alınır. Hermes'le somutlaştırılan tanrılarının, yenmesi yasak olan bilgi ağacının elmalarını yiyerek tanrılara karşı geldiği, tanrılarının ateşini çalarak ışığa dönüştürdüğü için bozguncu olarak niteledikleri, insanları da yoldan çıkaracağından endişe duydukları Prometheus'u dize getirmek üzere, araya fitne sokmak için, tanrılarının özene bezene yarattıkları Pandora'yı, anahtarını eline verdikleri, fakat açmamasını söyledikleri çeyiz sandığıyla birlikte, Prometheus'un yasaklara uyan kardeşi Epimeteus'a armağan olarak göndermeleri, Pandora'nın Prometheus'a duyduğu ilgiyi öne sürüp kışkırttıkları Epimeteus'la Prometheus'a Sevdalı Kadın'ın Prometheus'u zincire vurup kayaya bağlamalarını sağlamaları ve onu ibret olarak sonsuz işkenceye mahkûm etmeleri, kendisini en çok sevenlerin kendisine yaptığına karşı koymayan Prometheus'un, gizini açıklayarak, tanrılarının kendileri olduğunu, kendi içlerinde olduğunu, onları kendilerinin yarattıklarını söylemesiyle insanları gerçek bilgiye ulaştırması, Zeus'un yolladığı yıldırımın bilgi ağacını ısıtırken, Zeus'u simgeleyen meşe ağacını küle çevirmesi anlatılır.

Özet

Ön oyunda Hermes oyunu başlatır. Sahnede duyulan şimşek ve gök gürültüsünün Zeus'un öfkesini gösterdiği, Zeus'un bu yolla insanlara korku salmak, gücünü hatırlatmak istediği, bilgi ağacının yasak meyvesini yiyen bozguncuya ceza vereceği açıklamasında bulunur. Zeus'un insanlara görünmediği, kendisinin oyununun daha iyi anlaşılması için insan kılığına girip seyircinin karşısına geçtiği bilgisini verir. Bu arada insanlar kutsal meşe ağacına yüz sürerek, Zeus'a, öfkesini kabartan Prometheus'un acısını kendilerinden almaması için yakarır. Giderken gördükleri sandık dikkatlerini çeker. Kadınlar kilitli sandığın içinde ne olduğunu merak ederken, erkekler onları oradan uzaklaştırırlar. Hermes, o bozguncunun insanları ayartıp düzeni tehdit etmesine karşı aldıkları önlemi takdim eder: Tanrıların eşsiz güzellikte yaratıp Prometheus'un, ona hiç benzemeyen, yasaklara saygılı, uysal kardeşi Epimeteus'a armağan olarak yolladıkları Pandora.

Kendisinin ilk kadın olduğunu, Havva Ana'nın masal olduğunu, dünyalarına onur verdiğini, kendisini selamlamalarını söyleyen Pandora, tanrıların istediği gibi, gelişle bile ortalığı karıştırmıştır. O gerçek kadınsa kendilerinin ne olduğunu soran kadınların kızgınlıklarına karşın erkekler onun güzelliğine kapılmışlardır. Kadınlar onun kendilerine ceza olarak gönderildiğini, tanrıların, kendilerini yine aldattığını öne sürerler.

Epimeteus Pandora'nın güzelliğinden çok etkilense de, onun tanrılardan bir armağan olarak değil, kalbini kazanmış olarak yanında olmasını ister. Pandora, sevgisini ispatlaması için bilgi ağacından bir elma koparmasını şart koşar. Fakat Epimeteus bunu yapamayacağını belirtir. Kadınlardan ve erkeklerden Prometheus hakkında bilgi almış olan Pandora, Prometheus'un ona rakip olabileceğini ortaya atar. Fakat Epimeteus, kardeşinin böyle bir şey yapmayacağından emindir. Kendisi için yarışmaktan kaçtığını ileri süren Pandora'ya, onun için tanrılarla bile savaşaacağını söyler.

Pandora, tanrıların anahtarını eline verip de açma dedikleri çeyiz sandığını Epimeteus'a açtırmak ister. Fakat Hermes sandığın açılmaması gerektiğini belirterek Epimeteus'a engel olur. Kadınlar açılmasını isterken, erkekler yasaksa açılmaması gerektiğini savunur. Prometheus da tanrıların söylediğinin tersini yapmasını, tanrıların onları hep aldattıklarını, yasaklara tutsak ettiklerini öne sürerek açmasını söyler. Beklediği fırsatı bulan Hermes, Prometheus'un yine insanlarla tanrılar arasına girdiğini söyler. Pandora'nın olayı Epimeteus-Prometheus rekabetine dönüştürmesiyle Epimeteus sandığı açar. Sandığın açılmasıyla fısıltıya, hışırtıya, kuşların kanat çırpmasına benzeyen sesler gelir. Hermes bütün iyiliklerin ve güzelliklerin uçup gittiğini, onlara yalnızca kötülüklerin ve umudun kaldığını söyler. Bundan Prometheus'u sorumlu tutar. Sevdalı Kadın Pandora'nın da açtırmakta ısrar

ettiğini hatırlatır. Erkekler Prometheus'u, kadınlar Pandora'yı kovarlar. Prometheus Hermes'in onlara oyun oynadığını, iyiliğin de kötülüğün de umudun da hep insanın içinde olduğunu, sandığın zaten boş olduğunu öne sürer, insan olmanın önemini vurgular. Hermes bu çıkıştan kaygılanırsa da, Pandora'ya güvenmektedir.

Pandora sandığı Prometheus'un zoruyla açtığını öne sürerek, sevgisini kanıtlaması için Epimeteus'tan bu defa yasak meyveyi koparmasını ister. Epimeteus yasaklarla uğraşmamayı, yasaklara uyararak başlarını dertten koruyacaklarını söyleyince onu korkaklıkla suçlar. Kadınlığını devreye sokarak Epimeteus'un aklını çeler. İki elma koparan Epimeteus Pandora'nın gönlünü yapar. Olanları izleyen erkekler de birer elma koparıp yerler. Hermes Epimeteus'un Pandora'ya tutkuyla bağlanıp Prometheus'a düşman olması için yasak elmayı yemesine göz yumarsa da, diğerlerine kızgınlığını dile getirir.

Pandora sık sık Prometheus'un yanına gitmeye başlar. Bu durum Sevdalı Kadın'ın hoşuna gitmez. Pandora Prometheus'u kendine çekmeye çalışır. Fakat Prometheus onun, kardeşinin kadını olduğunu vurgular. Sandığı tanrılara kızdığı için mi açtirdığı sorusunu, tanrılara kızmadığını ve onlardan korkmadığını söyleyerek cevaplar. Onlarla ilgili bir gizi olduğunu, onların saldırıya geçip güçlerinin tükenmesini beklediğini, gizini şimdi açıklarsa insanların kendisine inanmayacağını, zamanı geldiğinde kendisini herkesin anlayacağını belirtir. Prometheus'un bir gizi olduğunu duyan Hermes, bunun ne olduğunu öğrenmek için harekete geçer.

İkinci perdede Prometheus'un bir gizi olduğu bilgisi insanları da tedirgin eder.

Hermes Prometheus'a giderek uzlaşmacı tavırla gizinin ne olduğunu öğrenmeye çalışır. Zeus'un ona şölene davet ettiğini, onunla dostluk kurmak istediğini iletir. Prometheus, yerinin bu dünya olduğunu, ölümsüzlüğü bu dünyada istediğini bildirir. Tanrısal Zeus'un, gizini bilememesinin tuhaflığını ortaya koyar, tedirginliklerinin sebebini sorar. Hermes, gizi insanlara acıdıkları, onların başlarının yeniden belaya girmesini istemedikleri için öğrenmek istediğini öne sürer. Prometheus insanların başına bela açmayacağını, tersine, onları belalardan kurtaracağını söyler. Giderek tırmanan gerilim, Hermes'in, Zeus'un öfkesini hatırlatıp pişman olacağını söylemesine karşın Prometheus'un alaycı tavrını sürdürmesiyle restleşmeyle sonuçlanır.

Prometheus'a öğüt, ödün, ödülle boyun eğdiremeyen Zeus onu işkenceyle yola getirme kararını Hermes'e bildirir.

Hermes önce Epimeteus'a giderek Prometheus'la Pandora'nın çok sık buluşmalarından hareketle Prometheus'un Pandora'yı sinsice elde etmek istediğini, onun kardeşi olduğu için gerçeği görmek istemediğini öne sürer. Epimeteus üçünün iç içe olduğunu, Prometheus'un

Pandora'ya kardeş gözüyle baktığını öne sürerse de, içine kurt düşer. Epimeteus'u kuşkunun ağına düşüren Hermes Sevdalı Kadın'a da, Prometheus'un cezasını, haksızlığa uğrattığı iki kişinin eliyle bulacağını söyler. Pandora'nın cezalandırılmayacağını öğrenen Sevdalı Kadın tanrıların Prometheus'tan intikam almak için kendisini kullanmak istediklerini öne sürerek Hermes'in önerisini kabul etmezse de, Hermes onun kıskançlık duygularını harekete geçirerek kışkırtır ve Prometheus'un kayasına demir çakmayı kabul etmesini sağlar. Hermes daha sonra Pandora'ya yüklenir. Onu Epimeteus'u aldatmakla suçlar. Pandora gece gündüz Prometheus'u düşündüğünü kabul etmekle birlikte Epimeteus'u aldatmadığını söyler. Epimeteus'un kadını olmasının tanrılarca verilen görevi olduğunu, Prometheus'u ise baştan çıkarmaya çalışmadığını belirtir. Ayrıca Prometheus'u kimsenin baştan çıkaramayacağını, onun gönlünün yücelerde olduğunu, kendisinin de onu elde edemeyeceğini bildiğini, ama onun yolundan yürüyebileceğini söyler. Hermes'in ikisini birden kullanamayacağı yönündeki sözüne sert çıkarak, kendisinin kimseyi kullanmadığını, aksine, kendisinin tanrılarca kullanıldığını, yapma bir bebek gibi Epimeteus'a sunulduğunu, ama artık kendini bulduğunu, acılarla, sevinçlerle yeniden yaratıldığını söyler. Kendisini kimsenin kullanamayacağını belirtir. Epimeteus'a gerçeği anlatmasını söyleyen Hermes, Epimeteus'un acı çekeceğini, ona saygı duyduğunu ve görevini yapması gerektiğini öne süren Pandora'ya çıkar yol bırakmaz; görevinden azat edildiğini bildirir.

Pandora Epimeteus'a artık özgür bir kadın olduğunu söyler. Onun kendi isteğiyle yanında kalmasından daha mutlu olacağını dile getiren, ona olan sevgisini duygulu sözlerle anlatan Epimeteus, ondan beklediği karşılığı bulamaz. Pandora ona duyduğu saygı ve hayranlığı ifade eder. Pandora'nın gönlünün Prometheus'ta olduğunu anlayan Epimeteus Hermes'in doğru söylediği kanısına varır, kardeşine büyük bir öfke duyar. Prometheus'un çalıntı ateşiyle onu kendine bağladığını öne sürer. Prometheus'un ateşinin çalıntı olmadığını, onun içimizdeki ateşi alevlendirdiğini söyleyen ve öfkesini kontrol etmesini telkin eden Pandora'nın sözleri Epimeteus'a etki etmez. İçindeki ateş karşı konulmaz bir yangına dönüşmüştür. Pandora'nın, o yangının kendisini de yok edeceği uyarısını önemsemez. İçinde başka umutlar yeşertmesi önerisine umutlarını onun söndürdüğü şeklinde karşılık verir. Prometheus gibi güçlü olmasını söylemesi üzerine hesap gününün geldiğini bildirir. Prometheus'u tanrılar gibi kendilerini de aldatmakla suçlar. Prometheus'un sözleriyle konuşan Pandora'yı yanında uzaklaştırır. Prometheus'la hesaplaşmaya kararlıdır.

Hermes Epimeteus'a ne yapması gerektiğini anlatır. Onu önce zincire vuracak, ardından zinciri demire bağlayacaktır. Sevdalı Kadın'ın da işin içinde olduğunu öğrenen Epimeteus Prometheus'u kendisinin tek başına dize getireceğini söyler. Fakat Hermes,

Prometeus'un, onu en çok seven iki kiři tarafından yakalandığını, tanrıların zorbalık etmediğini insanların görmesi gerektiğini belirtir. Epimeteus kendisinin de zor kullanmadığını, ona meydan okuduğunu söyler. Hermes sonuca yaklařmaktan memnundur.

Epimeteus Prometeus'u kolayca zincire vurup demire bağlar, Sevdalı Kadın demiri çakar. Prometeus onlara karşı koymaz.

Son sahnede Hermes, insanlara zincire bağlı Prometeus'u göstererek ibret almaları uyarısında bulunur. Her sabah tan kızarıırken Zeus'un kanlı kartalının, yapayalnız ve umarsız bekleyen Prometeus'a gelerek göğsünü didikleyip yüreğini parçalayacağını, her gece yenilenen bedeninin her sabah aynı işkenceye maruz kalacağını, bunun sonsuza dek süreceğini açıklar. Epimeteus'la Sevdalı Kadın öyle olmasını istemediklerini söyleseler de bunun bir faydası olmaz. Prometeus acılı müziğı susturarak özgürlüğün kendi içinde olduğunu, kendisini zincirle bağlasalar da tutsak edemeyeceklerini, korkularından kurtulduğunu söyleyerek, özgürlüğü yüreğinden dünyaya yayacak kartalı, acıları selamlayarak ve insanlara korkularına son verip özgürlüğe kanat açmaları çağrısında bulunarak gizini açıklar: Tanrının insanın kendisi olduğunu, tanrının insanın içinde olduğunu, tanrıları insanların yarattığını söyler. Hermes onu yalan söylemekle suçlar, fakat Prometeus'u susturamaz. Onu susturmasını istediğı Zeus'un yıldırımları bilgi ağacını ısıtırken, meşe ağacını kül eder. Hermes oyunu güçlkle bitirir.

Kişiler

PANDORA: Tanrıların Prometeus'tan intikam almak için muhteşem güzellikte yarattıkları, bedenine can yerine ateş üfledikleri, kemerler, gerdanlıklar, küpelerle, ölümsüz ilkbahar çiçekleriyle süsleyip, Prometeus'un yasaklara uyan kardeři Epimeteus'a armağan olarak yolladıkları kadındır. İlk kadın, gerçek bir kadın olduğunu dile getirir. Oyunun başında tanrısal güzelliğıyle övünen Pandora Epimeteus'u yasakları çiğnemeye zorlar. Prometeus'u öne sürerek onu kışkırtır. Epimeteus'a armağan edildiğı halde Prometeus'a ilgi duyar. Hep onunla zaman geçirir. Bu, Hermes'in Sevdalı Kadın'ı ve Epimeteus'u kışkırtmasına zemin hazırlar. Başta Prometeus'u etkilemeye çalışan Pandora, onun düşüncelerinden etkilenecek onun yolundan yürümeye karar verir. Tanrılar görevlendirdiğı için de Epimeteus'la birliktedir. Hermes'in, Epimeteus'u aldattığı, ikisini de kullandığı iddiasını reddeder. Asıl tanrıların kendisini kullandığını öne sürer. Karşısında Olimpos'tan gelen yapma bebek olmadığını, içindeki insani özün ortaya çıktığını ifade ederek, artık kendisini kullanmayacaklarını bildirir. Hermes'in kışkırtmasıyla Epimeteus'a ayrılma kararını açıklarken onu incitmemeye çalışır, Prometeus'un sözleriyle kendini ifade eder, Epimeteus'u yatıştırmaya çalışır. Prometeus'u

cezalandıran tanrılar, onu da, sevdiği erkeğin acı çektiğini görmesini sağlayarak cezalandırmış olurlar.

EPİMETEUS: Sürekli tanrılarla yarışan, yasakları çiğneyen Prometheus'un aksine yasaklara son derece bağlı, yumuşak başlı birisidir. Kadınlar onu boylu boslu, gösterişli, mavi gözlü, tatlı sözlü olarak betimlerler. Pandora onu onurlu, duygulu, gözüpek sıfatlarıyla tanımlar. Tanrılardan korkmadığını, ama onlarla yarışılmayacağını, yasaklara uymakla balarının belaya girmeyeceğini söyler. Tanrıların kendisine yolladıkları Pandora'yı bir armağan olarak sahiplenmek yerine onu kazanmak ister. Bu amaçla o da en hassas olduğu yasakları çiğner. Pandora'ya karşı sevgi doludur. Fakat bu da Pandora'yı etkilemesine yetmez. Hermes'in Prometheus'un Pandora'yı elinden almaya çalıştığı iddiasına karşı çıkararak kardeşini savunurken, Pandora'nın Prometheus için kendisinden ayrılmak istemesi üzerine Prometheus'a düşman olur ve tanrıların isteğini yerine getirir.

SEVDALI KADIN: Prometheus'a gizli sevdadır. Prometheus yüzünden tanrıların kendilerini cezalandırdığını öne süren erkeklere karşı onu savunur, onun insanlar için neler yaptığını anlatır. Pandora'nın Prometheus'la yakınlaşmasından kaygılanır, bu, giderek nefrete ve düşmanlığa dönüşür. Hermes'in kışkırtmasıyla Prometheus'u cezalandırmak için demiri kayaya çakmayı kabul eder.

HERMES: Kendini Zeus'un sözcüsü olarak tanıtır. Anlatıcı rolü de üstlenmiştir. Tanrılar insanlara görünmedikleri halde kendisinin, oyunun daha iyi anlaşılması için insan kılığına girip seyirci karşısına çıktığını söyler. Oyunu başlatan, sürdüren ve bitiren kişidir. İnsanlar Zeus'a istediklerini onun aracılığıyla iletirler. Bir yandan da onun sözüne güven olmayacağını dile getirirler. Tanrıların Prometheus'u tuzağa düşürme planının yürütücüsü olan Hermes hileci ve ikiyüzlü yapısıyla olaylara müdahale ederek insanları, özellikle Epimeteus, Sevdalı Kadın ve Pandora'yı kışkırtıp Prometheus'u tuzağa düşürür. Kendini oyunun şeytanı olarak tanımlar.

PROMETEUS: Tanrılar otağından ateşi çalarak insanların gecesini aydınlatan meşale yapmıştır. Tanrılara karşı çıkar, yasakları çiğner. Tanrılar onu inançsız, bozguncu diye nitelerler. Prometheus insanları da tanrılara tutsak olmaktan kurtarmaya çalışır. Ama insanların gözünde o, tanrılarla yarışan, hep tanrıları kızdıracak işler yapan biridir. Gerçekten de tanrılar onun her yaptığına; insanlara duvar örmeyi, boğalara boyunduruk vurmaya, kurtlara tasma takmayı, atları dizginlemeyi öğretmesine kızarlar. Prometheus ise tanrılara hiç aldırmaz, onlardan korkmaz. Epimeteus kardeşini yakışıklı, herkesten akıllı ve bilgili birisi olarak tanımlar. Onun erdemli olduğunu vurgular. Tanrıların daima insanları aldattıklarını, yasaklara tutsak ettiklerini öne süren Prometheus, Hermes'in sandığı açtırarak tüm iyilik ve güzellikleri

yele verdiđi iddiasını, iyiliđin de kötölüğün de insanın içinde olduđunu, gençliđin ise bedende deđil gönölde olacađını, sandıđın zaten boş olduđunu söyleyerek yanıtlar. Yakınlaşma çabalarına karşılık vermediđi Pandora onu gönölü yücelerde olan, kimsenin baştan çıkaramayacađı, güçlü bir kiři olarak tanımlar. Onun ateřinin çalıntı olmadıđını, onun, insanın içindeki ateři alevlendirdiđini ifade eder. Tanrıların kendisine karşı plan içinde olduđu Prometheus'un da onlara karşı bir planı vardır. Tanrıları kışkırtarak saldırıya geçmelerini, güçleri tükenince onlarla ilgili gizini açıklamayı düşünür. Tanrıların uzlaşma, dolayısıyla kendisini bertaraf etme önerilerini reddeder.

Prometheus Sevdalı Kadın'ın demiri kayaya çaktıđını gördüđu halde engel olmaz. Kendisini zincire vuran Epimetheus'a direnmez. Hermes'in onu tutsak aldıklarını, sonsuz işkence göreceđini açıklaması üzerine özgürlüğün kendi içinde olduđunu, kendisini zincirle bağlasalar da tutsak edemeyeceklerini, korkularından kurtulduđunu söyleyerek, özgürlüđu yüređinden dünyaya yayacak kartalı, acıları selamlayarak ve insanlara korkularını atıp özgürlüđe kanat açmaları çağrısında bulunarak gizini açıklar; tanrının insanın kendisi olduđunu, tanrının insanın içinde olduđunu, tanrıları insanların yarattıđını söyler.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden (ön oyun + 5 + giriş + 6 sahne) oluşur.

SERİM: Hermes'in seyirciye oyunu takdim ettiđi, kişiler, çevre, olay hakkında bilgi verdiđi ön oyun serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Pandora'nın Epimetheus'a tanrıların armađanı olarak gönderilmesi ilk, Hermes'in, Prometheus'un tanrılarla ilgili bir gizi olduđunu öğrenmesi ikinci asal düğümdür.

ÇATIŞMA: Çatışma eksenine oturan oyunda Prometheus'la tanrılar karşı karşıyadır. Prometheus tanrıların yasaklarını dinlemediđi gibi insanları da tanrılara karşı kışkırtmaktadır. Tanrılara göre Prometheus inançsız bir bozguncudur. Tanrılardan ateři çalarak ışıđa çevirmiş, insanlara duvar örmeyi, boğalara boyunduruk vurmayı, kurtlara tasma takmayı, atları dizginlemeyi öğretmiştir. Ama insanlar, özellikle erkekler Prometheus'a karşıdır. Prometheus yüzünden tanrıların kendilerini cezalandırmaması için yakarılır.

Oyunda kadınlarla erkekler de düşük seviyede çatışma içindedir. Sandıđın içinde ne olduđunu merak eden kadınlar sandıđın açılmasını isterken, erkekler yasaksa açılmayacađını öne sürüp onlara engel olurlar. Pandora'nın geliři de kadınlarla erkekleri birbirine düşürür. Kadınlar, kendisinin ilk kadın, gerçek bir kadın olduđunu öne sürmesine tepki gösterip onun geliřini bela olarak deđerlendirirken, erkekler onun güzelliđine kapılmışlardır.

Sevdalı Kadın'la Pandora arasında da gizli bir çatışma vardır. Epimetheus'a armađan olduđu halde Prometheus hakkında bilgi almaya çalışan Pandora'ya sert çıkar. Onların hep

birlikte görülmeleri kıskançlık duygularını alevlendirir, ona düşman olmasına yol açar. Pandora'nın gelişinin Hermes'in bir düzeni olduğunu öne sürer. Kadınlar çarpılacağını söyleyerek onu sustururlar.

Prometeus tipiyle Epimeteus tipi tam bir karşıtlık gösterir. Prometeus'un tersine Epimeteus yasaklara çok bağlıdır. Tanrılarla uğraşılmayacağını, başlarının belaya girmemesi için yasaklara uymak gerektiğini söyler. Tanrılar Pandora yoluyla ikisi arasındaki karşıtlığı çatışmaya döndürerek insanları Prometeus'a düşman etmeyi, Prometeus'u ele geçirmeyi planlarlar. Bu amaçla Pandora'yı yasaklara uyduğu gerekçesiyle Epimeteus'a armağan olarak gönderirler. Pandora, kendisini armağan olarak görmeyip kazanmak isteyen Epimeteus'u yasakları çiğnemeye zorlar, Prometeus'la rekabete sokmaya çalışır. Prometeus'un herkesten akıllı ve bilgili olduğunu ifade eden Epimeteus, kendisi için onunla yarışıp yarışmayacağını soran Pandora'ya, kardeşinin, sevdiği kadını elinden almak isteyecek yapıda biri olmadığını bildirir. Pandora, kendisi için yarışmayı göze alamadığını söyleyince, Epimeteus, gerekirse tanrılarla bile savaşacağını söyler. Pandora, Epimeteus'la Prometeus'un sandığı açılmasında da karşı karşıya getirir. Prometeus, tanrılarının açılmamasını söylediği sandığı açmak istemeyen Epimeteus'u, tanrılarının onları hep aldattıklarını, o sandığın da korku kılıcı gibi tepelerinde sallanacağını söyler. Prometeus'un sandığı açmak için hamle yapmasıyla Epimeteus sandığı açar. Pandora bununla yetinmez; Epimeteus'tan yasak elmayı koparmasını ister. Sevdasını kanıtlaması için yasakları çiğnemesini şart koşar.

Hermes'le Prometeus karşı karşıyadır. Hermes, sandığın açılmasıyla bütün iyilik, güzellik ve sonsuz gençliği yitirmelerine Prometeus'u sebep gösterir. Prometeus ise iyilik ve güzelliğin insanın içinde olduğunu, gençliğin de bedende değil gönülde olacağını, sandığın zaten boş olduğunu söyler.

Prometeus gizini öğrenmek amacıyla Zeus'un Hermes aracılığıyla tanrılar katına davetini reddeder, koca tanrı Zeus'un, gizini bilememesindeki çelişkiyi ortaya koyar, tedirginliklerinin nedenini sorar. Hermes, insanlar için endişe duyduklarını, onların başını yeniden belaya sokacağını öne sürer. Prometeus ise onları kurtaracağını söyler. Hermes'in tehditlerine alayla karşılık verir.

Hermes, amacını gerçekleştirmek için önce Epimeteus'la Sevdalı Kadın'ı, sonra da Pandora'yı kışkırtır. Epimeteus ve Sevdalı Kadın'ın aldanmaya hazır kalplerini karartması zor olmazken, Pandora'yla konuşması çatışma düzeyindedir.

Hermes Pandora'yı Epimeteus'u Prometeus'la aldatmakla suçlayarak, Epimeteus'tan ayrılması için kışkırtır. Pandora Prometeus'un düşüncesini sevdiğini anlatır. Hermes'in, onları

kullandığı ithamını, tanrıların kendisini kullandığı şeklinde karşılık verir. Fakat Hermes, Epimeteus'tan ayrılması gerektiğini bildirir.

Epimeteus'a artık özgür bir kadın olduğunu söyleyen Pandora, onun sevgi dolu sözlerine susarak, kendisini beğenip beğenmediği sorusuna ona duyduğu saygıyı ifade ederek karşılık verir. Hermes'in söylediklerinin doğru olduğu kanısına varan Epimeteus, Prometheus'un dünyayı birbirine katan çalıntı ateşiyle onu kendisine bağladığını öne sürer. Pandora, Prometheus'un içimizdeki ateşi tutuşturduğunu söylese de o ateş Epimeteus'tan, kendisiyle birlikte önüne çıkan herkesi ve her şeyi kül edecek bir yangına dönüşür. İçinde yeni umutlar yeşertmesini telkin eden Pandora'ya, bütün umutlarını yok etmekle suçlar. Pandora'nın sürekli Prometheus'un sözleriyle konuşması, Prometheus gibi güçlü olmasını söylemesi, Epimeteus'un öfkesini iyice kabartır. Hesap gününün geldiğini bildirir. Pandora'nın öfkeye kapılmaması yönündeki sözlerine, gitmesini söyleyerek karşılık verir.

Sevdalı Kadın'la Epimeteus'un Prometheus'u zorlamadan zincire vurup demire bağladığı son sahnede çatışma zirveye tırmanır. Hermes, insanlara Prometheus'u göstererek tanrılara başkaldırmanın nasıl cezalandırıldığını anlatır. Buna karşılık Prometheus, özgürlüğün kendi içinde olduğunu, kendisini zincirle bağlasalar da tutsak edemeyeceklerini söyler. Tanrıları insanların yarattığını bildirir. Hermes onu yalancılıkla suçlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Prometheus'un tanrıların yasağını dinlemeyip bilgi ağacının elmalarını yemesi, insanları da bu yönde etkilemesi, düzenlerinin bozulmasını istemeyen tanrıları harekete geçirir.

DORUK NOKTA: Pandora'nın Epimeteus'a gerçek duygularını ifade etmesiyle Epimeteus'un Prometheus'la hesaplaşmaya karar verdiği ikinci perdenin dördüncü sahnesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Hermes'in kıskırtmasıyla Sevdalı Kadın ve Epimeteus Prometheus'u zincire vurup demire bağlarlar. Onlara karşı koymayan Prometheus, Hermes'in, toplananlara, bozguncuların sonunun bu olacağı, ibret almaları yönündeki sözlerine karşılık, özgürlüğün tanrılara karşı koymak olduğunu, cezasının, düşüncesinin yayacak bir araç olacağını, tanrının, insanın kendisi olduğunu bildirir.

Zaman – Mekân

Müzikli söylence olarak nitelendirilen oyunda zamana göndermeler yoktur. Mekân ise sahne düzleminde simgesel olarak ele alınmıştır. Sahne tanrılar dağı Olimpos, insanların yaklaşması yasak olan bilgi ağacı, Prometheus'un Tanrılar Dağı'nın eteklerinde bulunan kayalıklarının üstündeki düzlük ve tanrıların Pandora ile birlikte yolladıkları, anahtarını eline verdikleri halde açmamasını söyledikleri sandıktır.

Pandora'nın Epimeteus'a zorla açtırdığı sandık Epimeteus'la Pandora'nın buluşma yeri olarak geçer. Sandığın üstünde otururlar. Sandık, tanrıların insanları birbirine düşürmek için kullandıkları bir araçtır. Hermes, sandığın açılmasıyla bütün iyilik ve güzelliklerin, sonsuz gençliğin uçup gittiğini, insanlara yalnızca umut kaldığını öne sürerken, Prometheus sandığın içinin boş olduğunu iddia eder.

Oyunda kullanılmadığı halde sıkça geçen ateş ve meşale kavramları da önemlidir. Prometheus tanrılar otağından ateşi çalıp meşale yaparak ışığa çevirmiş, insanların gecesini aydınlatmış, ama Zeus'un öfkesini üzerine çekmiştir. Prometheus'un gizinden korkan Zeus onu tanrılar katına çağırışsa da, Prometheus kendi ölümsüzlüğünün bu dünyada olacağını söyler. Tanrılar dağından gelen Pandora da Prometheus'un etkisiyle değişmesini artık dünyalı olduğu şeklinde açıklar.

Zeus'un varlığı sahneye şimşek, gök gürültüsü, yıldırım, fırtına şeklinde yansır. Oyunun sonunda yolladığı yıldırımlar bilgi ağacını ısıtırken, meşe ağacını kül eder.

BAKKHALAR EFSANESİ

Bakkhalar Dionysos-Bakhüs'ün müritleri olan kadınlar alayıdır. Şarap içip, geceleri ormanlarda akılları başlarından gitmiş bir halde türlü çılgınlıklar yapar, önlerine çıkanları parçalarlar.

Dionysos yeryüzü tanrısıdır; insanların arasında yaşar. Babası Zeus, annesi bir ölümlü olan Semele'dir. Semele, Dionysos'a hamileyken, ısrarı üzerine kendisine tanrı olarak görünen Zeus'un yakıcı parlaklığına dayanamayarak ölür. Zeus, karnındaki çocuğu kendi baldırına alarak büyütür ve doğurur. İki kere doğan anlamına gelen Dionysos adı buradan gelmektedir. Dionysos doğunca, Hermes onu Nysa vadisindeki nymphelere verir. Dionysos'un asıl mekânı Anadolu/Manisa'dır. İleride dünyanın birçok yerini; Lidya'yı, Frigya'yı, İran'ı, Arabistan'ı dolaşır. Üzüm yapmayı öğretir, kendisine nasıl tapınılacağını anlatır. Dionysos'la ilgili anlatımlar çeşitlidir: Bir gün, korsanlar, görünümünden asil bir kişi olduğu sonucuna vardıkları Dionysos'u kaçırrı, fakat hiçbir şekilde bağlayamazlar. Onun tanrı olduğunu yalnızca dümenci anlar, fakat arkadaşlarını uyarsa da dinletemez. Gemi hareket etmez. Sonra bir asma belirir, güverteyi şarap basar. Korsanlar dümenciyi denize atmak isteyince Dionysos onu yırtıcı bir aslana dönüştürür.

Dionysos, tanrısı olduğu şarabın insanlar için hem iyi hem kötü bir işleve sahip olması gibi, insanı bir yandan mutlu ederken, diğer yandan onları çılgına döndürerek pişman olacakları kötülükler yaptırır; Bakkhalar/Mainadlar dağlarda, ormanlarda çığlıklar atarak

dolaşır, yakaladıkları yabani yaratıkların kanlarını içerler. Onları hiçbir şey durduramaz. Olympos tanrılarının düzenli tapınaklarına karşın bu çılgın kadınlar topluluğunun tapınakları yoktur; ıssız yerlerde bulunur, vahşiyane hareketler sergilerler. Dionysos'un en büyük kötülüğü, kendisine tapınmayı engellemek isteyen, üstelik kendisinin doğduğu yer olan Thebai'de krallık yapan, kendisinin de teyzesinin oğlu olan Pentheus'u annesinin eliyle öldürtmek suretiyle gerçekleştirmiştir. Dionysos, kendisini yakalatan Pentheus'un sert sözlerine incelikle karşılık verir. Kendisinin tanrı olduğunu anlatmaya çalışır. Fakat Pentheus cüretkârlığını sürdürür. Dağlara kaçan kızları yakalamak için bizzat harekete geçer. (Hamilton, 2008: 38) Aralarında kendi annesi de vardır. Dionysos o anda tüm acımasızlığıyla kadınları çıldırtır, onlara Pentheus'u yabani bir dağ aslanı gibi gösterir, onu öldürdükten sonra da akıllarını başlarına getirir. Pentheus'un annesi, aslan başı diye elinde tuttuğunun kendi oğlunun başı olduğunu görerek büyük bir yıkıma uğrar. Ortalığı büyük bir hüznün kaplar.

Dionysos bayramları çok renkli, coşkulu geçer. Şenliklerde oynanan trajediler çok yüksek değer taşır. Komediler de oynamakla birlikte trajediler sayıca daha çoktur. (Hamilton, 2008: 36-40)

Bakkhalar'la ilgili oyunlar arasında Euripides'in eseri başta gelir. Euripides *Bakkhalar*'ı hayatının son yıllarında, Makedonya kralı Arkhelaios'un sarayında, bir trilogyanın (üçleme) son oyunu olarak yazmıştır: *İphigenia Aulis'te*, *Alkmeon Korinthos'ta*, *Bakkhalar*. Bu oyunların ortak özelliği, aile içi cinayetlere dayanmalarıdır. Oyun ilk kez Makedonya'da Dion şenliklerinde sahnelenmiş, Euripides'in ölümünden sonra da MÖ 406'da Atina'daki Dionysos şenliklerinde oynanarak birincilik ödülü almıştır. (Şener, 2005: 152-153)

Oyunda Dionysos, kendisini Zeus'un oğlu olarak tanımayan Thebai kralı Pentheus'u cezalandırmak üzere Thebai'ye gider. Kadınlar alayı da beraberindedir. Pentheus, onların ormanlarda çılgınca dolaşıp taşkınlık yapmalarını yasaklar. Fakat kendi annesi Agave, eski kral olan babası Kadmos ve kâhin Tresias da onlara katılmıştır. Oyunda sağduyuyu, iradeyi, ölçülü davranmayı savunan Pentheus ile gizemli ve özgür yaşamı savunan Dionysos arasında karşıtlık kurulur. Dionysos, kimliğini gizleyerek Pentheus'u kandırır. Onu kadın kılığında töreni izlettirmeye götürür. İçlerinde Pentheus'un annesi Agave'nin de bulunduğu kadınlar, onu aslan yavrusu gibi görerek parçalarlar. Agave büyük bir utkuyla, oğlunun başını alıp şehre dönmüş, fakat aklı başına erdikten sonra kendi oğlunu öldürmüş olduğunu anlayarak büyük bir acıya düşmüştür. Oyunda otorite ile bireysel özgürlük isteminden trajedinin doğuşu gözler önüne serilir.

“Sağduyu ve özdenetim adına kendi doğrusunu dayatan otorite cezasını bulmuştur. Fakat tıpkı insanlar gibi, öfkesine yenik düşerek kurbanlarına bu kadar büyük bir acı yaşatan

bir tanrının davranışı da hoşgörölmez. Bu oyunda trajik olan, doğanın ve toplumsal düzenin karşılıklı haklarının tanınabilmesi için insanoğlunun bu kadar ağır bir bedel ödemek, bu kadar büyük bir acı çekmek zorunda kalmasıdır. (...) oyunda yönetimin doğrusu ile doğanın gereğı birbiriyle sınanmış, ikisinin de aşırılıkları sergilenmiştir. Acıların kanıtıldığı oyunda son karar seyirciye bırakılmıştır. Euripides'in, öteki oyunlarında olduğu gibi, tanrıların adalet anlayışına da, insanların erdem ölçülerine de kuşkuyla baktığı görülür." (Şener, 2005: 154)

Oyun, Dionysos kùltünün Yunanistan'a sokulması ve buna karşı gösterilen direncin sergilenişidir. (Latacz, 2006: 281)

BAKIR KALKAN

İpek Seyalioğlu'nun *Bakır Kalkan*'ında (2003) erkeklere düşman olarak kendilerini Dionysos'a adayan, şarap içip eğlenmeyi ilke edinen abartılı şölenlerinde baştan çıkarıcı giysi ve danslarıyla etkileri altına aldıkları erkekleri Dionysos'a kurban eden Bakhalar arasında yetişmiş, başka bir yer ve hiç erkek görmemiş olan Kumral Bakha'nın ilk kez katılacağı şölende ilk kez göreceğı düşmanını öldürmeye hazırlandığı sırada, savaşta bebeğini ve karısını korkunç bir şekilde kaybetmesi üzerine yurdunu terk eden, yolu Bakhalar ülkesine düşen Bakır Kalkan'la karşılaşp tereddütlerinin gün yüzüne çıkması üzerine Bakhalar'dan ayrılması, fakat Bakır Kalkan'ı yakalandığı cendereden kurtaramaması şiirsel bir dille anlatılır. (Seyalioğlu, 2003: 131-152)

Özet

Bakhalar diğer topluluklardan farklı bir düzen kurmuş, erkeklere yaşam hakkı tanımayan bir topluluktur. Savaşta bebeğinin ve karısının hunharca öldürölmesi üzerine yurdunu terk eden Bakır Kalkan'ın yolu onların ülkesine düşer ve bebekliğinden beri Bakhaların içinde yaşayan, o akşamki şölende gerçek bir Bakha olmaya hazırlanan Kumral Bakha ile karşılaşır. Kumral Bakha dış dünya hakkında bilgisizdir ve hiç erkek görmemiştir. Erkeklerin düşman olduğu öğretilmiştir. Bakhalar yaşamlarını şarap içip dans ederek ve erkekleri, kendilerini her türlü felaketten koruduğuna inandıkları Dionysos'a kurban ederek geçirirler. Kumral Bakha da Bakır Kalkan'a o akşam ilk kez katılacağı şölende çok güçlü oldukları söylenen erkekleri öldürerek gerçek bir Bakha olacağını, arınacağını söyler.

Başka yerleri yeni gelenlerden dinlediğini, üstelik onların bulundukları yeri terk edip oraya gelmelerinin oraların daha iyi olmadığını gösterdiğini söylese de, bastırılmış duygularının altında derin bir merak olduğu anlaşılır. Kumral Bakha'nın dikkatini, Bakır Kalkan'ın kalkanı çeker. Bakır Kalkan, isterse kalkanı ona verebileceğini söylediğı sırada Kraliçe Bakha'nın sesi duyulur. Bakır Kalkan gizlenir. Kraliçe Bakha nehirde yıkanp vadiye

şöleni duyuracaklarını bildirir. Ülkelerinde erkekler olmadığı için savaştan ve sefaletten uzak, mutlu bir hayat sürdüklerini, erkekler gibi kargı, kalkan taşımadıkları halde onlardan daha güçlü olduklarını söyler. Kumral Bakha, erkeklerin kalkan taşımalarına takılmıştır.

Nehirde yıkanan Bakhalar ritüel havasına girerek karşılarında erkek varmış gibi dans eder, aynı zamanda erkeklere duydukları hıncı dile getirirler. Şehvete aşktan daha fazla önem vererek kadın ruhunu hiçe sayan erkekleri kendi sularında boğmak için şehvetin girdabına çekip akıllarını başlarından alıp yok edeceklerdir. Çırak Bakha'nın sözleri, Bakhaların genel durumunu, onları böyle davranmaya iten nedenleri özetler niteliktedir: “Bunca zaman savaştım kendimle. / Aklım bedenimi, bedenim aklımı çeldi / birlik olup oynadılar benimle. / Bakhalara katılmadan önce / zavallı bir yaratıktım ben, / kendimde arardım suçu ve kötülüğü. / Şimdi biliyorum artık neydi böylesine içimde büyüyen, / beni günden güne kendime hapseden / ve bir böcek kadar kansız bırakıp iliğimi kemiren. / Kibrindi; evrenin hâkimi görür kendini, / açılır denize, aylarca dönmezdin. / Bense her gece başka bir yıldızla sığındım.” (Seyalioğlu, 2003: 139-140) Bakhalar tanrıların da erkeklere karşı kendi yanlarında olduklarını düşünürler.

Diğerleri yıkandıktan sonra Kumral Bakha Dionysos'la konuşarak onun eşi olacağını, ama kendisini neyin beklediğini bilmediğini söyleyerek tedirginliğini ifade eder. Dionysos'tan cevap alamaması üzerine o gece ona layık bir Bakha olmak için kendi elleriyle kurban verip bütün bedeniyle onun olduktan sonra kendisiyle konuşacağı umudunu dile getirir. Bu sırada Bakır Kalkan ortaya çıkıp onu endişeleriyle yüzleştirerek birlikte gitmeyi önerir. Orada kalırsa onların kölesi olmaya devam edeceğini söyler. Kumral Bakha ona güvenmediğini ifade edip onunla giderse de onun kölesi olacağını öne sürer. Fakat Bakır Kalkan'ın çekim alanına girmeye başlamıştır.

Daha önce hiç kimsenin, kendisine onun gibi dokunmadığını söyler. Diğerlerinin uyanmasıyla Bakır Kalkan yakalanır. Kumral Bakha'nın sunacağı kurban o olacaktır.

Bakhalar av olarak gördükleri erkeklerin gözlerini kamaştırarak onları tuzaklarına çekmek için süs eşyaları satın alırlar. Kumral Bakha ise dalgındır. Bakhalar için cinsellik intikamla ve özel bir anlam yükledikleri doğayla bütünleşmekle özdeştir. Bunun için de şehveti zirveye ulaştırmak esastır.

Bakhalar şölen için süslenirler. Erkekleri baştan çıkaracak giysi ve süsleri üzerinde durulur. Kumral Bakha'nın tereddütleriyle birlikte şölen başlar. Kumral Bakha kurbanının aklını başından alıp onu baştan çıkararak canını alacaktır. Onu öldürmeyi istemese de, diğerlerine karşı direnç gösteremez. Bakır Kalkan'ın, saçlarına dokunmasıyla geriler. Onu, cazibesine kapılmaması için uyarır. Bakır Kalkan ise onu çok arzuladığını, ömrü boyunca

“böylesi yaprak ağıtları yakan bir kadın” (Seyalioğlu, 2003: 147) görmediğini, hiçbir şeyden korkmadığını söyler. Kendinden geçmeye başlar. Kumral Bakha’nın kurbanını öldürüp Dionysos’a kavuşma zamanı gelmişse de, o, emin değildir. Bakır Kalkan kendinde değildir, Dionysos’un ise kendisiyle konuşup konuşmayacağı belli değildir. Kraliçe Bakha’ya, gitmek istediğini söyler. Bu beklenmedik gelişme karşısında Kraliçe Bakha ona şimdiye kadar hep kendileriyle yaşadığını, ondan hiçbir şeyin esirgenmediğini, dışarının ona göre olmadığını, kendilerine katılan kadınları göz önünde tutmasını, giderse pişman olacağını, ama bir daha aralarına dönemeyeceğini söyler. Kumral Bakha neyle karşılaşacağını önemli olmadığını, orada sözcüklerini bile onların vermiş olduğunu belirtir, Bakır Kalkan’ın da kendisiyle gelmesine izin vermesini ister. Kraliçe Bakha onu, kurbanına karşılık serbest bıraktığını bildirerek bu isteğini reddeder. Kumral Bakha Bakır Kalkan’a, dağın öte yüzünde onu üç gece bekleyeceğini, gelmezse yola tek başına devam edeceğini söyler. Bakır Kalkan ise çoktan kadınların büyüüne kapılmıştır. Kumral Bakha ondan ümidi keserek gider. Şarabın etkisiyle iyice kendinden geçen Bakır Kalkan savaşın söndürdüğü yaşama sevincine onlarla yeniden kavuştuğunu, huzura erdiğini söylerken, Bakhalar karşısına geçip güler, baştan çıkarıcı danslarıyla avlarını tuzaklarına çekerler. Oyun, koronun ilk sahneyi başlatan sözleriyle biter: “Bellekleri vardır kalkanların / Işıktaki çözülür dilleri. / Anlatılan efsaneler yalnızca / savaştan gelir. Büyürken bu yüzden / gelmez sonu masalların da. / Bakır Kalkan’ın yazgısı bir kalkanı taşımaktı / kendi yazgısını da içinde tutan. / Elinde tuttuğu kalkan bakırdandı. / Yazgısı bakırdan.” (Seyalioğlu, 2003: 151)

Kişiler

KUMRAL BAKHA: Bebekliğinden beri Bakhalarla yaşayan Kumral Bakha içinde bulunduğu topluluk dışında hiçbir şey bilmeyen, hiç görmediği erkekleri düşman olarak öğrenen bir Bakha adayıdır. Çok acılar çekerek uzaklardan gelen annesini de anlatılanlardan tanır: Yaşadığı acılar sonucu çok genç yaşta uzaklardan gelerek Bakhalara katılmış, kızına da geçen yumuşak başlılığıyla onlara kolayca uyum sağlamış, fakat çaresiz bir hastalığa yakalanıp ölmüştür. Dış dünyayı da onların anlattıklarından bilen Kumral Bakha onlar gibi acı çekmediği için kendini şanslı görür. Onların bulundukları yeri bırakıp kendilerine katılmaları da merakını bastırmak için öne sürülen bir dayanaştır. Kumral Bakha o akşam ilk kez katılacağı şölende bir erkeği Dionysos’a kurban edip arınacak, ona layık bir eş olduğunu göstererek gerçek bir Bakha olacaktır. Fakat yalnız kaldığında seslendiği Dionysos’un kendisiyle konuşmaması, kendisini neyin beklediğini bilmemesi kafasında soru işaretleri oluşturur. Karşısına Bakır Kalkan’ın çıkmasıyla bunlar belirgin hale gelir. Şölenin en can alıcı noktasında gitmeye karar verir. Ne ile karşılaşacağını önemli olmadığını, orada sözcüklerini

bile onların verdiğini ileri sürer. Bakır Kalkan onu “yaprak ağıtları yakan bir kadın” (Seyalioğlu, 2003: 147) olarak tanımlar. Bakhalar da içlerinde en güzelin o olduğunu söylerler.

BAKIR KALKAN: Savaşta bebeği ve karısı hunharca öldürülünce yurdunu terk etmiştir. Kalkanıyla özdeşleştirilir. Gizemli bir hali vardır. Bu, sözcüklerine de yansır. Kendisinden söz ederken kapalı ifadeler kullanır: “Benim adım Bakır Kalkan. / Bakirliğim alındığından beri / günahlarım arttı. / Kasıklarım değil suçlu, dilim değil. / Tanrılardan aldım ahı önce / sonra insanlardan. / Sözcükleri ve konuşmayı savaşta öğrendim. Bir ömre sığmayan ve ölüm bekleyen / dirilikte yapış yapış bekledim. / Ötekilerin arzuladığı o sonu olmayan sınırsız yükselişte / yiterek kendimi yeniden kazandım. / Çünkü kusursuzlukta ölümdür arzulanan. // Sonunda dağlara sığındım, / Tek bakır kalkanım kaldı yanına. / O günden beri günden topladığım / ışıkla yaşarım yeryüzünde. / Sözcüklerimi kendim kurarım.” (Seyalioğlu, 2003: 134-135) Yakalanması üzerine Bakhalara av olur. Kendisini tuzaklarına çeken kadınların baştan çıkarıcılığıyla mutluluğu bulduğunu sanır.

KRALİÇE BAKHA: Kumral Bakha’ya Bakhaların önemini, nasıl davranması gerektiğini, annesini, gitmek istemesi üzerine dışarının onun için tehlikesini anlatır, aralarından ayrılırsa kendilerine ihanet etmiş olacağını ve bir daha dönemeyeceğini bildirir.

Olaylar Dizisi

SERİM: Ön oyunda Bakhaların erkeklere karşı bir topluluk oldukları, onların kurduğu düzende kadınların köleden katile, erkeklerin kraldan kurbanı dönüştükleri ortaya konularak aralarına yeni katılan Üçüncü Bakha için yapılan törende acı günlerin geride kaldığı, bundan böyle yalnızca Dionysos’a hizmet edip yaşamın tadını çıkaracağı söylenir, böylece oyuna zemin hazırlanır.

DÜĞÜM: Savaşın ocağını söndürdüğü Bakır Kalkan’ın yolunun erkelere düşman Bakhaların ülkesine düşmesi, orada, o gece Dionysos’a bir kurban verip gerçek bir Bakha olmaya hazırlanan Kumral Bakha ile karşılaşmasıyla düğüm atılır.

ÇATIŞMA: Kumral Bakha, kendisini ait olduğu toplumdan çıkarmaya çalışan Bakır Kalkan’la ve gitmek istediğinde durdurmaya çalışan Kraliçe Bakha ile çatışır. Gitmekle kalmak arasında yaşadığı iç çatışma onlar aracılığıyla yansıtılır.

Düşmanları olan erkekleri, kendilerini her türlü felaketten koruyan Dionysos’a kurban eden Bakhaları katil olarak nitelendiren Bakır Kalkan’a şiddetle karşı çıkarak, asıl katilin erkeler olduğunu ileri sürer. Başka yerler hakkındaki merakını harekete geçirmeye çalışmasına karşılık merakını yeni gelenlerin anlattıklarıyla giderdiğini, ayrıca onların yerlerini bırakıp gelmelerinin oraların daha iyi olmadığını gösterdiğini söyler. Dionysos’un

kendisine cevap vermemesini, onu yalnızca Bakhaların duyacağıyla açıklamaya çalışır. Birlikte gitme önerisini, ona güvenmediğini, onlardan olduğunu kendisinden gizlediğini, onunla gitmek için bir nedeni olmadığını, onun kendisini götüreceği yerde savaş ve sefalet olduğunu ileri sürerek reddeder. Bakır Kalkan kimseden olmadığı, kendisi için bunu yapması gerektiği, orada kalırsa onların kölesi olmaya devam edeceği, onların kendilerini ne kadar haklı göstermeye çalışsalar da katil oldukları yönündeki sözlerine, onlardan ayrılırsa da onun kölesi olacağını söyleyerek karşılık verir. Bakır kalkan öyle olmayacağını anlatmaya çalışır.

Kumral Bakha'nın Bakhalardan ayrılmak istemesi üzerine Kraliçe Bakha uzun zamandır orada yaşadığı, ondan hiçbir şey esirgenmediği halde gitmek istemesinin sebebini sorunca, bunu kendisi için yapacağını söyler. Kendisinin Bakır Kalkan'ın önerisini reddederken öne sürdüğü gerekçeleri karşısına çıkarıp pişman olacağını söyleyen, giderse bir daha dönemeyeceğini ihtar eden Kraliçe Bakha'ya her şeyi göze aldığını, orada kendi sözcüklerini bile onların vermiş olduğunu bildirir. Bakır Kalkan'ın da kendisiyle gelmesi isteği ise onun, avına karşılık serbest bırakıldığı şeklinde karşılık bulur.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Yaşadığı ortamla ve geleceğiyle ilgili kafasında soru işaretleri bulunan Kumral Bakha'nın, Bakır Kalkan'ın erkek olduğunu anlaması, öte yandan Dionysos'un kendisine cevap vermemesi Kumral Bakha'yı karar aşamasına getiren süreci tetikleyen noktadır.

DORUK NOKTA: Kumral Bakha'nın, karşısında av olarak duran Bakır Kalkan'ı kurban etme anı geldiğinde onu öldürmekten vazgeçip gitmek istemesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Kumral Bakha'yı kalmaya ikna edemeyen Kumral Bakha Bakır Kalkan'ı götürmesine izin vermez. Kadınların ve gecenin büyüüne kapılan Bakır Kalkan mutluluğu bulduğunu sanırken kadınlar onu tuzaklarına çeker.

Zaman – Mekân

Olay bir günlük sürede geçer. Şölen gece yapılır. Gündüz şölene hazırlıkla geçmiştir. Oyunun başında “Kalabalıktı. Her yerde insan vardı. Sokaklarda birbirini öldüren kadın ve erkekler çoğalmıştı. (...) Tanrı ve tanrıçalar yerine kendilerine kurban seçerlerdi. Denilebilir ki sokaklar hiç bu kadar renkli olmamıştı.” (Seyahioğlu, 2003: 133) sözleriyle oyunun genel havası yansıtılır. Birinci sahnede mekân belirtilmezken, ikinci sahnede Bakhaların nehir kenarında oldukları, üçüncü sahnede yan yana dizili meyve, keten, baharat, bakır, tahta kaşık, toprak kap tezgâhlarından alışveriş ettikleri söylenir.

AMFİTRÜON EFSANESİ

Amphitryon Tiryns kralının oğludur. Mykenia kralı, amcası Elektryon'dur. Onun, yeğeninin oğlu Pterelaos'a karşı yaptığı savaşta amcası Elektryon'un yanında yer alır. Savaşta Elektryon'un da Pterelaos'un da oğulları ölür. Savaştan sonra da Amphitryon, kaza ile amcası Elektryon'u öldürür. Bunun üzerine Mykenia'nın bağlı olduğu Argos kralı Sthenelos, Amphitryon'u ülkeden kovar. Amphitryon, amcası Elektryon'un kızı Alkmene'yi de yanına alarak Thebai'ye sığınır. Thebai kralı Kreon, onu suçundan arındırır. Amphitryon Alkmene'yle evlenmek ister. Ama Alkmene, önce, öldürülen kardeşlerinin intikamını almasını şart koşar. Amphitryon Kreon'dan yardım ister. Kreon, önce, Thebai'ye musallat olan tilkiyi yok etmesini şart koşar. Koşuda hiçbir canlı ona yetişememektedir. Amphitryon, Prokris'in, arkasından koştuğu her şeye yetişen köpeğini ister. Zeus, kader tanrılarına saygı göstermek için iki hayvanı da taşla çevirir. Böylece Amphitryon Kreon'un ittifakını sağlayarak Taphos adasını yakıp yıkar. Fakat bir büyüyle karşılaşır. Pterelaos hayattayken şehri alması mümkün değildir; Pterelaos'un hayatı ise saçlarının arasında gizli bir altın tele bağlıdır. Pterelaos'un kızı Komaitho Amphitryon'a âşık olur ve babasının saç telini kopararak ölümüne yol açar. Amphitryon bundan sonra Komaitho'yu da öldürerek geri döner. Fakat bu arada Zeus, Amphitryon kılığına girerek Alkmene'ye sahip olur, onu Herakles'e hamile bırakır. Amphitryon bunu öğrenince Alkmene'yi cezalandırmak ister. Fakat Zeus buna engel olur. Bundan sonra Alkmene Ampyitryon'dan da İphikles'e hamile kalır. Ampitryon Herakles'in eğitiminde önemli rol oynar. Kendi oğluyla Zeus'un oğlunu ayırt edebilmek için on aylıkken odalarına bir yılan koyduğu, yilandan korkanın kendi oğlu, korkmayıp onları boğan Herakles'inse tanrı soyundan olduğunu anladığı belirtilir. Bu sınamayı Zeus'un kıskanç karısı Hera'nın yaptığı da söylenir. Daha sonra Herakles müzik öğretmeni Linos'u öldürüp doğasındaki şiddeti dışa vurduğu zaman Amphitryon korkuya kapılarak, onu sığırlara bakmakla görevlendirir. Herakles, Kitheron dağlarında, Amphitryon'un sürülerine saldıran aslanı öldürür. Amphitryon, Thebaililerin, Herakles'in yardımıyla, Orkhomenoslu Minyailere karşı yaptıkları savaşta ölmüştür. (Grimal, 1997: 66-67)

Zeus'un, Amfitryon'un güzel ve sadık karısını elde etmek için onun fetih tutkusunu körükleyip o savaştayken onun kılığına girip Alkmene'yle birlikte olması temel izleğine oturan bu tema çoğunlukla komedi olarak işlenir. Plautus, Moliere, Heinrich von Kleist, Jean Giraudoux, Georg Kasier bu konuyu ele alan yazarların başında gelir. Euripides ise konuyu Alkmene'nin açısından, trajedi olarak ele almıştır. Bu eser kayıptır.

Alman yazar Heinrich von Kleist'in *Amphitryon* (1807) adlı oyunu Moliere tarzı bir komedidir. Kleist, oyunun merkezine Alkmene'yi yerleştirir. Alkmene sadakatin sembolü

olur. Jüpiter/Zeus’la beraber olurken de kocasını sevmiştir. Jüpiter bile Alkmene’nin kocasına bağlılığına hayran olur. Goethe bu duygu karışıklığını ve Hristiyan mistik konunun antik efsaneyle, komik unsurla birleştirilişini yadırgamıştır. (Aytaç, 1983: 207)

Kleist’in eseri, dönemin burjuva seyircisini memnun etmemiştir. Kleist klasik formlar içinde yenilikçi hedeflere yönelmişse de anlaşılamamıştır. Moliere’de komik unsur oluşturmakla yetinen Alkmene–Amphitryon–Jüpiter ilişkisi, Kleist’ta psikolojik bir boyut kazanmıştır. (Kleist, 1995: 6-7)

ŞAN+ŞEREF+ÜN=AMFİTRÜON

Güngör Dilmen’in *Amfitrion* adlı oyununda, Thebai komutanı Amfitrion’un karısı Alkmene’ye göz koyan tanrı Zeus’un amacına ulaşmak için Amfitrion’un fetih tutkusunu kıskırtıp Teleboi üzerine sefere göndererek evden uzaklaştırması, Amfitrion evde yokken de onun kılığına bürünerek, kocası olduğunu sanan Alkmene’yle birlikte olması, Teleboi talanıya eve dönen Amfitrion’un gerçekleri anlayıp kendisini suçlaması üzerine Zeus’un, onun şan, şeref için binlerce kadının ırzına geçilmesine göz yumduğu halde kendi namusunun hesabını sormak istemesini yüzüne vurması anlatılır. (Dilmen, 2000: 77-134)

Özet

Olimpos dağının doruğundan teleskopla yeryüzünü gözleyen Zeus’un dikkatini yıkanmakta olan Alkmene çeker. Zeus’un aklını başından alan bu kadın Thebai komutanı Amfitrion’un, Thebai’de erdemin simgesi olarak tanınan sadık eşidir. Zeus’a bu bilgileri aktaran Hermes, Amfitrion’un çok kıskanç bir koca olduğunu ve Alkmene’nin gözünün de kocasından başkasını görmediğini sözlerine ekler. Alkmene’nin bu yönü Zeus’un gözünde çekiciliğini artırır. Hermes Zeus’un Alkmene’yi elde edebileceğine ihtimal vermezse de, Zeus kendinden emindir. Boğa kılığına girip İo ve Europa’yı, kuğu olup Leda’yı, bulut olup İno’yu, kızkulesinde altın yağmuru olup Danae’yi elde ettiği gibi Alkmene’yi de kocası Amfitrion’un kılığına girerek elde etmeyi planlar. Hermes’in aklına da Amfitrion’un kölesi Sosios’un eşi Bromia’yı düşürür. Amfitrion ile Sosios’un davranışlarını, konuşma tarzlarını, ilgilerini öğrenmek için Amfitrion’un evini izlemeye başlarlar. Hermes gizlice eve girer.

Amfitrion eşine karşı çok nazik, kölesine karşı çok anlayışlıdır. Amfitrion çok kitap okuyan kölesi Sosios’un bu ilgisinin sebebini anlayamasa da, bundan kendine de pay çıkararak gururlanır. Kölesinin kitap okumasına kıyasla herkesin, onun çok bilgili olduğunu düşünmesi Amfitrion’un kendini sorumlu hissetmesine yol açarsa da, çok yoğun olduğu, zamanı olmadığı gerekçesiyle Sosios’tan kendisinin yerine de kitap okumasını isteyerek bu

sorunu çözer. Sosios buna memnun olur, fakat okuyacağı ilk kitabın *Kahramanlık Destanları* olması onu hayal kırıklığına uğratar. Amfitrion, kölelik sınırını aşmamak koşuluyla Sosios'un kendini geliştirmesine taraftardır, ona istediği bir okula gitme hakkı tanır. Sosios Aristo'dan ders almak ister. Bu sırada Hermes'i fark eden ve hırsız zanneden Bromia'nın çılgılık atmasıyla Hermes şaşkınlıktan Amfitrion'un, ilk göz göze gelmelerinin yıldönümü dolayısıyla Alkmene'ye hediye ettiği yaseminleri alıp kaçar. Bromia Hermes'in ayaklarındaki kanatları da fark etmiştir. Fakat kimseyi buna inandıramaz.

Hermes ve Zeus Sosios'un peşinden Aristo'nun Lükseion korusundaki okuluna giderler. Aristo "Neka para, oka bilgi" (Dilmen, 2000: 90) diyerek dersin parasını peşin alır. Sosios'a, hangi kitaplarını okuduğunu sorar. Sosios *Etika*, *Poetika*, *Estetika*, *Politika* diye sayarken, bütün bu eserleri kendisinin yazmış olmasına duyduğu hayreti dile getirir. Kitaplarının çoğunu okumadığını itiraf eder. Hızlı yazdığı için okumaya vakti olmadığını öne sürer. Ayrıca okurken düşüncelerinin değişebileceği, bu durumda onları yeniden yazması gerekeceği, bunun ise çok zahmetli bir iş olduğu açıklamasını yapar. Başkaları yazdıklarını yeniden ele alıncaya kadar, yazdıklarının insanları birkaç bin yıl idare edeceğini sözlerine ekler. Soru – cevap yöntemiyle ilerleyen derste Sosios'un ilk sorusu kölelik üzerinedir. Aristo'nun köleci bir devleti savunması ve Sosios'un köle olduğunu öğrenmesiyle ders başlamadan biter. Bu sırada Zeus ile Hermes girer. Yeni öğrencilerinin kimliklerini öğrenen Aristo'nun keyfi yerine gelir. Sosios'a "Gördün mü benim öğrencilerimi? / Sen de paran kadar konuş." (Dilmen, 2000: 95) diyerek övünür.

Tiyatro dersi almak istediklerini belirten Zeus ve Hermes, metni olmayan, olayın akışına göre gelişecek bir oyunda iki kişiliği canlandıracaklarını, konunun kışkırtıcı bir koca ile onun çok güzel eşi olduğunu söylerler. Oyunda bir de bu kadına göz koyan bir yakışıklının olacağını tahmin etmekte gecikmeyen Aristo, altın drahmenin hatırına, bunun sıradan bir aşk üçgeni olduğu yorumunu yapmaktan kaçınır. Bu arada Hermes de sürekli Sosios'u izler, onu konuşturmaya, ev hakkında bilgi almaya çalışır.

Aristo öğrencilerine *Poetika*'nın "Tragedya" bölümünden ders verir: Trajik kahraman soylu bir kişidir. Bu tanım Amfitrion'a uymaktadır. Her trajik kahramanın bir hamartia'sı vardır. Hamartia, "Kişinin ruhunda trajik bir kırık / Aşırı gurur, kıskançlık, iktidar tutkusu (...)"dur. (Dilmen, 2000: 98) Bu zaaf herkeste belirli ölçülerde olmakla birlikte, birileri tarafından kışkırtılarak denetimden çıktığı takdirde kötü sonuçlara yol açabilir. Zeus'la Hermes Amfitrion'un ne gibi bir hamartia'sı olduğunu düşünürler. Kıskançlığını ateşlerlerse Amfitrion Alkmene'yi kendine daha yakın tutacaktır. Onları yakınlaştıracak değil,

uzaklaştıracak bir plan gereklidir. Hermes'in, Amfitrion'daki güçlü fetih ruhunun hamartia olup olamayacağı sorusunu Aristo şöyle cevaplar:

“En tehlikeli türü. İktidar tutkusu ülke sınırlarını aşar / coğrafyayı zorlarsa... fetih tutkusuna dönüşür. / Eline şu ya da bu biçimde güç geçirmiş / bir çılgının yüreğinde uç verir, eyleme dönüşürse... / bu kişisel bir zaaf olmaktan çıkar, yığınların felaketi olur. / O zaman da o kişi benim sözlüğümde / Trajik bir kahraman değil insanlık suçlusudur.” (Dilmen, 2000: 100)

Söz burada İskender'e gelir. Aristo Anadolu'da Assos'tayken İskender'in babası Makedonya kralı Filipos'un isteği ve çağrısı üzerine İskender'in hocası olmuştur. Ondaki önüne geçilemez fetih tutkusunu önleyemeyen Aristo ona şu nasihati verdiğini aktarır: “Bari, gittiğin yerlere Yunan uygarlığını götür.” (Dilmen, 2000: 101) Fetih ruhunu yüce bir ideale bağlayınca vahşetin meşru bir kisveye bürüneceğini sözlerine ekler. Bu sırada Sosios'un, efendisi Amfitrion'un da uzun süredir yiğitliğini gösterebileceği bir fırsat kolladığını, sahip olduğu tek kitabın *Kahramanlık Destanları* olduğunu, aklının fikrinin şan, şeref, ün olduğunu söylemesiyle Zeus ve Hermes'in aradıkları anahtar kendiliğinden avuçlarına düşer: “Şan, şeref, ün = eşittir AMFİTRÜON” (Dilmen, 2000: 101) Amfitrion'u gönderebilecekleri en uygun yerin Teleboi olduğuna karar verirler. Savaşın gerekçesini Teleboi'ye kalıcı barış getirmek olarak bulurlar. Zeus'un planı şudur: “Ta eski çağlara uzan / Oidipus, Kreon, Antigone günlerinden kalan / hınçları sıvazla / küllenmiş kinleri önce / usul usul üfle / kıvılcımla, yalazla / Teleboi yöresinde karışıklıklar çıkart.” (Dilmen, 2000: 102)

Sosios Amfitrion'a ilk dersini anlatırken ders sırasında gelen iki amatör oyuncudan da söz eder. Amfitrion onların canlandıracakları kişiliklerin kendilerine benzemesini ilginç bulur.

Işıkla verilen zaman geçiminin ardından Amfitrion Teleboi üzerine yürümeye hazırlanır. Karısıyla vedalaşır. Alkmene savaşın nereden çıktığı sorarken, Amfitrion bunun kariyeri için iyi bir fırsat olduğunu söyler. Karısını tanrı Zeus'a emanet eden Amfitrion, savaşta kendisine kitap okuması için Sosios'u da yanında götürür. Kocalarının arkasından su döken kadınlar çok geçmeden onları karşılarında bulurlar. Amfitrion kılığına giren Zeus, ayrılığa dayanamayarak döndüğünü, yerine gölge bir komutan bıraktığını söyleyerek, dönüşünün mantıklı bir açıklamasını yapmış olur. Alkmene, kocasının şan, şeref, ün yerine kendisini tercih etmesini sevinçle karşılar. Zeus Alkmene'ye sarılırken Hermes Bromia'ya sarılır. Öte yandan bulutlar üstünde kocası Zeus'u arayan Hera onun yeryüzünde bir dilberle olduğuna kanaat getirir. Onu yakalamak üzere harekete geçer.

İkinci bölüm Teleboi önlerinde geçer. Amfitrion kötü bir düş görmüştür. Alkmene'nin başına bir şey gelmiş olabileceğinden şüphelenerek Sosios'u eve gönderir. Zaten savaşa gönülsüz gelmiş olan Sosios buna oldukça sevinir. Amfitrion Teleboi kralı Pterelaos'un son olarak zehir içtiği şarap kupasını Alkmene'ye "utkusunun bir ön andacı" olarak gönderir.

Öte yandan evde işler Zeus ve Hermes'in planladığı gibi gitmektedir. Kadınlar da evliliklerinin ilk heyecanlarını yeniden yaşadıkları eşleriyle son derece mutludurlar.

Zeus Teleboi'den haber gelebileceğini düşünerek Hermes'i kapıya nöbetçi koyar. Nitekim az sonra Sosios gelir. Hermes onu yabancı olduğu gerekçesiyle içeri sokmaz. Sosios, Sosios olduğuna karşısındakini inandıramaz. İkisi de Sosios olduğunu iddia eder. Aralarındaki çekişme Sosios'un eve zorla girmek istemesi üzerine Hermes'in ona fiziksel güç uygulamasıyla sonuçlanır. Bu, kendisini hep pısrık birisi olarak görmüş olan Sosios'u gururlandırır. Karşısındaki kendine güvenen, başı dik Sosios'un, kendisinin hep erişmek istediği gerçek kişiliği olduğunu söyler. Bu defa aklını devreye sokarak Amfitrion'dan Alkmene'ye getirdiği armağanı gösterir. Kupayı kapalı Hermes'e, Amfitrion'un böyle değerli bir armağanı ancak en güvendiği kişiyle yollayacağını, mantıken ve vicdanen güvenmediği birisiyle yollamayacağını, bu durumda kendisinin Sosios olduğunu öne sürer. Mantığın da vicdanın da insanoğluna özgü olduğunu söyleyen Hermes'e onun insan olup olmadığını sorar. Hermes'in "Senin Sosios olmadığın kadar." (Dilmen, 2000: 121) cevabından bir şey anlamaz. Hermes onu kovar.

Zeus Teleboi kralının en son ezel şerbetini içtiği altın kupayı Alkmene'ye armağan eder. Kupanın hikâyesi Alkmene'ye dokunaklı gelse de, bu, kupadan zevk şarabı içmesine engel oluşturmaz.

Teleboi'ye dönen Sosios Amfitrion'a her şeyin yolunda, evin güvende olduğu, Sosios'un içeriye kuş uçurtmadığı, kendisini bile eve sokmadığı bilgisini verir. Kapıdaki Sosios'un kendisinin aynısı olduğunu, ikisinin de Sosios olduğunu iddia etmesi üzerine bir köleliği mi paylaşamıyoruz aramızda diyerek Sosiosluğu ona bıraktığını anlatır. Amfitrion Sosios olmadığına iyice inanmış olan Sosios'u yeniden Sosios olduğuna inandırır. Fakat bunu kapıdakine de anlatmak lazımdır. Amfitrion öyle birinin olmadığını iddia etse de, Sosios direktmesi üzerine gidip bakmaya ikna olur. Teleboi fethi ve yağması tamamlanmak üzeredir. Amfitrion orada bir işgal birliği bırakarak şanlı, şerefle evine döner.

Boru seslerini duyan Hermes teleskopla bakar, Amfitrion'un geldiğini görür. Bromia'nın kollarından sıyrılarak hemen giyinir. Amfitrion'un ayağının altına kırmızı halı sereceği bahanesiyle kaçmaya çalışır. Yan odadaki Zeus'a da haber vererek acele etmesini,

Amfitrion'un zafer alayıyla döndüğünü söyler. Bu arada Hera da Zeus'un izini bulmuştur. Hermes Bromia'ya "hoşça kal" derken Sosios'a "hoş geldin" diyerek oradan kaçar.

Bromia Sosios'a nereye gittiğini sorar. Sosios bir yere gitmediğini, yeni geldiğini söyler. Bromia kendisine "hoşça kal" deyip gittiğini söyleyince, onun öbür Sosios olduğunu söyler. Bromia'nın kafası karışmıştır. Sosios bu arada "yedek" Amfitrion'u da fark etmiştir.

Hera kızgınlıkla kocasını aramaktadır. Alkmene tanrıça Hera'nın yeryüzüne inmesine şaşırmıştır. Onun Zeus olduğunu iddia ettiği kişinin kendi kocası olduğunu ileri sürmesi üzerine Hera'nın hışmından o da nasibini alır. Hera'nın kendisi için sarf ettiği ağır sözleri kaldıramayarak baygınlık geçirir. Zeus da Amfitrion olduğunu iddia ederken gerçek Amfitrion çıkagelir. Zeus Alkmene'ye veda edip hemen kaçar. Dışarıdan zafer alayının/koronun Amfitrion'u öven sözleri duyulur: "Yaşa, yaşa Amfitrion / Sana şan yaraşır, şan / Şan, şeref, ün!" (Dilmen, 2000: 129)

İlk şaşkınlığın ardından başlarına geleni anlarlar. Dördü de büyük bir esef duyar. Bu noktada Aristoteles araya girerek şu açıklamayı yapar: "Trajik ya da komik kahraman / oyunun bir anında gerçekle yüz yüze gelir. / Buna benim kuramımda / 'anagnorisis' denir." (Dilmen, 2000: 131) Sosios bunu: "Kafaya dank etmenin Aristocası." (Dilmen, 2000: 131) diye yorumlar.

Onlar durum değerlendirmesi yaparken, gök gürültüsü, şimşek, yıldırım eşliğinde Zeus'un Amfitrion'dan özür dileyen sesi gelir. Amfitrion bunun anlamsızlığını dile getirir. Zeus Alkmene'nin onu aldatmadığını, kendisiyle birlikteyken kocasıyla olduğunu sandığını söyler. Amfitrion bunun neyi değiştirdiğini sorar. Aristo yine devreye girerek: "Etiğe uymayan bir eylem soylu bir davranış değildir" (Dilmen, 2000: 133) açıklamasını yapar.

Zeus, Alkmene'yle sırf zevk olsun diye birlikte olmadığını, Alkmene'nin kendisinden doğuracağı çocuğun "söylencelik bir kahraman" olacağını bildirir. Bu haber Alkmene ve Amfitrion'a daha çok acı verir. Hermes Zeus'un, azgın şehvetine yine soylu bir kılıf bulduğu yorumunu yapar. Zeus doğacak çocuğu tanımlar: "Herakles diyecekler, Herkül diyecekler adına. / Erkekliğin simgesi / geniş omuzlu, sırtında aslan postu, / elinde mağara sopası." (Dilmen, 2000: 133)

Bu arada Sosios'un onuru da zedelenmiştir. Bromia, onun bile kendisi sandığı kişinin o olmadığını kendinin nasıl anlayacağını söyleyerek kendini savunur.

Bu arada Zeus'un planını anlayan Amfitrion kendisinin Teleboi kralı Pterelaos'a karşı kişisel bir hıncının ve Teleboi halkına karşı da kötü düşüncesinin olmadığını söyler. Onu kendisinin kışkırttığını belirten Zeus'un rahatlığını eleştirir. Zeus: "Sen, kışkırtılmış olmaktan utanmıyor musun? / Bunu Şan, Şeref, Ün için yaptın. / Binlerce masum Teleboilu oklandı,

kılıçlandı; binlerle kadın kızın ırzına geçildi. / Sen şimdi eve gelir, ‘Benim namusum?’ dersin.” (Dilmen, 2000: 134) diyerek kendini savunur.

Sosios Aristoteles’in buna yorumunu sorar. Aristo bu düğümü çözmeye kendi etiğinin yetmediğini, bir “deusexmachina” gerekli olduğunu söyler. Bütün kişiler bunun ne olduğunu sorarlar. Aristoteles oyunu şu sözlerle bitirir: “Bir tiyatro deyimi: / Yazar sarpa sardırınca konuyu, / nasıl bitireceğini bilemeyince, / mekanik bir düzenle / bir tanrı ya da tanrıça iner gökyüzünden, / o çözüverir kestirmeden / karmaşık duygu düğümleşimini. / Biz de böyle yapalım, çaremiz yok. / Benim, bin binli yıllarda öğrencim / bir Ioanna, / okullarında felsefe okutulmayan bir ülkede / dünya felsefesinin başını çekiyor, / bu da bir tansık işte. / Benim etiğim yetmiyor, o konuşsun!” (Dilmen, 2000: 134)

Hacettepe Üniversitesi Felsefe Bölümü önünde olması gereken Prof. Ioanna Kuçuradi heykeli, elinde *Etik* kitabıyla ve acı bir müzik eşliğinde inip öfkeli yüz ifadesiyle konuşmaya başlayacağında sahne kararır.

Kişiler

AMFİTRÜON: Karısını çok seven ve kıskanan ince bir eş, kölesinin kitap okumasını olumlu karşılayan, kendisini geliştirmesine, kölelik sınırlarını aşmamak koşuluyla da olsa izin veren anlayışlı bir efendidir. Fakat akıllı fikri şan, şeref, ünedir. Yiğitliğini gösterebileceği bir yer ararken çıkan Teleboi savaşını kariyeri için iyi bir fırsat olarak görür. Karısını, kendileri için tuzak kuran Zeus’a emanet ederek savaşa gider. Teleboi kralının zehir içerek intihar ettiği altın kupayı karısına hediye olarak gönderir. Teleboi talanı ve şanla, şerefle evine döndüğünde, olanları anlatır. Olanları anlatırkenki rahatlığını eleştirdiği Zeus’un; şan, şeref, ün için binlerce insanın ölmesine, binlerce kadının ve kızın ırzına geçilmesine göz yumup da kendi namusunu öne sürmesindeki çelişkiyi dile getirmesiyle savunmasız kalır.

SOSİOS: Amfitüron’un kölesidir. Efendisine bağlı olmakla sosyal statüsüne uygun bir tiple de, kitap okumasıyla herkesten ayrılır. Var oluş nedenini ve hayatın anlamını sorgulayan Sosios, kitaplarını okuduğu Aristo’dan ders almaya gider. Fakat hayal kırıklığına uğrar. Korkak ve saf rolleri de yüklenen Sosios, kendileri hakkında bilgi toplamaya çalışan Hermes’le Zeus’un amacını anlayamaz, efendisinin aklının fikrinin şan, şeref, ünde olduğunu söyleyerek, onlara aradıkları ipucunu verir. Kendisini de kitap okuması için yanında götüren Amfitüron’un şan, şeref, ün için çıktığı savaşın gerekçesini anlayamaz. Amfitüron’un, savaş sırasında savaş karşıtı sözlerin suç olduğunu hatırlatmasıyla hemen susar. Kendisinin kılığında karşısına çıkan Hermes’e de Sosios olduğunu anlatamaz. İçeri zorla girme girişimi Hermes tarafından engellenince, onun kendine güvenen, güçlü kişiliğinden etkilenir, onun, ulaşmak istediği gerçek kişiliği olduğunu düşünür. Akıl ve mantıkla da onu ikna edemeyince

Sosiosluğu ona bırakır. Amfitüron'a, her şeyin yolunda olduğunu, Sosios'un içeriye kuş uçurtmadığını, kendisini bile sokmadığını söyler.

ZEUS: Amfitüron'la aynı oyuncunun canlandığı Zeus, bulutların üstünden teleskopla yeryüzünü gözetler. "Her aşk serüveni kutsal bir görevdir benim için." (Dilmen, 2000: 83) diyen Zeus, tanrısallığını kullanarak istediği kadını elde eden, erdemden habersiz bir görünüm çizer. Gözüne kestirdiği bir kadını elde etmek için her kılığa girer, her alçaklığı göze alır. Nitekim Alkmene'yi elde etmek için de kocası kılığına girmiş, iki ülkeyi savaşa sürüklemiştir. Karısıyla birlikte olduğu Amfitüron'dan özür dileyecek kadar yüzüzdür. Fakat oyunun sonunda Amfitüron'a gereken dersi de verir.

HERMES: Zeus'la birlikte hareket eder. Olaylar ve kişiler hakkında bilgi vermek, bilgi toplamak işlevi yüklenmiştir. Gizlice Amfitüron'un evine girerek ev halkını izler. Fark edilmesi üzerine, kaçarken Amfitüron'un Alkmene'ye hediye ettiği çiçekleri de almasını Zeus, hırsızların tanrısı olmasıyla ilişkilendirir. Hermes'le Sosios arasında bağdaşıklık kurulmuş, komik öge daha çok onlar aracılığıyla geliştirilmiştir.

ALKMENE: Thebai komutanı Amfitüron'un eşidir. Erdemin simgesi olarak nitelenen, kocasına son derece bağlı bir kadındır. Amfitüron'un savaşa gitmesini istemez. Zeus Amfitüron kılığında gelip ayrılığa dayanamayıp döndüğünü söyleyince, kocasının şan, şeref, üne karşılık kendisini tercih etmesini sevinçle karşılar. Savaş sürerken, o, ilk günlerine döndükleri eşiyile, Teleboi kralının ölüm şerbeti içtiği altın kupadan zevk şarabı içer. Zeus'u onun evinde basan Hera'nın hışmından Alkemene de nasibini alır. Hera'nın kendisi için sarf ettiği ağır sözleri kaldıramayarak baygınlık geçirir. Kocasını diye günlerce birlikte olduğu kişinin Zeus çıkmasının üstüne, bir de ondan hamile kaldığını öğrenmek onu büyük üzüntüye sevk eder.

BROMİA: Sosios'un eşi, Alkemen'nin can yoldaşdır. Amfitüron'un savaşa götürdüğü kocasına postu deldirmeden dönmeye çalışması, şan, şeref, ünden köle kısmına pay düşmeyeceği tavsiyesinde bulunur. Gerçeğin ortaya çıkması üzerine, felsefi-mantıksal bakış açısına sahip Sosios'a, onu kendisinin bile kendisi zannettiğini, kendisinin o olmadığını nereden bileceğini söyleyerek kendini savunur.

ARİSTO: Lükeion korusundaki okulunda özel ders veren, ders ücretini peşin alan Aristo eleştirel bir yaklaşımla paragöz, İskender'in hocası olmakla övünen, yazdıklarını okuma gereği duymayan, kölecî devleti savunan bir filozof olarak çizilir. Feyiz almak için kendisine gelen Sosios'u köle olduğu için kovarken, bilgisini kendi çıkarları için kullanmak amacındaki tanrılar Zeus ve Hermes'e itibar eder. Oyunun sonunda da devreye girerek, kendi kuramına göre gerekli açıklamaları yapar.

HERA: Bulutların üstünde Zeus'u bulamayınca onun yine çapkınlık peşinde olduğunu anlar. İzini Amfitüron'un evinde bulduğu Zeus'a suçüstü yapıp oyunun sonunu getirir.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden oluşur.

SERİM: Olimpos dağının doruğundan teleskopla yeryüzünü gözleyen Zeus'un yunakta yıkanmakta olan Alkmene'yi görerek aklının başından gitmesi, yanındaki Hermes'in, Alkmene ve kocası Amfitüron hakkında ona bilgi vererek onu elde etmesinin imkânsız olduğunu söylemesi, Zeus'un önceki deneyimlerini hatırlatarak Alkmene'yi de elde edeceğini iddia etmesi serimdir.

DÜĞÜM: Zeus Alkmene'ye göz koymuşsa da, Thebai'de erdemin simgesi olarak tanınan Alkmene'nin kocasına bağlı bir kadın olması, Zeus'un amacına ulaşmasının önündeki en büyük engeldir. Zeus, Alkmene'nin kocası Amfitüron kılığına bürünerek ilk, Amfitüron'un fetih tutkusunu harekete geçirip onu savaşa yollamak suretiyle evden uzaklaştırarak da ikinci engeli aşmayı planlar.

ÇATIŞMA: Oyunda etik sorgulanmış, erdem anlayışına eleştirel yaklaşım getirilmiştir. Sosios-Aristo çatışması etiğin kuramsal düzlemde sözel olarak irdelenmesi, Zeus-Amfitüron karşıtlığı bunun örneklenmesidir. Hermes erdemi, insanı tanrılardan ayıran nitelikler diye tanımlar. Başta Zeus'la simgelenen tanrılara mal edilen erdemsizlik, savaşa dair Sosios-Amfitüron arasındaki görüş ayrılığı ve son sahnede Zeus'un kendisini eleştiren Amfitüron'a sarf ettiği sözlerde ifadesini bulan kesin bir dönüşle insana yönelmiştir. Sosios'la Aristos, köleci devlet anlayışı noktasında çatışırlar. Aristos kölesiz bir toplum düşünemediğini, ağır işleri kölelerin yapması, böylece özgür yurttaşların yaratıcı düşünceye zaman ayırabilmesi gerektiğini ileri sürer. Sosios'un köleliğin etikle nasıl bağdaştığı sorusunu, etiğin özgür insanlar için geçerli olduğu şeklinde cevaplar. Bunun köleler için bir avantaj olduğunu, zira kölelerin işledikleri suçlardan dolayı cezalandırılırsalar bile toplumda ayıplanmayacaklarını öne sürer. Ders verdiği Sosios'un köle olduğunu öğrenince buna tepki gösterir. Sosios'un örnek verdiği, köle olduğu halde ilk hayvan hikâyeleri yazarı Anadolu bilgisi Aisopos'u hiçe sayar. Sosios'un, kendisini horlayacağını bilmiş olsa ondan ders almayacağını söylemesi üzerine Aristos onu kovar.

Amfitüron'un, kendisine kitap okuması için yanında savaşa götürdüğü Sosios, savaşın kendisine göre olmadığını, yüzyıllardır dostane ilişkiler içinde olan Thebai ve Teleboi'nin birden bire düşman olmalarını anlayamadığını, Teleboililerin hiç beklemedikleri bir anda saldırıya uğrayınca perişan olduklarını söylerken, Amfitüron'un, savaş sırasında savaş karşıtı sözlerin suç olduğunu belirtmesiyle sözlerini geri alır.

Amfitüron, Zeus'un kendisinden özür dilemesinin saçmalığını, Alkmene'nin suçsuz olduğunu söylemesinin anlamsızlığını dile getirir. Zeus'un, Alkmene'yle sırf zevk amacıyla birlikte olmadığını, Alkmene'nin kendisinden söylencelik bir kahraman doğuracağını söylemesiyle acısı katlanır. Bu arada Zeus'un planını anlayan Amfitüron, kendisinin Teleboi kralına ve halkına karşı kişisel bir hincının olmadığını söyler. Onu kendisinin kışkırttığını belirten Zeus'un rahatlığını eleştirmesi üzerine, ondan, oyunun temasını oluşturan sözleri duyar: Kendisi şan, şeref, ün için binlerce suçsuz insanının kanına girdiği, binlerce kadının ırzına geçilmesine sebep olduğu halde eve gelip kendi namusunu ileri sürmektedir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Oyuna zemin hazırlayan etmen, Zeus'la Amfitüron'un kişilik özellikleridir. Zeus'un çapkın bir tanrı, Amfitüron'un şan, şeref, ün tutkunu bir komutan olması olaylara yön verir.

DORUK NOKTA: Teleboi seferinden şanla, şerefle dönen Amfitüron'un, yokluğunda Zeus'un kendi yerine geçerek karısıyla birlikte olduğunu anlaması doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümünde Zeus, kendisini eleştiren Amfitüron'a olanları açıklar, Amfitüron'un hatasını ortaya koyar. İoanna Kuçuradi heykeli elinde *Etik* kitabıyla sahneyi kaplar.

Zaman – Mekân

Oyunda zamana doğrudan gönderme yoktur. Kişiler arasında Aristo'nun yer alması zamanı onun dönemine, onun oyunu İoanna Kuçuradi'ye bağlayan sözleri de günümüze taşır. Oyunda zaman geçişi ışıkla, boru sesleriyle verilir. Dün gece, üç gün üç gece, günlerdir gibi yuvarlak zaman ifadeleri yer alır. Zeus Alkmene'ye kavuştuktan sonra “Apollon'a söyle / gün doğmasın üstümüze / koşan yıldızlar eğlensin / yörüngelerinde / zaman dursun!” (Dilmen, 2000: 111) diyerek zamanı durdurur.

Oyunda mekân tanrıların bulunduğu Olimpos dağının doruğu, Amfitüron'un evi, Aristo'nun okulu ve savaş alanıdır. Mekâna ilişkin ayrıntılar olayın gerektirdiği kadarıyla verilir. Tanrılar katı bulutlar üstü, savaş alan Teleboi önleri olarak tanımlanır, Aristo'nun okulunun Lûkeion korusunda yer aldığı belirtilir, Amfitüron'un evi “Masum bir ev hali” (Dilmen, 2000: 79) diye betimlenir. Betimleyici ifadeler, aşağıdaki örnekte olduğu gibi net ve vurguludur: “Teleboi savaşboyu. Acılı bir müzik. Tutsaklar Teleboi talanını üst üste yığıyor: Neler yok ki!” (Dilmen, 2000: 122) Oyunda mekâna, Zeus'un amacına ulaşmak için Amfitüron'u evden uzaklaştırmak için savaş çıkarması ile işlevsel bir boyut eklenir. Amfitüron Teleboi'de seferdeyken, Zeus onun yerine geçerek evinde karısıyla birlikte olur. Evin yunak (banyo), mutfak, oda gibi bölümleri; ocak, sedir gibi ayrıntıları belirtilir. Sosios eve bakmaya geldiğinde evin dışında ve içinde geçen diyaloglar eş zamanlı olarak verilir.

Mekânın sahne düzleminde yansıtıldığı oyunda dekoratif unsurlar etkili kullanılmıştır. Bu bağlamda teleskop oyunda önemli yer tutar. Zeus yeryüzünü onunla gözler, oğlu Hefaistos'un buluşu olan bu aleti insanların kendilerine mal edeceklerini belirtir.

Aristo'nun ders ücretlerini topladığı kumbara, elindeki değnek, bir yığın oluşturan kitapları kişiliğine ışık tutar. Zeus'un Aristo'ya ders ücreti olarak verdiği altın sikkenin bir yüzünde Zeus ile kartal, diğer yüzünde İskender resmi olması konuyu İskender'e getirir. "Fetih ruhunu yüce bir ülkü, bir Megali idea alaştırdın mı / tarih, insanoğlunun çektiği acılara bir sünger çeker" (Dilmen, 2000: 101) derken Büyük İskender İmparatorluğu'nu gösteren haritadaki kan lekelerini siler. Hermes'le Zeus da Amfitüron'u gönderecekleri yeri harita üzerinde belirlerler. Amfitüron'un Alkmene'ye gönderdiği altın kupaya da simgesellik yüklenmiştir. Teleboi kralı Pterelaos'un zehir içerek intihar ettiği o kupadan Zeus'un kollarındaki Alkmene zevk şarabı içer. Boru, flüt, zil seslerinden zafer alayıyla döndüğü anlaşılan ve Teleboi talanıyla evine giren Amfitüron'un yoluna kırmızı halı serilir.

Oyunda kullanılan iki heykel ise ayrı bir önem taşır. Zeus, Alkmene'nin, kendisinden söylencelik bir kahraman doğuracağını bildirirken Herakles heykeli bulutlara yansır. Oyunun sonunda Aristo'nun sözü bıraktığı Ioanna Kuçuradi heykeli acı bir müzik eşliğinde, elinde *Etik* kitabıyla sahneye iner.

Hermes'in ayaklarında kanatlar olduğu, Sosios'un, sırtında kitap heybesi taşıdığı belirtilir. Amfitüron da savaşa giderken elinde kılıcı, kolunun altında tolgasıyla betimlenir.

SISYPHOS EFSANESİ

Tanrıların cezasına uğraması yüzünden, bir kayayı sürekli olarak dağa çıkarma cezasına çarptırılmıştır. Cezası ölümsüz ömrü boyunca sürecektir.

Sisyphos Korinthos kralıdır. Bir gün, çok güçlü bir kartalın ırmak tanrısı Asopos'un kızı Aigina'yı kaçırdığını görür. Kızını arayan Aigina'ya, onu Zeus'un kaçırdığını söyler. Zeus, kendisini ihbar eden Sisyphos'u şiddetli şekilde cezalandırarak Hades'e (yeraltına) gönderir. Sisyphos, orada, bir kayayı tepeye çıkarmak zorundadır. Fakat kayayı tam tepeye çıkardığı anda, kaya aşağı yuvarlanır. Sonsuza kadar bu böyle devam edecektir. Zeus, Asopos'u yıldırımlarıyla ürkütür. Aigina'nın, Zeus'tan bir oğlu olur. Bu, Akhilleus'un dedesi olan Aiakos'tur. Bu olaydan sonra, adanın Ainone olan adı Aigina olur. (Hamilton, 2008: 232)

Sisyphos, Odysseus gibi fazla akıllı, kurnazdır. Ömrü, başkalarını aldatmakla geçmiştir. Sisyphos, sığırlarını çalan Autolykos'tan sığırlarını geri aldığı gibi, o gün evlenen

kızı Antikleia'yla, kocası Leartes'ten önce beraber olarak, mitolojide kendisi gibi kurnazlığıyla öne çıkan oğlu Odysseus'a hamile bırakmıştır. Asopos'a kızının yerini söylemeyi, Korinthos hisarında bir kaynak fışkırtması koşuluna bağlamıştır. Başka bir anlatmada, Zeus, Sisyphos'u cezalandırması için ölüm tanrısı Thanatos'u göndermiş, ama Sisyphos onu aldatarak ellerini ayaklarını bağlayıp bir yere kapatmıştır. Böylece, Zeus işe el atana kadar yeryüzünde hiç kimse ölmez. Thanatos özgürlüğüne kavuşunca, yeraltına götürdüğü ilk kişi Sisyphos olur. Sisyphos, karısını, kendisine cenaze töreni yapmaması için kesin şekilde tembihler. Yeraltına gidince de, kendisine cenaze töreni yapmayan karısını cezalandırıp geri gelmek üzere Ölümler Diyarı'nın tanrısı Hades'i kandırmayı başarır. Fakat geri dönmez. Çok uzun yaşar. Hades'e yeniden dönüşünde, bahsi geçen kayayı tepeye çıkarma cezasına çarptırılır. Tepeye çıkınca çok yorulan Sisyphos, buna vakit bulamadan tekrar aynı işe koyulur.

Sisyphos'un kurnazlığıyla ilgili pek çok epizodik hikâye anlatılır. Karısı, bir ölümlüyle evlenen tek Pleiad olan Merope'dir. Oğulları içinde Glaukos ve Bellerophon gibi mitoloji kahramanları vardır. (Grimal, 1997: 739-740)

Sisyphos'a modern yazarlar tarafından, Prometheus gibi tanrılara kafa tutması dolayısıyla önemli bir işlev yüklenir. Homeros'un *Odysseia*'sında adı geçer.

Albert Camus'nün varoluşçu düzlemde ele aldığı bir figürdür. Edebiyata felsefi bir zemin oluşturan varoluşçuluk mitolojiyle sıkı bir bağ kurmuştur. Akımın ilk aşamasını oluşturan Albert Camus'nün felsefi denemesi olan *Sisyphes Efsanesi*, temel izleğini mitolojiden alır. Camus onu, anlamsızlığın/saçmalığın simgesi olarak görür. Yaptığı iş anlamsız ve yararsızdır, ama sonsuza kadar bunu yapmak zorundadır. Camus, hayatın anlamsızlığına karşın, insanlık onurunun, kendisine yüklenen zorunlulukları yerine getirmeyi gerektirdiği düşüncesini işler. Sisyphos'un, her şeye rağmen yaptığı işten zevk duyduğunu, bilincin verdiği sevinçle bir çeşit mutluluğa, umutsuzluğun mutluluğuna erişebileceğini ileri sürer. Sisyphos'u da böylece, anlamsızlığı akıl ve bilinç gücüyle yenen insan kahraman olarak karşımıza çıkarır. Tanrı, ne yaparsa yapsın, onu yenememiştir.

RAB ŞEYTAN'A DEDİ Kİ

Nihat Asyalı'nın *Rab Şeytana Dedi ki* adlı oyununda Eyüp ve Sisyphos konusunda Allah'la ve Zeus'la birine başkaldırtacağı, birini boyun eğdireceğine dair bahse giren Şeytan'ın, Kadın'ı yanına alarak onların önce kafalarını karıştırıp ardından gerçeği açıklayarak ve onları kurtarmayı vaat ederek tutumlarından geçici bir süre için vazgeçmeleri

sağlamakla birlikte onları yollarından döndürememesi, bu arada Kadın'ın duygu ve düşüncelerinde değişiklik olması, Eyüp sabrının karşılığını büyük ödüllerle görürken, Sisypheos'un kendisi açısından ödüle çevirdiği ve ölümsüzlüğe uzandığı cezasını çekmeye devam etmesi, Şeytan'ın Sisypheos'un direnişini onurlu bularak ona saygı duyması anlatılır.

Özet

Eyüp “yücelerden yüce olan” diye seslendiği Allah'a, bedenindeki yaralardan çektiği acıyı, ağlamaktan gözpınarlarının kuruduğunu dile getirerek, uğradığı belanın nedenini sorarken, Sisypheos, bedenini gayrete getirerek, ittiği kayanın ne kadar geri yuvarlanırsa yuvarlansın vazgeçmeyeceğini bildirir. Eyüp Allah'ın takdirini sorguladığına tövbe ederken, Sisypheos ölümden öte yol olmadığını, varacağı yere vardığını ifade eder. Şeytan da güzelliği veren Tanrı'nın yasaklar koymasının, cezalar vermesinin anlamsızlığını dile getirerek insanların aldatıldığını öne sürer, “günahı boynuna” diyerek insanlara hayatın tadını çıkarmalarını telkininde bulunur.

Şeytan Eyüp'ün çile doldurduğu mağaraya gelerek karısıyla konuşur, Eyüp'ün derdine derman bulacağını söyler. Fakat kim olduğunu açıklamaz. Eyüp'ün vücudunu saran yaraları iyileştirmesi karşılığında verebilecekleri hiçbir şeyleri olmadığını söyleyen Kadın'a kendisinin sözüne uymalarının kendisi için yeterli olduğunu belirtir. Bu sırada Sisypheos'un kayasının dağdan yuvarlandığını, onun da arkasından indiğini görürler. Onu hep gördüğünü söyleyen Kadın'a Şeytan onun Sisypheos olduğunu, cehennemde günahının cezasını çektiğini belirtir. Cehennemin kendi dünyalarında ve o kadar yakınlarında olmasına şaşırarak Kadın'a cennetin de yanbaşılarında olduğunu söyleyerek kafasını iyice karıştırır. Kimliğini açıklamaması Kadın'ın kuşkuğunu artırır. Şeytan, inanıp inanmamanın ona kaldığını söyler.

Kadın Eyüp'e haber vermeye gidince Şeytan da Sisypheos'un yanına gider. Kendisini nereden tanıdığını soran Sisypheos'a, onun yaptıklarının dillere destan olduğunu, kendisini eğlendirdiğini söyler. Antyklos'un evlenmek üzere olan kızı Antiklera'yı baştan çıkarıp hamile bırakmış, Zeus Asopos'un kızı Argina'yı kaçırdığında kızın yerini babasına söylemiş, küplere binen Zeus'un üzerine gönderdiği ölüm meleğini yakalayıp bağlamış, Zeus savaşçı oğlunu gönderip Azrail'i kurtardıktan sonra Azrail'in ilk işi Sisypheos'un canını almak olmuşsa da, Sisypheos bir yolunu bulup cehennemden kaçmış, dünyaya geri dönüp yıllarca yaşamıştır. Şeytan onun becerilerini, direnişini alkışladığını söyler. Sisypheos, sonunda Zeus'a yenilip cezaya çarptırılmıştır. Şeytan Zeus'a boyun eğerek işkenceden kurtulabileceğini hatırlatınca, “Hayır direneceğim ona! Cezasının hiçbir anlamı olmadığını göstereceğim Zeus'a. Pes etmeyeceğim!” (Asyalı, 2010: 77) der. Şeytan onu, Tanrı'ya boyun eğmediği için

Tanrı'nın, lanet halkasını boynuna geçirdiği, kıyamete dek Tanrı'sıyla çekişecek olan kendisine benzetir.

Öte yandan Kadın da Eyüp'ü razı edememiştir. Şeytan'la Sisypheos hakkında konuşurlar. Sisypheos'un tanrısının farklı olmasından Kadın'ın kafası karışırsa da, merakını yenemeyip öykünün tamamını dinler ve ona acır. Şeytan, tanrısından bağışlanma dilerse kurtulacağını belirtir. Kadın'ın, yakışıklı olduğunu, birilerinin onu razı etmesini söylemesi üzerine birlikte yanına gitmeyi önerir. Kadın, beklemediği bu öneri karşısında kararsız kalır. Öteki dünyadaki birine dokunabileceğini aklı almaz. Şeytan düşünde dokunduğunu ileri sürünce gördüğünün düş mü olduğunu sorar. Şeytan, düş olsa da gerçek olsa da onun, karşısında olduğunu söyler. Kadın önce buna kendini alıştırmayı gerektiğini öne sürer. Şeytan, merakın, Kadın'ı oraya götüreceğinden emindir. Onunla ilişkisinin konuşmanın ötesine geçebileceği imasına tepki gösteren Kadın'a "Ben ne dedim şimdi?" (Aysal, 2010: 81) diye cevap verir.

Şeytan'la Kadın Eyüp'le yeniden konuşmaya giderler. Eyüp kendisine Allah'tan başka kimsenin yardım edemeyeceğini öne sürerek onu reddeder. Hiçbir şey yapmadan beklemesini, hiçbir günahlı olmadığı halde bilmediği bir nedenle cezalandırılmış olmasını haksızlık olarak değerlendiren Şeytan'a ve onu destekleyen karısına sabrın sonunun selamet olduğunu, Allah'ın hikmetinden sual olunamayacağını, kendisinin yalnızca tövbe edeceğini, kafasını karıştırmamalarını söyleyerek karşı çıkar. Boyun eğmek yerine başkaldırması telkin eden, adaletli bir tanrıya böyle bir cezalandırmanın yakışmayacağını öne süren Şeytan'ı kovar. Eyüp'e göre Şeytan'ın amacı kendisini kıskırtmak, Şeytan'a göre ise onun gözünü açmaktır.

Suyla toprağı karıştırıp çamur yapan, soluğunu üfleyip ona can veren Tanrı Âdem'i yaratmış, İblis'e de ona secde ederek özünden ateş vermesini buyurmuş, fakat İblis ateş olan özünü çamura bulamayacağını öne sürerek Tanrı'ya karşı gelmiş, boynuna lanet halkasını geçirmiştir. Şeytan, yaptıklarının kutsal kitaplarda yazılı olduğunu belirterek bu oyunu kendisinin kurduğunu söyler. Tanrı'yla, ona çok bağlı olan kulu Eyüp'ü isyan ettireceği, Zeus'la da, en ağır cezaların bile direncini kıramayacağını öne sürdüğü Sisypheos'a boyun eğdireceği üzerine bahse girer. Tanrı, canına dokunmaması kaydıyla Eyüp'ü Şeytan'ın eline verir, Zeus da bağışlanma dilerse Sisypheos'u yeniden dünyaya göndereceğine söz verir. Tanrı Eyüp kuluna son derece güvenmekte, Zeus ise Sisypheos kendisine boyun eğip dünyaya dönünce gururunu çiğnemiş olacağını hesap etmektedir.

Şeytan amacına ulaşmak için Eyüp'ün karısını kullanır. Ona kimliğini açıklayıp Tanrı'yla girdiği bahisten söz ederek, Eyüp'ün vücudundaki yaraları kendisinin oluşturduğunu, Eyüp Tanrı'ya başkaldırırsa onu iyileştireceğini, bunları Eyüp'e anlatmasını

söyler. Bahsi kaybederse Tanrı'nın Eyüp'e gazap edeceğini öne süren Kadın'ın endişelerini, bu durumda herkesin başkaldıracağını söyleyerek giderir. Kadın, Eyüp sağlığına kavuşacaksa başkaldırmasında bir sakınca olmadığına, bu durumda kendisinin Şeytan'a uymasının da önemli olmadığına hükmeder. Öte yandan Şeytan Sisypheos'u kurtarmanın da onun elinde olduğunu, kadınlara düşkün olan Sisypheos ona âşık olursa Zeus'a boyun eğeceğini söyler. Bir ölünün âşık olabileceğini aklı almayan Kadın'a, aşkın ölümü yeneceğini söyler. Aşkıyla bir ölüye can vermenin heyecan verici olduğunu dile getirir.

Bundan sonra Sisypheos'a giderek işkenceye neden katlandığını sorar. Gerçeği açıklayarak onu kurtaracağını söyler. Şeytan'ın oyuncağı olarak kurtulmayı reddeden, aldatıcı sözlerine kulak asmayan Sisypheos'un yaşama ve güzel kadınlara olan tutkusunu canlandırmaya çalışır. İlgisini Kadın'a çekerek, onun aşkıyla yeniden hayat bulacağını söyler. Bir ölünün aşkı nasıl yaşayacağı sorusunu, aşkın ölümden güçlü olduğu şeklinde cevaplar. Zeus'a değil, aşka boyun eğeceğini söyler.

İşçi ortalığı karıştırmak olan Şeytan sonuca yaklaştığını öngörür.

İkinci bölümde; Tanrı'nın kendi üstüne Şeytan'la bahse girdiğini öğrenen Eyüp, bunu Allah'ın kendisine oyunu olarak görür, haksızlık olarak değerlendirir. Tanrı'nın kullarını sınadığını öne süren Kadın'ı, böyle bir sınama olmayacağını ortaya koyarak susturur. Başına daha büyük felaketler gelebileceği uyarısına aldırılmaz. Kendisini Şeytan'ın eline verip bedenini yaralarla dağıtmasından, Şeytan'ın oyuncağı yapıp onurunu çiğnemesinden daha büyük felaket olmayacağını söyler. Şeytan, baş kaldırması halinde onu hemen iyileştireceğini söylerken, Kadın, sabretmesini telkin eder. Kadın'ın sözleri Eyüp'te aksi tesir yapar, isyanını körükler. Şeytan'ın, kendisini iyileştireceğini söylemesine karşılık: “İyileşmesem de olur... İnsan olan dayanır mı böylesi bir aşağılanmaya? Ben Allah verdi diye çekiyordum bu çileyi. Oysa ki, Allah Şeytan'la birlik olup oyun oynuyormuş sırtımda!” (Asyalı, 2010: 97) diye cevap verir. Allah'ın kendisine yaptığına karşılık bahsi Şeytan'ın kazanmasını sağlayacağını ifade eder. Allah'ın gazabını da umursamaz. Şeytan Eyüp'ü iyileştirir.

Eyüp'ün isyanı sürerken, Şeytan Sisypheos meselesine eğilir. Kadın'a, Sisypheos'un aşkına karşılık verip aşkını alevlendirmesini önerir. Evli bir kadın olduğunu öne süren Kadın, başka bir erkeği düşlemesinin, Tanrı'nın kullarını sınamak için koyduğu bir yasak olduğunu, sınavı kazanırsa cennete gideceğini söyler. Şeytan'ın cennetin gerekçesini sorgulayan sözlerini, Tanrı'nın hikmetinden sual olunmayacağını söyleyerek cevapsız bırakır. Sisypheos hakkındaki duygularını öğrenmek isteyen Şeytan'a, onun kendisini kandırmaya çalıştığını öne sürerek direnir. Eyüp'ün pek çok cariyesi olduğu halde onun öte dünyaya göçmüş bir adama âşık olmayı günah olarak görmesindeki çelişkiye dikkat çeker. Kadın, Tanrı'nın adaletini

yargılamanın kendilerine düşmediğini ifade eder. Şeytan düşlere engel olunmayacağını vurgular. Aşk gelince yasakların kalkacağını, dilediği düşleri görebileceğini söyler. Kadın'ın, kendisini yoldan çıkarmaya çalıştığı suçlamasına, onun içinden geçenleri dile getirdiğini, onu yoldan çıkarmadığını, yola getirdiğini söyleyerek karşılık verir.

Kadın Şeytan'ın telkinleriyle kendini aşka bırakır. Sisyphos da Kadın'la Şeytan'ın kışkırtıcı danslarıyla o anı arzular, kayayı son kez çıkarıp yerleştirir; aşka boyun eğer.

Öte yandan Eyüp Şeytan'a uyduğuna pişman olarak yine Allah'a yakarır; bedenini yaraların sarmasını ister. Şeytan kızgınlıkla neden böyle davrandığını sorar. İşlemediği günahlara tövbe etmesinin anlamsızlığını, uğradığı haksızlığa isyan etmesinin doğallığını vurgular. Eyüp tam bir teslimiyet içinde, Allah'ın, kullarını sınadığını, kendisini seçtiğini bildirir, Şeytan'dan yaralarını geri ister. Çektiği acıları hatırlatarak Şeytan'ı kızdırmaması uyarısında bulunan kadın'ı Şeytan'la bir olup kendisini Allah'a karşı kışkırtmakla suçlar, bir daha konuşmamasını söyler. Yalnızca Allah'tan derman dileyeceğini söylemesi üzerine o zamana kadar çektiği çilenin boşa gideceğini öne süren Kadın'a, iyileşince yüz değnek vurmaya yemin eder. Şeytan, "Tanrı senin ne mal olduğunu bilmiş de seçmiş." (Asyalı, 2010: 108) diyerek yaralarını geri verir.

Bundan sonra karısı Eyüp'ü kendi haline bırakır. Önceki cezanın Tanrı'nın bir oyunu olduğunu öğrenince bu zulme isyan edip Eyüp'ün yanında olduğunu, ama şimdi cezayı kendisinin istediğini ortaya koyar, kendisinin bu işkenceye neden katlanacağını sorar. Bu sırada kayanın tepeden yuvarlandığını görürler. Şeytan Zeus'un sözünde durmadığına hükmeder. Fakat Sisyphos yenik ve üzgün görünmemektedir. Zeus sözünde durmuştur. Sisyphos o anı düşünerek kayaya yüklendiğinde Zeus'tan bağış dileyip o anı yaşatmasını istemiş, doruğa ulaştığında kaya dengede durarak damarları sonsuz bir hazla ısınmış, o an yeniden dünyaya gelmiştir. Ama Kadın'a gerçekten âşık olduğunu, onun, kendisinin başkaldırısını sevdiğini, boyun eğerse onun gözündeki değerini yitireceğini öne sürer. Şeytan kızgınlıkla Kadın'ın onu her şeyiyle beğendiğini, boyun eğmeyip Kadın'ın aşkını kazansa bile dünyaya dönemeyeceği için ona kavuşamayacağını söyler. Sisyphos kavuşamasa da aşkının yeteceğini ifade eder. Sonsuza kadar ceza çekeceğini söyleyen Şeytan'a, kendisinin cezayı ödüle çevirdiğini belirtir. Cezayı, duran zamanın ortasında bir sarkaç gibi sonsuz boşlukta salınarak nasıl ödüle çevirdiğini soran Şeytan'a, duran zamanı tetikleyip kendi zamanını yaptığını, her seferinde yeni bir başlangıcın heyecanını duyduğunu, her adımda kendine yeni bir dünya kurduğunu, doruğa her ulaştığında yeni bir zafer kazandığını söyler. Onun yaşıyor gibi konuşmasına karşın ölümler diyarında olduğunu hatırlatan Şeytan, Sisyphos'tan, ölümler

diyarında ölümsüzlüğe ulaştığı cevabını alır. Şeytan onun sözlerini anlamsız bulur. Onu akıllı sanmakla yanıldığını ileri sürer.

Direnış şarkısını söyleyen Sisypnos, kaya sonsuza kadar yuvarlansa da onu iteceğini, kayanın doruğa çıktığı o bir anlık zaferin kendisine yeteceğini, Zeus’a meydan okuduğunu, boyun eğmekle gelen kurtuluşa kurtuluş demeyeceğini, ölümsüzlüğe ulaştığını söyler.

Son oyunda Eyüp’ün yakaran, Sisypnos’un direnen şarkısı duyulur. Sisypnos kayasına yüklenmiş, Eyüp ellerini göğe açmış, Kadın Sisypnos’a bakar şekilde donuk resim oluştururlar. Şeytan oyunu bağlar. Kutsal kitaplara göre Tanrı’nın Eyüp’ün sabrını eskisinden daha zengin, daha sağlıklı olarak yüz yıl daha yaşatmak suretiyle ödüllendirdiğini, yeminini de yüz kamış sapından yaptığı desteyle karısına bir kez vurarak onu incitmeden yerine getirmesini bildirdiğini açıklar. Şeytan Sisypnos’un boyun eğerse kurtulmuş olmayacağı sözünü hatırlatarak Eyüp’ün sabrını, yıllarını boşa harcadığı şeklinde yorumlar. Sisypnos’un ise hâlâ direndiğini ve onun da kendince mutlu olduğunu söyler. Onun kibri yüzünden bahsi kaybetmişse de Sisypnos’a saygı duyduğunu, onu Eyüp’e tercih edeceğini belirtir, direnişini destekler. Seyircinin de kendisinin yenilmesinden memnun olacağını dile getirerek, onlara hoşlandıkları şeyleri öğütlediği, işledikleri günahları kendi üzerine yıkmalarına ses çıkarmadığı halde yaranamadığını söyler. Final şarkısında Eyüp’ün boyun eğip sabretmesine karşılık ödüllendirildiği, fakat sonunda ölüp gittiği, Sisypnos’un ise direnip sonsuzluğa uzandığı, Eyüp’ün haksızlık karşısındaki pasifliğine karşın Sisypnos’un haksızlığa boyun eğmenin insana yakışmadığını ifade ettiği yinelenip seyirciye ikisinden hangisini seçtiği sorusu yöneltilir.

Kişiler

EYÜP: Tevrat’a göre Uts diyarından olgun ve dürüst bir adam, *Kur’an*’a göre peygamber olduğu Allah’ın onu Şeytan’a kendisine en bağlı, kötülükten en çok çekinen kulu olarak gösterdiği belirtilir. Önce bütün zenginliği elinden giden Eyüp sonra vücudunu baştan başa saran yaralarla sağlığını kaybeder. İnsanlar ondan uzaklaşır. Karısıyla bir mağarada yaşayan Eyüp, suçunun ne olduğunu bilmesee de, bütün bunların Allah’tan geldiğine inanarak sabreder, Allah’a yakarır. Şeytan’ın telkinlerine kulak asmaz. Uğradığı belanın Allah’ın Şeytan’la bahse tutuşmasından kaynaklandığını, Allah’ın onu Şeytan’ın eline verdiğini öğrenince Tanrı’nın, onuruyla oynadığını, böyle sınama olmayacağını, bundan sonra başına ne geldiğinin, iyileşip iyileşmemesinin önemli olmadığını, insan olanın böyle bir aşağılanmaya dayanamayacağını söyleyerek isyan eder. fakat bir süre sonra Allah’ın kendisini seçtiğine hükmedip pişmanlık duyarak Şeytan’dan yaralarını geri alır. Şeytan’la bir olup kendisini kışkırtmakla suçladığı karısına sert çıkar. Yalnız Allah’tan derman dileyeceğini

belirtir. Sabrının karşılığını eskisinden daha zengin, daha sağlıklı olarak yüz kırk yıl daha yaşayarak alır. Karısına dair yeminini de onu incitmeden yerine getirir. Yazar, sonunda ölüp gittiğini vurgular.

SİSYPHOS: Korinthos kralı olduğu belirtilir. Oyunda ölüdür ve öte dünyadadır. Sonsuza dek kayayı dağa çıkarma cezasına çarptırılmıştır. Zeus'tan bağışlanma dilerse affedilecek, dünyaya yeniden dönecektir. Fakat o, inatla direnmekte, Zeus'a meydan okumakta, ona, cezasının hiçbir anlamı olmadığını, kendisine baş eğdiremeyeceğini göstermekte kararlıdır. Onun yeryüzünün güzelliklerine ve kadınlara tutkunluğunu bilen Şeytan'ın aldatıcı sözlerine karşı Şeytan'ın oyuncağı olarak kurtulmayı reddeder, boyun eğerek kurtulmanın kurtuluş olmadığını ifade ederse de, Şeytan'ın, ilgisini Kadın'a çekmesiyle, o anın arzusuyla Zeus'tan bağış diler ve o anı yaşar. Fakat Kadın'ın kendisinin başkaldırısını sevdiğini, boyun eğerse onun gözündeki değerinin düşeceğini, kavuşamasa da onun aşkının kendisine yeteceğini söyleyerek Zeus'a karşı direnişini sürdürür. Aşkın ve direnmenin verdiği heyecanla cezayı ödüle çevirmiş, ölümler diyarında ölümsüzlüğe ulaşmıştır. Cezası/direnişi hâlâ sürmektedir.

Kadın gibi onda da kişilik gelişimi gözlenir. Zeus'a başkaldırısı başta inatla açıklanabilecekken, oyunun sonunda onur mücadelesine dönüşür.

Şeytan, Zeus'a başkaldırması sonucu sonsuz bir cezaya mahkûm olması yüzünden onu kendisine benzetir, direnişine saygı duyar.

KADIN: Eyüp'ün karısıdır. Onun çilesine ortak olur. Tanrı'ya bağlıdır. Onun kullarını sınıadığını, adaletinin sorgulanamayacağını dile getirir. Fakat Şeytan'ın telkinleriyle Sisypheos'a karşı engellemeye çalıştığı duyguları açığa çıkar. Eyüp'ün uğradığı belanın Şeytan'dan geldiğini ve Eyüp'ün baş kaldırması durumunda yaralarının iyileşeceğini öğrenince Şeytan'a uymakta sakınca görmez. Fakat Tanrı'nın bahsi kaybedince Eyüp'e gazaplanmasından endişe eder. Kadın'ın merakı aksiyonu geliştirici bir etmendir.

Şeytan'ın Sisypheos'u kurtarmak için onu kendine âşık etmesi önerisine yasakları öne sürerek karşı çıksa da, Şeytan'ın bir ölüyü aşkıyla hayata döndürmenin ne kadar heyecan verici olduğunu söylemesiyle, aşkın ölüme üstün geleceğini söylemesiyle fikri değişir.

Eyüp'ün başkaldırdıktan sonra pişman olarak yaralarını geri istemesi üzerine onu kendi haline bırakır. Tanrı'nın ona oyun oynadığını öğrenince kurtulması için yardım ettiğini, ama şimdi cezayı kendisinin istediğini, kendisinin buna katlanmak zorunda olmadığını belirtir. Sisypheos'un kendi aşkından güç alarak direnişini sürdürmesinden büyük mutluluk duyar.

ŞEYTAN: İşinin tanrılarla oynamak, ortalığı karıştırmak olduğunu söyleyen Şeytan, İblis, Lucifer gibi adları bulunduğunu, Tanrı'nın Âdem'e secde etmesi yönündeki buyruğuna karşı gelip lanetlendiğini belirtir. Yasakların ve sınavların anlamsızlığını, cezaların adaletsizliğini, insanların bunlarla aldatıldığını öne sürerek, insanlara bunlara uymayıp hayatın tadını çıkarmalarını telkin eder. İnsanların bütün kötülükleri kendinden bildiğine, işledikleri günahları kendi üzerine yüklediğine dikkat çeker. Zeus'a başkaldırdığı için cezalandırılan Sisypheos'u kendisine benzetir. Onun direnişine saygı duyduğunu dile getirir.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden (ön oyun+8+6 sahne) oluşur. Aksiyonun zayıf olduğu oyun ikili yapıda kurgulanmıştır.

SERİM: Ön oyunda Eyüp ve Sisypheos'un durumları ortaya konularak Eyüp'ün ellerini açıp Tanrı'ya yakarması, Sisypheos'un ittiği kaya ne kadar geri yuvarlanırsa yuvarlansın vazgeçmeyeceğini dile getirmesi, Şeytan'ın ise Tanrı'nın güzellikleri yaratıp ardından yasaklar koymasının, cezalar vermesinin anlamsızlığını ifade ederek insanların aldatıldığını öne sürmesiyle oyunun ana hatları çizilir.

DÜĞÜM: Şeytan'ın Kadın'a kimliğini ve Eyüp üzerine Tanrı'yla girdiği bahsi açıklayıp Eyüp'ü o hale kendisinin getirdiğini, Tanrı'ya başkaldırırsa onu iyileştireceğini söylemesi; ayrıca hep gördüğü ve durumuna acıdığı Sisypheos'u kurtarmanın da onun elinde olduğunu söylemesi ilk asal düğüm noktasıdır. Gerçeği öğrenen Eyüp'ün isyan etmesi, Kadın'a âşık olan Sisypheos'un o anı arzularak Zeus'a boyun eğmesi ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Eyüp'ün Tanrı'ya boyun eğen, Sisypheos'un Zeus'a başkaldıran tutumlarının karşılaştırıldığı ve seyirciye hangisini seçtiği sorusunun yöneltildiği oyunda doğrudan karşı karşıya getirilmeyen karakterler üzerinden Tanrı-Şeytan karşıtlığı işlenir. Şeytan, insan yüzünden Tanrı'ya başkaldırmış ve lanetlenmiştir. Tanrılara oyun oynamayı iş edinen Şeytan, sınavların, yasakların anlamsızlığını ileri sürüp Tanrı'nın adaletini sorgulayarak insanlara onlara uymamalarını, Tanrı'ya başkaldırmalarını telkin eder. Zeus'la girdiği iddia yüzünden Sisypheos'un ona boyun eğmesini sağlamaya çalışsa da, Tanrı'ya başkaldırması bakımından onu kendisine benzetir. Nitekim oyunun sonunda onun direnişine saygı duyduğunu ifade eder.

Eyüp ve Sisypheos'u yollarından çevirerek Tanrı'yla ve Zeus'la girdiği bahsi kazanmak isteyen Şeytan, amacına ulaşmak için önce Kadın'ı ele alır. Kadın, Şeytan'ın kendi inandıklarına ters düşen sözlerine, Tanrı'nın hikmetinden şüphelenmeyeceğini, adaletinin sorgulanamayacağını söyleyerek karşı çıkar. Tanrı'nın kullarını sınadığını öne sürer.

Sisyphos'u kurtarmak için onu kendine âşık etmesi önerisine, evli bir kadın olduğunu söyleyerek uzun süre direnir. Düşleri ve düşünceleri öne sürerek günah kavramının anlamsızlığını ortaya koyan Şeytan'ın aşk gelince yasakların silineceği, aşkın ölüme üstün olduğu yönündeki sözleriyle duyguları inancının önüne geçer.

Şeytan'ın Eyüp'e suçsuz yere cezalandırıldığı, haksızlığa başkaldırması yönündeki sözleri, Allah'ın kullarını sınadığı, hikmetinin ve adaletinin sorgulanamayacağı, Allah'tan gelene sabredebileceği; Sisyphos'a, boyun eğip kurtulması tavsiyesi de pes etmeyeceği, Zeus'a, cezasının hiçbir anlamı olmadığını göstereceği şeklinde karşılık bulur.

Eyüp, Allah'ın kendi üstüne Şeytan'la bahse girmesini kabullenemeyerek isyan etmesi üzerine sabretmesini söyleyen, Allah'ın gazap edeceği uyarısında bulunan Kadın'la da çatışır. Böyle bir sınama olmayacağını, başına ne geleceğini umursamadığını ifade eder. Pişman olması üzerine Allah'ın kendisini seçtiğini ileri sürüp Şeytan'dan yaralarını geri istemesi üzerine, Şeytan'ı kızdırmamasını söyleyen Kadın'ı, Şeytan'la bir olup kendisini Allah'a karşı kıskırtmakla suçlar, çektiği çilenin boşuna olduğunu dile getirmesi üzerine onu dövmekle tehdit eder. Kadın Eyüp'ü kendi haline bırakır.

Öte yandan Sisyphos da Kadın'ın gözündeki değerini kaybetmemek için boyun eğmekten vazgeçmesi üzerine Şeytan'la çatışmaya girer. Şeytan'ın, Kadın'ın onu her yönüyle beğendiği, boyun eğmeyip aşkını kazansa bile dünyaya dönemeyeceği için ona kavuşamayacağı yönündeki sözlerine aşkının kendisine yeteceğini; sonsuza dek ceza çekeceğini öne sürmesine cezayı ödüle çevirdiğini; ölümler diyarında olduğunu hatırlatması üzerine ölümler diyarında ölümsüzlüğe ulaştığını söyleyerek karşılık verir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Şeytan'ın, kuluna çok güvenen Tanrı'yla Eyüp'e başkaldırtacağı; Sisyphos'a ne ceza verirse versin boyun eğdiremeyeceğini öne süren Zeus'la Sisyphos'a boyun eğdireceği üzerine bahse girmesi ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: Eyüp'ün isyan ettiğine pişman olarak Şeytan'dan yaralarını geri istemesi, Sisyphos'un da aşkının boyun eğmeyi değil, başkaldırmayı gerektirdiğini anlayarak kayaya yeniden yüklenmesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Şeytan Eyüp'ü de Sisyphos'u da tutumlarından vazgeçiremeyerek bahsi kaybetmiştir. Eyüp'ün sonunda ödüllendirilmesine rağmen boş yere çile çektiğini öne süren Şeytan, kendisine benzettiği Sisyphos'un direnişine, bahsi kaybetmesine neden olmuşsa da saygı duyduğunu ifade eder ve tercihini ondan yana kullanır.

Zaman – Mekân

Oyunda zamana gönderme yoktur. Yalnızca Eyüp'ün sağlığına kavuştuktan sonra yüz kırk yıl daha yaşadığı belirtilir.

Mekân sahne düzleminde betimlenmiştir. Sahnenin sağ gerisinde işkence dağı yükselir, sol gerisinde kayalıklar arasında bir mağara ağzı bulunur. Sisypheos aşağı yuvarlanan kayayı dağa çıkarmaya çalışırken, Eyüp insanlardan uzaklaşarak çekildiği mağarasında Allah’a yakarırken, Kadın ise mağaranın önünde Sisypheos’a bakarken betimlenir. Şeytan anlatıcı rolü üstlendiği yerlerde sahnenin ortasında bulunur. Mekâna ilişkin belirlemeler mağaranın önü, içi, dağın eteği ifadeleriyle sınırlıdır.

PANDORA EFSANESİ

Pandora, Hesiodos’un aktardığı bir mitte, yaratılan ilk kadın olarak geçer. Zeus’un emri üzerine, bütün tanrıların yardımıyla, Hephaistos ile Athena tarafından yaratılmıştır. Hephaistos ona ölümsüz tanrıların suretini verir. Her tanrı onu bir nitelikle bezer. Güzellik, zarafet, el becerisi, ikna gücü gibi olumlu özelliklerinin yanında Hermes ona yalanı verir. Zeus onu, Prometheus sayesinde tanrısal ateşi ele geçirmiş olan insanları cezalandırmakta kullanmak ister. Pandora, tanrıların, insanlara mutsuzluk vermek için verdikleri bir armağandır. Hesiodos’un *İşler ve Günler*’ine göre Zeus Pandora’yı Prometheus’un kardeşi Epimetheus’a gönderir. Epimetheus Pandora’nın güzelliğine kapılır ve Prometheus’un, Zeus’tan gelecek hiçbir hediye kabul etmemesi şeklindeki uyarısını unutarak Pandora’yı kabul eder ve onu eşi yapar. Pandora’nın yanında, bütün kötülükleri içinde saklayan bir küp vardır. Pandora merakına engel olamayarak küpü açar ve bütün kötülükler yeryüzüne dağılır. Sadece küpün en dibindeki umut, Pandora’nın kapağı hemen kapatmasıyla içinde kalır. Başka bir deyişle, küpün içinde tanrıların insanlara gönderdiği iyiliklerin olduğu ve Pandora’nın düşüncesizce hareket etmesi yüzünden geri uçup gittikleri anlatılır. (Grimal, 1997: 602-603)

SAVAŞ OYUNU

Sermet Çağan’ın *Savaş Oyunu* başlıklı eserinde İkinci Dünya Savaşı’nın çıkış noktası yapıldığı oyunda, sözde barış adına, gerçekte ise silah tüccarlarına rant sağlama uğruna, kendi halinde zorlukla geçinen halkın, vatan savunması öne sürülerek, neresi olduğunu bile bilmedikleri bir ülkeyle savaşa sürüklenmesi, onlar ceplerini doldururken, cepheye yollanan askerlerin teker teker ölmeleri, geride kalanların yaşamlarına daha zor şartlarda devam edecek olmaları, bu düzenin hep böyle süreceği, dünyanın savaş üzerine kurulduğu düşüncesinin daha çocukluktan zihinlere kazındığı mesajıyla, “Pandora’nın Kutusu” adlı oyun içinde oyunla ve Hiroşima’ya bağlanarak anlatılır.

Özet

Oyunda, çeşitli kimliklere bürünen, fakat aynı yoksulluğu ve çilekeşliği vurgulayan Navo adlı kadın eksen alınmışsa da, asıl işlev Deli'ye yüklenmiştir.

Ön oyunda Bayan Navo'ya posta olduğu söylenir, insanların süt, ekmek, patates, kırmızı lahana, tereyağı gibi temel ihtiyaçlarının bile karşılanamadığı bir memleketin son model savaş silahlarına sahip olduğu vurgulanır. Deli: “Çelik, cephane, silah fabrikalarının kârı yüzde 55 arttı. Uzun kocaman ağızlı bacalar fışkırıyor vatan topraklarından! Büyük fırınlarda, büyük büyük namlular dökülüyor. Kömür tröstlerinin kârı yüzde 70 arttı. Büyük adamların, büyük çıkarlarına, büyük kârlar eklendi.” (Çağan, 1993: 116) diyerek sömürü düzenini ortaya koyar. Kadınların ellerindeki dövizlerden dünya savaşları istatistikleri okunur. Halk ekmek derdindeyken, hükümetin, neresi olduğunu bile bilmedikleri Volutenya'ya savaş açtığı öğrenilir. Trampetçi vatan için savaşmanın kutsallığına vurgu yaparak savaşın gerekçesini çocuklarına mutlu bir gelecek sağlama düşüncesiyle açıklarken, Deli, gerçek nedenin silah fabrikalarının kazancına kazanç katmak olduğunu belirtir. Kadınlar Korosu, Nâzım Hikmet'in “İkinci Dünya Savaşı Destanı”ndan bir parça okur.

Birinci tabloda asker sevkıyatı yapılırken, Rahip vaazında barış için savaşılacağını, savaşın kutsal bir görev olduğunu, askerlerin attığı her kurşunun insanları yeni bir dünyaya götürdüğünü, ülke çocukları için mutlu yarınlar hazırlandığını öne sürer. Askerler her şeylerini geride bırakarak eksik malzeme ve Trampetçi'nin “Ey bu toprakların büyük [evlatları], güle güle. Kasaturalarınızda kan, tüfeklerinizde şanlı barut kokusu geri gelin. Bu vatan sizi bugünler için yetiştirdi. Sağ olun, var olun...” (Çağan, 1993: 120) sözleriyle Doğu cephesine uğurlanır. Bu arada Bayan Navo'ya cepheden mektup olduğunu söyleyen Postacı, Deli'den, onun çocuk bahçesinde olduğunu öğrenir.

İkinci tabloda çocuk bahçesinde savaş oyunu oynayan çocuklar, aralarından birini düşman yapıp döverler. Çocuklar, kendilerini durdurarak her gün aynı oyunu oynadıklarını söyleyen Deli'ye, düşmanın her gün değiştiğini, oyuna her gün yeniden başladıklarını söylerler.

Üçüncü tabloda savaş başlamıştır. Trampetçi herkesin sığınağa gitmesini, hava hücumunun başladığını, yaşlı, çocuk ve sakatlara yardım edilmesini duyurur. Deli, şehirde zaten yaşlı, çocuk ve sakatlardan başka kimse kalmadığına dikkat çeker. Sığınağa koşuşturan insanları “deli” diye niteler ve bunun sadece bir oyun olduğunu, kaçmamalarını söyler. Dışarıda evleri yıkılırken, sığınakta kadınlar yarım kalan işlerinden, Yaşlı Erkek, Sakat Erkek ve Trampetçi ise saldırıdan konuşurlar. Trampetçi, şimdiye dek kendilerini aldattıkları tespitinde bulunur. Ölen çocuk onu çok etkilemiş görünür. Sürekli: “Ölen çocuktan anasının

kollarında / Kanadı vuruk kuştan selam sana.” (Çağan, 1993: 123) sözlerini tekrarlar. Bombalar çocuk bahçesini de yok etmiştir. Çocuk, savaş oyununu nerede oynayacaklarını sorar. Yaşlı Erkek de evine, madalyalarına bir zarar gelip gelmediğini merak etmektedir.

Dördüncü tabloda hava saldırısının bittiği, sığınacağın boşaltılması, emir gelene kadar evlere girilmemesi duyurulur. Dışarı çıkanlar oğullarını, kocalarını, nişanlılarını aramaya koyulurlar. Ama onlar ölmüştür. Bu arada Deli, bir perdelik acıklı güldürü diye nitelediği “Pandora’nın Kutusu” ya da “Açtırma Kutuyu Söyletme Kötüyü” adlı kukla gösterisini sergiler. Anlatıcı rolünde Deli’nin olduğu oyunda Zeus, Epimethus ve Pandora’yı iki askerle bir kadın, yüzlerine taktıkları maskelerle oynarlar. Prometheus Zeus’tan ateşi çalıp erkekleri yaratmış, Zeus da ondan öcünü almak için Pandora’yı yaratmıştır. Zeus, Pandora’yı, elinde, kesinlikle açmaması uyarısında bulunduğu bir kutuyla yeryüzüne indirir. Epimethus Pandora’nın güzelliğinden çok etkilenerek, Prometheus’un tüm yalvarmalarına karşın onu kabul etmiştir. Konuşurlarken, söz, Pandora’nın elindeki kutuya gelir. Pandora kutuda ne olduğunu çok merak etmektedir. Oyunun burasında Navo araya girerek, Deli’ye/Kuklacı’ya, içinde ne olduğunu bildiğini öne sürdüğü kutuyu açtırmamasını söyler. Deli, kutunun içinde ne olduğunu kendisinin de bildiğini, ama bunun sadece bir kukla oyunu olduğunu, ayrıca yazarların böyle yazdığını, açtırmazsa oyunun biteceğini söyler, oyun/savaş biterse geçimini savaştan sağlayan tröstlerin ne yapacağını sorar. Pandora’nın kutuyu açmasıyla yeryüzüne bütün kötülükler saçılır: kin, nefret, tutku, menfaat. Bu sırada Trampetçi’nin tehlikenin geçtiğini, evlerine girebileceklerini duyurmasıyla halk dağılmaya başlar. Deli’nin oyunun daha bitmediğini, kutuda tek bir şey (umut) kaldığını söylemesi de onları durdurmaz. Yalnız kalan Deli “Kuklanın Şarkısı”nı söyler. Korodaki kadınlar, hep aynı şarkıyı söylediğini öne sürerek, neşeli bir şey söylemesini isterler. Deli tek bu şarkıyı bildiğini, onlar için aynı olan bu şarkının yeni doğanlar için yepyeni olduğunu söyler, hep aynı şarkıyı söyleyeceğini sözlerine ekler.

Beşinci tabloda Postacı her “Posta! Şehit maaşı!” (Çağan, 1993: 127) dediğinde bir asker yere düşer. Deli, bunun hiç bitmeyeceğini belirtir. Bayan Navo’ya da kocasından telgraf vardır, ama o, evde yoktur. Bu sırada Gazeteci barışın geldiğini bildirir. Koro: “Barış geldi dediler, sustular, sanki barış susmakmış gibi” (Çağan, 1993: 127) sözünü sık sık tekrarlar. Savaş bitmiştir, ama oğullar, nişanlılar, kardeşler, kocalar yoktur. Postacı, Bayan Navo’ya, telgrafta Teğmen Navo’nun gelmekte olduğunu bildirildiğini iletir. 3. Asker Bayan Navo’nun karşısına geçerek, geldiğini söyler, neden sevinmediğini sorar. Bayan Navo ona, kendisinin Navo olmadığını, Navo’nun yedi yaşında olduğunu, çocuk bahçesine savaş oyunu oynamaya gittiğini söyler. Deli de Navo’nun savaş oyunu oynamaya gittiğini, savaş oyununun

birinin bitip yenisinin başladığını belirtir. Ülkü Tamer'in Bertolt Brecht'ten çevirdiği “Generalim sizin tank da ne tank hani” şiirini okur. Koro da “Kuklanın Şarkısı”nı söyler.

Son oyunda Koro'nun “Hiroşima'da” sözüyle birlikte projeksiyonda savaş resimleri sergilenir.

Kişiler

Oyunda kişiler simgesel nitelik taşır. Oyun kısa olmasına rağmen kalabalık bir şahıs kadrosuna sahiptir. Fakat kişiler ayrıntılı olarak ele alınmamış, konumları öne çıkarılmıştır.

TRAMPETÇİ: Eski, süslü bir üniforma giyen, ayaklarında lastik çizmeler, başında silindir şapka bulunan Trampetçi, savaşla ilgili duyuruları yapma görevi üstlenmiştir.

DELİ: Navo'yla birlikte oyunun merkez kişisidir. Trampetçi'yle bir ölçüde karşıtlık oluşturur. Deli, halk üzerinde oynanan oyunu, savaşın, öne sürüldüğü gibi ülkenin geleceği için değil, birkaç zengini daha da zengin yapmak için, ezilen halkı daha da ezmek uğruna çıkarıldığını öngörerek halkı uyarmaya çalışır. Halkı yokluk içinde olan ülkenin her türlü silaha sahip olmasındaki çelişkiye dikkat çeker. Deli, oyunda özel bir işleve sahiptir. Aslında aydın rolündedir; ülkedeki durumu en iyi kavrayan odur.

Trampetçi herkesin sığınağa gitmesini, yaşlı, sakat ve çocuklara yardım edilmesini duyururken, Deli, şehirde zaten yaşlı, sakat ve çocuklardan başka kimse kalmadığına dikkat çeker. Bunun bir oyun olduğunu söyleyerek, koşturan insanları “deli” olarak niteler. “Kuklanın Şarkısı”nı söyleyen Deli, korodaki kadınların hep aynı şarkıyı söylediği gerekçesiyle neşeli bir şey söylemesini istemelerine karşılık, sadece bu şarkıyı bildiğini, onlar için aynı olan bu şarkının yeni doğanlar için çok yeni olduğunu söyler, aynı şarkıyı söylemeye devam edeceğini kaydeder. Oyunun sonunda da “Generalim sizin tank da ne tank hani” şiirini okur.

BAYAN NAVO: Her konuştuğunda karşımıza farklı bir kimlikle çıkar. Değişmeyen tek şey, her seferinde sefaletin başka bir yönüne temas etmesidir. Düşünceli bir yapısı vardır. Kendisini ilk olarak şöyle tanıtır: “Ben Navo... İskele bekçisinin karısı. Üç çocuk anası. Bundan 26 yıl önce vatandaş kütüğüne yazılmışım. 9 yıldır vergi veririm. İkinci çocuğumun doğumunda annemi kaybettim. Babam daha önce ölmüş. Savaşta.” (Çağan, 1993: 115) Ardından: “Ben Navo. Kocam tarlada gündelikçi. Çift sürer. Topraktan, tahıldan anlar. Traktör sürücülüğü yaparken parmağını dişliye kaptırdı.. ben onun karısıyım. Çocuğumuz olmadı. Tanrı öyle istedi. Bu ülkede çocuğu olmayanlara itibar etmezler.” (Çağan, 1993: 115-116) der. Bir süre sonra, on yıl önce bir kamyon şoförüyle evlendiğini, bir çocukları olduğunu söyler. Daha sonra da: “Ben Navo. Oyuncak fabrikasında işçi olan kocamla yeni evlendik! Kocam çocuklar oynasın diye oyuncak toplar, tüfekler, tanklar, gemiler yapar!” (Çağan, 1993:

116-117) diyerek buradaki çelişkiye işaret eder. Oyunda sürekli Navo'ya bir posta olduğundan söz edilir. Postacı onu evde bulamaz. Deli, çocuk bahçesinde olduğunu söyler. Navo, Pandora'nın kutusunda ne olduğunu bildiği için kutunun açılmasına engel olmak isterse de bunu başaramaz. Kocasını Teğmen Navo savaştan dönübce onu evde bulamaz. Navo, kendisinin Navo olmadığını, Navo'nun yedi yaşında olduğunu, çocuk bahçesine savaş oyunu oynamaya gittiğini söyler.

Oyunun şahıs kadrosu kadınlar, daha sonra asker olacak erkekler ve çocuklardan oluşan halk ile Rahip, Postacı ve Gazeteci ile tamamlanır.

İşyle gücüyle meşgulken, hiç beklemediği bir anda kendini savaşın ortasında bulan halk, Volutenya'nın neresi olduğunu bile bilmediği halde savaşı olağan bir durum olarak karşılar. Yiyecek ekmekleri olmasa da Maksim tüfekleri olması onlar için yeterlidir. Rahip'in ve Trampetçi'nin dinî ve siyasi gerekçelere dayandırarak gerekliliğini savundukları savaşa itiraz etmezler. Kadınların ellerindeki dövizlerin arkasında yazılı bulunan dünya savaşları istatistikleri okunur. Adını hiç duymadıkları Volutenya'nın yerini haritada bulurlar. Erkeklerin savaş haberine tepkisi şöyle olur: “Son vapuru dün iskeleye bağlamıştık.”; “Bu yıl ürün bol! Son kesimi sonbaharda yapmıştık.”; “Kamyonun lastiklerini yenilemek gerekiyordu.”; “Yeni oyuncakları çocuklar çok seviyor. Bir uçak! Pervanelerini çıkarınca güvercin oluyor. Bembeyaz bir güvercin.”; “Ve savaş geldi.” (Çağan, 1993: 117) Yaşlı Kadın kendilerine ne olacağını sorar. Savaşa çağrılan erkekler asker olur; karılarını, çocuklarını, evlerini, analarını, çarşılarını, dükkânlarını, köylerini, tarlalarını, yarınlarnı, ülkülerini geride bırakarak cepheye giderler. Sığınakta kadınlar çamaşırların yarım kaldığından, yemeğin ocakta kaldığından, ortalığın dağınık kaldığından söz ederler. Dışarı çıkınca erkeklerini ölü bulurlar. Yaşlı Erkek, Sakat Erkek ve Trampetçi saldırıdan konuşurlar. Sakat Erkek, vücudunun savaş alanında kalan parçasını gösterir. Yaşlı Erkek, evine, madalyalarına bir şey olup olmadığını merak eder. Çocuklar savaştan önce çocuk bahçesinde savaş oyunu oynar, düşman yaptıkları çocuğu döverler. Her gün bu oyunu oynarlar. Her seferinde başka bir düşman bulurlar, böylece oyun her gün yeniden başlar.

Genellikle kadınlardan oluşan Koro söylenenleri vurgulama, sorulara cevap verme, örtülü kalan durumlara dikkat çekme, mesajı belirtme, oyunun son sözünü söyleme görevi yüklenmiştir.

Rahip vaaz vererek savaşın gerekçesini şu sözlerle ortaya koyar: “Her sabah güneş bizi biraz daha kinlerden, nefretlerden, tutkuların sınırlarını, parlak barış günlerine bizi biraz daha yaklaştırıyor. Babalarınızın, kocalarınızın, kardeşlerinizin namlularından çıkan her kurşun

insanları yeni bir dünyaya götürüyor. SÍ VÍS PARA BELLUM. Barışı istiyorsanız, savaşa hazır olunuz. Her şeyden habersiz, şurada burada oynayan çocuklarımız için mutlu yarınlar hazırlanıyor. Şimdi bu uğurda ölen kahramanlarımıza dua edelim. Tanrının yüce varlığı, düşmana karşı dövüşenlerle beraberdir. Savaş kutsal bir görevdir. Savaş kutsal bir görevdir. Amin.” (Çağan, 1993: 119-120)

Postacı, oyun boyunca Navo’nun peşinde ona bir posta olduğunu söyler. Son tabloda sürekli “Posta! Şehit maaşı!” (Çağan, 1993: 127) diye bağırır.

Oyunun sonunda sahneye çıkan Gazeteci, elindeki gazeteyle barışın geldiğini bildirir.

Olaylar Dizisi

Tek perdeden (ön oyun + 5 tablo + son oyun) oluşan oyun, savaş üzerine simgesel bir eserdir. Olay gelişimi üzerine kurulmadığı gibi alışlagelmiş oyun düzenine de sahip değildir. Bu bağlamda etkili bir dramatizasyondur. “Senfonik oyun” (Çağan, 1993: 113) olarak nitelenir. Tekrarlar ve şiirsellik oyunun etkileyciliğini artırmıştır. Nedenleri, gelişimi ve sonuçlarıyla genel bir savaş tablosu çizilen oyunda savaşın başlamasıyla bitmesi arasındaki süreç, kurgulamaya gidilmeksizin, çarpıcı yanlarıyla sahnelenir. Şiirler, resimler, müzikler, mesajlar, diyaloglar ve oyun içinde oyunla değer kazanan oyunun iskeletini; savaş ilanını müteakip askerlerin cepheye uğurlanması, çocukların çocuk bahçesinde savaş oyunu oynaması, halkın sığınaklara girmesi, Deli’nin kukla oyunu sergilemesi, halkın, oyunun sonunu beklemeden dağılması, asker yolu gözleyenlere şehit maaşı gelmesi, Navo’nun, kendisinin Navo olmadığını, Navo’nun yedi yaşında olduğunu, çocuk bahçesinde savaş oyunu oynadığını söylemesi oluşturur. Bu oyun yapısında olay örgüsünü kesin çizgilerle ayırmak güçse de, aşağıdaki sonuçlara varılabilir:

SERİM: Ön oyunda sahnenin tasvir edildiği, kişilerin tanıtıldığı, halkın durumunun ve devletin politikasının ortaya konduğu, dünya savaş istatistiklerinin okunduğu, Navo’ya posta olduğunun belirtildiği kısım serimi oluşturur.

DÜĞÜM: Ekmek derdindeki halk işiyle gücüyle meşgulken, hükümetin beklenmedik şekilde Volutenya’ya savaş açması oyunun düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Gerilimin alt düzeyde tutulduğu oyunda çatışma unsuru örtülü kalmasına rağmen etkili kullanılmıştır. Oyundaki karşıtlık, halkla halkı sömürenler ve halkın sömürülmesine aracı olan hükümet arasındadır. Hükümetin sözcülüğünü Trampetçi, halkın sözcülüğünü ise Deli üstlenmiştir. Halkın durumu, yiyeceği olmamasına karşın Maksim tüfeği olması karşıtlığıyla ortaya konur. Trampetçi vatanın kutsallığını öne sürerek ve tarihe telmihte bulunarak, savaşı çocuklarına mutlu yarınlar kurma gerekçesine dayandırırken, Deli, vatan ve

vatan çocukları için değil, silah fabrikaları ve onların sahipleri için savaşılacağını bildirir. Oyun yapısından kaynaklı olarak çatışma yüzeye çıkmamıştır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Trampetçi çocuklarına mutlu yarınlara hazırlamak için savaşılacağını öne sürerken, Deli gerçek nedenin silah tüccarlarının kazancına kazanç katmak olduğunu belirtir.

DORUK NOKTA: Beşinci tabloda barışın gelmesi, oyunu sonuca taşıyan doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Gazeteden barışın geldiğini okuyan kadınlar susarlar. Savaş bitmiştir, ama oğullar, kocalar, nişanlılar yoktur. Bayan Navo'ya da cephedeki kocasından telgraf vardır. Biraz sonra kendisi de gelir. Fakat Bayan Navo, kendisinin Navo olmadığını, Navo'nun yedi yaşında olduğunu, çocuk bahçesine savaş oyunu oynamaya gittiğini söyler. Deli de onu onaylayarak, savaşın birinin bittiğini, yensinin başlayacağını kaydeder. Brecht'in "Generalim, sizin tank da ne tank hani" şiirini okur. Koro da "Kuklanın Şarkısı"nı söyler. Şiirin son sözü olan "Hiroşima'da" denmesiyle, Deli projeksiyon perdesini işaret eder; projeksiyondan savaş görüntüleri yansır.

Zaman – Mekân

Oyunda zamana, bu düzenin böyle olageldiğini vurgulayacak bir anlam yüklenmiştir. İkinci Dünya Savaşı'ndan hareket edilen oyunda zamanın kesin çizgiler taşıması oyununun simgeselliğiyle örtüşen bir özelliktir. Çocuk bahçesinde savaş oyunu oynayan çocukların rolünde askerlerin olması, genç bir kadın olarak verilen Navo'nun, kendisinin Navo olmadığını, Navo'nun çocuk olduğunu ve çocuk bahçesinde savaş oyunu oynadığını söylemesi de zamanın parçalanmışlığına işaret eder. Bu bağlamda, oyundaki dün, gece yarısı, bir yıl önce, dokuz yıl önce gibi ifadeler de askıda kalır.

Oyunun simgeselliği mekân unsuruna da belirsizlik şeklinde yansımıştır. Kesin ifadelerle belirtilmeyen, betimlenmeyen ve bütünlük göstermeyen mekân; iskelesi, istasyonu, fabrikası, çocuk bahçesi, ayakkabıcısı, sığınağıyla şehir görüntüsü çizer. Fakat mekân temelde, her kesimden insanın yaşadığı bir ülke olarak verilir. Pandora'nın kutusundan dünyaya kötülüklerin saçılmasının anlatıldığı kukla oyunuyla da mekân, tüm yeryüzünü kuşatacak bir genişlik kazanır. Kimsenin bilmediği, yerini haritadan buldukları bir ülkeye savaş açılması ve çocukların çocuk bahçesinde savaş oyunu oynamaları mekân yoluyla oyunun mesajını vurgulayan çarpıcı noktalardır. Kutsal vatan toprakları uğruna savaşıldığı öne sürülerek insan hayatının hiçe sayılması da mekân yoluyla kurulan bir karşıtlıktır.

Şehir bombalanırken sığınakta bulunan insanlar evlerini, yaşadıkları yeri kaybetmenin acısı ve umutsuzluğu içinde tasvir edilirler.

Oyunun sahne düzeni belirtilmiştir. Sahne; üzerinde barış kuşu resminin bulunduğu bayrağa benzer bir resimle, sağda, Trampetçi'nin çıkacağı bir yükseklik ve sahnenin önündeki dikenli tellerle betimlenmiştir. Projeksiyon perdesi ve sergilenen resimler de oyunda önemli yer tutar. Sahnede sergilenmeyen olaylar, özellikle savaş görüntüleri projeksiyona yansıtılarak oyunun etkileyciliği sağlanır.

Oyunda tüfek, asker elbisesi, trampet, kadınların ellerindeki dövizler, kukla oyununda kullanılan maskeler, barış haberinin okunduğu gazete vb. de önemli unsurlardır.

PYGMALION EFSANESİ

Kıbrıslı bir heykeltıraş olan Pygmalion, yaratılmış kadınlar içinde kendi ruhuna eş bir kadın göremez, kadınlardan uzak durur. Hayalindeki kadını anıtlştırır, Afrodite'den ona can vermesini ister ve bu isteğine kavuşur.

Pygmalion'un efsanesini Ovidius anlatmıştır. Kıbrıslı bir heykeltıraş olan Pygmalion kadınlardan nefret eder; evlenmemeye ant içer. Sanatı kendisine yeter. Büyük uğraşlar sonucu fildişinden, o zamana kadarki en güzel kadın heykelini yapar. Üzerinde çok çalışır ve zamanla heykeline âşık olur. Onunla vakit geçirir, ona çeşit çeşit elbiseler giydirir, süsler, gece yanında yatırır. Düşlerinde, onun canlandığını görür. Fakat cansız bir nesneyi sevmenin ızdırabını duymaya başlar. Aşk tanrıçası Afrodite bu alışılmamış aşkı izlemektedir. Pygmalion, tapınağına gelir ve karşısına, yaptığı heykele benzeyen bir kız çıkarması için yalvarır. Sonra evine gidip yeniden heykeliyle meşgul olmaya başlar, onu öper. O öptükçe heykel canlanır. Galatea adını alan kızla evlenir. (Hamilton, 2008: 77-78)

George Bernard Shaw'un *Pygmalion (Bir Kadın Yarattım, 1913)* adlı oyunu vardır.

GALATEA İLE PYGMALION

Güngör Dilmen'in *Galatea ile Pygmalionu* tek bölüm, altı sahneden oluşan dört sayfalık kısa bir oyundur. Harekete ve dansa dayanan ilk dört sahne sözsüzdür. (Dilmen, 1996: 61-66)

Pygmalion'un hiçbir kadına tutkuyla bağlanamaması üzerine bir kadında aradığı bütün özellikleri yansıttığı ve Galatea adını verdiği bir heykel yaparak kendi eserine âşık olması üzerine Sevi Tanrıça'dan onu canlandırmasını istemesi, Sevi Tanrıça'nın heykeli, aşkıyla kendisinin canlandırabileceğini söylemesi, Pygmalion'un, taşı büyük bir arzuyla durmaksızın öpüp okşayarak canlandırması ve iki sevgilinin coşkuyolu dansı anlatılır.

Özet

Bir mermer yontmakla meşgul olan Pigmalion, kendisine ilgi gösteren kızlara ve kadınlara karşılık verirse de her dansı yarım kalır. Bunun üzerine kadınlar çevresinden çekilirler. Ardından Pigmalion, insan boyunda bir mermer karşısında düş kurar, mermeri ölçer. Taşı büyük bir tutkuyla öper, çevresinde dans ederek yontmaya başlar. Ortaya çok güzel, çıplak bir kadın heykeli çıkar. Pigmalion, kadınlarda aradığı, fakat bulamadığı bütün nitelikleri yansıttığı eserini hayranlıkla seyreder, gözlerini ondan alamaz. Ritmi gittikçe hızlanan, heykele tutkunluğunu ortaya koyan bir dansa başlar.

Beşinci sahnede elinde adak çanağıyla dizleri üstünde, emekler şekilde giderek Sevi Tanrıça'ya adağını sunar, buhurlar tüttürür. Bir kadında aradığı tüm nitelikleri yonttuğu, adına Galatea dediği kendi eserine umutsuzca tutulduğunu ifade ederek düşleminde yarattığı sevgilisi Galatea'nın dile gelip konuşması, kendisinin ona verdiği gülümseyişteki ruhla uyanması için Sevi Tanrıça'ya yakarıшта bulunur.

Son sahnede beğeni, hayranlık ve giderek kıskançlıkla heykeli inceleyen ve çevresinde dans eden Sevi Tanrıça Pigmalion'u kutlar, heykelin özellikle gözlerini beğenir. Sevi Tanrıça, ona can vermek için kendisine taptığı gibi ona da tapması gerektiğini söyler. Bütün ruhuyla ve tutkuyla durmaksızın dokunmalı ve öpmeli, tapınırcasına adını söylemelidir. Ta ki yüreği çarpmaya, kadınlık ve annelik içgüdüğü harekete geçmeye başlasın. Pigmalion, sevinin tin ve tenler arasında gerçek bir tapınmaya dönüşmediğinde anlamını yitireceğini dile getiren Sevi Tanrıça'nın söylediklerini yapınca heykel canlanmaya başlar. Çıplaklığından önce utanır. Sonra bu duruma alışır. İki sevgili, müzik eşliğinde tutkulu bir dans yaparken Sevi Tanrıça gülümseyerek onları izler.

Kişiler

Oyunda üç kişi, üç ayrı kişi vardır. Bir insan, biri tanrıça ve biri de heykel. Pigmalion mitolojik bir kişiliktir. Oyunda söylenceye bağlı kalınmıştır. Pigmalion, hiçbir kadını bütünüyle benimseyemez. Bunun üzerine bir kadın heykeli yapar. Düşlemindeki kadını taşa aksettirir ve ardından ona âşık olur. Sevi Tanrıça da heykeli çok beğenir. Özellikle gözlerindeki derin anlama dikkat çeker. Heykelin canlanmasını ister. Aşkın ve tutkunun gücü sayesinde heykel canlanır ve Pigmalion onunla gerçek aşkı bulur.

Olaylar Dizisi

SERİM: İlk sahnedir. Pigmalion'a ilgi duyan kızların ve kadınların, Pigmalion'ın her dansı yarıda bırakması üzerine onu yalnız bırakmaları serim bölümünü oluşturur.

DÜĞÜM: Kadınlara ilgisi yarım kalan ve kadınlar tarafından terk edilen Pigmalion'ın durumuna nasıl çare bulacağı ana düğümü oluşturur. Ardından, heykele yapıp ona âşık

olduktan sonra ne yapacağı, bir heykele âşık olması durumunu nasıl çözümleyeceği sorusu da önemli bir düğümdür. Heykelin, Pigmalion'ın istediği şekilde canlanıp canlanmayacağı merak konusudur.

ÇATIŞMA: Oyunda fiziksel çatışma yoktur. Pigmalion'ın kadınlarda aradığını bulamaması bir iç çatışmadır. Arzuladığı kadının bir taş olması onu canlandırma yolunda yeni bir arayışa sevk eder.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Pigmalion'ın, aradığı nitelikte bir kadın bulamaması, onu hayalindeki kadını mermere aksettirmeye yöneltmiştir.

DORUK NOKTA: Heykelin canlanması, oyunu sonuca götüren aşamadır.

ÇÖZÜM: Pigmalion'ın, aradığı kadına canlı olarak kavuşması üzerine onunla gerçek bir aşk yaşamasıyla oyun noktalır.

Zaman – Mekân

Oyunda hiçbir zaman kaydı bulunmaz. Mekân da Pigmalion'ın işliği (atölye) olarak gösterilmekle yetinilmiştir.

ARAKHNE EFSANESİ

Efsaneye göre Arakhne, Lydialı bir kızdır. Babası Kolophonlu İdmon kumaş boyayıcısıdır. Arakhne dokuma ve nakışta ustalaşmış, ünü her yana yayılmıştır. İplik eğirme ve nakış, tanrıça Athena'nın yetki alanıdır. Fakat Arakhne Athena'ya meydan okur. Athena yaşlı bir kadın kılığında gelerek Arakhne'ye öğüt verirse de, Arakhne'nin tavrını değiştirmemesi üzerine asıl kimliğine girer ve yarışmaya başlarlar. Athena halıya Olympos tanrılarının ihtişamını işler, dört köşesine de, uyarıcı mahiyette, tanrıların gazabına uğrayan ölümlüleri resmeder. Arakhne ise tanrıların gülünç, hatta utanç verici maceralarını işler. Athena öfkeyle Arakhne'nin dokuduğu halıyı parçalar. Bu davranışı hazmedemeyen Arakhne kendini asar. Fakat Athena onu örümceğe dönüştürmek suretiyle intikamını tamamlar. (Grimal, 1997: 83-84)

KARADUL EFSANESİ

Yılmaz Onay'ın *Karadul Efsanesi*; faydalı bir örümcekken, kendi türünü ve insanları öldüren yaratığa dönüşen Karadul “efsanesi”ni yıkma amacı taşır. Kafka'nın böceğine karşılık üretilen bir imgedir. Oyun toplumsal mesajlarla yüklüdür. Örümcekler hakkında biyolojik ve sosyolojik (!) bilgiler de verilir. Örümceğin böcek olmadığı, başının gövdeyle birleşik olduğu, bu yüzden, gerdan kırıp bel bükmediği, en önemli niteliğinin gururu olduğu, kanatlarının

olmadığı kaydedilir. Uçan örümceklerin de olduğu, bunların Karadul’a jigololuk yaptıkları ve onun tarafından yendikleri belirtilir. Örümceğin, her biri yedi eklemlilik sekiz bacağı vardır ve bacakları zehirli pençelerle son bulur. Karadul (*Latrodectus Mactans*), insan öldüren örümcek türüdür ve Amerika’nın güneyinde çoktur. Siyah zeytine benzerliği, renginin parlaklığı da oyunda vurgulanan özellikleridir. Bir sahnede başlayıp biten ve tek kişilik olan oyunda sanatçının topluma ulaşmaması, kendini tüketmesi ele alınır.

Özet

Örümcek ağıyla kaplanmış eski bir sahnede bulunan kahraman/oyuncu, yıpranmış bir örümcek kostümü bulur ve örümcek rolüne girer, ardından, örümcekler üzerine derin bir tahlile girer. Örümceklerin baş düşmanının eşekarıları olduğu yanlışını düzelterek söze başlar ve örümceklerin asıl düşmanının, yine bir örümcek olan Karadul olduğunu belirtir.

Saldırıya geçen eşekarılarının, topuğunu hedef aldıklarını, ama kendisinin Akhilleus değil Hektor olduğunu, yüreğini “asma dallarının sıcak ucunda”, beynini “Amazon örgülerinin serin yüceliğinde” (Onay, 1994: 14) tutabilmek için hep ayakta durmak zorunda olduğunu, bu yüzden en sağlam yerinin, topuğu olduğunu anlatır. Ama birkaç bacağı kopar. Bu, bir anlık gevşemenin sonucudur ve eski kostümü çıkarıp tekerlekli valize koyarak, zorunlu olarak ayrılır.

Son kaşışının/sürgününün (iskân) Toros yaylalarından saray yakınlarına olduğunu hatırlar. Fakat artık kaçacak yer kalmamıştır. Aşk da kendisiyle birlikte ölmüştür. Buna rağmen, güney penceresinden gördüğü Adalı (Kıbrıslı) Afrodite’ye duyduğu aşk sürmektedir. Denizaşırı dağlardan saldıran öküz (kılığındaki) Zeus üstüne gelse de, sevmekten vazgeçmediğini dile getirir. Afrodite’nin, şimdi, okyanus ötesinde, tanrı hazretlerinin sekreteri olduğunu söyler. Yandaki birahane de üzüm sarhoşu olan Adonis’i hatırlar. Ege’den Mezopotamya’ya uzanan ölümsüz Adonis’le özdeşleştirdiği kendisini en eski kahraman sayar. Valizini sürükler.

Valiziyle konuşması ve çıplaklığı yadırganır. Nerede olduğunu bilmemektedir. Su örümceği olarak Karadul’a kafa tutar. Su örümceği ışığa âşıktır. Bu yüzden, güneş ülkesinin sahibi Artemis’e tapar. Fakat (cinselliğe düşman olan) Pallas Athena’nın sekiz kablolu uzantısı olan Karadul, ona çiftleşmeyi zehir etmiştir. At’ın şarkısını (Bertolt Brecht’ten) söyler: Arabayı çeken atın mecalisiz kalmasıyla, dakikalar içinde etlerinin kemiklerinden sıyrılmasını ve bunu, önceden atı koruyup kollayanların yapmasını...

Ansızın başlarına bir bela gelir: Sahnede, Brecht’in *Yuvarlak Kafalılar ve Sivri Kafalılar* oyununun figürü İberin belirir ve Çuk halkına nutkunu atar: Yahoo devletini, aşağılık bir ruh olan sivri kafalı Çık ruhunun sardığını ve sömürdüğünü, ona karşı birlik

olunmasını söyler. Savaş, demokrasi, seçimler, özgürlük konusunda ironik görüşler ortaya koyar. İki adaydan ikisinin de kendisi olduğu bir seçimi yüzde doksan dokuzla kazanıp, dünyayı diktatörlerden temizlemek, demokrasiyi getirmek için savaş açtığını, en insani niyetlerle, bazı inatçı örümcekleri yediğini, yani bazı totaliter ırkları yaşamaktan kurtardığını anlatır. Buna Hz. İsa'nın bile memnun olacağını dile getirir. Kudüs'te öldürülen kız çocuğunun dramını yansıtır.

Yazar altıncı bölümde Arakhne mitine yer verir: Arakhne Lidyalı'dır. Efes yakınında, Kalophonlu bir kumaş boyacısının kızıdır. Nakışta ve dokumada kimse onunla yarışamaz. Athena'nın, insanlara dokumayı öğretmekle övünmesi karşısında ona meydan okur. Bunu duyan Athena çok öfkelenir. Kocakarı kılığına girip, Arakhne'yi, tanrılarla boy ölçüşmemesi konusunda uyarır. Arakhne ise gururundan ödün vermez ve onunla yarışmayı önerir. Athena hemen o anda tanrıça kimliğine döner ve yarışır. Athena, Olympos'un on iki tanrısını işler kumaşa. Arakhne ise onların çirkinliklerini yansıtır. Bunun üzerine Athena gergefini parçalar, Arakhne kahrından kendini asınca da onu, sonsuza kadar tozlu duvar köşelerinde ipek örsün, ama değeri hiç anlaşılmazın diye örümceğe dönüştürür.

Oyun kahramanı, düelloda ölen Cyrano'nun burnunu bulur. Buradan bahçe örümceğine geçer. Bahçe örümceği, ağını bozanlarla düello ederek kendi ölümüne yol açar. *Cyrano de Bergerac*'tan (Sabri Esat Siyavuşgil çevirisi) alıntı yapar: Yalancılığın, hurafelerin, alçaklıkların, asıl önemlisi de aptallığın, baş düşmanı olduğunu, alnındaki defne (Apollon), göğsündeki gül dâhil her şeyi alabileceklerini, ama gururunu söküp alamayacaklarını bildirir.

Don Kişot'la metinlerarasılık kurar. Şövalyeliğini geri ister. Bahçe örümceğinin en eskisi, tanınmış ve kalıcısı olan Haçlı Bahçe Örümceği Aranea Diademata'yı, yani Don Kihot'u aradığını söyler. Onun, aşkıdan vazgeçebileceğini, ama kavgasından vazgeçmeyeceğini ifade eder.

Katili olan İberin'in Karadul'a dönüştüğünü kanıtladığını söyler. Yel değirmenleri yok olmuş, yel bile tek yönden, Kutsal Orman yönünden eser olmuştur. Don Kişot, atı Rosinante'yi arar. İnsani boyut adına, onu yemişlerdir. Sanço'ya, eşeğini sorar. Ama Sanço, onu tanımazlıktan gelir. Eşeğe ters binen Nasreddin Hoca'yla Timur – fil meselesine değinir. Uygun kostümleri giyer. Sanço'nun, eşeğini, antika parası verdikleri için satışa çıkardığını söyler. Sanço'nun küfretmesi üzerine şövalyeliği tutar. Fakat siyah perde tepesine düşer.

Siyah perdenin, tepesine düşmesiyle büyü örümceği rolüne girer. Buzul devri – Tufan – Nuh'un gemisi – Yeni Buzul devri sıralamasını verir. Bin yıllık lale bahçeleri on yılda fil ahırına dönünce, Amazon güzelliğini ve Yörük ozanlığını geride bırakıp kaçmıştır. Gitmediği

yer kalmamıştır: Eskimo ülkesinde bile rastlar kendine; ya kara sakal koymuş ya da karalara bürünmüştür, büyü örümcekleri gibi.

Almanya’da, komşusuyla karşılaşır. Ona, eşe dosta ayıp olmasın diye örtündüğünü açıklar. Kadın, ayaküstü, bütün yaşam seyrini, günlük sorunlarını özetler, kocasına yüklenir. Kadın, adam memleketleri dışında öldüğü için rezil olduğunu düşünerek hayıflanır.

Kahraman/oyuncu, kendini tanımış, ama tanımazlıktan gelmiştir. Onların, ölümü, yani Karadul’a yem olmayı beklediklerini dile getirir.

Bu arada valizde işler iyi gitmemektedir. Kostüme, onu yanına aldığı halde onun kendisini sattığını söyleyerek sitem eder. Büyü örümceğinin karnında kum saati işareti vardır. Anlamı, büyü örümceğinin, ölümüne direnerek onları uyarması, kum gibi, ipeğini akıtarak kendini tüketmesidir.

Valizdeki örümceği sivrisinekler sokmuştur. Aslında sivrisinekler örümcekten korkar. Fakat örümcek, sahnede ağlarına takıldığında onu yememiş, o da küstahlaşmıştır. Sonunda, insana saldırmaya yol açmıştır.

“İlk geldiğimde, kaçacaktım tamam, ama sen de gizleniyordun ve ben seni bulmuştum, tam üstüme göre, ikimiz de zor durumdaydık sana içimi açtım, sarıldık birbirimize.. Oysa sen, daha ilk antrede çözülüp ele verdin beni.. Gene de, seni sakladım, gizim olarak tel valizime!” (Onay, 1994: 43) Fakat şimdi, o, kendisini kovuyordur. İçinde kendisi olmadıkça, onun bir hiç olduğunu, örümcekliliği ona bırakmayacağını söyler. Onun valiziyle konuştuğunu görenler bunu yadırgar. Bitiş noktasındadır; ne istasyon ne çıkış ne de sınırlar vardır. Son çaresi, kapaklı örümcek olmaktır.

Olayların geldiği noktada, son olarak kapaklı örümceğe dönüşmüş, gençler gibi baskıya karşı ayaklanmış. Kapaklı örümcek, toprakta bir sığınak kazar, toprak ve ipekten ördüğü bir kapakla ağını kapatır. O da, fermuarını çeker, giysi parçalarını, bomba parçaları gibi üstüne yerleştirir; başkaldırır.

Beklemediği bir şey olur ve valizden, örümcek (kostümü) patlamış gibi koku gelir. Fakat düğmeye basılmasına engel olamaz. Düğmeye basılmasıyla duyulan çılginca müzik gergin bir hava oluşturur. Düğmeyi bulup müziği durdurur. Fakat valiz boş. Bundan sonra onu durdurmak mümkün değildir. Gevşeme ve uyuşmayla birlikte ortalığı koku kaplayacaktır. Fakat kendisi, beyninin dondurulmasına izin vermeyecektir. Bu yüzden, önce kendisini yemesi gerekecektir; örümcekliliği ona bırakmamaya kararlıdır. O, baş düşmanıdır; havayla çiftleşip ipek olan yaratıcı karın değildir, ölüm getirir. Onun Kutsal Orman tütsülü “efsane”sine karşı kutsal kumarını oynayacaktır; çiftleştiği erkeği yiyen Karadul’a meydan okur, onu aşk savaşına çağırır. Ya o da, kendisi gibi acıyla ipek doğuracaktır, ya da intihar

etmeyi öğrenecektir. Bir eliyle sevişirken, diğer elini fününin üzerinde tutar. Karadul, boğazını sıkınca, fünüyeyi çeker ve “efsane”, büyük bir gürültüyle biter.

Kişiler

Karadul Efsanesi tek kişilik bir oyundur. Fakat oyun kişinin kimliği muğlaktır. Örümcek rolüne girmiş bir oyuncu olarak görsek de, oyunun karmaşıklığı içinde kesin çıkarımlarda bulunmak zordur; çok farklı kişilikleri temsil yeteneğine sahiptir.

Karadul’a karşı sırasıyla şu biçimlerde kafa tutar: Örümcek, Su örümceği, fare, Arakhne, Bahçe örümceği, Kurt, Büyü örümceği, Kapkalı örümcek. İberin, Cyrano, Don Kişot kimliğine girmeyi dener, fakat hiçbir role sığmaz. Toplumdan kopuktur. Yanındaki valizle bombalı bir terörist zannedilir. Konuştuğu veya sorularına cevap verdiği kişiler, karşısında değildir. Yalnızlığını vurgular. Fakat bu yalnızlık, diğerleriyle olan düşünsel uzaklığa işaret eder. Karadul’a karşı verdiği savaşımında yalnızdır.

Olaylar Dizisi

SERİM: Birinci bölüm serim niteliğindedir. Burada oyunun kişisi ortaya çıkar, örümcekler ve Karadul hakkında ilk bilgileri verir, örümcek rolüne girerek örümcek olmanın onuruna değinir, Akhilleus değil, Hektor olduğunu, topuğundan vurulmayacağını dile getirerek, onlar hakkındaki oyununu oynamaya hazırlanır.

DÜĞÜM: Kahramanın bir örümcek kostümü bulup örümcek rolüne girmesi ilk asal düğüm noktasıdır. Son bölümde kostümün kendisini kovması ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Çatışma Örümcek’le, yine bir örümcek cinsi olan Karadul arasındadır. Fakat Karadul öldürücü bir yaratıktır. Gücünü ipek elde etmeye kullanmak yerine, çiftleştigi örümceği öldürmekte kullanır. Görünürdeki bu çatışma, bütün toplumsal katmanlara doğru derinleştirilir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Kendisi Akhilleus değil Hektor olduğu topuğundan vurulma endişesi taşımaz, bununla birlikte bir anlık gerinmesi, gevşemesi yüzünden birkaç bacağını kaybeder ve kostümü tekerlekli valize koyup yola düşer.

DORUK NOKTA: Valizden, örümcek (kostümü) patlamış gibi koku gelmesiyle, kendi isteği dışında düğmeye basılması doruk noktadır. Bundan sonra olaylar kaçınılmaz sona doğru gelişecektir.

ÇÖZÜM: Artık valizden çıkarılanı durdurmanın imkânı yoktur. Uyuşma, kokuşma başlar. Karadul’a meydan okur. Onunla çiftleşmeye hazırlanır. Bir eliyle ona dokunurken, diğer eliyle de fünüyeyi tutar. Karadul’a, ipek doğurması için karnına basmasını söyler, fakat onun boğazına sarılması üzerine fünüyeyi patlatır.

Zaman–Mekân

Oyunda zaman boşlukta asılıdır. Mekânın bir sahne olması ve koltuklarda seyircilerin bulunduğu varsayılması aktüel zamanı bir gösterim süresi olarak düşünmeyi gerekli kılabilir. Fakat anlatılan ve canlandırılan olaylarla zaman genişler.

Mekân, örümcek bağlamış bir sahnedir. Örümcek ağını göstermek üzere sahneye teller akar. Örümceklerle ilgili şarkı duyulur. Ayrıca çürümeye terk edilmiş bir örümcek kostümü bulunur.

Oyuncunun, örümcek ağı olarak kullanılan tellere zaman zaman çıktığı anlaşılır. Sallanmayı bırakıp sahneye indiği belirtilir. Filistinli kızın cesedini yükseklerdeki ipek örgülerine sarmak isterken yangın çıkar. Oyuncu, sahneyi son sığınağı olarak görür, orada örümceklige çekildiğini söyler. Fakat örümceklere hiçbir sahnede oturma izni olmadığından yakındır. Var olup olmadıkları bilinmeyen seyircilere seslenerek, son sergisini yalnızca onlara açtığını ifade eder. Sahne perdesinin kapanıp açılması veya üstüne düşmesiyle hareket unsuru sağlanır. Kırık aynanın altındaki eski kostümler de vurgulanır.

Oyuncunun yabancılar bürosu, Akdeniz, Adonis’in üzüm sarhoşu olduğu birahanenin barı, Kutsal Orman, Şahin Tepeleri gibi yerlerden söz etmesi, kendisini valiziyle tren garında, trende veya yabancı bir ülkede, bir gösteride vehmetmesi zamanın ve mekânın yeknesaklığını kırar.

Son bölümde, düğmeye basılmasıyla çılgın bir müzik başlar. Durdurmaya çalıştıkça müzik vahşileşir, ışık ve dansın eşlik ettiği bir gösteriye dönüşür.

MINOTAUROS EFSANESİ

Minotauros efsanesi Girit’teki Minoen uygarlığıyla ilgilidir. Minos’un karısı Pasiphae ile Poseidon tarafından, Minos’u cezalandırmak üzere Minos’a gönderilen bir boğanın oğludur. Üstü insan, altı boğa olan bir yaratıktır. Minos onu, Daidelaus’a yaptırdığı labirente hapseder. Minos, oğlu Androgeus’un ölümü sebebiyle Atina’dan dokuz yılda bir baş olarak aldığı yedi genç erkekle yedi genç kıızı yem olarak ona verir. Poseidon’un verdiği ceza, Minos’un kendisine olan adağını yerine getirmemesi sebebiyledir. Minotauros Theseus tarafından yenilmiştir. (Grimal, 1997: 510-511, 611-612)

MIZRAKSIZ DÜRDANE

Gündoğdu Gencer’in “iki perde müzikli komedi” olarak verilen *Mızraksız Dürdane* adlı oyununda Tepegöz, Deli Dumrul ve Minator mitik işlevleriyle oyun kişileri arasında yer alır. Mitik özellikleri en yalın hatlarıyla oyunda yer almakla birlikte, bunlar oyunda

kurgulamanın bir parçası olmaktan öte bir anlam taşımazlar. Oyunda Tepegöz ve Deli Dumrul da geçmekle birlikte, merkezî önemde olan mızrak Minotauros'a ait gösterildiği için bu efsane öne çıkarılmıştır.

Oyunda kocası Kürşat'ı Deli Dumrul'un elinden kurtarmak için Hesna ile birlikte yola çıkan Dürdane'nin amacına ulaşmak için altı ay boyunca yaşadığı maceralar, mızrağı olmadan Deli Dumrul'la baş edemeyeceğini düşünerek Minator'un mızrağını ele geçirmesi, altı ay geçmesine rağmen dönmeleri üzerine, saf bir kişiliğe sahip olan Hesna'nın kocası İsmail'in Hesna'yı bulmak için yola çıkması, hepsinin ölümüyle sonuçlanan olaylar sergilenir. Komedi olarak sunulmasına rağmen oyunda herkesin gereksiz yere ölmesi yadırgatıcıdır. (Gencer, 1999: 365-437)

Özet

Kahramanlık peşinde koşan Dürdane, Deli Dumrul'un yanında alıkoyduğu Kürşat'ı bulup getirmek için çömezi Hesna ve Hesna'nın eşiği Karakız'la yola çıkar. Köprü'nün bakımıyla ilgilenen Kürşat Deli Dumrul'un yanında boğaz tokluğuna çalışmaktadır. Deli Dumrul geçenden üç, geçmeyenden beş akçe almakla birlikte kendisine sadece yarım akçe kalmakta, geri kalanını, ofisinde rahat rahat oturan tepesindekilere haraç olarak vermektedir.

Hesna, iki oğlunu kocası İsmail'e bırakarak, beylik alma hayaliyle Dürdane'nin peşine takılmıştır. İsmail sürekli arkalarından söylenir. Bu işin sonunu hayırlı görmemektedir. Gecekondularında sakın bir hayat sürerken Hesna'nın Dürdane'nin aklına uyup gitmesine kızar.

Dürdane korkusuz görünmesine rağmen bu, boş bir cesarettir. Hesna ise korkak olmakla birlikte tedbirli, yumuşakbaşlı, daha akli başında ve fedakâr birisidir. Karakız'a hep Dürdane'nin binmesine ses çıkarmaz, son yiyeceklerini Dürdane'ye verir. Dürdane bunu, kendisi güçten düşmesin ve ona beylik versin diye yaptığını ileri sürer. Hiçbir şey yapmamasına rağmen her şeyi kendisinin yaptığını söyler. Oysa Hesna onun her hizmetini yapar; suyunu bile getirir. Dürdane, bir şey olursa onun kendisini koruyamayacağını söyleyerek, tehlikeli durumlarda da Hesna'yı öne sürer. Karakız yol yakından dönmeyi önerse de Hesna dinlemez.

Hesna yol boyunca fırsat buldukça Dürdane için hırka örür, bu amaçla boyunu ölçer. Dürdane büyük bir işe kalkışmalarına rağmen onun örgüyle ilgilenmesini küçümser. Özgürlüğün ona bol geldiğini öne sürer.

Hesna yolu bulmak için Kocakarı'ya danışmayı önerir. Kocakarı hiç yıkanmayan, saçlarını ve tırnaklarını hiç kesmeyen, Nuh Nebi'den kalma, sadece kapıları kalmış kırk odalı bir evin bir odasında oturan bir kadındır. Karakız'ın önüne pislediği odada Kocakarı'yı

bulurlar. Hesna tek varlığı olan altınını vererek Kocakarı'dan yapmaları gerekeni öğrenir. Dürdane'nin umarsızlığına rağmen Kocakarı'ya “teyzeciğim” diye seslenir. Kocakarı kırkinci kapıyı açmayın dediği halde Dürdane açar. İçindeki açma dediği kutuyu da açar. İçindeki bakma dediği aynaya da bakar ve kendilerini Tepegöz'ün mağarasında bulurlar.

Tepegöz'ün mağarasında bir yanı konkav (devleştiren), diğer yanı konveks (cüceleştiren) bir ayna vardır. Dürdane konkav tarafına bakıp kendini dev aynasında görür, Dürdane de konveks tarafına bakıp kendini küçük görür. Dürdane, Tepegöz'ün kendisini yenemeyeceğini, Hesna ise kendisini görmediğini zanneder. Karakız bir süre önlerine geçerek onları Tepegöz'den saklar. Tepegöz'ün arası hayvanlarla iyidir, ama insanları yemektedir. Mağarasında televizyon, video, her şey vardır, Wagner bile dinlemektedir. Dürdane fütursuzca Tepegöz'e meydan okur. Ama her seferinde yere kapaklanır. Hesna'nın alttan almasını Tepegöz, tam “insanca” bir hareket olarak niteler. Dürdane, Tepegöz'ün kendilerini pişirmek için getirttiği odunla Tepegöz'ün gözünü çıkarır. Karakız ile Hesna Tepegöz'ün yarasını sarar. Tepegöz buna şaşırır ve Hesna'nın asla insan olamayacağına karar verir. Onun hatırı için çıkışı gösterir. Dürdane koca kayayı da Hesna'ya tek başına ittirir. Hesna yardım isteyince Karakız'ı getirmeye gider. Ama Karakız'ın çiftesiyle uçar ve kayalık yerinden oynar, çıkış açılır. Dürdane her şeyi kendisinin yaptığını söyleyerek çalım atar. Tepegöz, Hesna'ya, mağarasından çıkan ilk insanın Dürdane olduğunu, bundan kimseye söz etmemelerini, aksi takdirde itibarının sarsılacağını söyler.

İkinci perdede İsmail Hesna'nın peşinden yola çıkmıştır. Kürşat hiçbir kadının boyunduruğuna girmeyeceğini söylemektedir. Deli Dumrul'sa Azrail'in pençesinden kurtulmaya çalışmaktadır. İçine bir kurt düşmüştür. Bunun çürüyen köprü'nün altındaki kurtlardan biri olduğunu düşünerek kırk gün kırk gece bütün kurtları temizler, ama içindeki kurt çıkmaz. Kendisi için ölecek birisini bulması gerekmektedir.

Annesi, kırk yıldır kendisini aramadığını öne sürerek onu başından atar. Babası, onun adam olması için yaptığı fedakârlıkları, nasıl eğilip büküldüğünü sayıp dökerek ve bütün bunların boşa gittiğini söyleyerek onu kapısından kovar. Deli Dumrul, rüyasında, kendisini canından çok seven bir kadın olsa kurtulacağını görür. Rüyasında, Azrail kılığındaki Minator'un, sevdiği için canını verip vermeyeceği sorusuna Kürşat ile Dürdane dolambaçlı yoldan, Hesna ile İsmail daha sormadan “Evet” demişlerdir. Minator, aldığı yetkiyle onlara yedi bahar daha bağışlamıştır. Deli Dumrul ise açıkta kalmıştır. Deli Dumrul'un son şansı, kendisini canından çok sevecek bir kadın bulmasıdır. Bu kadın Allah'ın bir gudubeti olsa da razıdır. Yine de umutsuzdur. Köprüyü kendisinden sonra Kürşat'ın işletmesi için yukarıdakilerle konuştuğunu anlatır.

Dürdane ile Hesna Minator'un mızrağının peşine düşmüştür. Dürdane, Deli Dumrul'u mızraksız alt edemeyeceğini söyler. Minator'a, kendisini uğraştırmadan mızrağı vermesini söyler. Minator alay ederek, gelip almasını söyler. Hesna Kocakarı'nın yaş tahtaya, mandepsiye basmamaları, ipin ucunu kaçırmamaları uyarısını hatırlar. Minator'a yaklaştıkça önlerine bir duvar çıkar. Hesna ile Dürdane labirentin içinde kalır. Karakız'ın Minator'a ricaları fayda etmez. Bu arada Karakız'ın arkasındaki oyuncu çıkıp Hatice olarak Minator'un yanına gider. Minator Dürdane'nin istediği mızrağa karşılık ondakini ister, yanına gelmesini söyler. Fakat Dürdane bu tuzağa düşmez. Minator onları sabah kahvaltısı yapmak üzere uyur. Dürdane'nin ayağı mandepsiye takılır. Hesna bunun, üzerinde mandepsi yazan bir taş olduğunu fark eder. Sabah Dürdane Minator'u uyurken vurmaya kahramanlığa aykırı bularak uyandırır. Minator mandepsiye basıp donunca mızrağı alır, yerine süpürgeyi koyar. "Mızraklı Dürdane" olmaktan büyük bir sevinç duyar. Labirentten çıkmayı da Hesna'nın tedbiri sayesinde başarırlar. Hesna Dürdane için ördüğü hırkanın yününün ucunu Karakız'a bağlamış, ilerledikçe de elindeki yünü salmıştır. Yünü toplaya toplaya yollarını bulurlar. Dürdane, hırkasının yününe kirlettiği için Hesna'ya pasaklı diye çıkışır.

Hesna evden çıkalı yüz yetmiş iki gün olmuştur. Çocukları kardeşine bırakıp yola düşen İsmail Hesna'ya yalnızca bir kere dönmesini önerecektir. Kocakarı'dan yol sorarak ve varını yoğunu ona vererek Deli Dumrul'u bulur. Ona Hesna'yı sorar. Deli Dumrul iki kadının köprüye geleceğini duyunca umutlanır. Bu arada Hesna ile Dürdane de gelir. İsmail Hesna'ya hemen gitmelerini söylerse de, Hesna çok az bir işleri kaldığını, beklemesini söyler. İsmail'in ısrarları boşunadır. Herkes orada toplanmıştır. Minator'un elinde tırpan vardır. Deli Dumrul Hesna ile Dürdane'den birinin kendisi için ölmesi gerektiğini söyler. Köprü'nün altında duran kalıba hangisi tam olursa onu bağışlayacağını bildirir. İsmail, onun derdinin Dürdane ile olduğunu söyleyerek kendilerini bırakmasını ister. Deli Dumrul onlara iyilik olarak önce Dürdane'yi kalıba koyar. Fakat daha önce Dürdane'nin ölçüsünü almış olan Hesna kalıbı tam onun ölçüsüne göre ayarlar ve Dürdane kurtulur. Dürdane ile Kürşat arkalarına bile bakmadan giderler. Dürdane, kendisine sarılan Hesna'yı iter.

Hesna, kendisi için canını vermesi gerektiğini söyleyen Deli Dumrul'a red cevabı verir. İsmail Dürdane'nin mızrağıyla Deli Dumrul'u öldüreceği sırada ortalık kararır, mızrağın aynısından Deli Dumrul'da da olur. Deli Dumrul Hesna'yı vurduğunda da aynı şey olur ve Hesna'nın eline de mızrak geçer. Minator Azrail kılığında gelip Deli Dumrul'un başında dikilir. İsmail'le Hesna gideceklerinde Kürşat onlardan köprü parası ister. İsmail Kürşat'ın üstüne çullanınca Dürdane mızrağıyla İsmail'i öldürür. Hesna Dürdane'nin üzerine yürüyerek, "Bu muydu ödülüm bütün yaptıklarım için. Altı aydır yemedim yedirdim, gözüm

gibi korudum, Kürşat'ına kavuşasın dedim. Bu muydu ödülüm?" (Gencer, 1999: 435-436) diye hesap sorunca, Dürdane onu yanından kovar, çıkarıcılıkla suçlar. Hesna mızrağını atar, Dürdane'nin çekilmesiyle mızrak Kürşat'a isabet eder. Kürşat yattığı yerden attığı mızrakla Hesna'yı öldürür. Dürdane de Deli Dumrul'u hedef alır. Ama o, Minator'un tırpanıyla ölmüştür. Dürdane'nin attığı mızrak dönüp kendini öldürür.

Minator'un mızrağı karanlıkta parlar, Dürdane'nin ölüm şarkısıyla oyun biter.

Kişiler

Oyun kişileri Dürdane, Hesna, Kürşat, İsmail, Kocakarı, Tepegöz, Minator, Deli Dumrul ve iki oyuncuyla verilen eşek Karakız'dır.

Kişiler tipik özellikler gösterir. Dürdane Don Kişot gibi kahramanlığa soyunan bir kadındır. Fakat Hesna'nın sırtından geçinen sahte bir kahramandır. Çıkarıcı ve nankördür. Hesna'nın kendisiyle gelmesini sağlamak için Hesna'ya kocasını kötölemekten, ondan Hanzo diye bahsetmekten çekinmez. Kadın hakları olduğunu, İsmail'in ona karışamayacağını öne sürer. Hesna olmasa hiçbir şey yapamayacakken, onu korkaklıkla, akılsızlıkla suçlar. İşlerini kaba kuvvetle ve ukalalıkla çözmeye çalışır.

Hesna Dürdane'nin çömezi rolünde olmasına rağmen bütün işleri yürüten, yoluna koyan kişidir. Saftır. Karakız bile ondan daha kurnazdır. Fakat Dürdane'nin içi kof cesaretinin sarpa sardığı sorunları saflığıyla ve akıllı hareket etmesiyle çözer. İsmail'in fedakârlıklarını takdir eder. Dürdane'nin tarizlerine karşılık vermez. Tepegöz, onu insan olamayacak kadar iyi birisi diye niteler.

Hesna ile Dürdane'nin kocaları da kendilerine benzer. Kürşat Dürdane gibi çıkarıcı, İsmail Hesna gibi fedakârdır.

Kocakarı Hesna ile Dürdane'nin yolculuklarında yol gösteren, Tepegöz ile Minator mücadele ettikleri olağanüstü yaratıklardır. Tepegöz insanlara düşman olan, onları yiyen, gözü tepesinde bulunan; Minator öküz ayaklı, böğüren, elinde mızrak tutan bir yaratıktır. Minator'un Phasiphe ile ilişkisine gönderme yapılır. Minator Deli Dumrul'un Azrail'i olma rolü de üstlenmiştir. Karakız âdeta Hesna'ya göz kulak olma işlevi görür. Onlardan daha akıllı olmakla birlikte, dedesi gibi pastırma olmamak, eşek gibi yaşamak için kendini çok öne çıkarmaz. Sahne geçişlerinde sunucu görevi yüklenir, başları sıkıştığında Tepegöz ve Minator'a ricacı olur. Deli Dumrul Azrail'den kurtulmak için çabalayan bir fügürdür. Köprüde eşkıyalık eder. Ama onun da kahramanlığı boştur. Kazandığının çoğunu haraç olarak verir. Ölmek için bencilce başkasından can almaya kalkışır.

Olaylar Dizisi

SERİM: Perdelerin başındaki ön oyunlar, olayların başlangıcını ve genel görünümünü verecek niteliktedir. İlk ön oyunda Kürşat'ın sevdasına düşen Dürdane onu bulmaya azmeder. Hesna, mızrağı olmadığını öne sürerek vazgeçirmeye çalışır. Ama Dürdane, beylik verme vaadiyle onu da kendisiyle gelmeye razı eder. İkinci perdenin açılışını; karısı Hesna'nın arkasından giden İsmail, Azrail'in pençesinden kurtulmaya çabalayan Deli Dumrul, kendisiyle övünen Kürşat yapar.

DÜĞÜM: Deli Dumrul'u haklayıp Kürşat'ı almak isteyen Dürdane'nin yolu bilememesi ilk asal düğüm noktasıdır. Mızrağı olmaması ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda görünen çatışma Dürdane ile Deli Dumrul arasındadır. Ama Tepegöz ve Minator'la da karşı karşıya gelir. Ama asıl çatışan güçler; çıkarıcılık, bencillik ve kaba kuvvetle diğerkâmlık, özveri, insanca yaklaşımdır. Fakat ikinciler ne kadar yüksek değerde olsa da, birincilerin aleti olmaktan kurtulamadıkları için onlar da kaybeden taraftadır.

Dürdane kadın haklarını öne sürerek Hesna'yı kendi çıkarı için ailesinden uzaklaştırır. Kendisi eşini bulmak için yollara düştüğü halde Hesna'ya, İsmail'e yüz vermemesini, çocuklarına karşı yufka yürekli olmamasını söyler. Parası olunca İsmail'in, yanına yakışmayacağını ileri sürer. Hesna ise varının yoğunun İsmail olduğunu söyler. Kendileri için hasta hasta işe gittiğini söyleyerek, çalışmaktan omuzlarının düştüğünü anlatır. Dürdane ise Kürşat'ın omuzlarının geniş, ensesinin kavi olduğunu söyler. İsmail'den Hanzo diye söz eder. Kürşat'ın bünyesinin çok sağlam olduğunu dile getirir. Çünkü Kürşat insanları soyarak, yorulmadan geçinmektedir. İsmail ise alın teriyle para kazanmakta, ezilmektedir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Dürdane'nin kahramanlığa soyunarak Kürşat'ı Deli Dumrul'un elinden kurtarmak istemesi olayların gerekçesidir.

DORUK NOKTA: Dürdane'nin Minator'un mızrağını eline geçirmesi oyunu sonuca götüren doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun sonunda bütün oyun kişileri köprüde buluşur. Minator da Azrail olarak Deli Dumrul'un canını almak üzere oradadır. Deli Dumrul zorbalıkla kendi yerine Hesna'yı Azrail'e vermek isterken Minator'un mızrağı çoğalarak herkesin eline geçer ve herkes birbirinin eliyle ölüme gider. İlk ölen İsmail'dir. Dürdane ise kendi attığı mızrağının dönüp gelmesiyle, belasını kendi eliyle bulur.

Zaman – Mekân

Dürdane ile Hesna'nın üç gün diye çıktıkları yolculukları yüz yetmiş iki gün sürmüştür. Oyunun masalsı nitelikte olması zamanı belirsiz kıldığı gibi mekânı da soyut düzleme taşır. Kocakarı'nın evi, Tepegöz'ün mağarası, Minator'un labirenti, Deli Dumrul'un köprüsü oyunun mekânına genişlik ve olağanüstülük kazandırır.

ALKYONE EFSANESİ

Yunan mitolojisinde Alkyone, rüzgârlar kızı Aiolos'un kızıdır. Sabah Yıldızı'nın oğlu Keykes'le evlenir. Çok mutludurlar ve kendilerini Zeus ve Hera'yla kıyaslarlar. Bu büyüklenmelerinin bedelini kuşa çevrilmek suretiyle öderler. Keyks dalgıçkuşu, Alkyone de bahrikuşuna dönüştürülür. Alkyone yuvasını deniz kenarına yaptığı ve dalgalar yuvayı yıktığı için Zeus Alkyone'ye acır ve rüzgârlara, bahrikuşunun kuluçkaya yattığı dönem boyunca sakinleşmelerini emreder. Ovidius'un naklettiği hikâye ise şöyledir: Alkyone'yle evlenen Keyks kâhine gider. Yolculuk sırasında fırtınaya tutularak gemisi batar, kendisi boğulur. Cesedi karaya vurur. Karısı onu bulur. Çok derin bir acı duyar. Tanrılar onu kuşa çevirirler. (Grimal, 1997: 56)

SU İZLER

Kemal Kocatürk *Su İzler* başlıklı oyununda, Menderes ırmağının mitolojik ve bugünkü zamanına ayna tutarak, o günden bugüne hem yaşam tarzının hem de toplumsal sorunların aynılığını vurgulayacak biçimde hem eş zamanlı hem de oyun içinde oyun tekniğiyle iç içe öyküler yansıtmıştır. Evlenecek kızlara tören yapan kadınların canlandırdıkları Hero ile Leandros ve Zeyno ile Memo öykülerindeki genç sevdalıların ölmeleri gibi, dış oyundaki Alkyone ile Keyks ve Aliye ile Kerem'in trajik ölümleri de Menderes ırmağındaki izler arasındadır.

Özet

Bu, bir koro oyunudur. Sahne temsilî bir ırmakla (Maindros ırmağı) ikiye bölünmüştür. Bir taraf bugünü, diğer taraf altı bin yıl öncesini göstermektedir. Paralel roller aynı kişiler tarafından oynanarak, bir noktadan sonra her iki zaman, olaylar, mekânlar, kişiler birbirinin içine girerek karışır. Ayrıca oyun içinde oyun tekniğiyle Hero ile Leandros öyküsüne yine günümüzdeki karşılığıyla yer verilir.

Altı bin yıl önceki Lidya ülkesi Maindros ırmağı kıyılarında kurulmuş, verimli toprakları, altını ile oldukça müreffeh bir belde, Asya'nın gözde bir kentidir. Fakat yörenin talihi, ilk altın sikkenin basılmasıyla ters dönmeye, belde yoksullaşmaya başlar. Kentin ileri gelenleri, bunun sorumlusu olarak gördükleri Zeus'u yargılamaya karar verirler.

Halk, Zeus'u sert bir dille uyarak, Maindros'u taşırmaktan men eder. Onu, altı yıl boyunca kentin tüm ihtiyaçlarını karşılamaya ve o zamana kadar vermiş olduğu zararı tazmin etmeye mahkûm ederler. Karara uymazsa, Lidya halkı olarak bir daha adını bile anmayacaklarını, ona sunaklarda kurban vermeyeceklerini ve tapınaklarını yerle bir

edeceklerini ihtar ederler. Ama Kaz dağında oturan Zeus tazminatı ödemediği gibi, Maindros'u taşırmaya da devam etmiştir. Asıl olaylar da bundan sonra başlamıştır.

Erkeklerin işin arkasını aramamaları üzerine Lidya kralı Keinasyos'un karısı Fasmaine harekete geçerek kadınları toplar. Sorunun, mahkeme kararının Zeus'a iletilmemesinden kaynaklandığı kanısındadır. Bu yüzden, erkeklerin Olympos'a giderek Zeus'a sonucu bildirip hak ettikleri tazminatı almaları gerektiğini ileri sürer. Fasmaine bu düşüncesini kral kocasına da açıklamış, fakat o, tanrıyla baş edilemeyeceğini, yazgılarına boyun eğmek zorunda olduklarını söyleyerek konuyu kapatmıştır. Kadınlar da kral gibi düşündüklerini ifade edince Fasmaine, bunca ölümün, sefaletin yazgı olamayacağını, yazgı olsa bile bu yazgıyı değiştirmek gerektiğini belirtir. Fasmaine'nin sözleri kadınlar üzerinde etkili olur. Erkekleri, Olympos'a gitme konusunda zorlarlar.

Erkekler kral Keinasyos ve oğlu Keyks önderliğinde Olympos'a (bugünkü Kaz dağları) doğru yol alırken, kadınlar da Maindros kıyısında Esmaine'nin kızı Semire için erginleme töreni yapar. Semire Keyks'in sevgilisidir. Saçlarını kesip birbirlerine adamışlardır. Dönüşte evleneceklerdir. Semire sayesinde bütün kadınlar da genç kızlıklarına dönecektir. Yıkanıp günahlarından arınmak için hep birlikte ırmağa girerler. Ardından yeni adı Alkyone olan Semire'nin etrafını alarak mistik, şiirsel sözlerle onun kadınlığını kutlarlar.

Oyuncular ırmağın öbür kıyısına geçerek altı bin yıl sonrasının Maindros/Menderes'ine ayna tutarlar. Menderes ırmağı kıyısındaki insanlar doğanın kendilerine sunduğu bereketli topraklarda müreffeh bir hayat sürerken, altın arayıcıların gelip, zenginliklerine zenginlik katmak vaadiyle toprağın altını üstüne getirmesiyle talihleri bir anda ters dönmüştür. Altın arayıcıların saçtıkları zehir bölgeyi yaşanmaz hâle getirmiş, ciddi sağlık sorunlarına ve yoksulluğa yol açmıştır.

Halk, altın arayıcıları topraklarından uzaklaştırmak maksadıyla yöneticilere başvurmuşsa da bir sonuç elde edememiş, haklarını mahkemede aramış ve mahkemeyi kazanmış, fakat altın arayıcılar gitmemiştir.

Sorunun çözülmemesi üzerine, köy muhtarının karısı Fatma Ana, kadınlarla konuşarak, erkeklere, Ankara'ya gidip hükümete çıkmaları konusunda baskı yapmaları gerektiğini anlatır. Kadınlar böyle bir girişimin sonuç vermeyeceği, ayrıca devlete karşı gelinemeyeceği görüşündedirler. Fatma Ana, mahkeme kazanıldığına göre bunda devlete karşı bir durum olmadığını söylemek suretiyle kadınları ikna eder. Kadınların erkeklere uyguladığı yaptırım sonunda erkekler Ankara'nın yolunu tutar.

Erkeklerin yola çıkmalarının üstünden üç gün geçmiştir. Ertesi gün gelmeleri beklenmektedir. Resimleri gazetelerde çıkmıştır. Bu arada kadınlar, Menderes kıyısında kına gecesi yaparlar. Aliye ile Kerem evleneceklerdir. Aliye sayesinde diğer kadınlar da yeniden muratlarına ereceklerdir. Mani ve türküler eşliğinde Aliye'nin saçlarını tarar, onu ırmakta yıkar, iyi dileklerde bulunup kadınlığını kutlarlar. Ardından, ileride belaya uğrayıp saçını yolmasını diye zülfünü keserler.

Daha sonra Hero ile Leandros'un ve Memo ile Zeyno'nun öyküleri eş zamanlı olarak canlandırılır. Paralel karakterler aynı oyuncu tarafından seslendirilir. Konuşmalar birbirinin içine geçmiş şekildedir.

Hero ile Leandros'un öyküsü şöyledir: Hero ile Leandros birbirine düşman iki kentin (Sestos ve Abydos) halkındandır, fakat birbirlerine âşıktırlar. İkisi de güzellikte eşsizdir. Hero Kıbrıslı Tanrıça Afrodite'nin tapınağına bakmakla görevlidir ve Afrodite kadar güzel bir kızdır. Leandros da ölümsüz tanrılara benzeyen boylu poslu bir yiğittir. Hero'nun güzelliğini duyarak, Abydosluların girmesi yasak olduğu hâlde Sestos'taki kutsal törenlere gizlice gitmiş, herkesin hayran olduğu Hero'yu görerek ona âşık olmuştur. O güne dek hiçbir erkekle ilgilenmemiş olan Hero da Leandros'tan etkilenmişse de bu duygudan kaçmaya çalışmıştır. Çünkü Leandros düşman kentten olduğu gibi, Afrodite'nin kutsal tapınağını da ancak bir bakire bekleyebilir. Bununla birlikte kendisini kalbinin sesini dinlemeye çağıran Leandros'un çağrısına uyarak aşk tanrısı Eros'un önünde söz verir, ardından her gece buluşmaya başlarlar. Hero her gece, kendisi için azgın denizi geçen Leandros'a, kulesinin kandilini yakarak yol göstermektedir. Fakat fırtınalı bir gecede, kandil, Hero'nun tüm çabalarına rağmen söner. Denizin ortasında ışıksız kalan Leandros gideceği yönü bulamaz. Hero sabah, onun kıyıya vurmuş cesedini bulur. O da kendini denize atarak canına kıyar.

Diğer öykünün kahramanları Memo ile Zeyno'dur. Kız Düzovalı, oğlan Yanıkdereli'dir. İki köy arasında Menderes ırmağı ve kökü geçmişe dayanan bir düşmanlık vardır. Kız ve oğlan, güzellikte eşsizdir. Zeyno'nun babası köyün en zenginidir ve Zeyno dillere destan güzelliktedir. Memo da onun güzelliğini duymuş ve Yanıkderelilerin Düzovalı'ya girmesi yasak olduğu hâlde Zeyno'yu görmek için, oradaki bir düğüne gizlice gitmiştir. Ardından birbirlerini görür görmez âşık olmuşlardır. Memo'nun düşman köyden olduğunu öğrenen Zeyno bu işin olmayacağını söylese de, kalbine karşı koyamaz. Her gece buluşmaya başlarlar. Memo her gece Menderes'i geçip sevgilisine kavuşur. Ama bir gün, Zeyno'nun feneri ırmağın ortasındayken sönünce, ırmak kendisine mezar olur. Ardından Zeyno da kendini azgın sulara bırakır.

Öykülerin ardından oyun kaldığı yerden devam eder. Bu bölümde de iki paralel olay iç içe verilir, kahramanlar aynı oyuncu tarafından canlandırılır. Bir genç kız telaşla gelerek, erkeklerin döndüğünü, ama dönenlerin içinde Fasmaine/Fatma Ana'nın oğlunun bulunmadığını haber verir. Aynı zamanda, Zeus'un Keyks'i, altın sikkeyi ilk basan kişi olduğunu, süs amacıyla kullanılan altını zenginlik aracı hâline getirdiğini, insanoğlunun onun yüzünden birbirine girdiğini öne sürerek ölümle cezalandırdığı belirtilir.

Alkyone, Maindros'un Ege ile buluştuğu yerde günlerce sevgilisini beklemiş, Keyks'in cesedi karaya vurunca, onun cesedine sarılarak kendini denize atmıştır. Söylentiye göre, bedenleri suya bir türlü ulaşamamış ya da Zeus onlara acıyarak, onları iki kumruya çevirmiştir.

Kerem de yürüyüş sırasında çıkan kargaşada ölmüş, onun ölümüne dayanamayan Aliye kendini altın arayan şirketin kapısına asmıştır. Fakat onların trajik ölümleri, şirketin faaliyetlerini ancak bir gün süreyle durdurabilmiştir. Söylentiye göre, iki sevgili Karaağaç mezarlığında yan yana yatmaktadır ve başlarında iki kumru beklemektedir.

Oyunun sonunda, şu soru sorulur: “–Eeh! Su akar deli bakar misali / –Suya baktık ve söyledik sudaki izleri. / –Şimdi soruyoruz size: Değişen ne? Değişen ne? – Ya da değişmeyen ne?” (Kocatürk, 2005: 166)

Kişiler

Oyun kişileri Koro, Fasmaine–Fatma Ana, Esmaine–Esma Ana, Alkyone–Aliye, Leandros–Memo, Hero–Zeyno'dan oluşur.

Bütün oyun kişileri kadındır. Oyunda erkekler kadınların anlatımıyla varlık kazanırlar. Kadınların dünyası yansıtılır. Fasmaine–Fatma Ana güçlü kadın kimliğini temsil eder. Erkeklerin korktuğu noktada devreye girerek hak arama konusunda kadınları harekete geçirir. Fakat bu girişim oğlunu elinden alır. Esmaine–Esma Ana Alkyone–Aliye'nin annesi rolündedir. Onun için yapılan töreni yönetir. Kızının mutluluğunu görmekten duyduğu sevinci dile getirir. Alkyone ile Aliye bütün umutlarıyla uzandıkları mutlulukları ellerinden alınan, sevdiklerinin ardından ölüme yürüyen genç kızlardır. İç oyunun kahramanları olan Hero ile Leandros ve Zeyno ile Memo da aynı akıbete uğrarlar.

Olaylar Dizisi

SERİM: Bir masal anlatılacağı vurgulanarak, bununla zaman, aşk, tarih, masal ve kadının sorgulanacağı belirtilerek oyuna giriş yapılır.

İç oyunda olayın kahramanlarının tanıtıldığı ilk bölüm serimdir.

DÜĞÜM: Mahkeme kararlarının uygulanmaması asal düğüm noktasıdır.

İç oyunda iki düşman kentin gençlerinin birbirine âşık olması düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışan güçler yönetenlerle yönetilenler, çıkarıcılarla halktır ve bu konuda altı bin yıl önceki durumla bugün arasında hiç fark olmadığı vurgulanır.

İç oyunda gençlerin aşklarını gizlemesi aileleriyle yüzeye çıkmamış bir çatışma olarak karşımıza çıkar. Kızların karar verme süreci de bir iç çatışmaya yol açar. Asıl çatışmayı ise fırtınayla yaşarlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Erkeklerin, Zeus’a mahkeme kararını bildirmeye gitmemeleri veya altın arayıcılarına karşı kazandıkları mahkeme kararının uygulanmasını sağlamak üzere Ankara’ya gitmemeleri üzerine Fesmaine–Fatma Ana’nın kadınları toplaması ateşleyici sebeptir.

İç oyunda olay gelişimini sağlayan unsur aşktır.

DORUK NOKTA: Keyks’in Zeus tarafından cezalandırılarak cesedinin kıyıya vurması, Kerem’in yürüyüşte çıkan kargaşada ölmesi oyunun doruk noktasıdır.

İç oyunda, fırtınada Hero–Zeyno’nun tuttuğu ışığın sönmesi üzerine Leandros–Memo’nun suda yolunu bulamayıp ölmesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Sevdiklerinin ölümü genç kızları da ölüme götürür. Alkyone kendini suya atarak, Aliye de altın şirketinin kapısına asarak öldürür.

İç oyunda sevgilileri ölen genç kızlar da kendilerini sulara atarak yaşamlarına son verirler.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman ve mekân unsuru ikili yapıdadır. Sahne ikiye bölünerek bir bölgenin geçmiş ve hali aynı anda sergilenir. Altı bin yıl önceyle bugün; olaylar, kişiler, yaşamlar, anlayışlar ve sonuçlar yönünden büyük bir koşutluk gösterir.

Altı bin yıl önceki Lidya ülkesi Maindros ırmağı kıyılarında kurulmuş, verimli toprakları, altını ile oldukça müreffeh bir belde, Asya’nın gözde bir kentidir.

Lidyalılar Maindros’un taşması yüzünden zarara uğramışlardır ve Zeus’la görüşmek üzere gemilere dolup Olimpos’a giderler. Altın arayıcılara karşı da altı bin yıl sonra başvurdukları yer Ankara’dır.

DEMETER MİTİ

Demeter yeryüzünün ana tanrıçası olarak geçer. Kronos ile Reia’nın kızıdır. Ekili toprağın tanrıçasıdır; bu bakımdan, Yer’e karşılık gelen Gaia’dan farklıdır. Özellikle buğdayla ilgilidir. Kültüne en çok Eleusis ovalarında ve Sicilya’da rastlanır. Fakat Girit, Trakya ve Peloponisos’ta da yaygındır.

Demeter, kızı Persephone'ye çok bağılı bir anne olarak tasavvur edilir. Nitekim onunla ilgili en önemli efsane Persephone'nin kaçırılışıdır. Demeter'in tek kızı olan Persephone kırlarda çiçek toplarken, ona âşık olan yer altı tanrısı Hades, Zeus'un yardımıyla onu kaçıır; toprağın yarılmasıyla, sürükleyerek Ölüler Diyarı'na götürür. Burası, genellikle Sicilya'da Enna çayırları olarak geçer. Homeros ise Mysia adlı belirsiz bir yere gönderme yapar.

Demeter, uçurumdan kaybolurken Persephone'nin attığı çığlığını duyup, büyük bir acıyla koşar. Fakat Persephone kaybolmuştur. Demeter dokuz gün dokuz gece, başka hiçbir şey yapmaksızın, iki elinde meşalelerle yeryüzünde onu ararsa da bulamaz. Onuncu gün Hekate'yle karşılaşır. Hekate de çığlığı duymuş, fakat kafası gecenin karanlıklarıyla sarılı olduğu için kaçıranı tanıyamamıştır. Hermioneliler Demeter'e Persephone'yi Hades'in kaçırdığını bildirir. Öfkelenen Demeter, kızı kendisine verilene kadar gökyüzüne çıkmamaya ve tanrıçalık vazifesini yapmayıp yeryüzünde kalmaya karar verir. Yaşlı bir kadın kılığında Eleusis'e gelir. Sonradan Keder Taşı denilecek olan taşta oturur. Daha sonra kral Keleos'un yanına gider. Oradaki yaşlı kadınların arasına katılır. Bu kadınlardan İambe, şakalarıyla Demeter'i güldürür. Demeter daha sonra kralın karısı Metaneira'nın hizmetine girer, Triptolemos adlı çocuğun dadılığını yapar. Çocuğu ölümsüz kılmaya çalışırken Metaneira'nın aniden gelişiyile bunu yapamaz. Demeter Triptolemos'a, yeryüzünde buğday kültürünü yayma görevi verir.

Demeter'in gönüllü sürgünü yüzünden toprak kısırlaşır, dünyanın düzeni bozulur. Nitekim Zeus Hades'e, Persephone'yi geri vermesini emreder. Ama bu artık imkânsızdır. Çünkü Persephone orucunu bozmuş ve Ölüler Diyarı'nda bir nar tanesi yemiş, bu, onu, geri dönülemez şekilde oraya bağlamıştır. Bunun üzerine varılan uzlaşmaya göre Demeter Olympos'taki yerini alacak, Persephone de yılın yarısını yeryüzünde, annesinin yanında; yarısını da Ölüler Diyarı'nda geçirecektir. İlkbaharda yeraltından çıkar, ekimde yeraltında döner. Annesinden ayrı kaldığı sürede toprak kısırlaşır, kış yaşanır. (Grimal, 1997: 145-147)

HAMARTİA'NIN YOLCULUĞU

Hülya İniş'in bu eserinde kuraklık yüzünden çektikleri sıkıntıya son vermek üzere Olympos'a doğru yola çıkan Hamartia adlı gencin haberini alan Zeus'un, onun tanrılar katına çıkmasını önlemek için birtakım tedbirler alması, fakat kuraklığın çözümünün tanrıların elinde olduğunu öğrenen Hamartia'nın hiçbir zaman pes etmemesi, son olarak karşısına çıkan savaş tanrısı güçlü Ares'i de kişiliğiyle etkileyerek Zeus'un sarayının önüne kadar ulaşması, Teresias'ın kehanetinin etkisiyle başta Hamartia'dan çekinen Zeus'un onun basit bir

insanoğlu olduğunu, kendine zarar veremeyeceğini göz önünde bulundurarak onunla görüşmeyi kabul etmesi, Hamartia'nın akılcı yaklaşımıyla onu meselenin üzerine gitmeye ikna etmesi sonucu amacına ulaşması, böylece zincire bağlı Prometheus'un da kurtulması, fakat son sahnede Zeus'un üstlerine yağdırdığı bombalarla sonucu tersine çevirmesi anlatılır.

Özet

Zeus ve Hera'nın düğünü için toplanan tanrılar ambrosia yiyip ölümsüzlük nektarı içerken Zeus yine çapkınlık peşindedir. Kendisini eleştiren Koro başına önce sert çıkar, ardından, bu düğünün Hera'nın üç yüz yıldır süren bir saçmalığı olduğunu belirtir, onun aklına estikçe derede yıkanıp bakireyim diye her seferinde düğün istemesinden şikâyet eder. Fakat asıl derdi ölümsüzlüktür. Ölümsüzlük düşüncesi tembelliğe yol açmakta, işlerin acelesi olmadığını düşündüğü için kadınlarla vakit geçirmektedir. İçinde hırs, heyecan yoktur. Ölümlüler ise sınırlı ömürlerine her şeyi sığdırabilmek için koşuşturup durmakta, böylece hayatlarına bir renk, heyecan gelmektedir. Kendi hayatının renklenmesinin tek yolu ise kadınlardır. Bu sırada, düğüne davetli olmayan nifak tanrıçası Eris bir kenardan düğünü seyretmekte, araya nifak sokar endişesiyle düğüne çağırılmamasının intikamını nasıl alacağını düşünmektedir. Eris'in ortadan kaybolmasıyla, gökten, üzerinde “En güzel kadına” (İniş, 2007: 109) yazılı bir elma düşer.

Üç tanrıça da elmayı sahiplenmek ister. Afrodit; Poseidon, Hades ve Zeus'u şahit tutarak, güzellikte kimsenin kendisiyle boy ölçüşemeyeceğini söyler. Afrodit'e hakaretle karşılık veren Hera, Zeus kimi eşi olarak seçmişse en güzel kadının o olduğunu iddia eder. Athena da gerçek güzelliğin yüz güzelliği değil, insanın içindeki cevher olduğunu, bunun da akıl ve zekâ ile sağlanabileceğini öne sürer. Düğün töreninin saçmalığını dile getirince Hera'nın ağır sözlerine hedef olur. Afrodit'in de üç yüz yıldır süren bu düğünün mali kaynağını sormasıyla ortalık savaş alanına döner. Öte yandan, Uyumsuz koro ile Koro başı arasında da tartışma yaşanır. Koro başı, Zeus'un kendisini fırçalamasının hıncını korodan çıkarır. Zeus kendisini Koro başı seçtikten sonra tanrılara hizmet etmek üzere insanlar arasından onları kendisinin seçtiğini hatırlatması üzerine korodakiler, Olympos'a demokrasi geldiğini hatırlatarak, kendilerine karşı dikkatli olması, aksi takdirde onu seçmeyecekleri uyarısında bulunurlar. Koro başı onları nankörlükle suçlar, onları açlıktan kurtardığını ileri sürer. Koro, kendileri açlıktan kurtulmuş olsa da, yeryüzündeki insanların, tanrıların bitmek bilmeyen kavgaları yüzünden açlık çektiindiklerini belirtir.

Koronun bahsettiği açlık canına tak eden Hamartia adlı genç isyan eder. Anne-babasının tanrıları kızdırmaması, onlardan hesap sorulamayacağı, insanoğlunun kaderine razı olması gerektiği, tek yapabilecekleri şeyin tanrılara dua etmek olduğu yolundaki sözlerine

karşılık Zeus’la görüşmeye karar verir. Babası, yola çıktıktan sonra kimsenin etkisinde kalarak yolundan dönmemesi, korktuğunu belli etmemesi, karşılaştığı her zorluktan bir ders çıkarması tavsiyesinde bulunarak oğlunu uğurlar. Uyumsuz koro, Hamartia’nın tutumu konusunda ikiye bölünmüşse de, önünde zorlu bir yolculuk olduğunda hemfikirdir.

İnsanların dertleriyle ilgilenmeyen Zeus kendi âleminde dir. Tavus kuşu kılığına girip güzel bir kızı elde etmeye çalışırken Hera’ya yakalanır. Kendisini ölümlü bir kadınla aldatmasının intikamını alacağı tehdidinde bulunan Hera’nın gönlünü almaya çalışan Zeus, bunu kendi zevki için değil, görevi gereği yaptığını, tanrıların kralı olarak, evrenin düzeninin bozulmaması için arada bir tanrısal tohumlarını saçması gerektiğini öne sürer. Cinsel beraberlikten kadının daha çok haz aldığını söyleyerek kendini kurtarmaya çalışır. Hera’nın, bu iddiasını kanıtlaması durumunda onu affedeceğini söylemesi üzerine, kadınlığı da erkekliği de bilen tek kişi olan Tersias’ı aralarında hakem yapmaya karar verirler. Uyumsuz koronun canlandırma ve anlatımıyla süren oyunda Teresias genç bir erkekken bir gün ormanda çiftleşmekte olan iki yılanla rastlamış, bu manzaradan tiksinierek, kutsal olduklarını bilmediği yılanlara sopayla vurmuş, dişi yılanın ölmesi üzerine Teresias da o anda kadına dönüşmüştür. Kadın olarak yaşadığı yedi yıl boyunca fahişelik yapan Teresias yine bir gün ormanda dolaşırken, çiftleşen iki yılan görüp tiksinti duymuş, bu defa erkek yılanı öldürerek erkeğe dönüşmüştür. Tanrı ile tanrıça arasına girmek gibi tehlikeli bir görev üstlenmek üzere Zeus’un huzuruna çıkan Teresias kendisine yöneltilen soruyla tam bir çıkmaza girer. Cevabı Zeus’un istediği yöndedir. Sonuçta Hera onu kör eder. Tanrılara yakın olmanın bedelinin bazen ağır olduğunu söyleyen Zeus, gözlerinin körlüğüne karşılık Teresias’a geleceği görme yeteneği ve uzun bir ömür bahşeder. Teresias’ın ilk kehaneti kendi soyundan birisinin Zeus’un tahtına ortak olmak isteyip iktidarını sarsacağıdır. Bu haberle Zeus’un içine bir kurt düşer.

Korodakiler seçim hazırlıklarıyla meşguldür; afiş asıp nutuk atarlar. Olympos halkına kendi korolarını seçme özgürlüğü tanınmıştır. Bu arada Hamartia da Olympos’taki ilk durağına gelmiştir. Önce toprak ana Demeter’e gider. Haberci tanrı Hermes de gizlice onları izlemektedir. Hamartia Demeter’e durumlarını bildirip aylardır tek damla yağmur düşmemesinin, işini yapmamasının sebebini sorar. Demeter topu baş tanrıya atar. Kuraklığın sebebi, Demeter’in, ölülerin tanrısı Hades tarafından kaçırılan kızı Persephone’nin arkasından yas tutmasıdır. İnsanların ihtiyacı olan yağmur Demeter’in gözyaşı olmuştur. Zeus sesini duyup kızını kurtarana kadar da bu matem sürecektir. Hamartia yolculuğuna devam eder.

Öte yandan Zeus kuruntularının esiri olarak herkese şüpheli gözüyle bakmaya, ölçsüz davranmaya başlamıştır. Bu arada Hermes de Olympos’a ona kafa tutmaya gelen insanoğlunun haberini iletir.

Hamartia Prometheus'la görüşür. Zeus da gelenin kim olduğunu öğrenmek amacıyla oraya gider. Sarp ve kayalık bir bölgede, zincire bağlı Prometheus'un ciğerlerini yırtıcı kuşlar deşmekte, Prometheus acı çığlıklar atarken bir yandan da pişman olmadığını haykırmaktadır. Prometheus'un cezası ateşi verdiği insanoğlundan bir kişi gelinceye kadar sürecektir. Prometheus umutla beklediği sırada Hamartia gelir. Gördüğü manzaradan dehşete düşen Hamartia, onun, ölümlülere iyilik etmek için tanrılara karşı gelerek bütün sanatların anahtarı olan, insanoğluna geleceğin tüm kapılarını açan ateşin tohumunu götürdüğü için Zeus tarafından prangaya vurulduğunu öğrenir. Ölümlü olmadığı için işkencesi sonsuza dek sürecektir. Fakat insanoğlu Zeus'a ulaşırsa bütün sorunlar kendiliğinden çözülecektir. Çok uğraşmasına rağmen zincirleri çözemeyen Hamartia yoluna devam eder. Onun ayrılmasıyla Prometheus'un yanına gelen Zeus, gelenin kim olduğunu söylemesi karşılığında prangalarını çözme vaadinde bulunduğu Prometheus'tan red cevabı alır.

İkinci perdede Zeus Hamartia'yı yolundan döndürmek için, her erkeği etkileyecek ateşli bir güzelliğe sahip olan Afrodit'i devreye sokar. Bu amaçla, Hephaistos'u Ares'le aldattığı için ceza olarak elinden aldığı bekâret kemerini Afrodit'e geri verir. Uyumsuz koro, Zeus'un insanoğlundan çekinmesini garipser. Zeus'un insanoğlundan korkup korkmadığı konusunda ikiye bölünür, Olympos'ta tuhaf şeyler olduğuna hükmederler. Koro başı, Zeus'un insanoğluyla kötü olup gücünü kaybetmek istemediğini, bu yüzden onu yıldırımlarıyla öldürmek yerine yolundan döndürmeyi seçtiğini söyler.

Hamartia bitkin bir halde yolculuğa devam ederken, ayağını kapana kaptıran Afrodit'in yardım isteyen sesini duyar. Yardım ettiği Afrodit'in güzelliğinden çok etkilenirse de, sevgilisi Sardunia'yı hatırlayarak onun cazibesine kapılmaktan kurtulur. Fakat Afrodit'in hediye ettiği bekâret kemerini takmasıyla onulmaz bir aşk derdine düşer. Afrodit'in kaybolmasıyla çılgına dönen Hamartia her yerde onu arar. Böylece asıl amacını unuttur. Sardunia melek suretinde Hamartia'nın düşüne girerek, yanındaki merhemi, acılar içinde sayıklayan Hamartia'nın ateşler içinde yanan bedenine sürer. Ona, tanrıların tuzaklarına kanmamasını, kendisine umut bağlayanları düşünmesini telkin eder. Hamartia kendine gelince tekrar yola koyulur.

Afrodit'in planı işe yaramayınca, Zeus bu defa, "benim en çok sevdiğim oğlum Dio" (İniş, 2007: 141) diye karşıladığı şarap ve eğlence tanrısı Dionysos'u devreye sokar. Bu, aralarındaki buzların erimesini de sağlar. Dionysos, kendisini ölümlülerin arasına atan Zeus'u kötü bir baba olarak bilip bunun acısıyla kendini şaraba vermiştir. Zeus, karısı Hera'nın, diğer gayrimeşru çocukları gibi onu da üç kez aşağıya attığı, kendisinin de onu koruyabilmek için mecburen yeryüzüne gönderdiği açıklamasını yapar. Bu sırada Dionysos'un geldiğini öğrenen

Hera'nın yine taşkınlık yapması üzerine onu durduramayan Zeus elindeki asayı havaya kaldırarak onu heykele çevirir. Bu sırada, koro üyeleri seçim çalışmalarını sürdürürler. Koro başının birtakım planları vardır.

Hamartia yorgun ve bitkin bir haldeyken, şarap içip çılgınca eğlenen bir kalabalığa rastlar. Et kokusu açlıktan içi kıyılan kahramanı oraya çeker. Dionysos'un emriyle yemek ve şarap verilen Hamartia, bir süre sonra müzik ve şarabın etkisiyle kendinden geçerek eğlenceye katılır, diğerleri gibi aşırılıklar yapar. Sonunda sızıp kalan Hamartia'yı, Dionysos aşağı attırır. Hamartia ayılınca Olympos'un eteklerinde, daha yolun başında olduğunu görür. Fakat pes etmemeye, gerekirse Sisifos gibi bu dağı tekrar tekrar tırmanmaya kendi kendine söz verir. Büyük bir azim ve hırsla tekrar yola koyulur. Güçlü bir fırtına çıkmasına rağmen vazgeçmez. Uyumsuz koro Hamartia'nın geri dönüp dönmeyeceği konusunda yine ihtilafa düşer. Kaybedenin koro başı adaylığından çekileceğine dair bahse girecek kadar ileri giderler. Bu, yeryüzündeki ilk bahistir. Bu sırada Koro başı, seçim yatırımı olarak korodakilere yiyecek dağıtır. Bu da, yazara göre tarihin ilk rüşvetidir.

Zeus, Dionysos'un anlattıklarını keyifle dinlerken, Hera'nın kulağından tutup getirdiği Hermes'ten, inatçı insanoğlunun düştüğü yerden kalkıp Olympos'un zirvesine doğru yola çıktığını, saraya gelmesinin an meselesi olduğunu öğrenmesiyle öfkeden deliye döner. Hera ona çıkışarak, biricik oğlu savaş tanrısı Ares'i çağırması gerektiğini bildirir. Koca tanrı insanoğluna savaş açtı, denmesinden çekindiği için o zamana kadar bu yola başvurmayan Zeus da başka yol kalmadığını anlar. Dionysos'un icabına bakan Hera onu aşağı attırır. Bu arada Uyumsuz koro, seçimde Koro başına karşı birleşmeyi planlar ve birlikteliklerinin adını “parti” koyarlar. İnsanlarla tanrılar arasında savaş başlamak üzeredir.

Hamartia Olympos'a yaklaştığında en büyük ordulardan bile daha güçlü olan Ares'le karşı karşıya gelir. Ares, muhatabını küçümseyici sözlerle karşılar, ona, Olympos'a gelecek, tanrılara başkaldıracak cesareti nereden bulduğunu sorar. Sorularına cevap verirse acı çekmeden ölmesine izin vereceğini sözlerine ekler. Kimsenin tahtına göz dikmediğini, sadece Zeus'la görüşmek istediğini belirten, kendisinden korkmayan Hamartia'ya kendini kanla beslenen, yakıp yıkan, kalplere kin tohumları ekip kan döktüren, bu yüzden babası Zeus tarafından hiç sevilmediği gibi insanlar tarafından da hiç seilmeyen, kana susamış köpekler gibi tasavvur edilen bir tanrı olarak tanıtır. En yakın arkadaşlarının Eris, Daimos, Phobos ve Keres; yani nifak, korku, dehşet ve ölüm olduğunu, kendisini en çok yer altı ve ölüm tanrısı olan amcası Hades'in sevdiğini belirtir. Söz Hades'e gelince, Hamartia'nın, Demeter'in sözlerini aktarması üzerine, halasının kaprislerinin Olympos'ta kimsenin umurunda olmadığını, insanoğlunun tanrılara umut bağlamak yerine kendi başının çaresine bakması

gerektiğini ifade eder. Hamartia'nın, insanoğlunun onun sandığı kadar zavallı olmadığını bildirerek yolundan çekilmesini ihtar etmesiyle kılıçlar çekilir. Hamartia Ares'in gücüne karşı koyacak güçte olmamasına rağmen sonuna kadar dövüşür. Eline fırsat geçtiği halde kılıcını kimseyi öldürmek için yanında taşımadığını hatırlayarak kullanmaz. Ölümsüz Ares kanı akınca daha da güçleneceği için Hamartia'yı, kılıcı çekmesi için kışkırtır. Fakat Hamartia kendine hâkim olur ve Ares'i orada bırakarak yoluna devam eder. Ares onun bu davranışını medeniyete bağlayarak bu gidişle kendisinin işlevsiz kalacağını öngörür.

Son sahnede Koro başı ve koro üyeleri, ellerinde seçim sandıklarıyla Zeus ve Hera'nın huzuruna çıkarlar. Zeus sandığı açınca içinin boş olduğunu görür ve bu rezalete öfkelenir. Hiçbir adayın tek bir oy bile alamamasının, halkın onlarla dalga geçtiği anlamına geldiğini, bunun, demokrasinin onlar için erken olduğu sonucunu ortaya çıkardığını, dolayısıyla Koro başını yine kendisinin seçeceğini bildirir. Bu sırada telaşla içeri giren Hermes, insanoğlunun sarayın önünde olduğunu bildirir. Bu habere öfkelenen Zeus bunun faturasını Hermes'e keser ve işe başladığından beri hep kötü haberler getirdiğini öne sürerek ölümsüzlük içkisinin kesilmesini emreder. Hermes gözyaşları içinde yalvarır; kendine değilse bile çocuklarına acımasını, işinden kendisinin de memnun olmadığını, ama işsizliğin kendisini buna mecbur ettiğini, emekliliğine az kaldığını söyleyerek kendisini affetmesini ister, bir daha kötü haber getirmeyeceğine söz verir. Hamartia'nın dışarıdan seslenmesiyle Zeus Teresias'ın dediği gibi kendi soyundan gelen bu gencin, iktidarını elinden alacağı endişesine kapılır. Fakat Hermes'in, onun zavallı bir insan olduğunu hatırlatmasıyla cesaretlenir. Zeus'un keyfinin yerine gelmesi üzerine herkes fırsattan istifade etmeye çalışır. Hermes Olympos'ta kalmasına izin vermesini, Koro başı ve korodakiler hep bir ağızdan kendisini seçmesini isteyince Zeus hepsini kovar. Yanında yalnız Hera kalır. Hera'nın, yenilmez babası Kronos'u yendiğini hatırlatıp basit bir insanoğlundan çekinmesine gerek olmadığını söylemesi üzerine Zeus, insanoğluyla yüzleşmek üzere kapıların açılmasını emreder. Hamartia bitkin ve yaralı bir vaziyette içeri girer. İçinde bulundukları durumu özetleyerek, atalarının verimsizliği tanrılar arasındaki kavgaya bağladıklarını, aralarındaki meseleyi çözmelerini, böylece insanların sıkıntılarının sona ermesini söylemeye geldiğini bildirir. Zeus ise insanların tanrılara eskisi gibi güven ve bağlılık duymadıklarını anlatarak içinde bulundukları durumun sorumluluğunu insanların kendilerine yükler. Hamartia Demeter'in sözlerini aktararak çözümün tanrıların elinde olduğunu ortaya koyar. İnsanların sesini duymadığı takdirde iktidarının yıkılacağını öne sürer. Hamartia'yı dikkatli konuşması konusunda uyaran Hera, Zeus'u da şiddete başvurması noktasında kışkırtır. Soğukkanlılığını koruyan Zeus ise Hamartia'dan sözlerini açıklamasını ister. Hamartia, insanoğlunun tanrılara karşı tek silahının onlara duyduğu inanç

olduğunu, eğer oradan sağ dönemezse, halkının tanrılara ve özellikle Zeus'a olan inancının sarsılacağını, kendisine inananların olmadığı bir tanrının ise bir hiç olacağını bildirir. Bu sözlerden etkilenen Zeus, insanların sorununa çözüm bulacağını, Demeter'in gönlünü yapacağını kaydeder. Persephone'nin kurtulması için tanrıların bile zorlanacağı azgın Okeanos ırmağı engelini aşmak ve alevine yalnızca ateş tanrısı Prometheus'un karşı koyabileceği Hades'le baş etmek gerekmektedir. Bunun üzerine Zeus Prometheus'un derhal serbest bırakılmasını, Demeter'in gönlünün yapılmasını, bundan böyle insanoğluyla tanrıların arasının açılmamasını emreder.

Halk Hamartia'yı coşkuyla karşılamış, insanoğlunun tanrılara karşı ilk zaferinden sonra iklimler düzene girmiştir. Fakat Teresias mutlu günlerin uzun sürmeyeceğini bildirir. Nitekim köylüler kutlama yaparken kalabalığın ortasına bir bomba düşer. Etraf ölü ve yaralılarla dolar. Ortalığa sessizlik hâkim olduktan bir süre sonra büyük komutan kılığında Zeus girer. Üzerinde mavi üzerine beyaz yıldırım bulunan bayrağı ortaya diker.

Oyunun son sözünü Teresias söyler: “Ey insanoğlu'nun Tanrılardan çektiklerini / görmeyen şairler, / ey Hamartia'nın hikâyesini ölüm yok diye / tragedya saymayan ozanlar... / İşte bu insanlığın geleceği, bu buz gibi bir tragedya değil mi?” (İniş, 2007: 162)

Kişiler

HAMARTİA: Açlık canına tak edince tanrılara isyan eder. Kendisini durdurmak isteyenleri dinlemeyerek tanrılar dağı Olympos'a doğru uzun ve zorlu bir yolculuğa çıkar. İnsanoğlunun gücünün küçümsenmemesi gerektiğini vurgular. Demeter ve Prometheus'la görüşüp meselenin kaynağını ve çözümünü öğrenir. Karşısına çıkan engelleri bir bir aşar. Dionysos tarafından dağdan aşağı atılmasına rağmen azim ve hırsıyla yoluna devam eder. Asla pes etmeyeceğine, gerekirse Sisifos gibi o dağı tekrar tekrar tırmanacağına kendi kendine söz verir. Kararlılığı, korkusuzluğu, mücadele azmi ve soğukkanlılığıyla önüne çıkan engelleri aşarak Zeus'a ulaşır. Zeus'a akılcı bir yaklaşımla, tanrılara karşı insanoğlunun elindeki tek silahın inancı olduğunu söyleyerek onu ikna eder ve amacına ulaşır.

ZEUS: Babası Kronos'u devirerek baş tanrı olmuştur. Zeus'un büyüklüğünü vurgulamak için şu sıfatlar kullanılır: tanrıların kralı, yeryüzünün yaratıcısı, insanoğlunun kaderi, ulu efendi, yüce Zeus, yıldırımlar tanrısı. Kolayca öfkelenen yapısı büyüklüğüyle örtüşür.

İkiyüzlü bir yapıya sahiptir. İşi düştüğünde onurlandırdığı birisini işi olmayınca derhal gözden çıkarır. Çapkınlık yaparken Hera'ya yakalanınca yaptığını inkâr eder, uydurma bahaneler öne sürer. Geleceği görme yetisi verdiği Teresias'ın iktidarının sarsılacağı haberiyle dünyası kararır. Herkese şüpheli gözüyle bakmaya, ölçsüz davranışlar sergilemeye başlar.

Hermes'in, Olympos'a onunla görüşmek isteyen bir gencin gelmekte olduđu haberiyle daha çok telaşlanır. Koca tanrı insanoğluna savaş açtı, denmesinden çekinerek onu evine geri yollamak için Prometheus'u serbest bırakmayı bile göze alır. Afrodit ve Dionysos'la bunu başaramayınca Ares'i devreye sokar. Fakat insanoğluyla yüzleşmekten kurtulamaz. Hamartia'nın akılcı yaklaşımla insanların ona olan inancının zedeleneceğini öne sürmesi üzerine Demeter'in gönlünü yapmaya, bunun için de Prometheus'u serbest bırakmaya ikna olur. Bundan sonra insanoğluyla tanrıların arasının açılmayacağını söylese de köylüler kutlama yaparken düşen bombanın ardından sahnede yine o vardır.

HERMES: Haberci tanrıdır. Hamartia'yı adım adım takip eder. Fakat Zeus'a hep kötü haberler getirmesi üzerine öfkelenen Zeus ölümsüzlük içkisinin kesilmesini emreder. Hermes gözyaşları içinde emekliliğine az kaldığını, bu işi zorunluluktan yaptığını ileri sürerek, kendisine acımıyorsa çocuklarına acıması, bu seferlik kendisini affetmesi, Olympos'ta kalmasına izin vermesi için Zeus'a yalvarır.

HERA: Zeus'un karısıdır. Hırçın ve Zeus'un kararlarını etkileme gücüne sahip bir yapıda çizilir. Zeus'un çapkınlıklarının takipçisi, gayrimeşru çocuklarının baş düşmanıdır.

TERESİAS: Tanrılara yakın olmanın karşılığını, Zeus'la Hera arasındaki hakemlik yapmak zorunda kaldığı için Hera tarafından kör edilmek, buna karşılık Zeus tarafından geleceği görme yetisi kazanmak suretiyle görür. Gelecekte ilk verdiği haber, olarak Zeus'un tahtının sallanacağıdır. Oyunun sonunda yine devreye girerek, geleceğin parlak olmadığı haberini verir.

KORO BAŞI: Zeus'un ölümlüler arasından seçtiği Koro başı, yine seçilmek için Zeus'a dalkavukluk eder. Fakat Olympos'a demokrasi gelmiş, tanrılara korolarını seçme hakkı tanınmıştır. Zeus tarafından fırçalanan Koro başı hıncını Uyumsuz korodan çıkarmak isteyince korodakilerin tepkisiyle karşılaşır. Koro başı seçilmek için hepsi seçim çalışması yapar. Koroya olaylar arası geçişi sağlama, gelişmeleri yorumlama ve öngörülerde bulunma işlevi yüklenmiştir. Her konuda ayrılığa düşerler. Seçim çalışmaları sürecinde tarihin ilk bahsine, ilk rüşvetine ve ilk partileşmesine imza atarlar. Seçim sonucunda kimseye oy çıkmaması üzerine Zeus demokrasinin henüz erken olduğuna karar vererek koro başını yine kendisinin seçeceğini bildirir.

DEMETER: Bereket tanrıçasıdır. Bu yüzden Hamartia ilk ona giderek görevini yapmamasının nedenini sorar. Demeter, Hades'in kaçırdığı kızının arkasından yas tuttuğunu, yağmurun gözyaşlarına dönüştüğünü, bu meseleyi Zeus'un çözebileceğini söyler.

PROMETHEUS: Tanrılara karşı gelerek bütün sanatların ve geleceğin anahtarı olan ateşin tohumunu insanlara verdiği için Zeus tarafından yüzyıllar önce sarp ve kayalık bir

bölgede zincire bağlanmıştır. Ciğerini yırtıcı kuşlar sürekli yemekte, acı çığlıklar atan Prometheus pişman olmadığını haykırmaktadır. İşkencesi yanına bir insan gelip kendisini kurtarıncaya dek sürecektir. Hamartia zincirlerini çözmek ister, fakat başaramaz. Onları izleyen Zeus, yanına gelen gencin kim olduğunu söylemesi karşılığında onu çözeceğini söylese de Prometheus bunu kabul etmez. Hamartia'nın Zeus'la görüşmesi Prometheus'un da kurtuluşunu sağlar.

AFRODİT: Güzellik tanrıçasıdır. Ona karşı koyabilecek hiçbir erkeğin olmadığını bilen Zeus Hamartia'ya ilk olarak onu yollar.

DİONYSOS: Şarap ve eğlence tanrısıdır. Zeus'un gayrimeşru oğlu olduğu üzerinde durulur. Hera bebekken onu üç kez aşağı atınca Zeus onu koruyabilmek için mecburen yeryüzüne insanların arasına göndermiş, babasının kendisini sevmediğini düşünen Dionysos da kendini şaraba vermiştir. Zeus işi düşünce onu yukarı çağırılmışsa da, Dionysos'un Hamartia'yı göndermeyi başaramaması üzerine Hera onu dördüncü defa aşağı attırır.

ARES: Hera'nın sevgili oğlu, savaş tanrısıdır. Hamartia'nın karşısına çıkan son engeldir. En büyük ordulardan bile daha güçlüdür. Fakat Hamartia'yı korkutamaz. Geçtiği yerleri yakıp yıkması, felaketlere yol açması, kalplere kin tohumları saçıp zevk için kan akıtması, savaş alanlarında can çekişen yaralıları görmekten zevk alması başta gelen özellikleridir. En yakın arkadaşları Eris, Daimos, Phobos ve Keres; yani nifak, korku, dehşet ve ölümdür. Bu yüzden babası Zeus tarafından ve sevdiklerini kendisinin yüzünden yitiren insanlar tarafından sevilmez. Tapınaklardaki heykelleri kana susamış köpeklerle benzer, çünkü kanla beslenir. Onu en çok yer altı ve ölüm tanrısı olan amcası Hades sever.

ATHENA: Zeus'un kafasından doğmuştur. Aklın simgesidir.

ERİS: Nifak tanrıçasıdır. Zeus ve Hera'nın düğününe çağrılmamasının intikamını, ortaya, üzerinde "En güzele!" yazılı bir elma atıp araya nifak sokarak alır.

SARDUNİA: Hamartia'nın sevgilisidir. Afrodit'in tuzağına düşen Hamartia'nın düşüne girerek yanındaki merhemle onu iyileştirir.

HAMARTİA'NIN ANNE-BABASI: Tanrılara isyan eden oğullarını tanrılara karşı gelinmeyeceğini, onlardan hesap sorulamayacağını, onlara ancak dua edileceğini, kaderine razı olmasını söyleyerek susturmaya çalışırlar. Fakat Hamartia'nın kararlılığını gören babası, ona yola çıktıktan sonra asla dönmemesi, korktuğunu belli etmemesi, her olaydan bir ders çıkarması tavsiyesinde bulunur.

Olaylar Dizisi

Oyun iki perdeden (6 + 7 = 13 sahne) oluşur.

SERİM: Zeus’la Hera’nın düğün töreninden kesitler sunulan ilk sahnede tanrılar dağı Olympos’un kutsallığı, evrenin ve dünyanın oluşumu belirtilir, Zeus’un kişiliği, tanrıçalar arasındaki çekişme, Uyumsuz koro ile Koro başı arasındaki görüş ayrılığı ortaya konularak, insanların, tanrıların bitmek bilmeyen kavgaları yüzünden yoksulluk ve açlık çektikleri, içlerinden birinin sonunda isyan bayrağı açtığı söylenerek oyuna giriş yapılır.

DÜĞÜM: Zeus’un geleceği görme yetisi bağışladığı Teresias’ın, Zeus’a, kendi soyundan gelecek olan birisinin, tahtına ortak olmak isteyeceğini, otoritesini zaafa uğratacağını bildirmesiyle Zeus’un içine kurt düşmesi ilk, Hamartia’yı sessizce evine göndermesi üzerine savaş tanrısı Ares’i devreye sokarak Hamartia ve Ares’in şahsında insanlarla tanrıları karşı karşıya getirmesi ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: İnsanlarla tanrıların karşı karşıya geldiği oyunda Hamartia’nın Ares ve Zeus’la çatışması önemli gelişim aşamalarıdır. Tanrıların kendi aralarındaki çekişmeler, Zeus–Hera ilişkisi, Koro üyeleriyle Koro başı arasındaki seçim yarışı, Hamartia’nın başlangıçta anne–babasıyla yaşadığı görüş ayrılığı da alt düzeyde çatışma örnekleridir.

Zeus, ölümsüzlük düşüncesinin tembelliğe yol açtığını, hayatında heyecan kalmadığını, hayatına renk katmak için kadınlarla oyalandığını, ölümlülerin ise ellerindeki zamanı değerlendirmek için hırsla çabalamalarının onları mutlu ettiğini ifade eder. İnsanoğlunun kararlılığı onu endişelendirir.

Savaş tanrısı Ares bütün heybetiyle Hamartia’nın karşısına çıkar. Kendisini dehşetli bir tablo içinde betimleyerek Hamartia’yı yıldırmaya çalışır. Fakat Hamartia’da hiçbir korku belirtisi görülmez. Kimsenin tahtına göz dikmediğini, sadece Zeus’la görüşmek istediğini belirtir, Demeter’in sözlerini aktarır. Ares’in aldırıışsız tutumu üzerine ona yolundan çekilmesini söylemesiyle kılıçlar çekilir. Hamartia sonuna kadar mücadele etmesine rağmen bir tanrıyla başa çıkması imkânsızdır. Fakat eline fırsat geçtiği halde kılıcını Ares’e indirmemesi, onu öldüremeyecek olsa da Ares’in kışkırtmalarına rağmen kendine engel olması Ares’i işlevsiz kılar.

Bundan sonra Zeus’la görüşen Hamartia, ona içinde bulundukları durumu anlatır. Zeus anlattıklarına önce kayıtsız kalırsa da, Hamartia’nın, insanlara yardım etmezse güvenlerini yitireceğini, kendisine inanılmayan bir tanrının yok olacağını söylemesiyle sorunlarını çözeceğini bildirir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Hamartia’nın “Yetti artık bu açlık...” (İniş, 2007: 112) diyerek tanrılara karşı isyan etmesi ateşleyici sebeptir.

DORUK NOKTA: Hamartia’nın, Zeus’a ulaşmasının önündeki son engel olan Ares’le karşılaşması doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Zeus, Ares'in de baş edemediği insanoğluyla yüzleşmek zorunda kalır. Hamartia Zeus'a, insanların çektikleri sıkıntıyı anlatarak sorunlarına çözüm bulması gerektiğini söyler. Zeus çektikleri sıkıntının sebebinin insanların kendileri olduğunu öne sürse de, Hamartia, sorunun Demeter'in kızının Hades tarafından kaçırılmasından kaynaklandığını ve bunu ancak onun çözebileceğini söyleyip sorunlarına kayıtsız kalırsa tahtının sarsılacağını, çünkü insanların ona olan güven ve inançlarının kalmayacağını öne sürmesiyle Zeus konuya el atar. Hades'in alevlerine karşı koyacak tek tanrı olan Prometheus da böylece serbest kalacaktır. Böylece tanrılara karşı insanın kazandığı ilk zaferin ardından iklimler düzene girer. Fakat oyun, Teresias'ın, insanlığın geleceğinin parlak olmadığına işaret eden sözleri ve köylüler kutlama yaparken düşen bombanın ardından Zeus'un büyük komutan kılığında girmesiyle biter.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman belirlemesi yoktur. “Evvel zaman içinde lirik bir söylence” tanımı da oyunun zamansızlığına işaret eder. Fakat özellikle koro üyelerinin seçim çalışması yaparken afiş, bayrak kullanmaları, kimsenin oy alamaması üzerine Zeus'un demokrasinin henüz erken olduğuna karar vermesi oyuna güncel bir nitelik kazandırır.

Oyunda mekân üzerinde fazla durulmaz. Fakat Hamartia'nın Zeus'a ulaşmak için zorlu bir yolculuğa çıkması mekânı önemli bir konuma getirir. “Burası Olympos, dağların en yükseği, / Burası Olympos, Tanrıların evi. / Kışın en çok kar buraya yağar. / Yazın güneş en çok burada parlar.” (İniş, 2007: 104) sözleriyle anlatılan Olympos'ta Zeus ve Hera'nın düğünü için toplanan tanrılar muhteşem şölen masasında ambrosia yiyip ölümsüzlük veren nektarlarını içerken, Hamartia kurak bir tarlada çalışırken görülür. Mekân, Hamartia'yı harekete geçiren etmendir. Oyun, Hamartia'nın, insanoğlu için aşılmaz engellerle dolu bir yer olarak yansıtılan Olympos'a çıkıp Zeus'la görüşmesi üzerine kuruludur.

Olympos, tanrılar dağıdır. Hera, Zeus'un gayrimeşru çocuklarını Olympos'tan aşağı, insanların arasına atar. Sarhoş edilen Hamartia da aşağı atılır. Fakat o, yılmadan, gerekirse Sisifos gibi o dağı tekrar tekrar tırmanmaya azmeder.

Tanrılar Zeus, Prometheus ve Demeter mekân yoluyla betimlenir. Zeus'a şimşekleri ve yıldırımları eşlik eder. Toprak ana Demeter toprağın içine girer. Prometheus ise tiz bir ısığa benzetilen rüzgârlı, sarp ve kayalık bir bölgede zincire bağlanmış olarak verilir.

Demeter'in kızını kurtarmak için azgın Okeanos ırmağını geçmek gerektiğinin belirtilmesi de oyunu mekân yoluyla fantastik düzleme çeken bir noktadır.

Oyunda düş sahnesi, savaş havası müzik, ışık ve efektle belirtilir.

ALTINCI BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA ANADOLU KÖKENLİ MİTLER

KYBELE

Frigya'nın büyük tanrıçasıdır. Tanrıların anası, büyük ana gibi adlar alır. Bütün doğaya hâkim olan üretici güçtür. Anadolu sahasına karşılık Yunan mitolojisinde sınırlı bir yer tutar. Yunan mitografları tarafından çoğunlukla Zeus'un ve Kronos'un diğer oğullarının annesi olan Reia'nın basit bir şekli olarak tasavvur edilir. Tek miti Attys ile ilgili olandır. Genellikle, başında duvarlı bir taç ve aslanların çektiği bir araba üzerine resmedilir. Reia gibi onun da yanında hizmetkârları olan ve Korybant da denilen Kouretler bulunur. (Grimal, 1997: 412-413)

Kybele Anadolu ana tanrıçası olarak nitelendirilebilir. Heykellerde dişiliği ve analığı vurgulanacak biçimde iri bir kadın olarak betimlenir, yanındaki erkek daha küçük boyutludur. Baharın gelişiyile bağlantılı olan Attys mitinde Kybele Attys (Agdistis) adlı delikanlıya âşık olarak, onu, Pessinus kralının ya da Midas'ın kızıyla evlenmek üzereyken çıldırtarak kendi erkeklik organını kesmesine yol açar. Attys akan kanıyla toprağı sular, bitkilerin fışkırmasına yol açar ve çam ağacına dönüşür. Bu ölüp dirilme motifi bereket mitlerinin esasıdır. Bu, bir çeşit kurban törenidir ve Kybele'nin baş rahibi de kanlı bir törenle kendine aynı işlemi uygular. (Erhat, 1997: 183-185)

AŞK GREVİ

Savaş Aykılıç'ın *Aşk Grevi* adlı komedisinde Anadolu toprakları uğruna yapılan savaşlar, kavgalar söz konusu edilerek haksızlığa ve kaba kuvvete dayalı erkek düzenine karşı ayaklanan, erkekleri kendilerinden uzak tutarak onları durduran ve savaşa son veren kadınların Anadolu'da birlik ve barışı sağlamaları, fakat oyunun sonunda yine savaş haberleri duyulması, Aristofanes'in *Lisistrata* adlı oyununda geçen mitolojik öyküyle birleştirilerek ve oyun içinde oyun yapısında kurgulanarak Anadolu'nun kültürel zenginliğini ortaya koyan bölgesel karakterlerle anlatılır.

Özet

Akdenizli, Karadenizli, Rumelili olarak adlandırılan erkekler dikenli tellerle çevirdikleri bir SİT alanını ele geçirmek için kavgaya tutuşurlar. Araziyi biri gecekondu, diğeri arazi mafyasından aldığı, sonuncusu da işini en tepeden hallettiği iddiasıyla sahiplenmek ister.

Kavganın önüne geçmek isteyen kadınlar, küçükken kadın-analarından hikâye olarak dinledikleri binlerce yıl önceki Anadolu kadınının başvurduğu yöntemi uygulamaya karar verirler. Böylece oyun içinde oyun başlar.

Zaman binlerce yıl geriye gider. Mekân ise o zamanki Anadolu topraklarıdır. Ana tanrıçanın hâkimiyeti sona ermiş, Zeus ve Olimpos merkezli ataerkil düzen kurulmuş, ardı arkası kesilmeyen savaşlar başlamış, buna karşı kadınlar örgütlenerek erkek düzenine başkaldırmışlardır.

Ana tanrıça Kübele, Efes Artemis'ini ve Doğu tanrıçası İhtar'ı çağırarak erkeklere karşı birlik oluşturur. Üretenin kadınlar olmasına karşın yönetenin ve bölüştürenin erkekler olmasındaki çelişkiye dikkat çeker, kadınların Büyük Millet Sarayı'nda çoğunluğu ele geçirmesi gerektiğini ifade eder. Erkekler isteklerini kabul edinceye kadar onlarla birlikte olmamayı önerir. Artemis ve İhtar bu radikal öneriye önce sıcak bakmazlarsa da, Kübele, aksi takdirde kocalarını tümünden kaybedeceklerini öne sürerek onları ikna eder. İsis ve Osiris, Dionizos ve Adonis, Temmuz ve İnanna adına ant içerek aşk grevini başlatırlar.

Diğer tarafta Atina'ya karşı savaşan Angora erkekleri geçici ateşkes imzalanmasını fırsat bilerek karılarına koşarlar. Fakat kapılar yüzlerine kapanır. Erkekler, barış yapmaları şartını koşan kadınlara karşı harekete geçerler.

İkinci perdede zulme ve çıkarıcılığa dayanan erkek düzenine karşı Büyük Millet Sarayı'nda sırf kadınlardan oluşan bir hükümet kuran kadınlar komşu ülkelere elçi gönderip barış istemeye hazırlandıkları sırada, altlarında mızraktan atlarıyla erkekler gelir. Erkeklerin mızraklarını ele geçiren kadınlar onları teslim alır, fakat salıverirler. Başkaldırmalarının sebebini soran erkeklere, onların para için savaşmalarını ve kadınların sırtından kazandıkları paraları savaş bahanesiyle silaha yatırmalarını önlemek amacıyla olduklarını belirtirler. Savaşı önleyemeyeceklerini iddia eden Komutan'a Kübele, barışı birlik olmak suretiyle sağlayacaklarını kaydeder. “Anadolu'daki bütün çizgilerden, bütün renklerden, bütün desenlerden, bütün yünlerden, bütün yumaklardan koskoca bir yumak hazırlamak isterem... Sonra da o yumaktan ulusumuzun hırkasını örmek isterem...” (Aykılıç, 2000: 84)

Ardından erkeklere servetlerinin kaynağını sorarlar. Kimi ninesinin çıkınından çıktığını, kimi bir çuval mercimekten ürettiğini öne sürerse de, saf rolündeki 1. Asker, milletvekili-güvenlik güçleri-mafya işbirliğiyle kurdukları çete sayesinde rüşvet, şantaj, kaçakçılık, devleti yağmalama suretiyle elde ettiklerini ağzından kaçırır.

Kadınlar savaş suçlusu olarak niteledikleri erkekleri, savaş kayıplarının ve faili meçhullerin hesabını vermek üzere yere yatırıp at gibi üstlerine binerler. Soyunmalarını söyledikleri erkekler heyecanlanırlar. Onlar arkalarını dönerek soyunurken, kadınlar da

onların çıkardıkları zırhları giyerler. Gözleri kapalı karılarına koşan erkekler zırhlara çarparlar. Kadınlar, erkeklere kadın kıyafeti giydirip ellerine süpürge, kova, patates ve bıçak verip bundan sonra Millet Sarayı'nın işlerini onların yapacağını söylerler. İş yaparken çok yorulan erkekler, kadınların isyanına hak verir ve bu defa kendileri ayaklanırlar. Zeus'un önünde diz çöküp Ares ve Eris, Hera ve Athena, Platus ve Adriyanus adına kadınları devirmeye ant içerler. Zeus tapınağında "Uyan Esirler Dünyası" marşını söyleyerek, kadınlara çok gördükleri hukukun şimdi kendilerine gerekli olduğunu idrak ederler. Karılarına olan özlemlerini dile getiren erkekler, kadınsızlıktan askerlerin buldukları "Madımak Oyunu"nu oynarlar. Kadınlar da Artemis baş rahibesinin kocası Rumelili'nin gizlice Büyük Millet Sarayı'na girmesinden esinle buldukları "Fallus Oyunu"nu oynarlar. Son olarak askerlerin Komutan'la Kübele'nin aşkından hareketle kurguladıkları "Âşık ve Mâşuk" oyunu sergilenir.

Kadınları deviremeyen erkekler süper güç Zeus'a başvururlar. Komutan cep telefonu ile Zeus'u ararken askerler diz çöker. Biri diğerinin omuzlarına çıkmış iki oyuncunun canlandırdığı Zeus gök gürültüsü ve sisler arasında, Özgürlük Anıtı kıyafetiyle sahneye gelir. Kendisinden akıl soran erkeklere kadınları yok etmelerini salık verir, gereken silahları kendisinin sağlayacağını sözlerine ekler. Zeus'un çözüm önerisine şiddetle karşı çıkan erkekler ona "manyak, salak, hıyarağa" (Aykılıç, 2000: 99) diye tepki gösterirler. Zeus'u oynayan oyunculardan üstteki yere inince Zeus cüceleşir.

Erkekler Zeus'un verdiği silahları alarak kadınları devirmeye giderler. Kadınlar görününce heykel pozu alarak onları yanlarına çeker, teslim alırlar. Fakat kadınlar ölüm pahasına da olsa kararlılıklarını sürdürürler. Tehditleri işe yaramayan erkekler karılarına kıyamazlar. Oyunun sonunda da barış ve birlik vurgusu yapılır: "Mal sahibi, mülk sahibi, hani bunun ilk sahibi balam..."; "Mal da yalan, mülk de yalan, var imdi biraz da sen oyalan gari..."; "Gelin canlar bir olalım / Savaşı barış edelim / Bu dünya kimseye kalmaz / Sevelim ve sevillelim" (Aykılıç, 2000: 100-101) Yine de radyodan savaş haberleri duyulur. Oyuncular rolden çıkar.

Kişiler

Oyun kişileri, oyun içinde oyun yapısı dolayısıyla birden çok rol üstlenen üç kadın ve üç erkekle Zeus'tan oluşur.

Bunlar, dış çerçevede Azeri, Egeli, Kürt kadınlarla Akdenizli, Karadenizli ve Rumelili erkekler; iç oyunda Kübele, Efes (Artemis), İhtar tapınakları baş rahibeleriyle onların kocaları rolündeki Komutan, 1. Asker ve 2. Asker'dir.

Erkeklerin savaş, kadınların barış yanlısı olarak verildiği oyunda kadınlar öne çıkar. Kübele'nin aşağıdaki sözleri, kadınların savaş karşıtlığını ortaya koyar: "Sen kimin evinden

kimi kovirsin... Burası Anadolu balam... Kadınlar, bacılar, analar, Ana Tanrıçalar dolu... binlerce yıl barış içinde biz yönettik bu toprakları... şimdi dağdan gelen savaşçı barışçıları kovuyur...(...)” (Aykılıç, 2000: 77)

Ortaoyunu havasındaki oyunda kişiler olay gelişiminin gerisinde kalmış, işlevleri kadın – erkek karşıtlığını ortaya koymakla sınırlı kalmıştır. Kişilerin en belirgin özelliği, her birinin Anadolu’nun farklı bir bölgesinden olması ve yöresel ağızla konuşmasıdır. Yöresel ağız, oyun içindeki oyunun temsili de korunur.

Olayları yönlendiren, ana tanrıça Kübele ve onun kocası rolündeki Komutan’dır. Mitolojik kişilikler oyunda değişime uğramış; insani nitelikler yüklenmiştir. Nitekim Artemis, halay çekerek gelmesini, ölümsüz bir tanrıçaya ölümlü insanlar gibi oynamanın yakışmadığını söyleyerek eleştiren Kübele’ye şöyle karşılık verir: “Hah... Keçi göbresi yesin Ambrosya yerine Zeus’a inanan o erkekle... Biz Anadolu Tanrıçaları da, onların baş rahibeleri de tunçtan, mermerden heykelle miyiz? Kanlı canlı insanız işte... Beğenmeyen küçük oğlumuz alıvemesin gari...” (Aykılıç, 2000: 63 – 64) Kübele de onun, Çatalhöyük’te yatılı okudukları zamandan beri hiç değişmediğini ifade ederek insani niteliklerini vurgular.

Kübele, erkeklerin yönetimi ele geçirmeleriyle ardı arkası kesilmeyen savaşlarla parçalanmış Anadolu’da birliği yeniden kurmak için harekete geçer.

Oyunda erkekler kendilerini kadınlara üstün görürler. Zeus’u da yanlarına almışlardır. Kadınlara hak vermek yerine onları güçle bastırmaya çalışırlar.

Zeus erkeklere, kadınları yok etmelerini önerir. Gerekli silahları kendisi sağlamıştır.

Olaylar Dizisi

Oyun iki perdeden oluşur.

SERİM: “Ön oyunun ön oyunu” olarak adlandırılan ilk sahnede, oyunda konu edilen olayların bir döneme özgü olmadığı, binlerce yıldır sayısız uygarlığa beşiklik eden, bugün de birçok farklı kültürün bir arada bulunduğu Anadolu toprakları için tarihin her döneminde savaşlar yapıldığı, buna benzer toprak kavgalarının günümüzde de yaşandığı belirtilir. Yöresel ağızla konuşturulan oyun kişileri Anadolu’nun kültürel çeşitliliğini ortaya koyar. Birlik ve barış içinde yaşamının önemi vurgulanarak oyuna zemin oluşturulur.

DÜĞÜM: Savaşlara son vermek üzere kadınların/tanrıçaların barış oluncaya kadar erkeklerle birlikte olmamaya karar verip aşk grevi başlatmalarıyla ilk asal düğüm atılır. Sırf kadınlardan oluşan yeni hükümeti devirmek üzere Büyük Millet Sarayı’nı basma girişimleri başarısızlıkla sonuçlanan, kadınları anlamaları için Büyük Millet Sarayı’nın temizlik işlerini yapmakla cezalandırılan erkeklerin çalışmaya dayanamayarak kadınlara karşı ayaklanmasıyla ikinci asal düğüm atılır.

ÇATIŞMA: Oyunda savaş–barış çatışması Kübele ve Komutan kişilikleriyle yansıtılan kadın–erkek karşıtlığıyla işlenir. Komutan, savaşa son vermediği takdirde kendisiyle birlikte olmayacağını söyleyen Kübele’ye onun değil kendisinin isteğinin önemli olduğunu ileri sürerek, ona babasının evine gitmesini söyler. Kübele’nin buna cevabı şudur: “Sen kimin evinden kimi kovirsin... Burası Anadolu balam... Kadınlar, bacılar, analar, Ana Tanrıçalar dolu... binlerce yıl barış içinde biz yönettik bu toprakları... şimdi dağdan gelen savaşçı barışçıları kovuyur... Ama sen çekilebilirsin gözümün karşısından...” (Aykılıç, 2000: 77) Zeus’un kocasını reddeden kadının günahkâr olduğu yönündeki buyruğunu hatırlatmasına karşılık da “Erkeklerin dinine inanmıyordum... Olimpos da, Zeus da, Zeus’un emrileri de hep erkeklerin uydurması... Siz erkeklerin biz kadınları daha fazla sömürmek için uydurduğunuz yalanlar... İçmemeye yeminliyim ben Olimpos afyonunu... Kadınların gözü açılıyor...” (Aykılıç, 2000: 78) der. Komutan’ın isyan olarak değerlendirdiği bu tutumunu kurtuluş mücadelesi olarak adlandırır. Komutan içerideki düşman dediği ve dışarıdaki düşmandan daha tehlikeli olduklarını öne sürdüğü kadınlara seçme ve seçilmeyi yasaklamakla kalmayıp düşünmeyi bile yasaklamak gerektiğini öne sürer, erkek düzenini sürdürmek üzere erkekleri birliğe çağırır. Kübele de kadın haklarını savunmak üzere kadınlara çağrıda bulunur. Kadınlar bir olup Komutan’ı uzaklaştırırlar. Eksik etek diye niteledikleri kadınların başkaldırmalarına ayakların baş olduğu yorumunu yapan erkekler, gerekirse onları yakmak pahasına yönetimi geri almaya azmederler. Erkekler “Biz güneşin oğullarıyız, bi çaktık mı yıldırımla, şimşekle göndeririz üstünüze afiyet Zeus gibi...” (Aykılıç, 2000: 81); kadınlar da “Biz de ay kızlarıyız, bir baktık mı taş kesilirsiniz, gorgonların insanlara baktıkları zaman heykel kesildiği gibi hey-kel...” (Aykılıç, 2000: 81) diyerek üstünlük iddiasında bulunurlar. Erkekler kendilerini ateş ve havayla özdeşleştirerek “yakan ve yıkan” olduklarını; kadınlar ise toprak ve suyla bütünleştirerek “yapan” olduklarını öne sürerler. Kadınların, para için savaştıklarını iddia ettiği erkekler devletin bekası için savaştıklarını, savaşın barışla değil, ancak savaşla çözüleceğini ileri sürerler. Kadınları yok etmelerini söyleyen Zeus’a karşı çıkarlarsa da, Zeus, “Emirlerime karşı mı geliyorsun darling... İktidarımız namusunuzdur sizing... Gerekli silahlar tapınağın arkasındadır... Başarılar darling...” (Aykılıç, 2000: 99) sözleri üzerine bir katliam olacaksa kendilerinin yapacağını, namuslarını kendilerinin temizleyeceğini dile getirerek silahları alırlar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Erkeklerin toprak hırslarının ateşlediği savaşlar, kavgalar yüzünden ölmeleri erkek düzenine karşı kadınları harekete geçirir.

DORUK NOKTA: Zeus’un, kadınları yok etmeleri önerisine karşı çıksalar da iktidarın namusları olduğunu sözünden etkilenerek, verdiği silahları yanlarına alan erkeklerin kadınları

gafil avlayıp yakalamaları, teslim olmazlarsa onları öldüreceklerini bildirmelerine karşın kadınların kararlılıklarını sürdürmeleri doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun sonunda tehditleri işe yaramayan erkekler karılarını öldüremezler. Komutan, bu oyundan gerekli dersi aldığını, oyunun sonunu bağlamalarını söyler. Barış ve birlik vurgusuyla bağlanan oyunun sonunda radyodan savaş haberleri gelmeye devam eder.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman ve mekân belirgin değildir. Oyun içinde oyunla zaman binlerce yıl önceye uzanır. Geçmişle bugün birleştirilir. 2. Asker'in "Asya ile Avrupa arası... (...) Antik çağ sırası... (...)" (Aykılıç, 2000: 79) sözüyle de zamana ve mekâna işaret edilir. Bazı sahne başlarında ve aralarında ana tanrıça Kübele, Artemis, İhtar, Zeus tapınakları, ordugâh, Büyük Millet Sarayı gibi yerler belirtiliyorsa da bu yerler betimlenmemiştir.

Ön oyunun ön oyununda ana tanrıça tapınağı, turistlerin fotoğrafını çektikleri bir öğren yeri olarak geçer.

Mekân geniş düzlemde Anadolu'dur. Geçmişte uğruna savaşlar yapılan Anadolu toprakları, günümüzde bir gecekondu bölgesinde yer alan SİT arazisinin dikenli tellerle çevrilerek yağmalanması örneğiyle verilir.

Mekân, sosyal ve siyasal pencereden tanıtılır. Ana tanrıçaların hâkimiyeti sona ermiş, Zeus ve Olimpos merkezli ataerkil düzen kurulmuştur. Savaşların ardı arkası kesilmemektedir. Oyunun iletisi de mekân yoluyla yansıtılır. Savaşta karşıt güçler Angora (Ankara) ve Atina olarak verilir.

Sahnelemeye ilişkin kısmi bilgi verilen oyunda Zeus ve tanrıçaların sahneye sisler arasında girdikleri belirtilir. Silahlar, at yapılan mızraklar, zırhlar, süpürge, kova, bıçak gibi eşyalar önem arz eder. Artemis'le 1. Asker'in buluşması sahnesinde kapı işlevini Kübele'nin üstlenmesi oyunun komik yapısını güçlendiren bir uygulamadır. Oyuncular, kostümlerini Aspendos Opera ve Bale Festivali'nde unutulmuş sandıktan bulduklarını söylerler.

Oyunun sonunda radyodan, güncel savaş haberleri gelmesi zamanı günümüze taşır.

MİDAS EFSANESİ

Midas bir Frigya kralıdır. Bir gün Silenos'u bir kenarda sızmış olarak bulur. Uyandığı zaman Midas onun kendisine bilgeliği öğretmesini ister. Silenos ona dünyanın dışında yer alan Dindar şehirle Savaşçı şehri anlatır. Dindar (Eusebes) şehirde oturanlar daima mutludur ve hayatlarını kahrkaha atarak sona erdirirler. Savaşçı (Makhimos) şehirde oturanlar ise hayatlarını savaş içinde geçirir, doğarken bile silahlı olarak doğarlar. Her iki halk da çok

zengindir. Çok fazla miktarda altın ve gümüşe sahiptirler. Bir gün dünyamızı ziyaret ederek en mutlu insanların yaşadığı Hyperborealıları ülkesine giderler. Ama onların dünyanın en mutlu insanları oldukları halde perişan bir halde olduklarını görünce ülkelerine geri dönerler.

Hikâye Ovidius'ta başka şekilde geçer. Buna göre, yolunu şaşırarak Silenos, Frigya dağlarında Dionysos alayından uzak bir noktada uyuyakalır. Köylüler onu bulup, tanımadıkları için zincire vurarak krala götürürler. Midas, onun kim olduğunu bilir ve zincirlerini çözüp saygılarını sunar. Dionysos'un yanına gidene kadar ona eşlik eder. Dionysos, gösterdiği saygıya karşılık Midas'a, kendisinden bir dilekte bulunmasını söyler. Midas, dokunduğu her şeyin altına dönüşmesini ister. Tanrı, dileğini yerine getirir. Büyük heyecan içinde sarayına giden Midas'ın dokunduğu her şey altın olur. Bu durumdan duyduğu sevinç ancak yemek saatine kadar sürer. Dokunduğu her şey altın olduğu için hiçbir şey yiyemez. Bu duruma çare bulamayarak tekrar Dionysos'a başvurur. Dionysos ona, başını ve ellerini Paktolos ırmağında (Sart çayı) yıkamasını söyler. Midas Dionysos'un söylediğini yapar. Kendisi altın yapma yeteneğinden kurtulur, ırmak altın zerrecikleriyle dolar.

Plutarkhos da benzer bir hikâye anlatır. Buna göre Midas, maiyetiyle birlikte gittiği krallığının uzak bir noktasındaki çölde susuz kalır. Yer'den bir kaynak fışkırır, fakat su yerine altın akar. Midas'ın Dionysos'a yakarışları neticesinde altını suya dönüştür.

Midas'la ilgili en bilinen hikâye ise Pan ya da Marsyas ile Apollon arasındaki müzik yarışmasındaki rolüdür. Midas bir gün ormanda gezerken Tmolos dağına çıkmak ister. O sırada dağın tanrısı, Pan/Marsyas ile Apollon arasındaki tartışmada hakemlik etmektedir ve Apollon'u galip ilan eder. Midas, kendisine sorulmadığı halde, kararın haksız olduğunu ileri sürer. Bunun üzerine öfkelenen Apollon, Midas'ın kafasında eşek kulakları bitirir. Bir başka rivayete göre o da hakemler arasındadır ve Marsyas lehine görüş bildiren tek kişidir. Midas kulaklarını sivri bir taçla gizler. Sırrını yalnızca berberi bilir. Ama onu, kimseye bir şey söylememesi konusunda kesin olarak uyarır. Bu sırrı daha fazla saklayamayan berber bir çukur kazarak Yer'e, Midas'ın kulaklarının eşek kulakları olduğunu söyler. Bunun üzerine, çevredeki kamışlar bu sırrı tekrarlar ve rüzgâr estikçe "Midas'ın kulakları eşek kulakları" diye fısıldaşırlar. (Grimal, 1997: 505-506)

MİDAS'IN KULAKLARI

Güngör Dilmen'in iki bölümden (9+12 sahne) oluşan *Midas'ın Kulakları* adlı oyununda; Frigya kralı Midas'ın, kendisini tanrılar katına yükseltecek olan Apollon ve Pan arasındaki müzik yarışmasına hakem olmayı kabul etmesi, fakat yarışmada, halkın desteğini

alan Pan'ı galip ilan etmesiyle Apollon'un gazabını üstüne çekmesi, Apollon'un kulaklarını eşek kulaklarına çevirmesi, bundan sonra Midas'ın başında kırmızı bir takkeyle gezmesi, onu başından hiç çıkarmaması, durumundan sadece Berber'in haberi olması, bu sırrın ağırlığına dayanamayan Berber'in, gidip bir kuyuya bunu açıklamasıyla, bir süre sonra kuyunun yakınındaki sazlıkların rüzgâr estikçe "Midas'ın kulakları eşek kulakları" diye ünlemesi, Midas sazlıkları kestirse de bütün halkın artık bunu konuşur olması, Midas'ın uyguladığı tedbirlerin dedikoduları önleyememesi, oyuncunun bunu sahnelemesi, panayırda oyuncağının satılması, Midas'ın bir müddet sonra bu durumu benimsediğini halka göstererek bir üstünlük vesilesi yapması, fakat Apollon'un, beklemediği bu sonuç karşısında ondan eşek kulaklarını geri almak suretiyle Midas'ı halkın önünde yeniden küçük düşürmesi sergilenir. (Dilmen, 1993: 25-91)

Özet

Midas, tanrılar Apollon ve Pan'ın müzik yarışmasında hakem olmayı kabul etmiştir. Böylece tanrılar katına yükselmiştir. Midas'ın kızı da babasıyla gurur duymaktadır. Fakat onu çekişen tanrıların arasına girmenin de tekin olmadığı konusunda uyarmayı da ihmal etmez. Önce elinde liriyle Apollon gelir. Onun yakışıklılığından etkilenen Midas'ın kızını Midas ve Yontucu, Defne'nin başına gelenleri hatırlatarak uyarırlar. Midas'ın kızı ise, kendisinin Defne'nin yerinde olsa kaçmayacağını söyler. Pan, takımıyla/keçileriyle gelir. Apollon'a, el salladığını gördüğü halde kendisini arabasına almayan Apollon'a çıkışır. Apollon Midas'ın tahtına oturmak ister, fakat Midas, ikisini de iskemleye oturtur. Birbirleriyle sanat konusunda sözlü olarak çatışırlar. Fakat bir sonuca varamazlar. Önce Apollon başlar. Lirini çalmadan önce bir açıklama yapar: Çaldığı ezgileri yalnızca anlayabilen kulaklar duyacak, mutsuz çoğunluk boş bir yel duyacaktır yalnızca. Ardından, evrenin büyük uyuşumunu, saf güzelliğini müzikle anlatacağını belirtir. Herkes büyülenmiş gibi dinlerken, Berber bir şey duymamakta, sorduğu herkes ise müthiş nağmeler duyduğunu öne sürmektedir. Oysa tanrısal nağmelerini yalnızca Midas işitmektedir. Berber Apollon durduktan sonra Yontucu'nun gözlerini kapayarak duyup duymadığını sorduğunda Yontucu yine duyduğunu söyleyince Berber hepsinin yalan söylediğini anlamış ve kimsenin duymadığını ilan etmiştir.

Kendini doğanın güçlü sesi diye tanımlayan Pan'ın çığlık çığlığa müziğini herkes işitir. Pencereyi açtıklarında halkın Pan'a tezahüratları duyulur. Apollon, Midas'ın etkilenmemesi için pencereyi kapattırır, halkın sığ beğenisinin onu yanıltmamasını telkin eder. Pan'sa halkın sağduyusunun hiç aldanmayacağını söyler, pencereyi açtırır. Ayrıca, kararını halka aykırı verirse gülünç düşeceğini söyler. Midas kararını özgürce vereceğini

vurgular. Fakat karar vermekte zorlanır, aralarına girdiğine pişman olur. En gururlusunu yenik düşürecektir. Nitekim Pan'ı galip ilan ettikten sonra Apollon'un hışmına uğrar.

Midas'ın kararı; halkın sesine uyduğu veya daha büyük bir gururu yıkma zevkinin baskın çıktığı şeklinde yorumlanır.

Apollon'la Midas yalnız kalınca, Apollon, göçebe çadırlarından han otağlarına kadar konuşulacak bu yenilginin karşılığını Midas'a bir çift eşek kulağıyla verir.

Bundan sonra Midas'ta belirgin değişiklikler gözlenir. Yontucu eserine devam edemez, Midas başındaki kırmızı takkeyi hiç çıkarmaz. Tek başına gezer. Bir şey sakladığı bellidir. Herkesin kendisine güldüğü kuruntusuna kapılır. Sıkıntısını şöyle söze döker: "Bütün ağırlıklarıyla duruyorlar / nasıl kurtulacağım bunlardan? / Gizliyorum onları, ama taşıyorum ya. / Bende onlar. Besliyorum. / Gizledikçe ağırlaşıyorlar... Ona söylesem?" (Dilmen, 1993: 43-44)

Kapıyı dinleyen Berber'i suçüstü yakalar. Pencereden baş aşağı sarkıtır ve ayaklarını keçilere yalattırır. Ardından, gizini saklamazsa, böyle katılincaya kadar ayaklarını yalattıracağı tehdidinde bulunarak, saçlarını ona kestirir. Eşek kulaklarını gören Berber büyük bir şaşkınlık yaşar. Nasıl kurtulacağını sorduğunda, Berber, Ay tanrıçaya yalvarmasını, değişimlerin onun alanı olduğunu söyler.

Berber gördüğünü unutmaya karar verir. Ama gülmesine engel olamaz. Midas, onun çenesinin tutup tutmadığını kontrol etmeyi de ihmal etmez. Ülkenin birinci konusu Midas'ın başındaki başlıktır. Berber, saçını kestiklerinin yaptığı yorumlara karşılık, kendinin bu gizi bildiğini ima eder, fakat ne olduğunu açıklamaz, bir süre sonra bayılıp yere düşer. Midas girerek yüzüne su serptirir.

Midas, kızıyla birlikte, Yontucu'nun yapmakta olduğu heykele bakar. Bu, Ankara Müzesi'nde bulunan Kübele ve çalgıcılar heykelidir. Tanrıçanın bir yanında flüt çalan bir çoban, diğer yanında lir çalan bir kentli figürü vardır. Midas, Kübele'nin hangisini üstün tuttuğunu sorduğunda, Yontucu, doğanın bütün karşıt güçleri gibi o ikisini de dengede tuttuğunu söyler. İkisi de köklü, sonrasızdır.

Berber bu sırrı Gordium tepesinden herkese ilan etse ne olacağını düşünürken, Midas'ın aniden karşısında belirmesiyle sözü değiştirir.

Midas, gül bahçesinde Ay tanrıçaya yalvararak kulaklarını eski haline döndürmesini ister. Ama Ay tanrıça bunun, kendi gücünü aştığını, Apollon'a başvurmasını söyler. Midas Apollon'a yalvarmayı gururuna yediremez. Ay tanrıça, değişmek isteyen eğileceğini ihtar eder.

Öte yandan, taşıdığı sırrın ağırlığı Berber’i iyice bunaltmakta, rahat bir uyku bile uyuyamamakta, uyandığında ise, sırrı sayıklayıp sayıklamadığından emin olamamaktadır. Başka birisine söylemeyecek birisine söylemeyi tasarlar, ama bunun mümkün olmadığı sonucuna varır. Nihayet bir kuyuya eğilip “Midas’ın kulakları eşek kulakları” diye, rahatlayıncaya kadar bağırır.

İkinci bölümde; gölge oyunu oynatan Oynatıcı, son oyununa izleyici çekmekte zorlanmakta, yeni bir oyun bulması gerektiğini düşünmektedir. Sözsüz oyunda, herkes birbirinin kulağına bir şey fısıldar, duyan kişide önce şaşkınlık, sonra korku, sonra da gülme gözlenir. Oynatıcı da söyleneni duyar, şaşırır, düşünür ve yeni oyununa karar verir: Midas’ın Kulakları. Berber de söylentileri duyar ve irkilir. Bu arada bir Serseri, kışı geçirmek üzere Avukat’tan, cezası altı ay olacak bir suç sorar. Avukat, krala hakaret suçunu söyler.

Gordiom’da çok ilginç bir gelişme yaşanır ve bu olay Midas’la ilgilidir. Sazlıktan birtakım sesler gelmektedir. Fakat gelen seslerin ne olduğunu Midas’a söyleyemez, bizzat duyması için oraya götürürler. Kamışlar, durmadan “Midas’ın kulakları eşek kulakları” demektedir. Midas büyük bir öfkeyle sazlıkları kestirir. Kuyudan gelen suyla beslenen kamışlar bu sırrı öğrenmiştir. Çığrtnklar, halka, sazlıkların söylediği sözü unutmalarını ilan ve ihtar eder. Fakat haber dalga dalga yayılır. Nitekim oyunu bile yapılır. Midas da kılık değiştirerek oyunu izler. Oyunda eşek, aralarına katıldığı için Midas’ın tasvirini kutlar. Midas sahneyi başlarına yıktırır. Öte yandan Yargıç, Serseri’yi yirmi yıl ağır hapse mahkûm eder. Serseri nedenini sorunca, onu, devlet sırrını açıklamaktan yargılandığını bildirir.

Midas kendisiyle çatışma içindedir. Herkesin kendisine güldüğünü sanır, fakat koridorlar boştur. Keçiler biçtiği sazları göstererek, bunları kestiği gibi kulaklarını da kesmesini salık verirler. Midas kulaklarını keser, kulakları kan içinde kalır. Fakat Ay tanrıça belirerek, kulakların yeniden geleceğini söyler. Çok geçmeden de kulaklar yeniden büyür. Artık halk, bu konuyu duvarlara yazarak eğlenmekte, duvarlardan sesler gelmektedir. Bekçi bütün gücüyle buna engel olmaya çalışırken Midas gelerek yarım kalan sözü tamamlayarak “Midas’ın kulakları eşek kulakları” diye yazar. Bekçi onu yakalar.

Bir panayır hokkabazı, Midas’ın oyuncağını yapmıştır. Bu, bir yüzünde Midas’ın resmi, diğerinde eşek kulakları olan ve ortasındaki mil çevrildiğinde Midas’ı eşek kulaklarıyla gösteren bir alettir. Midas buna öfkelenir. Oyuncağı incelemeye başlar. Görüntüler tek başlarına gülünç değilken, birleşince gülünç olmaktadır. İnceledikçe, öfkesinin altında ikinci bir alt duygu belirmeye başlar. Oyuncağı ve bir kese altını adama verir, bu yüzden tutuklananların serbest bırakılmasını emreder. Serseri de sokakta kalmıştır.

Keçiler gelip, Midas’a, kulaklarını savunmasını salık verirler. Midas, eşek kulaklarıyla halkın önüne çıkar. Kulaklarını savunur, güçlü uzantılarıyla kendisini bütünülediklerini anlatır. Apollon’u bir kez daha yendiğini düşünür. Şimdi onlara yüklediği anlam değişmiştir; onlarda bütün yeni şeylerin sevincini duyar. Atası Gordios’un kağnı arabasıyla halkı selamlar. Halk büyük bir coşkuyla Midas’ı yüceltir. Bu haliyle daha da heybetli görüldüğünü, tanrılara denk olduğunu dile getirirler.

Bu beklemediği son, Apollon’un hoşuna gitmez. Midas’ı küçük düşürmek istemiş, fakat o, cezasını üstünlüğe çevirmiştir. Midas’ın yanına gelir. Onu başka kimse görmez. Apollon, onu bağışladığını, üstündeki ağırlığı almaya geldiğini söyler ve Midas’ın bütün karşı koyma çabalarına rağmen kulaklarını eksi haline getirir. Kalabalıkta bir dalgalanma olur. Şaşkınlığı yine gülmeler takip eder. Midas’ı, kendilerini aldatmakla suçlarlar, kulaklarının mevsimlik mi olduğunu, bahara yine açıp açmayacağını sorarlar. “Midas’ın kulakları insan kulakları”, “Midas’ın kulakları” sözleriyle oyun biter.

Kişiler

Oyun komedi türünde ve olay ağırlıklı olmasından dolayı kişiler ikinci planda kalmıştır. Fakat Midas, kişilik çözümlemesine uygun veriler sunar.

MİDAS: Bir komedinin komik unsuru olmayı reddeden, bu haliyle oyuna dramatik bir nitelik kazandıran Midas, mitolojik bir figürdür. Frigya kralı olarak iki tanrı arasında hakem olmanın gururuna kapılarak attığı yanlış adım onun gururunu alaşağı ederek, mağrur bir tanrı olan Apollon’un hedefi haline getirir, köşeye sıkıştırır. Gaddar bir kral portresi çizmez. Hatta kendinin nasıl alaya alındığını gördüğü oyunu son noktaya kadar sabırla izler, bazı yerlerinde güler. Bununla birlikte alay konusu olması, ülkede huzursuzluğa yol açan önlemler almasına neden olur. Oyunda Midas önemli bir kişilik değişimi geçirir. Uğradığı fiziksel dönüşüm onun bu engeli aşarak kendiyle mücadelesini kazanmasını sağlar. Fakat Apollon onun kendisine karşı kazandığı bu zaferi de gölgeleyerek oyunu başladığı noktada bitirir. Böylelikle Midas’ın kişilik gelişimi de yarım kalmış olur. Nitekim Midas’ta dramatik gelişime son derece elverişli bir tema yakalayan yazar, onun macerasını iki oyunla daha da genişletecektir.

BERBER: Oyunda Midas’tan sonra en çok üzerinde durulan figürdür. Aynı zamanda oyunun komik yapısını en iyi vurgulayan kişiliktir. Apollon’un ezgilerinin duyulmadığını ilan etmek cüretkârlığında bulunmakla Midas’ın kaderini paylaşmaya âdeta kendini mahkûm eder. Uyanık bir tiptir, fakat bu uyanıklığı başına bela olur. Başlangıçta Midas’ın sırrını öğrenmek için çok çaba sarf etmesine rağmen bu sırrı öğrendikten sonra hayatı cehennem azabına

döndüğü gibi komik özelliği de buna bağlı olarak nitelik değiştirmeye başlar. Midas'ın sırrını tek başına taşıyamayıp kuyuya açar.

APOLLON: Güneş tanrısıdır. Düzen, ölçü ve akıl, onun tanımlayıcı nitelikleridir. Arabasıyla betimlenir. Gururlu bir tanrıdır. Midas'ın kendini seçmemesini, onu halkının gözünde küçük düşürerek cezalandırır. Elitist bir kimliğe sahiptir. Yakışıklı ve çapkın olması vurgulanır.

PAN: Keçileriyle birlikte anılır. Doğayı simgeler. Müziği çılgılığı andırsa da, herkes duyabilmektedir. Halkın kendisine teveccühünü öne sürerek Midas'ı halkın görüşüne aykırı davranamayacağı konusunda uyarır. Midas'ın tahtına oturmak isteyen Apollon'un aksine, iskemleye bile oturmuyarak yere bağdaş kurarak flütünü çalar. Kendi çalgısının Frigya kökenli olduğunu vurgular.

MİDAS'IN KIZI: Babasını, iki tanrı arasına girmenin doğru olmadığı konusunda uyarma işlevi görür.

YONTUCU: Midas'ın heykelini yapar. Onu tamamlayamasa da, Kübele'yi yanındaki iki çalgıcıyla betimlediği heykelde karşıt kavramların birlikte var olmasını vurgulaması önemlidir.

Komik unsur oluşturmak ve olay gelişimini sağlamak üzere Ay tanrıça ve Berber'in karısından ve keçiler korosundan başka, iki oyuncunun oynayacağı şekilde Hokkabaz, Oynatıcı, Serseri, Avukat, Yargıç, savcılar, tanıklar, çığırtkanlar, saray adamları olan sakallılar, ozanlar da oyun kişileri arasında yer alır. İki sevgili ise rollerini baleyle icra ederler.

Olaylar Dizisi

SERİM: Koro başının, keçilere, çekişen iki tanrının arasına giren Midas'ın başına gelenleri anlatmalarını söylediği, Apollon'un elinde liri, Pan'ınsa flütüyle çekişirken, kapısında Gordion yazılı yeri işaret ettiği birinci sahne serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Midas'ın, bir insan olarak, iki tanrı arasında hakemlik yapmayı kabul etmesi ilk asal düğüm noktasıdır. Sazlıkların Midas'ın kulaklarının eşek kulakları olduğu ilan etmeleri ise ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışma Apollon'la Midas arasındadır. Fakat komedi öğelerinin ağır basması çatışmayı gölgede bırakır. Apollon güneş tanrısıdır ve gururludur. Her tavrıyla kendini öne çıkarır. Yarışmaya gelirken Pan'ı arabasına almadığı gibi, yarışmacı olmasına rağmen Midas'ın tahtına oturmak ister. Tanrısal gururunu zedeleyen Midas'ı eşek kulaklarıyla cezalandırır. Onun için ölçü, haddini bilme, biçim önde gelir. Midas da bir ölümlü olmasına rağmen iki tanrı arasında hakemlik yaparak tanrılar katına çıkma hevesine kapılır. Fakat bu had bilmezliğini, yükselmek isterken iyice düşmek suretiyle en ağır şekilde öder. Apollon'un

gururunu kırma düşüncesi onu heyecanlandırır. Apollon'dan bağışlanma dilemek suretiyle eşek kulaklarından kurtulması mümkünken, bir tanrı olmasına rağmen onun karşısında büyüklenir.

Apollon'la Pan da karşıtlık oluşturur. Apollon seçkin bir anlayışa sahiptir. Halkı önemsemediği anlaşılır. Apollon acelesi olduğunu, batı kapılarında ışın kargılarının titrettiğini, kent kent uyandıklarını söyleyince, Pan, işinin gücünün batıya koşmak olduğunu söyleyerek Apollon'u eleştirir. Sanatta coşkunluk ve biçim konusunda çatışır. Apollon biçimi, Pan coşkuyu önceler. Apollon, coşkunun akılla dizginlenmesi gerektiğini belirtir. Pan, flütün atalarının çalgısı olduğunu, bu topraklarda köklü bir çalgı olduğunu dile getirir. Apollon onu orman yabanı diye küçümser. Lirinin altından olduğunu ve ezgilerinin göklerde, bulutlarda olduğunu ifade eder. Pan onu saray oğlanı diye küçümser. Flütü Frigyalılar icat etmiştir, liri ise tanrılar. Pan, flütü geleneksel çalgımız diye tanımlayınca, Apollon, sanatın geleneksel kalamayacağını öne sürer. Pan'ın, sanatın halka yönelmesi gerektiği sözüne Apollon, darda kaldıkça halkı öne sürdüğü şeklinde karşılık verir.

Midas yarışmadan sonra kendini yalnızlığa mahkûm eder. Bu, iç çatışmanın geliştirilmesine imkân verir. Şüpheli bir yapıya bürünür, herkesin kendine güldüğünü sanır. Gördüğü olayları, izlediği oyunu, incelediği oyuncağı kendi iç sesiyle izleyiciye duyurur. Bu kısımlarda komik etki ortadan kalkar, düşünsel yön güçlenir. Midas'ın kendisiyle konuşmaları başlangıçta, durumuna fiziksel çare arayışı şeklindeyken, son kısımda, kulaklarından kurtulma düşüncesinin yerini komik duruma düşmesinin nedenlerini düşünür.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Midas'ın hayatını alt üst eden olay, Pan'la Apollon arasındaki müzik yarışmasında Pan'ı galip ilan ederek Apollon'un tanrısal gururunu ayaklar altına almasıdır.

DORUK NOKTA: Midas'ın, kendi gülünçlüğüne sergileyen oyuncağı inceledikçe öfkenin yerini hoşgörüye benzer bir duygunun almaya başlaması doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümünde Apollon, kendisinin bir ceza olarak verdiği eşek kulaklarıyla kendisine meydan okuyan Midas'ın kulaklarını eski haline çevirerek onun kendi üstüne çıkamayacağını göstermiş olur.

Zaman–Mekân

Midas'ın Kulakları'nda zamana ilişkin belirleyici ifadeler sınırlıdır. Fakat Midas'ın içinde bulunduğu sıkıntılı durum ve kendi kendine kalması veya Ay tanrıçaya yalvarması akşam vaktini öne çıkarır. Bununla birlikte oyunun türünün komedi olması akşam ve gece vaktinin vurgulanmasını önler. Apollon, onu cezalandırmakla kuytu köşelere, gece karanlığına mahkûm etmiştir. Midas'ın son sahnede Gordios'un kağnisından gururla halkın

önüne çıkması ise Apollon'un zamanı olan gündüz vakti onun egemenlik alanına bir müdahale anlamı içerdiğinden, yenilgiyle sonuçlanır.

Mekân Frigya ülkesindeki Gordion'dur. Midas'ın sarayı, gül bahçeleri, kırılık, kuyu, sazlık, gölge oyununun oynandığı yer, Berber'in yatak odası gibi çeşitlilik gösterir. Fakat mekâna ilişkin ayrıntılar yer almaz. Yalnızca, Midas'ın tahtının iki yanında iskemle bulunduğu veya son sahnede kalabalığın hareketli panolarla ve kişilerin yüzlerine takıp çıkaracakları değişik maskelerle yansıtılabileceği kaydı düşülür. Yontucu'nun yaptığı Kübele ve iki çalgıcı heykeline de işlevsel bir anlam yüklenmiştir.

BELLEROPHONTES EFSANESİ

Bellerophontes, Korinthos kraliyet soyundan gelir. Poseidon'un oğlu olmakla birlikte babası insandır ve Sisypheos'un oğlu Glaukos'tur. Annesi ise Megara kralı Nissos'un Eurymede veya Eurynome olarak adlandırılan kızıdır. Bellerophontes Belleros adlı kişiyi öldürmesi üzerine şehri terk etmek zorunda kalır ve Tiryns'e, kral Proitos'un yanına gider. Kral onu günahından arındırır. Proitos'un Homeros'ta Anteia olarak geçen karısı Bellerophontes'a âşık olur ve onunla buluşmak ister. Bellerophontes bunu kabul etmeyince, Anteia ona iftira atar. Proitos Bellerophontes'in eline bir mektup vererek, onu Lykia kralı olan kayınpederi İobates'e yollar. Proitos'un Bellerophontes'i kendisinin öldürmemesi, gelenekler yüzündendir. Çünkü kendisine konuk gelmiştir. İobates Bellerophontes'ten ön tarafı aslan, arka tarafı ejderha, kafası keçi olan ve ağzından alevler saçan canavar Khimaira'yı öldürmesini ister. Bu canavar, ülkeye dehşet salmaktadır. İobates, Bellerophontes'in bu işi başaramayacağından emin olsa da, Bellerophontes Korinthos'ta Peirene pınarından su içerken bulunduğu kanatlı at Pegasus'a binerek havalanır ve canavarı bir vuruşta öldürür. Bunun üzerine İobates Bellerophontes'in Solymoslar'la savaşıma gönderir. Bellerophontes oradan da zaferle dönünce, bu defa Amazonlar'ın üzerine gönderir. Bellerophontes onları da bozguna uğratır. Bunun üzerine İobates en seçkin Lydialılar'dan oluşan bir birliği, Bellerophontes'e tuzak kurup öldürmeleri için görevlendirir. Fakat Bellerophontes bundan da sağ çıkar. Bundan sonra İobates onun tanrısal soydan geldiğine kanaat getirerek kızı Antikleia'yı onunla evlendirip ülkesine mirasçı yapar. Zamanla kibirlenen Bellerophontes Pegasus'la Zeus'un katına çıkma cüretkârlığını gösterir. Zeus onu yeryüzüne fırlatır ve Bellerophontes ölür. (Grimal, 1997: 118-119)

KARDEŞ KANI

“Müzikli danslı gençlik oyunu” olarak sunulan *Kardeş Kani*, oyun içinde oyun tekniğiyle kurgulanmıştır.

Semih Sergen’in *Kardeş Kani* (2000) adlı oyununda; Homeros’ta da geçtiği vurgulanan Yanartaş efsanesi eksen alınarak çerçeveli bir anlatımla Bellerophontes’in trajik eşiklerle yüklü hayat serüveni ibretlik bir mahiyette gözler önüne serilir. Ağabeyini yanlışlıkla öldürmesi üzerine halkın ve babasının gözünden düşer, Anteia’nın iftirası yüzünden Proitos’un ve Iobates’in dostluğunu yitirir. Fakat tanrılara olan inancı ve kendisine inanan Olivia’nın aşkı onu mutlu sona ulaştırır.

Özet

Bir grup Tiyatro bölümü son sınıf öğrencisi, sahneleyecekleri *Kardeş Kani* adlı mitolojik oyunun provasını, oyunun konu aldığı efsanenin geçtiği yer olan ve eskiden Olimpos olarak geçen Yanartaş’ta yapar.

Oyunda etkin bir işlev yüklenen Sunucu, efsanenin Homeros’un *İlyada*’sında geçtiğini belirtir ve akşama kadar birbirlerine kılıç sallayan biri Anadolu’lu diğer Yunanlı iki düşman askerin akşam oturup birbirlerine hikâye anlattıklarını, Anadolu’lu askerin Bellerophontes efsanesini anlattığını aktarır.

Olimpos’un eteklerinde kral Glaukos’un Belleri ve Belleri adlı iki oğlu vardır. Küçük oğul olan Belleri akıl, erdem, güç ve güzellik yönünden daha üstündür. Bir gün ormanda ağabeyiyle avlanırken, ağabeyi, vurdukları bir geyiğin kafasını başına geçirince Belleri onu geyik zannederek vurur ve büyük bir vicdan azabıyla yaşamaya başlar. Fakat acısı bununla bitmez. Halk, onun ağabeyini, krallığı ele geçirmek için öldürdüğünü, sıranın babasında olduğunu konuşur ve adını da değiştirip Belleri’yi öldüren anlamında Bellerophontes demeye başlar. Kral başta bu dedikoduları göz ardı ederse de, Naip’inin etkisiyle kuşku yüreğine yerleşir ve Belleri’yi karşısına alır, hakkındaki dedikoduları ima eder. Belleri babasının da kuşku duyduğunu öğrenince bir kat daha yıkılır. Gerekeni yapmasını söyler. Kral, suçunun cezasının ölüm olduğunu, fakat bir baba olarak bu kararı vermesinin kolay olmadığını söyler. Dedikodu bitene kadar onu başka bir ülkeye, durumunu anlatan bir mektupla dostu Proitos’un ülkesine yollayacağını bildirir.

Bellerophontes hızlı bir geçişle Proitos’un sarayında görülür. Hakkında ölüm kararı yazan mektubu okuyan Proitos, Bellerophontes’in mektubu okumamış olmasından, çok erdemli ya da çok saf olduğu sonucuna varır. Eşi Anteia, görür görmez Bellerophontes’e âşık olmuştur ve onun mektubu okumamasının erdemli oluşundan kaynaklandığı hükmünü verir. Bu arada Proitos’un savaşa gitmesi gerekmektedir ve karısını Bellerophontes’e emanet ederek

gider. Bundan sonra Bellerophontes için yeni bir sınav başlar. Anteia ona aşkını ilan eder. Fakat Bellerophontes, tanrıların kendilerini denediğini, onun bir kraliçe olarak sorumlulukları olduğunu, genç, güzel ve çekici olsa da asıl gururlanacağı hasletin fazileti olması gerektiğini söyleyerek onu reddeder. Onun kollarında olmanın her faziletten üstün olduğunu söylemesi üzerine, çektiği acının kendisine yettiğini, buna yenilerini eklememesini söyler. Ondan, kendisini, istemediği şeylere zorlamamasını ister. Fakat Anteia'nın aşkı sönmek yerine alevlenir. Yaptığı dansla Bellerophontes'i etkilemeye çalışır. Bu dans bütünüyle, şehvetle erdemin çatışması gibidir. Bellerophontes bundan da etkilenmez ve kendisini kollarına bırakan Anteia'yı iter. Bunu hazmedemeyen Anteia'nın aşkı büyük bir kine dönüşür ve Proitos döner dönmez, Bellerophontes'e iftira atar, onun cezasını bir an önce vermesini söyler. Bellerophontes suçsuz olduğunu söylese de, Proitos onu zindana attırır.

Bellerophontes zindanda, alnındaki kara lekeyi silmesi için Zeus'a yakarır. Proitos gelerek, onun suçsuz olduğunu düşündüğünü, fakat Anteia'nın bu ülkenin kraliçesi olduğunu, onu suçsuz çıkarmasının karısının suçluluğu anlamına geleceğini, bu yüzden onu gizlice oradan çıkaracağını, bir mektupla kayınpederine yollayacağını bildirir.

Bellerophontes elinde mektupla gitmekteyken, koro aklını çelerek mektubu okumasını sağlar. Mektupta, hakkında olumlu şeyler yazılıdır. Fakat satir korosu, yazılanları farklı yorumlar. Bellerophontes Ksantos nehrine, Lykia krallığına varır. Mektubu verdiği kral Iobates önce, gelenekleri gereği, Bellerophontes'i dokuz gün en iyi şekilde ağırlar. Bu sürede Olivia ile Bellerophontes birbirlerine âşık olurlar ve Olivia Bellerophontes'in başına gelenleri öğrenir. Ablasını tanıdığı için onun hakkında söylediklerinden de en ufak bir kuşku duymaz. Fakat dokuz gün dolup kral mektubu okuyunca, mektupta, Bellerophontes'in öldürülmesine dair işaretler bulur. Bunun üzerine Bellerophontes'i sorgular. Bellerophontes her şeyi olduğu gibi anlatsa da, kral, kızı hakkında söylediklerini kabul etmez ve onun adi bir yalancı olduğunu iddia eder, öldürülmesine hükmeder. Olivia ileri atılarak Bellerophontes'i savunur ve onu sevdiğini bildirir. Kral Iobates, ablasının iffeti, babasının onuru söz konusuken onu savunması karşısında sertleşir, tavrını sürdürmesi durumunda, hayatta tek sevdiği kişi olmasına rağmen başka yollara başvuracağını bildirir. Nitekim odasına hapsedilmesini emreder. Bellerophontes, sağ kalırsa onunla evlenmek istediğini söyler.

Iobates'in Bellerophontes hakkındaki kararı, Olimpos dağında yaşayan Kimera canavarıyla karşı karşıya gelmesidir. Onu öldürürse bağışlanacağını bildirir. Yanında gerekli silahlarla Bellerophontes'i götürüp dağa bırakırlar. Bellerophontes uykuya dalmışken Zeus ve Athena yoğun bir ışık sütunu içinde sahneye çıkarak Bellerophontes hakkında konuşurlar. Athena'nın "Yetmedi mi?" sorusuna Zeus "Yetti." diye cevap verir, onun bunca acının

üstesinden, tanılara olan inancı ile geldiğini, onun acıyla olgunlaşmasını istediklerini söyler. Kimera'yı nasıl yeneceğini rüyasında bildirir ve kanatlı atı Pegasus'u gönderir. Bellerophontes uyandığında kanatlı atı yanında bulur. Sunucu; Bellerophontes'in, ezilmişlik, yalan ve iftiranın verdiği güçle saldırdığı Kimera'yı kargısıyla kayalara gömdüğünü, fakat alev saçan çatal dilinin toprağın üstünde kaldığını, binlerce yıldır bu alevli dilin hiç sönmeden yandığını, bu Anadolu efsanesini dinleyen Yunanlı askerin çok etkilendiğini, dost olup savaşmayı bıraktıklarını, “barış”a doğru yürüdüklerini anlatır. Iobates kızını Bellerophontes'e verir. Yazar oyunu, tiyatroya vurgu yapan tekerlemeye bitirir.

Kişiler

Oyunun dış çerçevesinde tiyatro bölümü öğrencileri ve hocaları vardır. Fakat oyunun asıl kişileri, efsane etrafında kurgulanan ve iç çerçeveyi oluşturan *Kardeş Kanı* adlı oyundaki kahramanlardır. Oyunda kahramanlar karakter düzeyinde değildir; tipleştirme yapılmıştır.

Oyunun baş kahramanı Bellerophontes'tir. Bellerophontes üstün yaratılışlı bir genç olarak çizilmiştir. Yiğitliğinin, zekâsının yanında en önde gelen vasfı, erdemli oluşudur. Fakat bütün bunlar hayatta mutlu olmasına yetmez. Acı üstüne acı yaşar. Fakat bunların tanrıların bir sınaması olduğunu düşünür ve yine onlardan yardım ister. Bu sayede hatalardan korunur. Babası Glaukos, ona güvenmesine rağmen çevresinde oluşturulan dedikodu ağından kurtulamaz. Annesi sadece Dede Korkut diliyle ölen oğluna ağıt yakarken görülür. Naip, kralı oğluna karşı kıskırtma işlevi görür. Proitos kadir bilen bir kral niteliği taşır. Fakat karısını ve ülkesini zor durumda bırakmamak için hakkı savunamaz. Anteia bir kadın olarak önce aşkının sonra da kininin esiri olarak tasvir edilir. Iobates de kızını korumak uğruna haksızlık yapmaktan çekinmez. Olivia ise bütün bu kişiler kadrosu içinde Bellerophontes'e inanan tek kişidir ve sonunda onunla evlenir.

Dış çerçevede yer alan oyuncular Bora, Özlem, Aylin, Elif, Levent, Serhat, Aslı, Emine, Hakan, Tarık, Orhan, mitoloji hocası Prens, dekor-kostüm hocası Rıfat, sahne/drama hocası Sahir, dans hocası Mine vb.'dir. Oyun ve çevre hakkında konuşur, oyuna hazırlık yaparlar.

Olaylar Dizisi

SERİM: Oyunun dış çerçevesi serim olarak alınabilir. Bulundukları çevre ve oradan neşet eden efsane hakkında bilgi verilir.

DÜĞÜM: Asıl oyunda ilk asal düğüm noktası, Belleri'nin, ağabeyi Bellero'yu kazaen öldürmesidir. İkinci asal düğüm noktası ise Anteia'nın ona âşık olmasıdır. Bunlar olay gelişimine yol açan noktalardır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışma erdemle zayıflık arasındadır. Oyun Bellerophontes etrafında kurulduğu için, çatışma unsuru onunla diğer figürler arasındadır. Fakat keskin karşıtlıklar azdır. Oyun esas olarak, erdemli bir kişiliğe sahip olan Bellerophontes'in olgunlaşmasını içerir ve Bellerophontes her durumda sabır ve tahammülle kaderine razı olur; tanrılara isyan etmez. Sonunda da tanrılar, onun kendilerine olan inancını Kimera'ya karşı galip gelmesini sağlayarak ödüllendirirler. Bellerophontes'in sınamalarında karşı karşıya kaldığı kişiler; önce Naip'le temsil edilen halktır. Fakat aralarında somut bir çatışma yaşanmaz. Naip daha çok kralı etkilemek suretiyle olaya müdâhil olur. Kral, Bellerophontes'in ağabeyini kazayla öldürdüğünü söyleyerek onun kışkırtmalarına karşı koyar. Ağzını aradığını, kral olmak gibi bir niyeti olmadığını söyler. Fakat Naip, onun çok iyi bir nişancı olduğunu, ağabeyini kazayla öldürmesinin ihtimal dışı olduğunu, halkın mutsuz olduğunu, cezasız kalmış bir suçun ülkeye felaket getireceğini düşündüğünü öne sürerek onun aklını çeler.

Kralın Bellerophontes'le konuşmasında da çatışma izleri siliktir. Bellerophontes, hakkında söylenenlere karşı kabullenicidir. Bellerophontes'in Anteia ile çatışması ise daha belirgindir. Anteia'nın ihanet çağrısına red cevabı verir. Anteia'nın dans ederek kendisini kollarına bırakması üzerine Bellerophontes'in onu itmesiyle çatışma kriz noktasına ulaşır ve Anteia onu mahvetmeye karar verir. Bellerophontes'in Anteia ile çatışması da gerilimlidir. Bellerophontes'in anlattıklarıyla kızını suçlu göstermesi karşısında İobates saldırgan tavırlar sergiler ve onun hakkında ölüm kararı verir. Bu noktada Olivia araya girerek babasıyla çatışır. Oyunun somut çatışması ise son bölümde Kimera canavarıyla Bellerophontes arasındadır ve Bellerophontes Zeus'un yardımıyla bu mücadeleden galip ayrılır.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Halkın dedikodu yapması, Glaukos'un, oğlu hakkında kuşkular duymasına ve onu ortadan kaldırma kararı almasına yol açar.

DORUK NOKTA: Doruk nokta, Bellerophontes'in Kimera canavarını yeraltına gömmesidir. Bu, onun için sınamaların bittiği noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun sonunda Bellerophontes Olivia'yla evlenir. Anadolu askerle Yunanlı asker dost olur.

Zaman – Mekân

Oyunun zamanı dış çerçevede akşam vakti, bir oyunun sahnelenme süresi kadardır. İç oyunda ise zamanı belirten ifadeler net olmamakla birlikte yedi gün, dokuz gün gibi ayrıntılar yer alır.

Mekân efsaneden kaynaklanan bir öneme sahiptir. *Kardeş Kanı* adlı oyunu sahneleyecek olan ekip efsanenin geçtiği yerde bulunmaktadır ve oyunun provası orada

yapılır. Oyunda mekân; ormanlık, üç farklı kralın sarayı, sarayın bahçesi, zindan, Olimpos dağı gibi yerlerle genişlik gösterir. Fakat sahnelemeye ilişkin ayrıntılar belirtilmemiştir. Yanartaş olarak adlandırılan efsaneye konu olan ateşin, yeraltındaki metan gazı olduğu söylenerek bölgenin özelliğine rasyonel bir açıklama getirilmesi kayda değerdir. Fonda görkemli yıldız kümesi, Eylül dolunayı, bir kayalığa benzeyen yükselti vurgulanır.

ŞAHMERAN EFSANESİ

Şahmeran öyküsü, asıl adı *Câmasbnâme* olan ve 15. yüzyılda Abdi adlı bir şair tarafından aruz vezniyle manzum olarak, sonradan bir halk hikâyecisi tarafından mensur olarak “Şahmeran” adıyla yayımlanmıştır.

Şahmeran insan başlı, yılan gövdeli mitolojik bir yaratıktır ve yarısı insan yarısı insan olan bu tür mitolojik varlıklar “kimerik arketip” olarak adlandırılır.

Hint, İran, Yunan, İbrani ve Arap kaynaklarından izler taşıyan Şahmeran hikâyesinin oluşmasında Anadolu ve Mezopotamya kültürlerindeki yılan-kadın kültünün de etkili olduğu varsayılabilir. Şahmeran’ın adının Yemliha olmasından dolayı, hikâye Asbab-ı Kehf’le de bağlantılı görülmektedir. (Uğurlu, 2008: 1697)

Şahmeran öyküsünün kaynağı *Câmasbnameler*dir. Bunların da *Bin Bir Gece Masalları*’ndaki “Yeraltı Sultanı Yemliha’nın Öyküsü”ne dayandığı ileri sürülür.

İlk örneklerine Farsçada rastlanan *Câmasbnamelerin* aslı, Keyanilerden Şah Güştasb’ın kâinat ve yaratılışla ilgili sorularına İran mitolojisinde ileri görüşlü bir hakîm olan vezir *Câmasb*’ın verdiği cevaplardan oluşan Pehlevice bir eserdir. Bunda, çeşitli dinî ve ahlaki konular ele alınmış, İran hükümdarlarının efsaneleri anlatılmış, son kısımda, İran ülkesinin geleceğinden ve Zerdüş dinindeki vaatlerden söz edilmiştir.

Câmasbnamelerin kaynağı konusunda farklı görüşler de vardır. Gibb, İran kaynaklı *Câmasbnamelerin*, *Bin Bir Gece Masalları*’ndaki 355–373. geceler arasında anlatılan “Yeraltı Sultanı Yemliha’nın Öyküsü” başlıklı hikâyenin çevirisi olduğunu; M. Melikoff ise Taberi tarihinden alındığını ileri sürer.

Farsça bir başka *Câmasbname* ise Nasirüddin-i Tûsî’nin (13. yy) gizli ilimlerden bahseden yıldızname türünde otuz üç beyitlik mesnevisidir. Türkçeye çevrilen ilk *Câmasbname*, Ahmed-i Dâî’nin 15. yy’da Nasirüddin-i Tûsî’nin eserinden genişleterek ortaya koyduğu eserdir. En önemli *Câmasbname* çevirisi ise 15. yy şairlerinden Musa Abdi’ye aittir.

Hayatı hakkında yeterli bilgi bulunmayan Abdi II. Murat devri şairlerindendir. *Câmasbname*’yi II. Murat’ın isteği üzerine kaleme aldığını, aynı adı taşıyan bir kitaptan

nazmen tercüme ettiğini bildirir, fakat eserin aslı ve dili hakkında bilgi vermez. Farsça mensur bir Câmasbnameden tercüme edildiği ileri sürülen Abdi'nin eseriyle Farsça Câmasbnameler arasında konu bakımından büyük farklar vardır. Bu durum, Abdi'nin kaynağı konusunda ihtilaflara yol açar. Gerçek olan, Abdi'nin, eseri çevirirken esere pek çok telif unsur da kattığıdır.

Câmasbnâme'nin yurt içindeki ve yurt dışındaki kütüphanelerde pek çok yazma nüshası bulunmaktadır. Sade ve akıcı bir eserdir. Dâî'nin ve Abdi'nin eserlerinden yararlanılarak yazılan Câmasbnameler mevcuttur. Sözlü kültürde yaşayan hikâyenin kaynağı da bu eserlerdir.

Abdi *Câmasbname*'yi Bandırma'nın Aydıncık kasabasında bir yılda (1429-1430) tamamlamıştır. Danyal Peygamber'in oğlu Câmasb'ın başından geçenleri, Şahmeran'ın yanında geçirdiği günleri anlatan *Câmasbname* iç içe girmiş hikâyelerden meydana gelmiştir. Bunlar: “Belkıya”, “Şah Sahre”, “Kaf Dağı”, “Cihan Şah”, “Mürg Şah”, “Şah Peri”, “Gevhernigîn Kalesi”, “Şems Bânû”, “Kigal Hindî” ve “Giriftar-ı Şehrişah”tır.

Câmasbname'nin esas konusunu oluşturan hikâye şöyledir: Danyal, kâinatın bütün sırlarını bilen, her derde çare bulan hikmet sahibi bir peygamberdir. Öleceğinde, bütün bildiklerini aktardığı defteri, doğacak çocuğuna büyüdüğünde verilmek üzere eşine emanet eder. Oğluna Câmasb adı verilir. Câmasb'ın yaşı gelince annesi onu okula verir. Fakat Câmasb hiçbir şey öğrenemez ve dağdan odun toplayıp satmaya başlar. Bir gün arkadaşlarıyla gittikleri dağda yağmurdan korunmak için bir mağaraya girer, orada bal dolu bir kuyu bulurlar. Kuyuya inen Câmasb'a arkadaşları ihanet ederek balı alıp onu kuyunun dibinde bırakıp giderler. Kuyuda açtığı bir delikten yerin altına giren Câmasb karşısında bir saray bulur. Burası yılanların ülkesidir. Yılanların şahı Şahmeran onu iyi karşılar. Câmasb başından geçenleri, Şahmeran da Belkıya'nın hikâyesini anlatır. Daha sonra Câmasb Şahmeran'dan, kendisini yurduna göndermesini ister. Şahmeran, gördüklerinden hiç kimseye bahsetmemesi şartıyla onu dışarı çıkarır. Bu arada ülkenin hükümdarı olan Keyhusrev çok hastadır. Hastalığına Şahmeran'ın etinden başka hiçbir şeyin çare olamayacağını öğrenir. Câmasb'ın Şahmeran'ı gördüğü anlaşılır. Câmasb, öldürülme korkusuyla Şahmeran'ın yerini söyler. Şahmeran yakalanıp öldürülür ve etinden yapılan ilaçla hükümdar sağlığına kavuşur. Câmasb Şahmeran'dan öğrendiği ve babasının kitabında yazdığı bilgilerle bilge bir kimse olur. (Erkan, 1993: 43-45)

Yaygınlık kazanan Şahmeran'ın ortak bilinçaltında bu denli yer etmesi, ihanete uğramasına karşın kendini sevdiği için feda etme yüceliği göstermesidir. Şahmeran, yerinin insanlar tarafından bilinmesinin kendisinin yok olması anlamına geldiğini bildiği halde,

Belkıya gibi Hasib'in de ülkesine dönmesine izin verir. Hasip'in ihanetine uğradığında yeraltındaki ülkesine gitmez; Hasib'i kurtarmak için kendini feda eder, üstelik Hasib'i bilgeliğe ulaştırmak için, eti kaynarken hangi aşamada suyunu içeceğini bildirir. Şahmeran'ı görenin derisinin yılan derisi gibi pul pul dökülmesi de simgesel anlam taşır. (Uğurlu, 2008: 1700)

Şahmeran'ın ölümüyle, onun temsil ettiği ölümsüzlük ve bitkilerin gizi insanların eline geçer. Şahlarının öldürüldüğünden haberi olmayan yılanların, bir gün yeryüzüne çıkarak insanlara saldıracakları, kentleri yakıp yıkacakları anlatılır. Anlatıda, yeraltında bulunan Şahmeran'ın kadın, yeryüzündekilerin erkek egemenliğini simgeledikleri; Şahmeran'ın kralın iyileşmesini sağlamak için kendini feda edişinin, anaerkil-ataerkil çatışmasının sona ermesinin gerekçesini oluşturduğu yorumu yapılır. (Uğurlu, 2008: 1701)

Anadolu'daki halk anlatmalarında Câmâsb'ın adı Hasip olarak geçer. Hikâye şöyledir: Hasip'le arkadaşı dağda odun keserken bal ve altın dolu küpler bulurlar. Ertesi gün onları almaya gelirler. Fakat arkadaşı Hasip'e ihanet edip onu kuyunun içinde bırakır. O kuyu Şahmeran'ın ülkesine açılan kapıdır. Hasip umutsuzca beklerken bir delik görür. Burası Şahmeran'ın yeraltı sarayına gitmektedir. Hasip Şahmeran'ı çok görkemli altın bir taht üzerinde görür. Belinden aşağısı yılan, üstü on beşinde bir kız gövdesidir. Şahmeran'ı bir kez gören, bir daha insanların dünyasına dönemez. Fakat Hasip zamanla çok bunalır ve izin ister. Şahmeran, bunun kendi sonu anlamına geldiğini bildiği halde izin verir. Hasip yeryüzüne döndükten kısa bir süre sonra kral bir hastalığa tutulur. Bunun çaresinin Şahmeran'ın etini yemek olduğu ileri sürülür. Vezir, Şahmeran'ı görenin vücudundan kara bir leke oluştuğunu bilmektedir ve Hasip'in hiç hamama gitmemesinden, Şahmeran'ı gördüğünden şüphelenmektedir. Onu tekrar kuyuya atıp Şahmeran'ı getirmesi için tehdit eder. Çaresiz kalan Hasip durumu Şahmeran'a anlatır. Şahmeran, Hasip için kendini feda eder. Ama veziri de cezalandırmak için yapması gerekenleri Hasip'e anlatır. Kendisini onun kaynatmasını, kaynarken beliren köpükleri ayırdıktan sonra ilk bardağı kendisinin içmesini, ayırdığı köpükleri vezire içirmesini söyler. Neticede Hasip Lokman Hekim'in sırrına erer, vezir ölür, kral iyileşir.

ŞAHMERAN

Erhan Bener'in Câmâsbname'ye dayanan *Şahmeran* oyunu yarı yılan, yarı kadın olan Şahmeran'la Camsap adlı insanın evliliği ekseninde, insanlarla meranların mücadelesini, insanın haris yapısıyla dünyayı yaşanmaz hale getirdiğini, özü iyi olan insanların da kötü

gidişata dur diyemeyerek bu hengâmede yitip gittiğini, fakat umudun hiçbir zaman tükenmediğini, kötülükten korkarak gizlenmenin fayda vermediğinin anlaşıldığı gün mücadelenin de kaldığı yerden devam ettiğini anlatır.

Özet

Şahmeran oyunu; *Şahmeran*'ın ölüp, kızının bedeninde yeniden doğmasıyla başlar, o *Şahmeran*'ın da ölüp, kızının yeni *Şahmeran* olmasıyla biter. Yarı yılan, yarı insan olan ve insanların zulmünden korunmak için yeraltında yaşayan varlıklardır. *Şahmeran* kadındır ve öldüğü zaman kızının vücudunda tekrar canlanır. Her *Şahmeran* yalnızca bir kız doğurur. Yeni *Şahmeran*'ın adı *Yemliva*'dır.

Oyunda meranların bilge başdanışmanı Hüsrev, insanlarla yılanların macerasını anlatır. Buna göre, Tanrı, ilk *Şahmeran*'ı, ilk insanlar olan Adem ve Havva'ya sevişmeyi öğretmekle görevlendirmiş, ama meranlar haksız yere suçlanarak yeryüzünden kovulmuş, lanetlenmiştir. Oysa asıl suçlu, Tanrı'ya başkaldıran insandır. Meranlar, yeryüzünde barışın hâkim kılınarak, karanlıktan kurtulacakları günü umutla beklemektedirler. Fakat insanoğlu hırslarının esiri olarak, doğruluktan, adaletten ayrılmıştır. Başlarında zalim bir şah vardır. Şah, dinsiz olmasına rağmen, kendini Tanrı'nın gölgesi gibi göstererek halk üzerinde baskı oluşturmakta, üstelik Kaf Dağı'ndaki devle gizlice anlaşarak halka zulmetmektedir. Dev, eşkıyalarının halkı soymasına göz yumması ve her ay bir kişiyi kendine kurban vermesi karşılığında, onun hükümrانlığının sürmesini sağlamaktadır. Şah, yalnızca meranlara söz geçirememekte, onlardan çekinmektedir. Bu yüzden, halka, her kötülüğün kaynağı meranlarmış gibi göstermektedir.

Yeni *Şahmeran* olan *Yemliva*'nın evlenmesi gerekmektedir. Fakat uzun zamandır düşlerine giren bir insan vardır. Hüsrev, bunun kendileri için tehlikesine işaret ederken, yeryüzüne açılan gizli kapıda hareketlilik olur. Yıllar önce, Danyal adında bir âlim, bilgelik ve simyadan yararlanarak gizli geçidin yolunu keşfetmiş, ama çok iyi yürekli, çok dürüst birisi olduğu için bu sırrı kimseye söylememiştir.

Hüsrev, insanoğlunun, sırlarını öğrenmesi durumunda, mağaralarında sakladıkları serveti elde etmek uğruna kendilerini mahvedecekleri endişesini dile getirirken, muhafızlar, yaralı ve baygın haldeki Camsap'la Şehmur'u getirirler. Camsap'ın Danyal'ın oğlu olduğu ve babasının kendisine bıraktığı kitap sayesinde orayı bulduğu, kitapta uzun uzun övgüsünü okuduğu ve bir tasvirini gördüğü *Şahmeran*'a âşık olduğu anlaşılır. Camsap iyi niyetliyse de, Şehmur öyle değildir; meranların sorgusu üzerine yalan söyleyerek Camsap'ı suçlar. Gerçek ise, Şehmur'un, bal dolu kuyunun dibinde bulunduğu mücevher kutusunu arkadaşıyla paylaşmak istemediği için başına vurup onu yaraladığı ve bayılttığıdır ve meranlar bunu bilmektedir.

Şehmur'un derdi, meranların muazzam hazineleridir. Camsap ise onlarla dost olmak, el ele verip kötülüğü ve zulmü ortadan kaldırmak için geldiğini belirtir, durumu anlatırken olay canlandırılır.

Tebriz'de Şah, baskısını iyice artırmıştır. Danyal'ın kitabından da haberdar olarak deve Camsap'ı kurban yollamaya karar vermiştir. Kör bir dilenci, kendisine yardım eden Camsap'ı sesinden tanıyarak, Şah'ın, Kaf Dağı'ndaki deve onu vereceğini, adamlarının her yerde onu aradığını haber verir. Bunun üzerine Camsap, arkadaşı Şehmur'la birlikte Şahmeran'ın ülkesine gitmeye karar vermiştir.

Şahmeran'la Camsap birbirlerini görünce heyecanlanırlar; görmeden birbirlerine âşık olmuşlardır. Şahmeran Camsap'a, ölene dek o mağarada yaşayıp yaşayamayacağını sorar. Zira Camsap'ın âlim babası bile, dayanamayıp sırlarını bir kitapla ifşa etmiştir. Onun yeryüzüyle bağlantılı olmasının kendileri için tehlike oluşturabileceğini dile getirir. Camsap, onu çok sevdiğini, fakat kendisine baskı yapmasını, özgürlüğünü kısıtlamasını kabullenemeyeceğini, üstelik halkını da unutamayacağını belirtir. Camsap, bu tavrıyla, herkesi kendisine bir kez daha hayran bırakır.

Şehmur, mağaradan çıkmak emelindedir. Harisliğini yine ortaya koyarak, Camsap'a, onun gücü ve aklı, Şahmeran'ın serveti sayesinde, yeryüzünde egemen olabileceklerini söyler. Camsap bunu reddederek, zulümden kurtulmak için, halkın, kendi gücüne güvenmesi gerektiğini belirtir. Fakat Şehmur, halkın güçlü bir öndere ihtiyacı olduğunu, onun da ancak Camsap olabileceğini söyleyerek aklını çeler. Plan yapmak üzere Şehmur'un kovuğuna giderler.

Camsap, Şahmeran'a, halkını zalim Şah'tan ve devden kurtarmak amacıyla gideceğini, başarsa, halkını, meranların dost olduğuna inandıracağını, böylece onların da yeryüzüne çıkabileceklerini anlatır. Camsap'ın, bunun gerçekleşeceğine inancı tamdır. Şahmeran ise bunun yalnızca güzel bir düş olduğunu düşünmektedir. Zor durumda kaldığında kullanması için Camsap'a sihirli bir yüzük, boşaldığında kendiliğinden dolan sihirli bir kese ve her engeli aşacak sihirli bir anahtar verir.

İkinci perdede; vezir Kâbus ile devin elçisi Calût'un anlaştığı görülür. Kâbus, Camsap'la Şehmur'un, dev ve Şah'a karşı Şahmeran'la birleşmesinden memnundur. Çünkü Keyhusrev'i öldürüp tahta geçmek ve Keyhusrev'in kızı Şahbânû ile evlenmek emelindedir. Bu arada Haberci, Şah'ın bir illete yakalandığını, derdinin çaresini bulanın, her dileğine kavuşacağını, her türlü suçunun affedileceğini, ayrıca Şah'ın kızı Şahbânû'yla evleneceğini duyurur. Bu sırada, Kâbus Camsap'la Şehmur'u yakalatarak zindana attırır. Kâbus, meranları aç ve susuz bırakmak için de ırmağın yatağını değiştirmiştir.

Camsap'ın sihirli yüzüğü kullanmasıyla Şahmeran zindanda belirir ve ona, Şah'ı iyileştirecek, fakat sözünde durmazsa onu zehirleyecek sihirli bir ilcaç verir. Şah sihirli ilacı içince iyileşir ve Camsap'ı bağışlar. Fakat Kâbus, Camsap'ı deve vereceğine dair sözünü hatırlatınca fikrini değiştirir. Şahbânû, babasına Camsap'la nişanlı sayıldıklarını hatırlatınca Camsap'ın aklına bir fikir gelir: Devin yanına yalnız başına gitmesine izin verilmesini ister. Şah'ın kızına lâıyk olabilmek için devı yeneceğini ve kahraman olarak döneceğini iddia eder. Bu, Şah'ın hoşuna gider. Kâbus'un bütün çabalamaları sonuçsuz kalınca, son çareye başvurarak, yüzüğündeki zehirle Şah'ı öldürmeye çalışır. Fakat bu planı da, Camsap dönene kadar sarayda alıkonulan Şehmur'un engeline takılır ve zehri, Şah yerine kendisi içmek zorunda kalarak ölür. Bu davranışı ile Şehmur göze girerek vezir olur.

Şahmeran'ın, Şahbânû'ya dair kuşkuları vardır; Şahbânû ihtiraslı birisidir.

Camsap devin karşısındadır. Şahmeran'ın sihri sayesinde nöbetçilere görünmeden deve ulaşmıştır. Dev, Camsap'ı, önce tehditleriyle uzaklaştırmayı dener. Fakat Camsap ona meydan okuyarak, o dev gölgenin arkasında, aslında maskara bir cüce bulunduğunu, gölgesine ışık oyunuyla vahşi bir görünüm verdiğini söyler. Bu şekilde, herkesi yenilmezliğine inandırdığını, güçlü bir dev olsa, şahlarla haydutlarla iş birliği yapmasına gerek olmayacağını söyler, bıçağı gölgeye doğru fırlatır. Dev, acı içinde, kalbinden yaralandığını söyleyerek, ya Şahmeran'ın ilacından verip kendisini iyileştirmesini ya da bıçağı bir kere daha saplamasını ister. Camsap, bıçağı ikinci kez sapladığı takdirde, devin canlanacağını bilmektedir. Devin gölgesi kaybolur, ortaya bir cüce cesedi yuvarlanır.

Sarayda Şehmur Şahbânû'ya, Camsap'ın amacının Şah'ı devirmek olduğunu açıklar. Şahbânû buna önce inanmaz. Camsap kendisiyle evlenince bu amacına zaten ulaşacaktır. Bunun üzerine Şehmur, Camsap'ın Şahmeran'la evli olduğunu açıklar. Şahbânû, amacının tahta bir veliaht doğurarak, Kande har'daki amcasının, babasının yerine geçmesini önlemek olduğunu belirtir. Şehmur, ilk günden beri ona âşık olduğunu söyler. Şahbânû ondan, sevgisini ispatlaması için Camsap'ı yakalatmasını ister. Şehmur, bunun için Camsap'taki büyülü bıçağı almak gerektiğini söyler. Ondaki sihirli yüzükten ve sihirli anahtardan da söz eder.

Camsap gelince, Şahbânû, incelemek bahanesiyle bıçağı alır. Şahmeran'la evli olduğunu bildiğini açıklar. Camsap, onun bir meran, kendisininse insan olduğunu hatırlatarak, bunun geçerli bir evlilik olmadığını belirtir. Şahbânû, bunu Şahmeran'ın yanında da tekrarlamasını isteyince, Camsap yüzüğü okşar, Şahmeran gelir. Camsap Şahmeran'dan, gerçeğı saklamasını isterse de, Şahmeran Şahbânû'ya, Camsap'la evli olduğunu, Şahmeran yarasınca onunla bir başkasının evlenemeyeceğini anlatır. Şahmeran'ın ölümüyle Camsap'ın

kendisiyle evlenmesinin önünde engel kalmayacağını düşünen Şahbânû sihirli bıçağı Şahmeran’a saplar. Camsap büyük bir acıyla Şahmeran’a sarılır. Şahmeran, ona bir kızları olduğunu, Şahmeranlar’ın ölümsüz olduklarını, ölseler bile kızlarının bedeninde tekrar dirildiklerini, bu yüzden, kendisi ölse bile onun başka bir kadınla evlenemeyeceğini bildirir. Camsap, Şahmeran’ın, gözleri önünde can vermesi karşısında üzüntüsünü ve gerçek duygularını gizleyemez. Şahbânû, onun Şahmeran’ı sevdiğini, kendisini kandırmaya çalıştığını anlayınca onu da öldürür. Şehmur’a, sıranın meranlarda ve hazinelerinde olduğunu söyler.

Son tabloda meranlar perişan haldedirler. İnsanların zulmü devam etmektedir. Herkes kılıçtan geçirilmiştir. Hüsrev de yaralı ve bitkin bir halde Tanrı’ya niyazda bulunur, bu zulmün ne zaman biteceğini sorar.

Bu sırada Şahmeran, mağaranın arkasından, sapasağlam olarak çıkar. Hüsrev onu görünce şaşırır, gözlerine inanamaz. Şaşkınlığını şu sözlerle ifade eder: “Bu yürüyüş... bu bakış... bu ses... Tıpkı anneniz! Daha dün bebektiniz, ne zaman değiştiniz?” (Bener, 1984: 69-70) Şahmeran, acısını yüreğinin derinliklerine gömdüğünü, annesi ölünce onun kalıbına büründüğünü söyler. Hüsrev, bu gerçeği unuttuğuna hayıflanır.

Şahmeran, halkına seslenir; çok acı çektiklerini, ama bunun, yüreklerindeki kardeşlik, doğruluk, sevgi ışığını söndürmemesi gerektiğini, geride kalanlarla, doğru bildikleri yolda yürümeye devam edeceklerini, artık orada kalamayacaklarını, yeryüzüne çıkıp çoğalacaklarını, insanoğlunun da zamanla gerçeği göreceğini, o gün gerçek bir barışın kurulacağını söyler.

Kişiler

CAMSAP: Camsap meranların mağarasını bulan Danyal’in oğludur. Kendini halkını zulümden kurtarma ülküsüne adar. Şahmeran’a olan aşkı da onu harekete geçiren ikinci bir etmendir. Fakat arkadaşı Şehmur’un kötü bir insan olduğunu fark edemeyecek kadar basireti zayıftır. Bu yüzden Şahmeran’ın ve kendisinin nezdinde halkının ve meranların mahvına yol açmıştır. Karakter özellikleri belirgin değilse de, zor durumda kaldığında Şahmeran’ı çağırmakta son noktaya kadar beklemesi, Şahbânû’ya, Şahmeran’la evliliğinin gerçek olmadığını söylemesi gibi ayrıntılar verilir. Efsanevi bir yolculuğa çıkarak meranları bulacak kadar merak, devin karşısına çıkacak kadar da cesaret sahibidir.

ŞAHMERAN: Annesinin ölümüyle Şahmeran onun bedeninde yaşamaya devam eder. Kendisi aşkın simgesi olduğu, sevgiyi kutsadığı halde, sevmek kendisine yasaktır. Ama bir müddetten beri rüyalarına giren bir insana gönül vermiştir. Bu, halkı için endişe verici bir durumdur. Fakat Camsap’la evlenir. Halkını tehlikeye atmak pahasına, onun yeryüzüne

çıkmasını engellemez. Ama Şah'a karşı yanında yer alması isteğini, savaşa karşı olduklarını belirterek reddeder, sadece durumu kendi lehlerine çevirecek ipuçları vermekle yetinir. Aşkını halkından üstün tuttuğu anlarda Hüsrev tarafından uyarılır. Şahbânû'nun hırslı birisi olması onu endişelendirir. Nitekim onun eliyle öldürülür.

ŞEHMUR: Oyunda iynin karşısında yer alan kötüdür. Camsap'ın onunla nasıl arkadaş olduğu verilmemişse de, en ufak bir menfaat söz konusu olduğunda derhal arkadaşına ihanet edecek yapıda birisidir. Camsap'ın yüksek ideallerle çıktığı yola o, meranların hazinelerini ele geçirmek için çıkmıştır. Kâbus'un Şah'ı öldürmek istediğini ortaya çıkararak vezir olmuş, Camsap'ın sırrını da ifşa ederek Şahbânû'yla bir olup meranlara saldırmıştır.

HÜSREV: Oyunda akl-ı selimin temsilcisi olan başdanışman tiplmesidir.

ŞAHBÂNÛ: Şah Keyhusrev'in güzel, fakat son derece haris kızıdır. Camsap'la, ona âşık olduğu için değil, bir veliaht doğurup, Kandeher'daki amcasının tahta geçmesini önlemek için evlenmek ister. Şehmur'la işbirliği yapar. Camsap'taki büyülü bıçağı alarak Şahmeran'ı öldürür. Camsap'ın Şahmeran'a tutkuyla bağlı olduğunu görünce onu da öldürmekten çekinmez. İkinci perdenin sekizinci tablosunda öne çıkan figürdür. Şehmur'un Camsap'ın Şah'ı devirmek istediği iddiasına hemen inanmayıp, kendisiyle evlenmesi durumunda zaten tahtın sahibi olacağını söyleyecek kadar zekidir.

KÖR: Aktif bir rolü yoksa da, birinci perdede Camsap'a arandığını haber vererek kaçmasını sağlayan, ikinci perdede de Kâbus'un Camsap'ı yakalamasına sebep olan figürdür.

ŞAH: Zalim bir şahtır. Dinsiz olmasına rağmen, kendini Tanrı'nın gölgesi gibi göstererek, halk üzerinde baskı oluşturmakta, üstelik Kaf Dağı'ndaki devle gizlice anlaşarak halka zulmetmektedir. Dev, eşkıyalarının halkı soymasına göz yumması ve her ay bir kişiyi kendine kurban vermesi karşılığında, onun hükümlerinin sürmesini sağlamaktadır. Şah, yalnızca meranlara söz geçirememekte, onlardan çekinmektedir. Bu yüzden de, halkına karşı, her kötülüğün kaynağı meranlarmış gibi yalanlar uydurmaktadır.

DEV: Kaf Dağı'nda yaşar. Şah, meranlarla anlaştığı duyulan Camsap'ı ona verecektir. Dev, halka korku salmasına rağmen, Camsap onun gerçek yüzünü bilmektedir. Nitekim karşısına çıkınca, dev, kendisini önce tehditleriyle uzaklaştırmayı dener. Fakat Camsap, ona meydan okuyarak, o dev gölgenin arkasında, aslında maskara bir cüce bulunduğunu, gölgesine ışık oyunuyla vahşi bir görünüm verdiğini söyler. Bu şekilde, herkesi yenilmezliğine inandırdığını, güçlü bir dev olsa, şahlarla haydutlarla iş birliği yapmasına gerek olmayacağını söyler. Dev kızarak, ona, defolup gitmesini ihtar eder. Gök gürültüleri duyulunca, Camsap bıçağı gölgeye doğru fırlatır. Dev, acı içinde, kalbinden yaralandığını söyleyerek, ya Şahmeran'ın ilacından verip kendisini iyileştirmesini, ya da bıçağı bir kere

daha saplamasını ister. Camsap, bıçağı ikinci kez sapladığı takdirde, devin canlanacağını bilmektedir. Devın gölgesi kaybolur, ortaya bir cüce cesedi yuvarlanır.

CALÛT: Devın elçisidir. Vezir Kâbus'la anlaşarak Şah'ı ortadan kaldırma planları yaparlar.

Muhafız, nedime, genç, kadın gibi yardımcı figürler de vardır.

Olaylar Dizisi

Şahmeran, iki perde 18 tabloda oluşmaktadır.

SERİM: Ölen Şahmeran'ın, kızının bedeninde yeniden dirildiği ve Hüsrev'in, meranları yeraltına hapseden olayları anlattığı ilk tablo serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Rüyalarında gördüğü Camsap'a âşık olan Şahmeran'la babasının kitabında tasvirini gördüğü Şahmeran'a âşık olan Camsap'ın evlenmeleri ile ilk düğüm atılır. Çünkü insanlarla meranlar mücadele halindedir. Üstelik Camsap, meranların hazinesinin peşindeki Şehmur'u da yanında getirmiştir. Oyunun ikinci asal düğüm noktası, zindana atıldıktan sonra Şah'ı iyileştiren Camsap'ın, Şahbânû ile evlenmeyi hak etmesi, Şahbânû'nun da onunla evlenmek istemesiyle atılır.

ÇATIŞMA: Çatışma, *Şahmeran* oyununun belkemiğini oluşturur. Çatışmanın merkezinde insanlarla meranlar arasındaki mücadele vardır. Meranlar insanın cennetten kovulmasından sorumlu tutularak lanetlenmiş, yeraltında yaşayamaya mahkûm edilmiştir. Fakat gerçekte adaletin, dürüstlüğün timsali bir halktır. Şah, kendi hükmünü sürdürmek için kötülüklerin kaynağı olarak meranları göstererek halkı uyutmaktadır. Meranlar da kendilerini insanların kötülüğünden korumak için mağaralarını sıkı bir şekilde korumaktadırlar. İnsanlardan ihanetten başka bir şey görmemişlerdir. Yalnızca Danyal bilgeliğiyle yerlerini bulmuş, fakat sırlarını açığa vurmamıştır. Fakat onun da bildiklerini oğluna anlattığı kitap aracılığıyla dolaylı olarak kendilerine zararı dokunmuştur. Oyunda meranlar iyi, insanlar genel itibarıyla meranların hazinelerini ele geçirmek isteyen kötü kimseler olarak verilir.

Halkla Şah ve vezir Kâbus arasında da karşıtlık kurulmuştur. Halk ezilmekte, her ay içlerinden biri, Şah'ın anlaştığı deve kurban gitmektedir.

Oyunun önemli bir çatışması da Camsap'la Şehmur arasındadır. Camsap'la Şehmur arkadaştır ve meranların mağarasına birlikte gitmişlerdir. Aralarında doğrudan bir uzlaşmazlık da yaşanmaz. Camsap ona arkadaşı olarak değer vermekte ve onu korumaktadır. Şehmur ise hırslarının esiridir ve Camsap'a hep kötülüğü dokunur. Karakter olarak birbirlerinin karşıtıdır. Camsap'ın amacı halkını zulümden, meranları yeraltından kurtarmaktır. Şehmur'un amacı ise meranları yok edip hazinelerini ele geçirmektir. Mal hırsı yüzünden

daha oyunun başında Camsap'ı yaralayıp bayıltmıştır. Oyunun sonunda da Şahbânû'nun onu öldürmesine zemin hazırlar.

Şahmeran'la Şahbânû arasında da Camsap yüzünden çatışma yaşanır. Şah'ı iyileştiren Camsap, Şah'ın kızı Şahbânû'yla evlenme hakkını kazanır. Şahbânû da buna razıdır. Fakat Şehmur'un gerçeği açıklaması üzerine Şahmeran'la karşı karşıya gelir. Şahmeran'ın kendi yasalarınca Camsap'ın bir başkasıyla evlenemeyeceğini söylemesi üzerine onu öldürür.

Şah'la Kâbus arasında çatışma vardır. Kâbus Şah'ın veziri olmasına rağmen, Kâbus onu öldürüp kızıyla evlenme ve başa geçme planları içindedir. Fakat kaybeden kendisi olur.

Şahmeran'la başdanışmanı Hüsrev de sorumlulukla aşk konusunda çatışırlar. Hüsrev Şahmeran'a, kendinden önce halkını düşünmesi gerektiğini telkin eder. Duyguya karşı tecrübeyi önceler. Fakat bu farklı düşünüş çatışmayla değil, uzlaşmayla sonuçlanır.

Camsap'la dev arasında bir hesaplaşma yaşanır. Camsap Şahmeran'ın sihri sayesinde onun karşısına dikilir. Onun dev görüntüsü arkasında bir cüce olduğunu, gücünün yanılsamadan ibaret olduğunu ileri sürer. Dev'in buna cevabı, onu yanından uzaklaştırmaya çalışmak olur. Fakat Camsap, Şahmeran'ın verdiği sihirli bıçakla onu öldürür.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Oyunda Camsap'ı meranlarının mağarasını bulmaya sevk eden etmen, babasından kalan kitapta okuduğu bu dünyayı merak etmesi, âşık olduğu Şahmeran'ı görmek istemesidir. Danyal'in, oğluna Şahmeran'dan bahseden bir kitap bıraktığının ve Şah'a karşı meranlarla birleşmeye hazırlandığının duyulması üzerine, Şah'ın Camsap'ı deve vermek istemesini Kör'ün Camsap'a bildirmesiyle Camsap için meranlara sığınmak kaçınılmaz bir hal alır.

DORUK NOKTA: Şehmur'dan Camsap'ın Şahmeran'la evli olduğunu öğrenen Şahbânû'nun, bu evliliğin gerçek olmadığını, onu sevmediğini öne süren Camsap'tan, bunu Şahmeran'ın önünde de söylemesini istemesi üzerine Şahmeran'ın gerçeği söylemesiyle Şahbânû'nun ikisini de öldürüp meranları yok etmek için hareket geçmesi doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Çözümde meranlar perişan bir haldedir, Hüsrev Tanrı'ya niyazda bulunur. Umutsuz ve kararsız bir bekleyiş içindeyken, yeni Şahmeran bütün diriliğiyle karşılarında belirir. İntikam almak isteyen halkını teskin eder, mücadelelerini yeryüzünde sürdüreceklerini bildirir.

Zaman – Mekân

Oyunun başında “Olay, İslamiyetten önce, belirsiz bir zamanda geçer.” (Bener, 1984: 8) sözüyle zaman boşlukta asılı bırakılır. Hüsrev'in, Şahmeran'ın o sabah güneş doğmadan öldüğünü haber vermesi gibi kozmik zaman ifadeleri dışında zamanı imleyen ifadeler yer almaz. Buna karşılık mekân, oyunda işlevsel bir anlam taşır.

Meranlar yeraltında yaşarken, son sahnede yeryüzüne çıkıp mücadele etmeleri gerektiğini kavrarlar. Bu, oyunun temel iletisidir.

Meranların/yılanların mağarası, Kaf Dağı gibi yerler mekânı olağanüstü bir boyuta taşır. İnsanların yaşadığı yer Tebriz'dir. Mekân yalın çizgilerle betimlenir. Meranların mağarası “Meşalerle aydınlanan sarkıtlı, dikitli bir mağara.” (Bener, 1984: 9); Tebriz “Tebriz’de çarşı içinde bir sokak. Dilenciler, satıcılar. Yoksullar. Keyhusrev’in habercisi davul çalarak sahneye girer.” (Bener, 1984: 21) diye tarif edilir. En ayrıntılı mekân/dekor betimlemesi Keyhusrev’in taht odasına ilişkindir: “Yalnız bir taht vardır oturulacak. Bir de üzerinde içki şişeleri ve maşrapalar duran bir sehpa. Keyhusrev, tahta yığılmış vaziyette oturmaktadır. Bir yanında kızı Şahbânû, öbür yanında Kâbus, ayakta durmaktadır. Işıklar yanarken müzik duyulur. Manuel de Falla’nın ateş dansı, ya da o havada özgün ve çok sesli bir dans müziği eşliğinde yarı çıplak bir rakkase dansetmektedir. Arka planda mızraklı iki muhafız görülür.” (Bener, 1984: 47) Devin bulunduğu Kaf Dağı da “Kafdağı. Kayalıklar. Duvara yansıyan bir dev silueti görülür. Işıklar yanarken korkunç bir kahkaha işitilir. Dev konuşurken sesi yankılanır.” (Bener, 1984: 59-60) sözlerinden başka bir ayrıntıya sahip değildir. Son tabloda, ilk tablodaki gibi meranların mağarası görülür. Fakat bu defa perişan haldedirler.

YEDİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA SÜMER MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUNLAR

GILGAMIŞ DESTANI

Bilinen en eski yazılı destan olan Gılgamış, ölümsüzlük arayışının mitik temelini oluşturur. M.Ö. 1800’lerde yazıya geçen, fakat kökeni daha eskiye uzanan ve geniş bir yayılma gösteren bu Sümer destanı, içerdği derin anlamlar ve kurduğu tarihsel, mitolojik, sosyal, psikolojik, estetik bağlantılarla insanlık tarihinin başyapıtlarındandır. Destana göre Uruk kentinin hâkimi olan Gılgamış tanrısal bir güce sahiptir ve halkın şikâyeti üzerine tanrıların kendisine rakip olarak yarattıkları Enkidu’yu da yanına alarak ölümsüzlük arayışına çıkar. Dostu Enkidu’yu yitirmenin acısına katlanmak zorunda kaldığı bu zorlu yolculuğun sonunda, Tufan’da sağ kalmayı başarmış tek kişi olan Utnapiştim’den ölümsüzlüğün gizini öğrenerek, fakat bulduğu ölümsüzlük otunu yılanla kaptırarak eli boş döner.

Gılgamış Destanı, İngiliz araştırmacı George Smith’in antik Ninova kentinde bulunan Asurbanipal kütüphanesinden British Museum’a nakledilen Babil tabletleri üzerindeki çalışmalarıyla 1862’de gün yüzüne çıkmaya başlar. Daha sonra destanla ilgili yeni verilere ulaşılmış, destanın farklı versiyonları ve bu arada Sümer kaynaklı olduğu da ortaya çıkmıştır. Gılgamış Destanı’nın mitik çağda Yakın Doğu’da yaygın olarak bilindiği ve benimsendiği anlaşılmaktadır. İlk yayımlanması İngiliz arkeolog R. Champell Thompson tarafından 1930’da gerçekleştirilmiştir. (Kramer, 2002: 226-227)

Babillilerin, dağınık parçalar hâlindeki Sümer malzemesini estetize ederek bütünlük gösteren özgün bir eser olarak ortaya koydukları Gılgamış Destanı, temel metinlerin önceli ve çağdaşı metinlerin sanatsal yönden önde geleni olmak bakımından önemli ve ölümsüz bir eserdir. Eserin bir sorunsal olarak insan hayatını konu alması, evrensel bir nitelik kazanmasını ve her dönemde geçerliliğini korumasını sağlamıştır: “Destan farklı coğrafyalardaki, farklı kültürler arasındaki yakınlığı anlamaya ve insanlığın ortak noktalarını tesbite en elverişli bir metin olma özelliğine sahiptir.” (Enginün, 2000: 232)

Sümer edebiyatı, tarihsel bakımdan belgelenebilen en eski edebiyattır. Piramit yazıtlarından, Mısır’da MÖ üçüncü binyılda gelişmiş bir yazılı edebiyat olduğu, piramit yazıtlarından anlaşılmasına rağmen dayanıksız bir yazı malzemesi olan papirüs kullanılması, bu edebiyatın günümüze ulaşmasına engel olmuştur. Son zamanlarda ortaya çıkarılan Kenan edebiyatı da MÖ 1400’lerde varlık göstermiştir. Bu, Sümer edebî tabletlerinden yaklaşık yarım binyıl sonrasını işaret eder. Babil edebiyatı, Sümer edebiyatından uzun zaman sonra

büyük oranda ondan yapılan “ödünçlemeler”le oluşmuştur. Kutsal metinler de bu etkilenmeden uzak değildir:

“Uygarlığımızın tinsel görüşleri üstünde çok derin etkiler yaratmış kadim edebiyatlara dönelim şimdi de. Bunlar, İbranilerin edebî yaratılarını içeren Kitab-ı Mukaddes; Yunanlıların destan ve mitsel bilgileriyle dolu İlyada ve Odisseia; kadim Hindistan’ın edebi ürünlerini içeren Rig-veda; kadim İran’inkileri içeren Avesta’dır. Bu edebî koleksiyonlardan hiçbiri şimdiki biçimlerinde İÖ birinci binyılın ilk yarısından önce yazılmamıştı. İÖ yaklaşık 2000’den kalma tabletlere kazınmış Sümer edebiyatımız, bundan dolayı bu edebiyatlardan binyılı aşkın zaman önceden kalmadır. Üstelik, bir diğer önemli fark daha vardır. Kitab-ı Mukaddes’in, İlyada ve Odisseia’nın, Rig-veda ve Avesta’nın metinleri, bugünkü biçimlerini alana değin, değişen motifler ve çeşitli görüş açılarıyla derlemeciler ve düzeltmenler tarafından değiştirilmiş, düzeltilmiş ve yeniden düzenlenmişlerdir. Sümer edebiyatımız öyle değildir; dört bin yıl önce kadim kâtipler tarafından yazıldıkları biçimiyle günümüze gelmişlerdir, sonraki derlemeciler ve yorumlayıcılar tarafından değiştirilmemiş ve dizgeleştirilmemişlerdir.” (Kramer, 2001: 51-52)

Sümer edebiyatı bu denli önemli olmasına karşın az bilinmesi, dilsel ve fiziksel güçlükler nedeniyledir.

Destanın yaygınlık kazanması, Babil eserlerinde genellikle sahneye insanlar yerine soyut kişiliklerin, tanrıların çıkmasına, insanların bu eserlerde olayın gerektirdiği kadarıyla silik bir figür olarak kalmasına karşılık Gılgamış Destanı’nın kahramanının “seven ve nefret eden, ağlayan ve neşelenen, didinen ve bitkin düşen, umut eden ve umutsuzluğa düşen” (Kramer, 2002: 228) insan olması, üçte ikisi tanrı olmasına rağmen insan tarafının öne çıkmasıdır. Tanrılara arka planda ve dramatik eylemin gerektirdiği kadar yer verilir. Destanda işlenen arayış, tutku ve acılar her dönem için geçerli insanlık durumlarıdır. Bu yönüyle eser, evrensel niteliktedir.

Destanın MÖ 1250’lere ait son yazmasında Uruk surunun kurucusu olarak tanıtılan Gılgamış’ın tarihî kişiliğine dikkat çekilir. Adına destan yazılan Gılgamış, Tufan’dan sonra, Dicle ile Fırat arasında yer alan ve Basra Körfezi’nin kuzeyine, bugünkü Bağdat’a kadar uzanan bir ülke olan Uruk’u yöneten ikinci hanedan sayılan Erek hanedanının beşinci kralıdır. MÖ 2650’lerde (Bottero, 2005: 23) yüz yirmi yıl iktidarda kaldığı ileri sürülmektedir. (Hooke, 2002: 60-61) Sümerler, MÖ 2050’de siyaseten yıkılmışlardır.

Gılgamış Destanı özetle şöyledir:

Uruk kent-devletinin hâkimi Gılgamış, üçte iki tanrı, üçte bir ölümlü kanı taşıyan, karşısında hiç kimsenin duramadığı güçlü ve zorba bir kraldır. Kendini herkesin üstünde ve

her şeye muktedir görmesine yol açan bu gücü, onuru ayaklar altına alınan halkın onu tanrılara şikâyet etmelerine yol açar. Bunun üzerine ana tanrıça Aruru, Gılgamış’a rakip olarak çamurdan, yabani hayvan gücünde, insani zaafılardan uzak Enkidu’yu biçimlendirir. Enkidu’nun gücünün kırılması ve insan tarafının ortaya çıkması için bir fahişe devreye girer.

Gılgamış’la Enkidu’nun merakla beklenen karşılaşmaları, iki üstün insanın dostluğuyla sonuçlanır. Bundan sonra Gılgamış, gücüne dostu Enkidu’nun gücünü de katmış olmanın verdiği güvenle daha büyük başarılarla imza atmayı hedefler. Önce, “ülkedeki tüm kötülüğü kovmak” amacıyla olağanüstü bir yaratık olarak çizilen ormanın bekçisi Huvava’yı öldürüp sedir ağaçlarını kesmeyi tasarlar. Ormanı iyi bilen Enkidu, bu işin imkânsızlığını ve tehlikesini anlatmaya çalışırsa da Gılgamış’ı kararından vazgeçiremez. Güneş tanrısı Şamaş’ın yardımı, Uruk zanaatkârlarının yaptığı silahlar ve Enkidu’nun gücü sayesinde bu amacına ulaşır.

Ardından, kendisine âşık olan tanrıça İştâr’ın aşkını küstahça reddetmesiyle üzerlerine salınan göklerin boğasını da öldürürler. Tanrılar, Huvava ve göklerin boğasının öldürülmesine karşılık Enkidu’nun canını alırlar.

Enkidu’nun ölümü karşısında çaresiz kalan ve bir gün kendisinin de aynı sona yazgılı olduğu gerçeğini kavrayan Gılgamış’ın gözünde her şey anlamını yitirir. Eski kahramanlıklarıyla avunamaz; ölümsüzlüğü arzular. Bu amaçla, tufandan önce Şuruppak’ı yöneten, bilge ve dindar kişiliğiyle tanınan ve tufandan sağ çıkmayı başararak ölümsüzlüğe eren tek kişi olan Utnapiştım’i bulmaya azmeder.

Gılgamış, Utnapiştım’e ulaşmak için göze aldığı uzun ve zorlu yolculuğun ilk engeli olan akrep adamın beklediği ve o güne kadar kimsenin aşamadığı Maşnu dağına aşar. Ölüm denizine ulaştığında bira-kadın olarak geçen tanrıça Siduri ile karşılaşır. Herkes gibi o da Gılgamış’a ölüm denizini yalnızca Şamaş’ın geçebileceğini ihtar eder, hayattan zevk almasını öğütler. Ama Gılgamış’ı yolundan çeviremez. Kıyıda Utnapiştım’in kayıkçısı Urşanabi ile karşılaşan Gılgamış, ondan, kendisini kıyıya geçirmesini ister. Urşanabi, ölüm denizinin sularının üzerlerine sıçramaması için her birini bir kez kullanacağı altmış gez (eski bir uzunluk ölçüsü) uzunluğunda yüz yirmi kürek yapmasını söyler. Söyleneni yapan Gılgamış, bitkin bir halde Utnapiştım’e vardığında ondan, tufanın ve bilgelik tanrısı Ea’nın öğüdüyle inşa ettiği gemi sayesinde kurtulmasının öyküsünü dinler. Ölümsüzlüğün tanrıların ayrıcalığı olduğu gerçeğini bir de ondan duyar, ölümsüzlüğü, ona tanrıların bağışladığını öğrenir.

Utnapiştım, ebedî uyku olarak tanımladığı ölüme karşı koymak isteyen Gılgamış’ın, uykuya bile karşı koyamayacağını göstererek son umudunu da kırar. Bundan sonra kahramanın yenilgiyi kabullenmekten ve Uruk’a dönmekten başka yapacağı bir şey kalmaz.

Utnapiştım, karısının ısrarıyla, aşılmaz engelleri aşarak kendisine ulaşan Gılgamış’a, çabalarının karşılığı olarak gençlik otunun yerini söyler. Denize dalarak bitkiyi çıkaran Gılgamış, yıkanmak için suya girdiğinde otun çiçeğinin kokusunu alan yılan onu alır, geride değiştirdiği eski derisi kalır. Bütün umudunu yitiren Gılgamış, büyük bir hayal kırıklığı içinde ülkesine geri döner.

Burada sona eren destana, Sümerce “Gılgamış ile Huluppu Ağacı” mitinin devamı olan “Gılgamış, Enkidu ve Ölüler Diyarı” başlıklı şiirin aynen aktarımından ibaret olan on ikinci kısım da, ayrı bir bölüm olarak eklenmiştir. Bu bölümde Enkidu, Gılgamış’ın yeraltına düşürdüğü pukku (davul) ve mikku (tokmak)’yu almak için ölüler diyarına iner. Fakat Gılgamış’ın uyarılarını göz ardı edip yeraltı dünyasının kurallarını ihlal edince orada alıkonur. Bundan büyük üzüntü duyan Gılgamış, dostunu kurtarmak için tanrılara başvurur. Ea’nın talimatıyla Nergal, yerin kabuğunda Enkidu’nun ruhunun çıkabileceği bir delik açar. Gılgamış, Enkidu’nun yeryüzüne çıkan ruhuyla yeraltı ülkesi hakkında konuşur. Enkidu’nun anlattıkları Gılgamış’ı ağlatır. Enkidu’nun sevgiyle kucakladığı bedeni kurtlar, böcekler tarafından yenmiş, okşadığı kafası toprakla dolmuştur. Ondan, güzel bir törenle gömülenlerin durumlarının iyi, diğerlerinin acınası olduğunu da öğrenir. (Kramer, 2001: 66-80; Kramer, 2002: 226-246; Hooke, 2002: 44-47, 60-69)

Gılgamış’la ilgili daha sonra üretilen efsanelerde kahraman, öldükten sonra yeraltı âleminde en yüksek mevkîye ulaşır, güneş tanrısı Şamaş’ın vekili olarak ölüler mahkemesinin başyargıçlığını yapar. (Landsberger, 1993: 16)

Olay gelişimi, Sümerce “Gılgamış, Enkidu ve Ölüler Diyarı” başlıklı şiirin aynen aktarıldığı ve ek olmanın ötesine geçemediği on ikinci tablet hariç tutulmak kaydıyla, dramatik ölçülere uygundur ve özgün bir edebiyat üretimidir. Destanın trajik boyutu, tanrılarla insanlar arasında bulunan kahramanın, ölümü diğer insanlar gibi kolayca kabullenememesi, ama tanrılar gibi de ölümsüz olmamasından; ölümlü kaderine karşı koymasından kaynaklanır. Gılgamış’ın yol göstericisi ve koruyucusu güneş tanrısı Şamaş saygın bir konumda çizilir. Tanrılarla insanların karşı karşıya getirildiği destanda insanlar yüceltilir. Gılgamış’ın kişilik değişimi de dikkate değer bir süreç olarak yansır. Destanın başında bir zorba olan, devamında bir kahramana dönüşen Gılgamış, destanın sonunda bilgeliğe ulaşır.

Destan Türkçeye ilk kez 1942’de Muzaffer Ramazanoğlu tarafından, Dr. Albert Schoot’un Almanca eseri esas alınarak O. Prof. Landsberger’in katkılarıyla çevrilmiştir. (Kurgan, 1 Nisan 1943: 364-365)

Tarihselliği, özgünlüğü, sanatsallığı ve temasıyla ölümsüz bir eser olan Gılgamış Destanı Türk edebiyatında birçok esere esin kaynağı olmuştur. Gılgamış Destanı üzerine

yazılmış oyunlar şunlardır: Orhan Asena, *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgameş)* (1959); Zeynep Avcı *Gilgameş* (1996); Osman Türkay *Ölümsüzlük Acısı* (1999).

TANRILAR VE İNSANLAR (GILGAMEŞ)

Orhan Asena'nın *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgameş)* oyununda halkı adına zalim hükümdar En-Me-Kar'a ve tanrılara karşı gelen, bu yüzden tanrılar tarafından cezalandırılmak istenen Gilgameş'in, içindeki "hız"dan hareketle tanrılarının gizini öğrenmek üzere çıktığı zorlu yolculuk ve bu yolculuğun sonunda vardığı nokta üzerine kurulmuştur.

Özet

Gilgameş, halkı zulümle yöneten dedesi En-Me-Kar'a karşı durmakta, kendi yanında yer aldıkları için evlerini kaybeden "insancık"larına karşı da kendisini sorumlu duymaktadır. En-Me-Kar, halkın evleriyle birlikte bütün ağaçları da yaktığı için Gilgameş evlerin yapımında kutsal sedir ağaçlarını kullanmayı düşünmektedir. Annesi ve halk, onu tanrılara karşı gelmek anlamı taşıyan bu düşüncesinden vazgeçirmeye çalışırlarsa da Gilgameş, kendisi için halkın ihtiyacının tanrılarının memnuniyetinden önde geldiğini ifade eder. İçinde, tanımlayamadığı bir coşkunluk vardır. Tanrılarının bir gizi olduğunu, kendisinin yaratılış gayesinin bu gizi çözmek olduğunu düşünür. Bu noktada halk, ondan ayrılır. Onun cesareti ve tanrılara karşı umarsızlığı, kendisinin de tanrı kanı taşımasından ileri gelmektedir. Halk ise tanrılara karşı gelecek gücü kendinde bulamaz.

Tanrılar, Gilgameş'in meydan okuması karşısında güzellik tanrıçası İştâr'ı gönderirler. Onun yakıcı güzelliği insanlara karşı tanrılarının elindeki en önemli kozlardan birisidir. İştâr'a âşık olmanın bedeli, yanmaktır. Gilgameş, kendisini etkilemeye çalışan İştâr'ın aşkını, kalbinde halkının acısından başka bir duyguya yer olamayacağını söyleyerek reddeder. İştâr'ın, hayatını adadığı insanların bir gün onu yalnız bırakacakları yolundaki sözleri, kendisini reddetmesi durumunda aralarına ebedî düşmanlık gireceği yönündeki tehditleri de Gilgameş üzerinde etki yapmaz. Perdenin sonunda Gilgameş, En-Me-Kar'ın yenilmesiyle önerilen iktidarı geri çevirir; amacının krallık olmadığını bildirir.

Öte yandan tanrılar, Gilgameş'e gözdağı vermek için ondan daha güçlü bir rakip yaratırlar. Bu, insan görünümünde olmasına rağmen hayvan tabiatında ve gücünde olan, ormanda hayvanlar arasında yaşayan, benzeri görülmemiş bir yaratıktır. Gilgameş, kendisi yüzünden halkın zarar görmesine göz yummayacağı için onunla karşılaşmaktan çekinmez. Fakat Nin-Sun, tanrılarının tuzağına tuzakla karşılık vererek Gilgameş'le karşılaşmadan önce Engidu'yu kadın ve içki yoluyla zayıf düşürerek Gilgameş'in üstün gelmesini sağlar. Fakat

Gilgameş böyle bir yengiyi kabul etmeyerek bir süre sonra yeniden karşılaşmayı önerir. Engidu'nun, kendisinin geldiği ormanlarda kişiye ikinci şans verilmediğini, kendisine bir kere canını bağışlayan birisinin karşısına bir daha düşman olarak çıkmayacağını söylemesi üzerine dost olurlar. Gilgameş, sedir ağaçlarını kesme düşüncesini Engidu'ya açar. Engidu'nun, yolun tehlikelerini anlatması, Nin-Sun'un ve halkın uyarıları onu kararından döndürmez.

Bundan sonra Humbaba ve Göklerin Boğası'nı öldürmüş olan kahramanların yanına yine İştâr gelir. Tanrıları intikam konusunda kışkırtan odur. Gilgameş'e önerisini yineler. Gilgameş buna, tanrılardan üstün olduğunu söyleyerek karşılık verir. Artık anlaşma zemini kalmamıştır. Gilgameş'i kendisine çekmeyi başaramayan İştâr, bu defa Engidu'ya yönelir. Gilgameş'in engellemelerine rağmen Engidu, tanrıların ikisinden birini kurban olarak istediğini, bu kurbanın kendisi olacağını söyleyerek kendini İştâr'ın kollarına bırakır ve ruhunu teslim eder. En yakın dostunu kaybetmek Gilgameş'e büyük bir acı verir. İştâr, bir gün onun da öleceğini söyleyip Gilgameş'in içine ölüm korkusunu düşürerek oradan ayrılır. Gilgameş tanrılara isyan eder. Bu sırada yanına ölümsüzlüğü arayan Kör gelir. Hayattan beklentisi kalmayacak yaştaki Kör'ün sonsuz hayatı istemesine karşın Gilgameş, arkadaşının ölümüyle hayatının anlamını yitirmiştir. İştâr gibi Kör de ona bir gün öleceğini söyleyerek onu içine düştüğü umutsuzluktan kurtararak hayata yeniden bağlayacak telkinlerde bulunur. Kendisini tanrılara eş kudrette gören, sıradan insanlar gibi bir gün öleceği fikrini kabul etmeyen Gilgameş'e, tanrılarla insanları ayıran noktanın ölümsüzlük olduğunu anlayacak yaşa geldiğinde her şey için çok geç olacağını söyleyerek tufandan kurtularak ebedî hayata kavuşan Utnapiştım'den bahseder. Ona ulaşmanın güçlüğünü de sözlerine ekler. Tanrılar karşısındaki âcizliğini kavrayan Gilgameş, Engidu'yu geri vermeleri için bu defa tanrılara yalvarır.

Son perdede kahraman, Utnapiştım'e ulaşmıştır. Engidu'nun başında altı gün altı gece ağlayan Gilgameş, yedinci gün, burnundan kurt düşmesiyle büyük bir ürperti duyarak kaçarcasına ondan uzaklaşmış, Utnapiştım'i bulmak üzere yola çıkmıştır. Kendisinden ölümsüzlüğün gizini isteyen Gilgameş'e Utnapiştım, bu gizi yalnızca tanrılara açabileceğini söylemiş, bunun üzerine Gilgameş, tanrılık iddiasında bulunmuştur. Utnapiştım, bu sözünü ispatlaması için ondan altı gün altı gece uyanık kalmasını istemiş, o ise bu süre boyunca uyumuştur. Utnapiştım'in uyuduğunu ispatlamak için her gün pişirdikleri bir ekmeği başucuna koymuş, böylece Gilgameş'in umudunu söndürmüştür. İnsanlığın tanrılıktan üstün olduğunu, kendi ölümsüzlüğünün bir çeşit tutsaklık olduğunu, ölümsüzlüğün biteviye bir bıkkınlık, her şey değişirken kendisinin aynı kalmasının her gün parça parça ölmek, insanlar

ölürken buna seyirci kalmanın dayanılmaz bir azap olduğunu anlatmaya çalışır. Gılgameş'in, tanrılara üstünlük sağlamak amacıyla istediğini öne sürdüğü ölümsüzlüğü, gerçekte İştâr'a kavuşabilmek için istediğini, İştâr'ın da ona, Gılgameş'in kendisinin ateşine dayanamayacağı gerçeğini unutturacak kadar tutkuyla âşık olduğunu bilen Utnapiştım, bu giz için kendisinin nelerden vazgeçtiğini anlatır. Tanrıların emri doğrultusunda tufan olacağını “insancık”larından gizleyerek yok olmalarına göz yummuş, onlara ihanet etmiştir. Onun böyle bir yıkıma seyirci kalıp kalamayacağını sorar. Gılgameş, bu şekilde elde edilmiş gizi istemediğini ifade eder. Utnapiştım'ı, tanrıların kölesi olmakla suçlar ve özgürlüğün kendisi için vazgeçilmez olduğunu bildirir. Tanrılara, kendisini yendiklerini, ama köle yapamadıklarını, korkuyu öğretseler de ihanete sevk edemediklerini, aradığı şeyin bu olmadığını anladığını ifade eder. Şamaş'a, aynı sona yazgılı olduğu halde neden kendisini diğer insanlardan farklı yarattıklarını, gücünün yetmeyeceğini bildikleri halde neden yüreğine o tutkuyu soktuklarını sorar. Şamaş, verdiği mücadelenin yüceliğini ona şu sözlerle anlatır: “Gelecek kuşaklar seni ve senin burada sona erecek yaşamını destanlaştıracak, Gılgameş, sen inandığın şeyler uğruna seni yaratanlara kafa tutarsın. İnsanların en güzel tarafını bulup meydana çıkararsın. İnsanları Tanrılar katına yüceltmek isteyensin. Varsın yarı yolda kesilmiş olsun soluğun Gılgameş! İnsanlar senin gibileri anlayamazlar, doğrudur. Aldatabilirler de, ama, unutamazlar... O dev gibi acıların hiç buna değmez mi Gılgameş?” (Asena, 1983: 71)

Yaşadıklarından yorgun düşen Gılgameş, her şeyi sonlandırmak üzere İştâr'a yönelir. Fakat onun kollarında yok olmak yerine çirkin bir adama dönüşür. İştâr onu bırakıp gider. Tanrılarca, fiziksel üstünlüğünden mahrum ve yalnız bırakılarak “ebedî âsi” sıfatıyla sonsuz bir yaşama mahkûm edilmek suretiyle cezalandırılır.

Yazar, Gılgameş'in başarısızlıkla sonuçlanan serüvenini, Utnapiştım'in ağzından: “Bir gün gelecek karıcığım insanlar Tanrılara değil, Gılgameş'lere inanacak. İşte o gün Gılgameş'in burada yitirdiği bu savaş boşuna olmayacak.” (Asena, 1983: 62) sözleriyle değerlendirir.

Kişiler

Oyun kalabalık bir şahıs kadrosuna sahipse de Gılgameş ekseninde kurgulanmıştır. Gılgameş'in yanı sıra Engidu, Utnapiştım, İştâr, Şamaş ve Nin-Sun'la Miliza, Kör ve Avcı da oyunda etkin bir rol üstlenmişlerdir. Kişiler oyundaki işlevlerine göre çizilmiştir.

GILGAMESH: Gılgameş, En-Me-Kar'ın kızı Nin-Sun'la tanrı Şamaş'ın oğludur. En-Me-Kar, tahtını sağlama almak için kızı Nin-Sun'u kimseyle evlendirmemiş, onu hücrelerine kapatmıştır. Fakat Nin-Sun, bir gece yanına gelen Şamaş'tan hamile kalmıştır. Bu durumunu

gizlemiş, oğlunu tek başına doğurmuş, ardından tanrısal bir işaretle pencereden dışarı bırakmıştır. Boz bir kartal bebeği alarak Uruk nehri kıyılarına götürmüş, Gılgamesh'i dişi bir kurt beslemiştir. Kurdun bir tuzağa yakalanıp ölmesi üzerine bir çoban onu evladı gibi büyüttür. İyi yürekli çobanın, vergisini ödeyemediği için En-Me-Kar tarafından öldürülmesi, Gılgamesh'in En-Me-Kar'a karşı bir direniş hareketi başlatmasına sebep olmuştur. Gılgamesh, bu girişiminde gücünü halktan almış, halk onu bulunduğu noktaya getirmiştir. Fakat gelinen noktada halk ondan ayrılır, tanrılara karşı gelecek gücü kendinde bulamaz.

Gılgamesh, şu sözlerle tanıtılır: “Genç, iriyarı ve gösterişlidir. Uzun ve gür saçları geniş omuzları üzerinde dalgalanmaktadır. Eski Sümer töresince bırakılmış sakalı göğsünün hizasındadır. Görünüşüne daha da bir görkem katar. Bütün göğüs ve omuzlar bele kadar çıplaktır. Vücudunun tunç rengi ve gayet güzel erkek kasları dikkat çeker. Belden aşağıya o da diğerleri gibi, bir eteklik giymiştir. Sağ kolunu meşin bir bazubent sıkmaktadır.” (Asena, 1983: 16)

Yazar, destanda fiziksel gücü ve kahramanlıklarıyla öne çıkan, tanrısal, fakat ölümlü bir karakter olarak çizilen Gılgamesh'in destansı kişiliğini korumakla birlikte olağanüstü niteliklerden uzaklaştırdığı kahramana simgesel yoldan güncel bir kimlik kazandırarak halk önderi işlevi yüklemiştir. Gılgamesh, kendi yanında yer almalarından dolayı zulme uğrayan halkın acılarını dindirmek, kayıplarını gidermek üzere tanrılara adanan kutsal sedir ağaçlarını kesmekte tereddüt etmez. Halkın ihtiyaçları kendisi için tanrıların hoşnutluğundan önde gelmektedir. “Bu dünya insanlar için yaratılmış ve yalnız insanların olmalı. Üstüne, hatta hiçbir Tanrı'nın gölgesi düşmemeli.” (Asena, 1983: 19) sözleri, tanrılara karşı kayıtsızlığının ifadesidir.

Gılgamesh, tanrılara eş insanüstü gücü, cesareti ve hırsı, fakat insanlara özgü ölümlülüğüyle ne tanrılar arasında ne de insanlar arasında tam bir yere sahiptir. (Sav, 1978: 22) Onun trajedisi, tanrılarla insanlar arasında bir konumda bulunmasından kaynaklanan yalnızlığında odaklanmıştır. (Savcı, 15 Kasım 1955: 5) Halk, onun gibi ölümlü bir kral olan En-Me-Kar'a karşı Gılgamesh'in yanında yer almakla birlikte işi tanrılara kafa tutma noktasına getiren Gılgamesh'i davasında tek başına bırakırlar. Gılgamesh'in tanrılar gibi ölümsüz olma çabası ise bunun yolunun tanrılara köle olmaktan geçtiğini öğrenmesiyle sonuçsuz kalır. Onun için özgürlük ölümsüzlükten daha önemlidir. Peygamberliği değil, toplumu aydınlatan, ileri götüren öncü olmayı yeğler. Bu uğurda “ebedî âsi” olarak tanrıların lanetini üzerine çeker. Bu yönüyle, insanlara ateşi getirerek onların tanrıların çizdiği kaderlerine karşı çıkarak özgürleşmelerinin önünü açan Prometheus'un prototipidir. (Yalçın, 1 Ocak 1955: 21)

Prometheus'un bu hareketinin karşılığında sonsuza dek kayaya zincirli olarak işkence görmesi gibi o da tanrılarca, fiziksel üstünlüğünden mahrum ve yalnız bırakılarak “ebedî âsi” sıfatıyla sonsuz bir yaşama mahkûm edilmek suretiyle cezalandırılır.

Gılgameş'in içindeki hız, kendine olan inancı, özgürlük tutkusu ve bunlardan kaynaklanan zamana ve mekâna sığamayış onu bilinmezliklere sürüklemiştir. Gılgameş'in arayışı sonuçsuz kalsa da, o yenilmemiştir:

ENGİDU: Gılgameş'e rakip olarak yaratılmıştır. Normal bir insandan farklı özelliklere sahip, benzersiz bir yaratıktır. Gılgameş'ten daha iri, daha güçlü ve vahşi görünümündür. Ormanda hayvanlarla yaşar, insanüstü bir güce sahiptir. O kadar güçlü olmasına karşın bir çocuk kadar saf yürekli ve iyi niyetlidir. Nin-Sun'un Engidu hakkındaki izlenimleri şöyledir: “Hayır, bir canavar değil, o bakışlarda o kadar insanca bir anlam, sahibini yücelten o kadar mert bir ifade vardı ki... (*İnanmış:*) Hayır, hayır... Engidu bir canavar olamaz. Belki de yerini bulamamış bir kahraman, belki de onu yaratanların bile bile ondan esirgemiş oldukları şeyi Gılgameş duyuracak, erdemlerinin ölümsüz soluğunu üfleyecek ona.” (Asena, 1983: 32) Onun gücünü kırmak ve Gılgameş'i yenmesini önlemek için Gılgameş'in annesi Nin-Sun, Miliza adlı kadını devreye sokarak onun insan tarafının ortaya çıkmasını sağlamış, Engidu ile Miliza arasındaki ilişki zamanla aşka dönüşmüştür. Tanrıların birbirlerine rakip olarak yarattıkları Engidu ile Gılgameş, beklenmedik şekilde dost olmuşlar, güçlerini birleştirerek yaptıkları işler tanrıların öfkesini daha çok çekerek Engidu'yu ölüme, Gılgameş'i de Engidu'suz yaşamaya mahkûm etmelerine yol açmıştır.

NİN-SUN:Gılgameş'in annesidir. Gördüğü rüyalarla sezdiği tehlikelere karşı önceden aldığı önlemlerle oğlunu koruma ve uyarma işlevi ile öne çıkmıştır. Oğlu için endişelenmesi de sık sık tekrarlanır. Kadınların dönüm yaşındadır.

MİLİZA: Güzelliğinin olgunluk çağına yaklaşmış, saçlarını birtakım hayvan kabukları ve kıymetli taşlarla süslemiş, kollarına bakırdan, siyah şistten ve lacivert taşından bilezikler takmış olarak betimlenen Miliza, oyunda Engidu'ya insan olduğunu duyurma görevi üstlenmiştir. Onun vahşi görünümünden ürkmekle birlikte tanrı-krallara benzettiği Engidu'ya hayranlık duyar. Miliza onun çocuksu masumluğundan, kendine değer vermesinden etkilenecek ona duygusal olarak bağlanmıştır.

KÖR: Gılgameş'i, bir gün herkes gibi öleceği gerçeğiyle yüz yüze getirerek onda ölümsüzlük duygusu uyandırma, ona ebedî hayatın sırrını Utnapiştım'den öğreneceği bilgisini verme işlevi yüklenmiştir.

AVCI: Ormanda Engidu'yu ilk gören ve bunu Nin-Sun'a haber veren kişidir.

UTNAPIŞTİM: Tufandan kurtularak ölümsüzlüğe ermiş olan kahramandır. Gılgameş, ölümsüzlük sırrını elde etmek için ona gelmiştir. Gılgameş'in bu girişimini takdir edip insanlığın ilerlemesi için çok faydalı bulur. "İnsancık"larından gerçeği gizleyerek onlara ihanet etme pahasına ulaştığı ölümsüzlük ona mutluluk vermemiştir. İnsanlardan uzakta ve onlara gizini açmaksızın yaşamak zorundadır. Yaşamdaki sürekli değişime karşın kendisi aynı kalmaktadır. Sosuz yaşam onun için bıkkınlık ve sıkıntı demektir. Gılgameş'in karşıtı olarak çizilmiştir. Gılgameş'in tanrılara âsi olmasına karşın Utnapiştım tanrılara tam bir teslimiyet içindedir. Gılgameş onun bu özelliğini kölelikle bir tutar. Gılgameş'in heyecanlı, ısrarlı, sorgulayan yapısına karşın Utnapiştım sakin, sabırlı, temkinli, şükreden bir yapıdadır. Son sahnede, Gılgameş'e başına gelenlerin açıklamasını yaparak tanrıların onu ebedî âsi olarak ölümsüzlükle cezalandırdıklarını bildirir. Utnapiştım'ın, yaşı ve konumu gereği bilgelik niteliği de vardır.

İŞTAR: Güzellik tanrıçası İştâr, Gılgameş'i cezalandırmak için ilk olarak devreye sokulan kişidir. Tanrıça olması, insanlarla birlikte olmasına engeldir. Gılgameş'ten önce Temmuz'u, Çobankuşu'nu ve Işıllanu'yu da aşkıyla yakmıştır. Tuzağına düşmeyen Gılgameş'in kendisini reddetmesinden dolayı yersiz bir gurura kapılarak Engidu'nun hayatına son vererek Gılgameş'i cezalandırma konusunda tanrıları kışkırtan odur. Gılgameş'le İştâr düşman olsalar da gerçekte birbirlerini sevmektedirler. Nitekim Gılgameş'in ölümsüz olma isteği, İştâr'a kavuşabilmek içindir. Bir insan olarak onunla birlikte olabilmesi imkânsızdır. Son sahnede İştâr, Gılgameş'in çirkin biri haline dönüştüğünü görmesiyle ondan uzaklaşır.

Utnapiştım'ın eşi ile Urşanabi de oyunda kısmi bir görev üstlenmişlerdir. Urşanabi, Utnapiştım'le birlikte tufandan kurtulmuştur. Şimdi onun kayıkçısıdır. Gılgameş'i geri döndürmeye çalışmışsa da başaramamıştır. Utnapiştım'ın eşinin, tanrıların ölümsüzlüğüne eriştiği halde insan tarafı ağır basan Utnapiştım'e karşılık ölümlü olan Gılgameş'in gözünün hep göklerde olduğu, tanrılara benzediği şeklindeki gözlemi önemlidir.

Olaylar Dizisi

Oyun dört perdedir.

Birinci perdede zalim hükümdar En-Me-Kar ortadan kaldırılmış, Gılgameş, halkı için sedir ağaçlarını kesmeye niyet etmiştir. Tanrılara kafa tutar. Kendisine gelen İştâr'ı reddeder. Düşman olurlar. Kendisine önerilen iktidarı reddeder; amacının krallık olmadığını ifade eder.

İkinci perdede tanrılar Engidu'yu yaratır. Önce karşılaşır, sonra dost olurlar. Gılgameş, yanına Engidu'yu da alarak sedir ağaçlarını kesmeye azmeder.

Üçüncü perdede tanrılar, Humbaba ve Göklerin Boğası'nı öldüren Gılgamesh'i, Engidu'yu yanından alarak cezalandırırlar. Gılgamesh, Engidu'nun başından ayrılmaz, acıyla tanrılara haykırır. Kör, ona ölümsüzlüğe giden yolu gösterir.

Dördüncü perdede, yolculuk sırasında en yakın dostu Enkidu'yu yitirmesi üzerine içine düştüğü derin umutsuzluk ve Kör'ün ısrarlı telkinleriyle ölümsüzlük tutkusuna kapılan Gılgamesh, amacına ulaşmak için bu sırrı bilen tek kişi olan Utnapiştim'e gider, onun ölümsüzlüğe, tanrılarının yanında yer alıp insanlara ihanet ederek, sırrını kimseye söylememek karşılığında eriştiğini öğrenir. Böyle onursuz bir ölümsüzlüğü kabullenemeyerek ve tanrılara köle olan Utnapiştim gibi özgürlüğünden vazgeçemeyeceğini bildirerek İştar'ın yakıcılığında yok olmak üzere ona sarılır. Fakat tanrılar onu, öldürmek yerine korkunç bir yaratığa dönüştürerek ölümsüz kılarlar.

SERİM: Oyunda Gılgamesh'in tanıtıldığı ve zulüm gören halkın Gılgamesh'e başvurduğu birinci perdenin, Gılgamesh'in ertesi gün harekete geçileceğini, halkın yanan evlerinin yeniden inşası için gerekli malzemenin kutsal sedir ormanından sağlanacağını açıklamasına kadarki kısmı serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Oyun, Gılgamesh'in kutsal sedir ağaçlarını kesmeyi tasarlayarak tanrıları karşısına aldığı noktada düğümlenir. Engidu'nun ölümüyle sonuçlanan bu sürecin ardından yeni bir düğüm atılır; ölüm gerçeğini idrak eden Gılgamesh ölümsüzlük tutkusuna kapılır.

ÇATIŞMA: Oyunun merkezinde Gılgamesh yer alır. Gılgamesh, halk için zalim kral En-Me-Kar'a karşı durmuş, onun zulmüne son vermiştir. Fakat asıl çatışma, oyunun adının da işaret ettiği üzere ölümsüz tanrılarla ölümlü insanlar arasındadır. Bu çatışma, yarı tanrı kimliğindeki Gılgamesh'le yansıtılır. Gılgamesh, insanüstü gücüyle tanrılara, ölümlü oluşuyla insanlara yakındır. "(...) Ben de bir Tanrı oğlu Nin-Sun. Senin ve Şamaş'ın oğlu... Sen beni şu kalbi kırık, gözü yaşlı insanlara şuramdan, (*Kalbini göstererek:*) can evimden nasıl bağlıyorsan, Şamaş da beni ötekilere kafamla, gururumla, cesaretimle ve gücümle öyle yaklaştırıyor. Ben sizinle onlar arasında, fakat sizden yanayım. Sizin için hatta onlarla da pençeleşebilirim." (Asena, 1983: 18-19) der. Tanrılar gibi yazgısını kendi eline almak, ölümsüz olmak istemekte, tanrılardan güçlü olduğunu iddia etmektedir. Bu noktada da halktan ayrılır. Halktan bir ihtiyar bu ayrılığı şöyle ortaya koyar: "Bizi anlamıyorsun Gılgamesh, seni terk eden biz değiliz, bizi terk eden asıl sensin. Senin içinde yeni susuzlukların dinmezliği, yeni kıvranımların dayanılmazlığı, yeni atılışların özlemi başladığı yerde, biz evimizde, tarlamızda, işimizde gücümüzde, her gün yaşayageldiğimiz küçük zevklerle, küçük heyecanlarla, küçük acılarla o kadar yorgun düşmüş olacağız ki; hayır Gılgamesh, bizim

insan gücümüz senin o dev gibi acılarını duymaya ve taşımaya yetmez. Sen kendine bir başka arkadaş seç.” (Asena, 1983: 20)

Tanrılara meydan okuması üzerine tanrılar onu İřtar, Engidu, Humbaba ve göklerin boğasıyla dize getirmek istemiş, fakat Gılgameş hepsini bertaraf etmiştir. Engidu’yla bir olan Gılgameş, tanrılara karşı gücünü kanıtladığı düşüncesindedir. Fakat tanrıların yenilmesi söz konusu değildir. Mertlikle dize getiremedikleri Gılgameş’i düzenbazlıkla dize getirme yoluna giderler. En güçlü ve sinsi silahları olan ölümü devreye sokarak Engidu’nun canını alırlar. Ölümün soğuk yüzüyle karşılaşan Gılgameş, önce arkadaşını geri vermeleri için tanrılara yalvarır, fakat bunun bir fayda vermemesi üzerine ölümsüzlük yolculuğuna çıkar. Gılgameş, ateş deresini geçerek ölümsüzlük yolculuğunu tamamlar. Fakat ölümsüzlüğün tanrılara köle olmaktan geçtiğini öğrenince özgürlüğün kendisi için her şeyden daha önemli olduğu sonucuna vararak ölümsüzlük düşüncesinden vazgeçtiği halde tanrılar her şeyini elinden alarak Gılgameş’e ölümsüzlük verirler.

Gılgameş’in tanrılarla çatışması İřtar ve Şamaş; insanlarla çatışması da İhtiyar, Kör ve Utnapiřtim aracılığıyla yansıtılır.

Gılgameş’e aşkını sunan İřtar, çekiciliğini kullanarak onu etkilemeye çalışır. Gılgameş’in kalbinde ise halkının acısından başka bir duyguya yer yoktur. İřtar, onun hayatını adadığı insanların zavallılıklarını dile getirerek onu anlamadıklarını ve bir gün yalnız bırakacaklarını söyleyerek Gılgameş’i kendine çekmeye çalışır. Gılgameş, kendisini güzelliğinin esiri yapmak isteyen İřtar’ı kararlı bir ifadeyle reddeder. Bu tavrı İřtar’dan tehditle karşılık bulur. İřtar’ın aşkına güvenmediğini, kininden de korkmadığını belirten Gılgameş, İřtar’ı karşısına almakla tüm tanrıların düşmanlığını da üzerine çekmiştir. İřtar’ın tanrıların sonsuz gücünü hatırlatarak kendisini tehdit etmesine karşılık Gılgameş tanrıları yenerek gücünü kanıtladığını öne sürer, hiçbir şeyden korkmadığını bildirir. Fakat ölüm korkusu onu kısıvrak yakalar. Acı ve çaresizlik içinde Engidu’nun ölüsü başında beklerken gelen Kör’ün, kendini hayatın akışına bırakması yönündeki sözlerine karşılık o akışın önünde sürüklenen bir dal olmak değil, o akışın kendisi olmak, hayatı yönlendirmek istediğini söylemekle de sıradan insanların dar açılı görüş ve dar kapsamlı amaç ve hedeflerini aşan bir yaklaşım sergiler.

Gılgameş, kendisinin ulaşmak istediği hedefe varmış olan Utnapiřtim’le de uzlaşamaz. Ölümsüzlüğe kavuşmak için büyük bir çaba göstermiş, tüm engelleri aşarak Utnapiřtim’e ulaşmıştır. Yaşama isteğiyle dolu olan Gılgameş, Utnapiřtim’i, sonsuz bir yalnızlık, bıkkınlık ve umutsuzluk içinde bulmuş, ondan, sonsuz hayatın sıkıcılığını ve dayanılmazlığını dinlemiş, yine de bu tutkusundan vazgeçmemiştir. Utnapiřtim, tanrılığa özenen Gılgameş’e insanlığın

üstünlüğünü anlatmaya çalışır. Ölümsüzlüğü, tanrılara karşı silah olarak kullanmak için istediğini iddia eden Gılgamesh'e, gerçek amacının, İhtar'a kavuşabilmek olduğunu itiraf ettirir. Hiçbir şekilde isteğinden vazgeçmeyen Gılgamesh, Utnapiştim'in ölümsüzlüğe, tufan olacağını insanlardan saklayıp tanrılarının yanında yer almak, tanrılarla bir olup insanlara ihanet etmek uğruna erdiğini öğrenmesi üzerine onu tanrılarının kölesi olmakla suçlayarak ve böyle bir pahaya elde edilen gizi istemediğini söyleyerek "Beni senden ve senin gibilerden ayıran o anlatılmaz şey" (Asena, 1983: 70) sözüyle tanımladığı içindeki "hız"ın özgürlük olduğunu kavrar. Tanrılara: "Beni yendiniz, ama köle kılamadınız! Bana korkunun ne olduğunu öğrettiniz, ama ihaneti asla!" (Asena, 1983: 70) diyerek yine meydan okur.

Utnapiştim, her çağda gelen Gılgamesh'lerin insanlara ışık tutup hız vereceğini, bir gün insanların tanrılara değil Gılgamesh'lere inanacaklarını söyleyerek tanrılarla insanlar arasındaki savaşı Gılgamesh yitirmişse de onun verdiği savaşımın boşuna olmadığını belirtir.

Şamaş da Utnapiştim gibi, kendisine, sonu diğer insanlar gibi olacaksa neden kendisini onlardan farklı yarattıklarını, gücü yetmeyecekse yüreğine neden o çılgın tutkuyu soktuklarını soran oğlu Gılgamesh'e, insanları tanrı katına yükseltme mücadelesinin önemini ve yüceliğini anlatır, gelecek kuşakların onu destanlaştıracığını belirtir.

Oyunun sonunda artık istemediği halde Gılgamesh de Utnapiştim gibi ölümsüz hayata kavuşur. Fakat Utnapiştim ebedî köle, Gılgamesh ebedî âsî sıfatıyla.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Gılgamesh'in En-Me-Kar'ın zulmüne karşı çıkması, kendisini büyüten çobanın, vergisini ödeyemediği için öldürülmesi yüzünden olmuştur. Oyunun ikinci odak noktası, Gılgamesh'in ölümsüzlük arayışına çıkmasıdır. Bu bölümün ateşleyici sebebi de Engidu'nun başında altı gün altı gece bekleyen Gılgamesh'in, yedinci gün, onun burnundan kurt düşmesiyle büyük bir ürperti duyarak ondan kaçarcasına uzaklaşması, Kör'ün sözlerini hatırlayarak Utnapiştim'i aramaya çıkmasıdır.

DORUK NOKTA: Tanrı olduğunu ispatlaması için altı gün altı gece uyanık kalması gerekirken bu süre boyunca uyuyan Gılgamesh, tanrı olmadığını kabul etmek zorunda kalmış, Utnapiştim'in ölümsüzlüğünün insanlara ihanet ederek tanrılarının yanında yer almasından geçtiğini öğrenince özgürlüğünden vazgeçemeyeceğini söyleyerek ölümsüzlük isteğinden vazgeçmiştir.

ÇÖZÜM: Gılgamesh bütün çabalarının boşa gitmesinin verdiği umutsuzlukla Engidu'nun yolundan yürüyerek İhtar'ın yakıcılığında yok olmak üzere ona sarılır. Fakat ölmek yerine korkunç bir görünüm alır. Onun bu halini gören İhtar derhal uzaklaşır. Tanrılar onu ölümsüz kılmışlardır; fakat her şeyini elinden almak karşılığında. Bu, Gılgamesh için büyük bir yıkımdır. Oyun, Utnapiştim'in şu sözleriyle noktanır: "Söylemiştim sana

Gilgameş! Bunun bir çeşit tutsaklık olduğunu söylemiştim sana! Şimdi yalnız bir fark var aramızda. Ben ebedi köle, sen ebedi asi... İkimiz de bu kıyıda... Onların içine karışmaksızın..." (Asena, 1983: 75)

Zaman – Mekân

Oyun zaman düzleminde bütünlük göstermez. Gilgameş'in on beş gündür Engidu'yu aradığı, Utnapiştim'in mağarasında altı gün altı gece uyuduğu, Utnapiştim'in gemiye bir nevruz bayramı günü bindiği, tufanın altı gün altı gece sürdüğü belirtilir. Tapınakta geçen ikinci perdede akşamdan geceye zaman değişimi ışık yoluyla sağlanır.

Orhan Asena'nın oyununda mekân düzenli bir yapıdadır. Birinci perdede mekân, Gilgameş'in kayalıklar arasındaki açık ordugâhı, ikinci perdede Uruk dönemine ait bir tapınak, üçüncü perdede kırık alan ve dördüncü perdede Utnapiştim'in mağarasının önüdür.

Oyunda mekân tasvirine önem verilmiştir. Her perdenin başında, değişen mekân ayrıntılı olarak tanıtılmıştır.

Gilgameş'in açık ordugâhı yalçın kayalıklar arasındadır. Girişi yanarcalarla donatılmıştır. Uzaklardaki yangının kızılığ fark edilmektedir. Gilgameş'in iki savaş arabası ve silahları da betimlenir.

İkinci perdenin sahnesi olan tapınak dönemin özelliklerini yansıtır. Tapınağın plan-konveks tuğlalarla yapılmış duvarları payandalarla desteklenmiştir. Kapılardaki muhafızlar ve büyük madenî gonga dikkat çekilir. Tapınağın bulunduğu platforma çıkan taştan bir merdiven ve platformda mozaik işlemeli dört ahşap sütunla biçimlendirilmiş süslü bir sundurma bulunur. Diğer tarafta sahnenin karşısında yer alan duvar iki aslan ve iki geyiği tutmuş halde gösterilen kartal tanrı İmdigug kabartmalarıyla, bakırdan boğa statüleriyle, kuş ve çiçek freskleriyle bezenmiştir.

Üçüncü perdede sahne, bahar mevsimi içinde tasvir edilen kırık bir alandır. Humbaba'nın dağları olan mekânı ayak bileklerine kadar çıkan otlar, birkaç sıra halinde dizilmiş seyrek ağaçlar, ağaçların arkasındaki dere kıvrımı, daha arkada verimli topraklar ve en geride vahşi doğa manzarası teşkil eder. Önde birkaç tepecikle çevrili bir vadi uzanır. Arkadan öne doğru bir patika yer alır. Sedir ağaçlarına giden bu yol, insan hızıyla aşılamayacak kadar uzak ve devasa ağaçlarla ve binlerce savaşçının gücüne sahip bekçiyle korunan tehlikeli bir yerdir. Perdenin başında hafif bulutlu olan gökyüzünün oyunun gerilimine bağlı olarak gittikçe kararması, hafiften esen yelin fırtınaya dönüşmesi önemlidir. Bu sahnede yer alan tanrıların bulut üzerinde yürüdükleri izlenimi uyandırmak için ışık unsurundan yararlanılır.

Dördüncü perdede Utnapiştım'ın mağarasının önü ve mağaraya giden yol tasvir edilir. Mekân, en arkada uzaklık duygusu verecek şekilde dalgalı bir araziden sonra dağların gölgeleri, sivri kayalar ve dağlardan inip bir uçurumun kenarında kaybolan, içinden alevler yükselen ateş deresinin diğer ucundan devam eden ve Utnapiştım'ın mağarasına çıkan patıkayla betimlenir. Gılgameş, Utnapiştım'e ulaşmak için günbatısına doğru yedi kez yedi dağ, yedi kez yedi çöl, yedi kez yedi derya aşmıştır. Utnapiştım, mağaranın önünde balık ağı örmektedir. Utnapiştım, ateş deresinin bir kıyısında, diğer tüm insanlar diğer kıyısındadır. Gılgameş, imkânsızı başarak Utnapiştım'ın bulunduğu kıyıya geçmiş, sonsuza dek o kıyıda kalmaya mahkûm olmuştur.

Kişilerin kostümleri de betimlenir. Sümer töresince omuzdan askılı, pileli eteklikler giymişlerdir. Bu eteklikler iki kat olup birincisi kalçalar üstünde sonlanır. İkincisi daha aşağılara, ayak bileklerine kadar iner. Başlarındaki meşin kasketler siperlikli olup boyuna meşin bağlarla bağlanmıştır. Kadınlar omuzdan tutturulmuş eteklikler giymişlerdir. Erkeklerin eteklikleri belden aşağıdır. Nin-Sun da bir Sümer kraliçesi gibi giyinmiştir, omuzlarından tutturulmuş etekliği birkaç kattır. Saç tuvaleti daha zengindir. İştar, vücudunun güzelliğini gizleyemeyen ince bir tüle bürünmüştür. Dağınık ve gür saçları omuzlarında dalgalanmaktadır. Gılgameş'in saçları uzun ve gürdür. O da belden aşağıya eteklik giymiştir. Engidu kaplan postuna bürünmüştür. Tanrılar, eski Sümer tanrıları gibi giyinmişlerdir.

GILGAMIŞ

Zeynep Avcı'nın *Gılgamış* adlı eserinde milattan önce üç binlerde yaşayan Uruk kralı Gılgamış'ın gücüne güvenerek tanrılara özgü işlere yönelmesi, en yakın dostu Enkidu'yu kaybetmesiyle ölüm gerçeğiyle karşılaşması üzerine ölümsüzlük arayışına girişmesi, bu uğurda yaptığı uzun ve sıkıntılı yolculukların ardından eli boş dönmesi, tanrıların kısa süreliğine yeryüzüne gönderdiği Enkidu'yla yollarının tamamen ayrıldığını idrak etmesi anlatılır.

Özet

Birinci bölümde (prolog) Gılgamış “Uruk krallığını beğenmeyip tanrısal hayatı arayan kahraman” (Avcı, 1996: 9) olarak tanıtılır. Uruk kızlarıyla ilk onun yattığı vurgulanır. Gılgamış, kendinde sonsuz bir güç görmektedir, hiçbir şeyden korkusu yoktur. Onun zulmüne dayanamayan halk, tanrıların atası Anu'ya, Gılgamış'ın karşısına bir rakip çıkarması için yakarır. Anu bu görevi kırların tanrıçası Aruru'ya verir. Aruru Gılgamış'a rakip olarak Enkidu'yu yaratır. Bu, Gılgamış'a rüya yoluyla malum olur. Enkidu'yu ilk gören, bir avcıdır.

Avcı, tuzaklarını bozarak hayvanları kurtaran Enkidu'ya karşı Gılgamış'tan yardım ister. Gılgamış, Enkidu'daki insani yönü ortaya çıkararak onu hayvanlarından ayırmak üzere kutsal tapınaktan bir yosmayı devreye sokmasını salık verir.

İkinci bölümde kendisi görülmeyen İştâr'ın sesi Yosma'ya, Enkidu'ya nasıl yaklaşacağı konusunda talimat verir. Ona insanlar gibi sevişmeyi, ekmek ve pişmiş yemek yemeyi, temizlenip giyinmeyi öğreten Yosma ile Enkidu birbirlerine âşık olurlar. Birlikte Uruk'a gelirler. Bir düğün yapılmaktadır. Enkidu, gelinin damattan önce Gılgamış'la birlikte olması gerektiğini duyunca buna izin vermeyeceğini söyleyerek Gılgamış'a meydan okur. Fakat Gılgamış, ona dostluk önerisinde bulunur. Yosma, erkeği elinden alındığı için aşk tanrıçası İştâr'a isyan eder. Fakat İştâr ona kim olduğunu hatırlatarak böyle bir aşka layık olmadığını bildirir.

Üçüncü bölümde Gılgamış'ın annesi Ninsun Enkidu'yu kutsar. Gılgamış, Enkidu'nun dostluğuyla kendini daha güçlü hissetmekte, daha büyük başarılar elde etmek istemektedir. Tasarılarının ilki, sedir ormanlarını bekleyen ejder yapılı Humbaba'yla karşılaşmaktır. Ormana varmanın üç bin kere on saat sürdüğünü, böğürtüsü ormanda tufan gibi yayılan, soluğu ateş olan Humbaba'nın karşı konulmaz bir güce sahip olduğunu söyleyen Enkidu'nun Humbaba'yla savaşıp sağ kalmış tek bir ölümlü olmadığını hatırlatarak onunla uğraşmanın tanrıların işi olduğunu söyleyen Ninsun'un karşı çıkmalarına rağmen Gılgamış vazgeçmez. Gılgamış'la Enkidu, Uruk şehrinin yedi sürgülü kapısından uğurlanırlar. Yosma büyük bir acı içindedir. Güneş Tanrısı Şamaş, yardımcılarıdır. Gılgamış, göklerin tanrısının çıkardığı fırtına ile gözlerine toz duman dolan Humbaba'nın yere devrilmesiyle onu öldürür. Böylece Gılgamış'ın kahramanlığı daha da pekişir. Gılgamış'la Enkidu'nun yakınlaşması Yosma'nın endişelerini artırmaktadır.

Dördüncü bölümde Yılan, anlatıcı konumdadır. İştâr Gılgamış'a âşık olmuş ve ona aşkını açıklamıştır. Fakat Gılgamış'ın kahramanlık yolunda daha büyük hedefleri vardır ve Enkidu yanında olduğu sürece hedeflediği her şeyi başaracağından emindir. İştâr, Gılgamış'a tanrılar katında bir saray, saygınlık, güç, Uruk şehrine bereket, krallığını ötelere götürme vaatlerinde bulunur. Fakat Gılgamış, Uruk kralı olarak tüm bu saydıklarına zaten sahip olduğunu, bunlara ilaveten dostu Enkidu'nun sevgisini kazandığını söyler. İştâr'ı, sevginin kıymetini bilmemekle suçlar, ona, eski sevgililerine yaptıklarını hatırlatır ve teklifini geri çevirir. İştâr'ın ölümsüzlük vaadi de Gılgamış'ın kararını değiştirmez. İştâr Gılgamış'tan intikam almak için Anu'dan Gökyüzünün Boğası'nı ister.

Beşinci bölümde Gökyüzünün Boğası yeryüzüne inmiş, İştâr onun zincirini koparmıştır. Boğa, karşısına çıkana öldürmekte ve ortalığa korku salmaktadır. Enkidu boğanın

karşısına çıkarken Gılgamış ortadan çekilir. Enkidu boğayı kuyruğundan tutar, Gılgamış da kafasını ikiye ayırır ve boğanın yüreğini söküp tanrı Şamaş'a götürür. İştar, Gökyüzünün Boğası'nın bir ölümlü tarafından yok edilmesini kabullenememektedir. Tanrılar Gılgamış'la Enkidu'dan birinin ölmesi gerektiği sonucuna varır, Enkidu'da karar kılarlar.

Altıncı bölümde Enkidu, rüyasında tanrıların, kendisi hakkında konuştuklarını, kendisini yeraltının kapısının eşğine bıraktıklarını görmüştür. Enkidu'nun uykuya dalmasıyla gözlerinin ışığı sönmeye, ruhu bedenini terk etmeye başlamıştır.

Yedinci bölümde Gılgamış'ın, Enkidu'nun ölümünü kabullenemediği anlaşılır. İçini ölüm korkusu kaplar. Ölümsüzlüğe ulaşmanın ve Enkidu'yu geri getirmenin çaresini arar. Yılan, bundan sonra onun peşini hiç bırakmayacaktır. Gılgamış, annesi Ninsun'dan, Ubar-Tutuş'un oğlu Utnapiştım'e tanrıların ölümsüzlük bağışladıkları, Utnapiştım'in ziftli bir gemi yaparak karısı, çocukları ve her hayvandan bir çift ile birlikte yeryüzünü kaplayan sulardan kurtulduğu, gemiyi yüzdürerek yüce bir dağın doruğuna oturttuğu, ölümsüzlüğün gizinin ancak Utnapiştım'den öğrenilebileceği, fakat oraya ulaşmak için ölüm suyunu geçmek gerektiği bilgisini alır. Gılgamış Enkidu için yedi gün yedi gece yas tutturup heykelini diktirdikten sonra Uruk'tan ayrılarak Utnapiştım'den ölümsüzlüğün gizini öğrenmek üzere kendisini yolundan döndürmeye çalışan annesine: "Enkidu ile birlikte oldum, bitmez oldum ben ana... Enkidu ile oldum, kendime fazla oldum ben. Yapacak, edecek, gidecek, görececek çok şey üredi Enkidu ile. Sonumu istemiyorum ana. Ölümü istemiyorum ana. Bitmeyen gövdemi yeraltına kapatmak istemiyorum. Yüzecek çok sularım var, görececek çok gözlerim var, tutacak çok ellerim var, Enkidu'yu sevecek çok yüreğim var. Sonumu istemiyorum ana. Ben ölmeyeceğim! Enkidu ile bitmez oldum ben ana. Sonumu istemiyorum." (Avcı, 1996: 49) diyerek yola çıkar.

Sekizinci bölümde aslan postuna bürünmüş olan Gılgamış Siduri'nin yanına ulaşmıştır. Ölümsüzlüğü aradığını söylediği sakiye Siduri ona, boşuna uğraştığını, ölümsüzlüğü aramak yerine yaşamın keyfini çıkarmasını, ölümü aklına getirmemesini öğütler. Fakat Gılgamış vazgeçmez; ona Utnapiştım'e giden yolu sorar. Siduri, bir damlasının bile öldürücü etkiye sahip olduğu ölüm suyunu geçmesini, kıyıda bekleyen Utnapiştım'in denizcisi Urşanabi'nin ona kılavuzluk edeceğini, ama ona ulaşmak için de kutsal taş gölgeleri geçmesi gerektiğini söyler.

Dokuzuncu bölümde Urşanabi, yanına ulaşan Gılgamış'a, ormana gidip yüz yirmi tane kürek yapmasını, onlara elinden büyük saplar takıp getirmesini söyler. Elinin suya değmemesi için elindeki küreği atıp bir diğerini almasını söyler. Bu arada Yılan da sürekli Gılgamış'ın peşindedir. Gılgamış, Utnapiştım'e ulaşır. Utnapiştım, ona aşksız bir yaşamın anlamsızlığını

ve katlanılmazlığını anlatmaya çalışır. Ölümün, gövdeden kurtulan canın sonu değil, belki başlangıcı olduğunu söyler. Gılgamış, kendisinin daha yapacak çok şeyi olduğunu, Enkidu'ya olan sevgisinin ölümsüz ömrü boyunca süreceğini, yaşama isteğinin hiçbir zaman azalmayacağını söyler. Utnapiştım, ölümsüzlüğün mutluluk değil mutsuzluk; ödül değil ceza olduğunu anlatır, ölümsüzlüğü kendisinin istemediğini, tanrıların kendisini seçtiğini söyler.

Onuncu bölüm tufana ayrılmıştır. Bu önemli olayın hikâyesi üç ayrı metinden; Gılgamış Destanı'ndan, *İncil*'den ve *Kur'an-ı Kerim*'den pasajlarla aktarılır. Utnapiştım *İncil* ve *Kur'an*'a göre Nuh ismini taşır. Bu bölüm boyunca Gılgamış sahnede anlatılanları dinler. Bölümün sonunda uykuya dalmıştır.

Tanrıların aklına bir tufan çıkarmak gelmiştir. *İncil*'e göre bunun sebebi kötülüğün çoğalması, *Kur'an*'a göre kavminin Nuh'a inanmamasıdır. Bilgelerin bilgisi, tanrıların sözcüsü Ea bu bilgiyi Utnapiştım'e gizlice açıklamış, evi söküp tarif edeceği şekilde bir gemi yapmasını, canlıların her türünden gemiye almasını söylemiş, ne yaptığını soranlara Enlil'in kendisinden nefret ettiği, bu yüzden başka bir şehre kaçacağını söylemesini salık vermiştir. Geminin yapımı bitince tufan başlamış, yeryüzü alt üst olmuş, tufandan tanrılar bile korkarak göğün en yüksek katına kadar çıkmışlar, İştar tufanı çıkardığına pişman olmuştur. Bunlar bazı farklarla *İncil* ve *Kur'an*'la da benzerlik göstermektedir. *İncil*'e göre Nuh gemiye tüm ailesini, *Kur'an*'a göre kendisine inananları almıştır, ki bunların sayısı azdır. *Kur'an*'da Nuh gemi yaparken kavminin onunla alay ettiği, Nuh'un kendisine inanmayan oğlunu gemiye çağırdığı da belirtilir. Fırtına ve tufan 6 gün 7 gece sürer. *İncil*'e göre kırk gün kırk gecedir. *İncil*'de zamanla ilgili başka ayrıntılar da vardır. Nuh'un yaşı *İncil*'de altı yüz, *Kur'an*'da dokuz yüz elli olarak geçmektedir. Yeryüzü dümdüz olmuştur. Utnapiştım, oturup ağlar. Sonra, ufuklara bakarak denizin kıyısını arar. Her yöne on iki kere on iki defa bakınca bir ada belirir. Gemi Nissir Dağı'na oturur. Bu dağ *İncil*'e göre Ararat, *Kur'an*'a göre Cudi'dir. Utnapiştım, suların çekilip çekilmediğini anlamak için dışarıya güvercin salar; güvercin geri döner. Daha sonra bir kırlangıç salar; o da döner gelir. Bir zaman sonra karga uçururlar. Karga gelmeyince suların çekildiğini anlarlar. *İncil*'e göre bir güvercini yedi gün arayla üç kez salmışlar, üçüncüde güvercin dönmemiştir. Bundan sonra bütün hayvanları dört rüzgâr yönünde dışarı salıp bir kurban keser. Dağın tepesinde bir tütsü sunak hazırlar. Yedi sungu küplerin taşlarına güzel kokulu kamyş, kayın sakızı ve âs kokusu döker. Tanrılar bu güzel kokuyu alınca orada toplanırlar. Ea, insanlara verdiği bu ceza yüzünden Enlil'e çıkışır. *İncil*'de Rabb, Nuh'un sunaklarının güzel kokusundan hoşnut olarak içinden, bir daha insanları yok etmeyeceğini geçirir. *Kur'an*'da, gemidekilerin âlemlere ibret olmak üzere kurtarıldıkları bildirilir. Enlil, gemiyi ve her cinsi ikişer tane olan ölümlü yaratıkları görünce tanrılara ve özellikle Ea'ya

kızar; hiçbir canlının kurtulmamasını istemiştir. Utnapiştım'le karısını önünde diz çöktürerek alınlarına dokunur ve aralarında durarak onları kutsar. Böylece Utnapiştım'i tanrısal kılar. Onların yine yeryüzünde, fakat insanların ulaşamayacakları bir yerde, nehirlerin denize döküldüğü yerde yaşamalarına karar verilir.

On birinci bölümde Gılgamış yedi gün uyur. Utnapiştım, onu yedi gün uyuduğuna inandırmak için her günün ekmeğini başucuna koyar, her gün için duvara çentik atar. Gılgamış yedi günlük uykudan dinlenmiş olarak değil, daha yorulmuş olarak uyanır. Ölüm korkusu içinde iyice yer etmiş, kafasında sabit fikir hâline gelmiştir. Utnapiştım onu ölümsüzlük saplantısından kurtararak hayata döndürmeye, ölümsüzlüğün, sandığı gibi bir üstünlük değil, ceza olduğunu anlatmaya çalışır. Fakat Gılgamış'ı ikna edemez. Urşanabi'ye onu temizleyip giydirerek geri götürmesini söyler. Utnapiştım'ın karısı, Gılgamış'ın katlandığı zahmetlere karşılık gençlik otunun yerini söylemesini önerir. Gılgamış, Utnapiştım'ın tarif ettiği otu bulur. Otu parça parça bölüp sevdiklerine dağıtacağını söyleyip ellerini yıkamak için otu yere koyar. Yılan, Gılgamış'ın suyun dibinden yine ot yolacağını sanarak Gılgamış'ın koyduğu otları yutar. Gılgamış, gençlik otunu yılanın yemesi karşısında tanrılara isyan eder. Tanrıların lanetine uğradığını düşünür. Gençlik otunun, insanlar dururken sürüngen bir yaratığa gençlik bağışlayacak olmasını kabullenemez. Yılan, Gılgamış'ın bu küçümseyici tavrı karşısında insanın bencilliği ve harisliği ile kendisinden daha aşağı, sürüngen bir konumda olduğunu söyleyerek insanları gördüğü yerde zehirleyeceğini belirtir.

On ikinci bölümde Gılgamış, yenilmişliğin getirdiği tükenmişlikle tanrılara isyanını dile getirir. Ölecek olduktan sonra krallığın da hiçbir anlamı olmadığını düşünür. Tanrılar için Uruk şehrini kurduğunu, sunaklar yaptırdığını, tapınakların taşlarına onların suretlerini kazıdığını, ama onların kendisine bir dostu çok gördüğünü dile getirir. Bu sırada İştär gelerek kendisine Huluppu ağacından bir taht yapmasına karşılık yeraltı tanrıçası Ereşkigal'e yalvarıp Enkidu'nun yeraltından çıkmasını sağlayabileceğini söyler. Gılgamış ona inanmasa da, Enkidu'ya kavuşmak uğrunda en küçük ihtimali değerlendirerek ağaca yerleşen fırtına kuşunu öldürür, kara yılanın ağacın köküne yaptığı yuvayı bozar, bakireler tanrıçası Lilit'in ağacın dallarına yaptığı evi yıkar ve tahtı yapmaya başlar. Fakat Ereşkigal buna izin vermeyerek Gılgamış'ın söktüğü ağacı, bir çukur açarak yutar.

Gılgamış İştär'a olanları anlatırken yavaş adımlarla Enkidu yaklaşır. Ama onda eski Enkidu'dan hiçbir iz yoktur. Sayıklar gibi konuşmaktadır. Gözleri ışığa, kulakları duyduğu seslere yabancısıdır. İki dostun arasına ölüm gerçeği girmiştir. Enkidu, kendisine dokunmak isteyen Gılgamış'a izin vermez. Ona yeraltında neler olduğunu anlatmaz; anlatırsa çok ağlayacağını söyler. Ölümün, onun kalbini katılaştırdığını, ruhunda sevginin yerini öfke ve

nefret aldığını, kendisinin de eski Enkidu olmadığını, bu yüzden eskisi gibi dost olamayacaklarını belirtir. Gılgamış bütün bunlara itiraz ederse de Enkidu ona eski Enkidu'nun hayalinin gözlerini kör ettiğini, gerçekleri göremediğini söyler. Yeni Enkidu'nun bedenini haşerelerin didiklediğini, başının toprakla dolduğunu, gözlerinde böceklerin kaynaştığını anlatır. Gılgamış'ın yalvarmalarına karşın Enkidu yavaş yavaş çıkar, kaybolur.

Kişiler

Avcı, Yosma, Enkidu, Gılgamış, Ninsun, Siduri, Urşanabi, Utnapiştım, Unapiştım'in karısı, İştar, Anu, Aruru, Enlil, Ea, Ereşkigal, Yılan, Şamaş, Humbaba oyunun kişilerini oluşturur.

GILGAMIŞ: Gılgamış, oyuna göre Uruk'un beşinci kralı, beş bin yıllık kahramandır. Yarı tanrıdır. Annesinden dolayı tanrısallık taşımasına rağmen ölümlüdür. Ölümsüzlüğü arayan kahraman olarak ölümsüzleşmiştir.

Gılgamış, Yosma'nın gözüyle şöyle tanıtılır: “Boyunun uzunluğu on bir endaze, göğsünün genişliği dokuz karıştı. Gılgamış! Uruk kentinin dur-durak bilmeyen duvarcı kralı! Bir adım attı mı, yerler sarsılırdı. Bıyıkları sakallarına karışır, saçları beline ulaşırdı. Yaban boğası gibi böğürürdü Uruk sokaklarında. Bütün silahları kalkıktı. Oğulu babaya, maşuku aşka, karıyı kocaya bırakmadı. Uruk kızlarını herkesten önce hep o kanattı!” (Avcı, 1996: 9-10)

Gılgamış, kendinde sonsuz bir güç ve her istediğini yapma hakkını görmektedir. Bu durum, halkın, Gılgamış'ın karşısına onunla baş edecek bir rakip çıkarmaları için tanrılara başvurmalarına yol açar. Fakat Gılgamış, kendisini durdurması için karşısına çıkarılan Enkidu'yla dost olmuş ve gücüne güç katmıştır. Enkidu'nun yardımıyla Sedir ormanlarındaki Humbaba'yı, evlenme teklifini reddettiği İştar'ın, üzerlerine saldırdığı göklerin boğasını öldürmeyi başarmış, kendine güveni pekiştirmiştir. Tanrılar, Humbaba'yı ve göklerin boğasını öldürerek kendilerine karşı çıkmasını, çok sevdiği dostu Enkidu'nun canını alarak cezalandırırlar. Gılgamış Enkidu'nun yerine tanrıların kendi canını almaları için yalvarır, fakat sonuç değişmez. Enkidu'nun ölümünü bir türlü kabullenemeyen, içini ölüm korkusu kaplayan Gılgamış bundan sonra ölümsüzlük arayışına çıkar.

Gılgamış kararlı yapısıyla öne çıkar. Hedeflediği yoldan onu hiç kimse ve hiçbir söz döndüremez. Aslan postuna bürünerek imkânsız görünen uzun yolculuğa çıkar. Siduri'ye ulaştığında üstü başı kir içinde, perişan bir vaziyettedir. “Katil suratlı biri” (Avcı, 1996: 50) izlenimi bıraktığı Siduri'ye kendini “erkeklerin en erkeği” (Avcı, 1996: 51) olarak tanıtır. Ölüm suyunu geçerek ve taş gölgeleri birer birer avlayarak Utnapiştım'in kayıkçısı Urşanabi'ye ulaşır. Urşanabi onu, yaptığı yüz yirmi kürekle Utnapiştım'in yanına götürür.

Utnapiştım'e ulaşan Gılgamış, ondan yalnızlığın dayanılmazlığını ve umutsuzluğunu dinler. Utnapiştım'ın ölümsüzlüğünün kendisinin değil, tanrıların seçimi ve bir çeşit ceza olduğunu öğrenir. Asıl ölümsüzlüğün yaşama sevinci olduğunu Gılgamış'a anlatmaya çalışan, fakat onu bu saplantısından kurtaramayan Utapiştım, ona gençlik otunun yerini söylemekle yetinir. Otu bulan kahraman, onu yılanı kaptırması üzerine tanrılara isyan eder. Gılgamış için krallığına geri dönmekten başka yapacak bir şey kalmamıştır; o, adıyla ölümsüzleşecektir. Tanrılar Gılgamış'a son kez Enkidu'yu gösterirler. Fakat bu karşılaşmanın üzerine de ölümün gölgesi düşer. Ölümsüzlük tutkusuna kapılan Gılgamış ile kısa bir süre için bulunduğu canlılar dünyasını yadırgayan Enkidu'nun dostluğu geride kalmıştır. Gılgamış'ın kalmasını istediği Enkidu kendi dünyasına döner.

ENKİDU: Halkın isteği üzerine kırların tanrıçası Aruru tarafından yaratılmıştır. Hayvanların arasında yaşar. Avcı'nın tuzaklarını bozup hayvanları kurtarır. Avcı, onu şöyle tasvir eder: "(...) Gökten düşen kıymetli bir taş gibidir. Bu memleketin en kuvvetlisidir. Vahşi hayvanlarla ot yer, su içer. Kuvveti kuvvetimden öyle büyüktür, gözleri gözlerimi öyle korkutur ki, yanaşamam yanına. (...)" (Avcı, 1996: 13) Yosma'ya göre, görünüşüyle hayvan, bakışlarıyla çocuk gibidir. Yosma, yabani Enkidu'ya insan gibi giyinmeyi, ekmek, pişmiş yemek yemeyi, sevişmeyi öğreterek onu hayvanlarından ayırır. Enkidu Gılgamış'a meydan okur, fakat bu karşılaşma dostlukla sonuçlanır. Gılgamış kendi gücünü Enkidu'nunkiyle birleştirerek tanrıları kızdıracak kahramanlıklara soyunur. Tanrılar bunu, Enkidu'nun canını alarak cezalandırırlar. Rüyasında öleceğini görmüş olan Enkidu uykuya dalar, sayıklayarak can verirken kendisini bulan Avcı'ya, insanların arasına getiren Yosma'ya lanet eder. Fakat Şamaş'ın uyarısıyla Yosma'dan af diler. Onun ölümünden çok etkilenen Gılgamış'ın onu hayata döndürmek için giriştiği olaylar sonucunda Enkidu son sahnede geçici bir süre için yeraltından çıkıp Gılgamış'a görünür. Çok değişmiş, üzerine ölümün gölgesi sinmiştir. Kendisine dokunmak isteyen Gılgamış'a izin vermez. Ona, eski Enkidu olmadığını anlatmaya çalışır; bedenini haşerelerin didiklediğini, başının toprakla dolduğunu, gözlerinde böceklerin kaynaştığını söyler. Yeraltında olanları anlatsa çok ağlayacağını sözlerine ekler. Gılgamış'ın yalvarmalarına rağmen sonsuza dek kaybolur.

YOSMA: Oyunda öne çıkarılan bir karakterdir. Enkidu'ya insan olduğunu duyurma görevi, kutsal tapınakta tanrıların kadını olan Yosma'ya verilmiştir. Enkidu'ya insan gibi temizlenip giyinmeyi, ekmek, pişmiş yemek yemeyi öğretmek suretiyle onu hayvanlarından ayırıp şehre götürmüştür. Fakat onun emekleri Gılgamış'a yaramış, Gılgamış Enkidu'yu elinden almıştır. Yosma'nın tanrılara isyanı hep aynı karşılığı bulur; bir yosma olduğu, Enkidu'nun aşkına layık olmadığı, tapındaki işine dönmesi söylenir. Oyun boyunca

Enkidu'nun peşinde dolaşmış, fakat olayların akışına hiçbir etkide bulunamamıştır. Enkidu'nun ölüm uykusuna yatmasına engel olmasını istediği Gılgamış tarafından da önemsenmeyerek kovulmuştur. Enkidu'yu elinden alan Gılgamış'a kin duymaktadır. Ölürken kendisini insanların arasına sokan Yosma'ya lanet okuyan Enkidu, Şamaş'ın, ona haksızlık ettiği uyarısıyla ondan af diler. Yosma, oyunda Yılan'la birlikte anlatıcı rolü de üstlenmiş, oyunun sevgiye vurgu yapan son sözünü de yine o söylemiştir.

AVCI: Enkidu'yu ormanda ilk gören kişidir. Tuzaklarını bozan Enkidu'ya karşı Gılgamış'tan yardım istemiş, Gılgamış da onu bir yosmayla hayvanlarından uzaklaştırmasını söylemiştir.

NİNSUN: Gılgamış'ın annesidir. Oyunda Gılgamış'ın rüyasını yorumlamak, Enkidu'yu kutsamak, oğlunu tehlikeli işlerden alıkoymaya çalışmak, ölümsüzlüğünün çaresini soran oğluna Utnapiştım'i haber vermek gibi görevler üstlenmiştir. Tanrıça sıfatı taşır.

SİDURİ: Ölümsüzlük yolculuğuna çıkan Gılgamış'ın ilk uğradır. Sekizinci bölümde yer alan Siduri şöyle tanıtılır: “Sâkiye (içki sunan kadın anlamına gelir) Siduri, her gün batışında, güneşe yorgunluğunu giderici içkiler sunan mitolojik bir yarı-tanrıçadır. Şehirlerin en uzak köşelerinde, yola çıkan yolculara bildik ortamlarını terk edip bilinmedik bir yere doğru yola çıkışlarında, iki ayrı dünyanın kesiştikleri noktada bulunur. Dolayısıyla, yumuşatıcı, rahatlatıcı, endişeleri yok edici bir özelliği olsa gerek. Tam bir sefa ortamında oturur. Deniz kıyısında تنها bir yere yerleşmiştir. Tahtı vardır. Siduri'nin tahtı için tahtadan ayaklar yapılmıştır. Bu ayaklar üzerine altından şıra (veya içki) fiçileri konulmuştur. Tanrıça kalın bir peçe örtünmüştür; yüzü görünmez.” (Avcı, 1996: 50)

Ölüme çare aradığını söyleyen Gılgamış'a boşuna uğraştığını söyleyerek ölümsüzlüğü aramaktansa hayatın tadını çıkarmasını, ölümü aklına getirmemesini öğütler. Kendisiyle kalması durumunda ona bütün dünya zevklerini tattıracağını sözlerine ekler. Vazgeçmeyen Gılgamış'a, başaramayacağını söylemekle birlikte, yolu gösterir.

URŞANABİ: Utnapiştım'in denizcisidir. Gılgamış'ı Utnapiştım'e ulaştırır, dönüşünde de ona kılavuzluk eder.

UTNAPIŞTİM'İN KARISI: Ölümüne bir yolculuğu göze alıp yanlarına ulaşan Gılgamış'a, en azından gençlik otunun yerini söylemesi konusunda Utnapiştım'i ikna eder.

EA: Bilgelerin bilgisi, tanrıların sözcüsüdür. Utnapiştım'i tufandan haberdar etmiş, ona nasıl kurtulacağını anlatmıştır. Ea, insanlara verdiği bu ceza yüzünden Enlil'e; Enlil de Utnapiştım'e haber verdiği için Ea'ya çıkışır.

HUMBABA: Sedir ağaçlarını bekleyen korkunç yaratıktır. Onunla karşılaşp da sağ kurtulmuş hiç kimse yoktur. Gılgamış, göklerin tanrısının çıkardığı fırtınayla gözlerine toz dolan Humbaba'nın önünü ardını göremeyerek devrilmesi üzerine onu öldürmüştür.

ARURU: Enkidu'yu yaratan kırların tanrıçasıdır. Gılgamış Enkidu'nun yardımıyla Gökyüzünün Boğası'nı yenince İřtar Aruru'yu, yanlış bir şey yarattığı için eleştirir.

ANU: Tanrıların atasıdır. Halk Gılgamış'a rakip yaratması için ona başvurduğu gibi İřtar da Gılgamış'tan intikam almak üzere Göklerin Boğası'nı yeryüzüne salmasını ondan istemiştir. Anu, Gökyüzünün Boğası'nın yeryüzüne inmesi yedi yıl kıtlığa yol açacağı için İřtar'a olumlu karşılık vermezse de İřtar'ın cehennemin kapılarını açıp ölüleri dirilere musallat etme, cehennemi yeşil çayırlara salma tehdidi üzerine Gökyüzünün Boğası'nı salar.

ENLİL: Enkidu'nun ölümüne karar verilmesi ve tufanın çıkmasında etkili olmuştur.

ŞAMAŞ: Gılgamış ve Enkidu'nun kılavuzlarıdır. Gılgamış Gökyüzünün Boğası'nın yüreğini söküüp ona götürmüştür. Şamaş, Enkidu'nun ölmesini isteyen Enlil'e, onların Humbaba'yı da Gökyüzünün Boğası'nı da onun (Enlil) sözüyle öldürdüklerini hatırlatarak suçsuz olan Enkidu'nun ölmesine karşı çıkar. Ayrıca Yosma'ya lanet okuyan Enkidu'ya, ona haksızlık ettiğini söyler. Tanrılara isyan eden Gılgamış'a da tanrıların kararına uyması gerektiğini ihtar eder.

Ölümsüzlük yolculuğuna çıkmaması konusunda Gılgamış'ı uyarmıştır. Sonunda eli boş dönen ve büyük bir umutsuzluğa düşen, ne yapacağını soran Gılgamış'a, Uruk'a dönmesini, adıyla ölümsüzleşeceğini bildirir.

YILAN: Yılan, oyun boyunca Gılgamış'ın peşini bırakmaz. Anlatıcı rolü de üstlenmiştir. Gılgamış'ın bulduğu gençlik otunu yutar ve sonsuz gençliğe kavuşur. Gılgamış'ın, gençlik otunun insan dururken bir sürüngene layık olmadığını öne sürmesi üzerine Yılan, insanın bencilliğini dile getirerek, insanı gördüğü yerde zehirleyeceğini bildirir. Gılgamış'a düşmandır. Hep genç kalmaktan şikâyetçidir.

İŞTAR: Aşk ve bereket tanrıçasıdır. Enkidu'ya nasıl yaklaşacağı konusunda Yosma'yı yönlendiren İřtar, Gılgamış'ı kendine âşık etmeyi başaramaz. Tanrılar katında bir saray, saygınlık, güç, Uruk'a bereket ve ölümsüzlük vaat ettiği Gılgamış, bunlara zaten sahip olduğunu, Enkidu'nun sevgisinin kendisine yeteceğini söyleyerek İřtar'ın eski sevgililerine yaptıklarını dile getirir, onu sevginin değerini bilememekle suçlar: "(...) Sen sevgiyi ne bilirsin gözü doymaz tanrıça! Sen, soğukta titreyen insanın etini ısıtmayan bir örtüsün! Sen, rüzgârı kesmeyen, fırtınaya geçit veren uyduruk bir kapısın! Sen taş duvarı çatlatan bir kireçsin! Sen komşunun bahçesine sarkmış bir yemişsin! Sahibinin ayağını vuran bir

pabuçsun sen! Hangi sevgilini sevdin ki beni seveceksin? Hangi çobanına uydun ki bana uyacaksın? Sayayım mı hepsini birer birer?” (Avcı, 1996: 31)

Gençliğinin aşkı Temmuz’u yaz boyunca hâlâ cehenneme attığını, kanadını kırdığı sarı renkli Çoban Kuşu’nun ormanlarda dolaşıp “kanadım” diye hıçkırdığını, savaşa alışkın yağız ata kırbacı, kamçıyı armağan ettiğini, kurda çevirdiği koyun çobanının küçük çobanlar tarafından kovalandığını, kendi köpekleri tarafından ısırıldığını, ona sepet sepet hurma getiren bahçıvanı hurma ağacının zararlı böceğine dönüştürdüğünü hatırlatır. Gılgamış tarafından reddedilmeyi tanrıçalık gururuna yediremeyen İhtar, Anu’yu tehdit ederek Gökyüzünün Boğası’nı yeryüzüne salmasını sağlar. Gökyüzünün Boğası’nın da öldürülmesi İhtar’ın hıncını artırır. Son olarak Gılgamış’tan, kendisine Huluppu ağacından bir taht yapması karşılığında Enkidu’nun yeraltından çıkması için yeraltı tanrıçası Ereşkigal’e yalvaracağını söyler. Fakat Ereşkigal ağacı yutar.

UTNAPIŞTİM: Tanrıların ölümsüzlük bağışladığı kahramandır. Ziftli bir gemi yaparak karısı, çocukları ve her hayvandan bir çiftle yeryüzünü kaplayan sulardan kurtulmuş, gemiyi yüzdürerek yüce bir dağın doruğuna oturtmuştur. Gılgamış ondan ölümsüzlüğün sırrını öğrenmek için büyük engellerle dolu uzun bir yolculuğa çıkar. Ona ulaşmak için dağ geçitlerindeki aslanları, ölüm suyunu, taş gölgeleri geçmek gereklidir. Utnapiştım ölümsüz olmaktan mutlu değildir. Bunu şöyle açıklar:

“Yalnız bir ruh, boş bir yürek için yeraltı cehennemi kurtuluştur Gılgamış. Ölüm, sonu değil, belki başlangıcıdır gövdeden kurtulan canın. İnsan eti insan etine değdiğinde, insan eti öteki insan etini öptüğünde aşk solmaya başlıyor yüreğinde. Aşk soluyor ama doymak bilmiyor gövde. Etin sevinirken dipsiz bir boşluk büyüyor yüreğinde. Ölümsüz gövdede boş bir yürek, asıl ölüm değil mi sence? Solan çiçekler, kuruyan yapraklar, çatlayan topraklar arasında ümit ekip neşe biçmek olur mu, Gılgamış? Aşkın yaldızlamadığı, sevgi suyu çekilmiş bir eti ne yapacağım ben, ölümsüz ömrüm boyunca? Hep bunu düşünür dururum. O yüzden kıpırdamaz sesim, o yüzden cansızdır canımın gözleri.” (Avcı, 1996: 61)

Ölümsüzlüğü kendisinin istemediğini, tanrıların kendisini seçtiğini söyler. Ea’nın söyledikleri doğrultusunda gemiyi yapan, ne yaptığını soranlara Enlil kendisine kızdığı için başka bir şehre gideceğini söyleyen Utnapiştım, tufandan sağ çıkmayı başarmıştır. Tufan bitince oturup ağlamış, dört rüzgâr yönünde kurban kesip dağın tepesinde bir tütsü sunak hazırlamış, taşlara güzel kokular sürmüştür. Orada toplanan tanrılar tarafından kutsanarak ölümsüz kılınmıştır. Yine yeryüzünde, fakat ırmakların denize döküldüğü ulaşılmaz bir yerde, ölüm suyunun kıyısında insanların arasına karışmaksızın yaşayacaklardır. Enlil: “Ölüm suyuna baksın, ölümü hatırlasın, ölümsüzlüğünü unutmasın.” (Avcı, 1996: 71) demiştir.

Utnapiştım, bunun ödöl mü ceza mı olduğunu bilememektedir. Gılgamış'ın uyuduğu yedi gün boyunca başına her günün ekmeğini koyup duvara çentik atan Utnapiştım, ona bu duyguyu, ölümsüzlüğün insana mutluluk getirmediğini anlatmaya çalışır, fakat Gılgamış'ı ikna etmek mümkün olmaz. Urşanabi'ye, onu temizleyip giydirmesini söyler. Giderken gençlik otunun yerini söyleyerek Gılgamış'ı ödüllendirir.

Olaylar Dizisi

Birbirinin devamı niteliğindeki on iki bölümden oluşan oyun epizodik bir yapı gösterir; neden-sonuç bağı esnek tutulmuştur. Örneğin İştär'in Gılgamış'a âşık olması, Yosma'nın Gılgamış'ı Enkidu'dan uzaklaştırmak için İştär'a, Gılgamış'ın üstüne kadın kokusu salmasını söylemesine bağlanır. Son bölüm, gençlik otunu yılanı kaptıran Gılgamış'ın Şamaş'tan yeni bir yol bulmasını istemesi üzerine onu krallığına dönmek konusunda ikna edemeyen Şamaş'a İştär'ın, onu kendisine bırakmasını söylemesiyle gelişir.

SERİM: Oyunun ana hatlarını veren prolog bölümü serimi oluşturmaktadır. Bu bölümde Gılgamış tanıtılarak ölümsüzlüğün peşine düştüğü belirtilir, Gılgamış'ın keyfi yönetimine karşı halkın, onu durduracak bir rakip çıkarması için tanrı Anu'ya başvurdukları Anu'nun görevlendirmesiyle kırların tanrıçası Aruru'nun Enkidu'yu yarattığı anlatılır.

DÜĞÜM: Enkidu ile Gılgamış'ın dost olmaları ilk asal düğümü oluşturur. Tanrılar Enkidu'yu Gılgamış'a rakip olarak yaratmışlar, fakat Gılgamış'la Enkidu birleşip tanrıları kızdıracak atılımlar yapmışlardır. İştär'ın Humbaba'yı öldüren Gılgamış'a âşık olması ikinci asal düğümdür. Gılgamış, İştär'ın aşklarına sadık olmadığını bilmekte, bu yüzden ondan uzak durmakta, bu tutumuyla onun öfkesini üstlerine çekmektedir.

ÇATIŞMA: Oyundaki temel çatışma ölüm-ölümsüzlük üzerine kurulmuş, ölümlü Gılgamış'la ölümsüz İştär karşı karşıya getirilmiştir.

Oyun, Gılgamış'ın, halkın temsilcisi Enkidu'yla çatışması şeklinde başlasa da, Gılgamış'la Enkidu'nun dost olmalarıyla bu çatışma gelişme ortamı bulamamıştır. Halk, “oğulu babaya, aşıkı maşuka, karıyı kocaya bırakmayan” Gılgamış'a karşı tanrılardan yardım ister. Fakat ikisinin dost olması ve İştär'ın devreye girerek evlenme teklifini reddeden Gılgamış'a karşı tanrıları kışkırtmasıyla çatışma farklı boyuta kayar.

Gılgamış'la Yosma da Enkidu yüzünden çatışma hâlinededir. Yosma, Enkidu'yu elinden alan Gılgamış'a düşmandır. Enkidu'yu şehre getirdikten sonra bir kenara itilmiş, araya girdiği yerlerde azarlanarak bertaraf edilmiştir. Yosma Enkidu'ya insanlığı, Gılgamış kalbini katılaştırarak erkekliği öğretmiştir. Gılgamış hep ön planda olmasına rağmen Yosma daima görmezden gelinir, önemsenmez.

Gılgamış'ın bulduğu gençlik otunu kapan Yılan da, Gılgamış'ın bencilliği, gençlik otunu bir yılanla layık görmemesi yüzünden, onun kişiliğinde insanlara düşmandır.

Ölümsüzlüğe ulaşmayı hayatını tehlikeye atacak kadar isteyen Gılgamış'a karşılık ölümsüzlük yorgunu Utnapiştım arasında da tam bir karşıtlık kurulmuştur.

Bu arada Gılgamış'ın koruyucusu Şamaş da Gökyüzünün Boğası'nı öldürmeleri yüzünden Enkidu'yu ölüme mahkûm eden tanrılara karşı çıkar. Özellikle Enlil'le çatışma içindedir. Enlil Şamaş'ı eleştirirken, ölümlülerle çok birlikte olduğu için kalbinin yumuşadığını, bunun tanrılığa yakışmadığını söyler.

Ölümsüzlük savaşından yenik dönen Gılgamış'ın kendisine yol göstermesini istediği Şamaş'tan krallığına dönmesi, adının taşlara kazınması suretiyle ölümsüzleşeceği cevabını alması üzerine söyledikleri, tanrılarla insanların çatışmasını ortaya koymaktadır. Şamaş'ı, duyduğu korkuyu anlamamakla suçlayan Gılgamış, ölümsüzlüğü kendileri alıp ölümü insanlara verdikleri için tanrıları “şımarık, ölümsüzlük doyunu” (Avcı, 1996: 80) olarak niteler. Enkidu'nun acısı içinde dururken kral gibi yaşayamayacağını, ayrıca ölüm olduktan sonra krallığın da bir anlam ifade etmediğini söyler. Tanrılar için Uruk şehrini kurduğunu, sunaklar yaptırdığını, tapınakların taşlarına onların suretlerini kazıdığını, ama tanrılarının, kendisine bir dostu çok gördüklerini ileri sürer.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Gılgamış'ın imkânsız görülen büyük çapta kahramanlıklara soyunması, Enkidu'nun dostluğuyla kendinde daha büyük güç görmesi yüzündendir. Gılgamış, duygularını şöyle ifade eder: “Tanrılar yaşayacaktır, gözümün gördüğü şu güneş, tepeme sarılı şu gökyüzünde durdukça. Oysa insanoğlunun günleri sayılıdır. Ölüp de yine yaşayacaksam şu havanın bir yerinde, şu toprağın bir tozunda, dönüp de yaptıklarına bakmalı. Ruhunda kahramanlık kaynıyorsa insanın, var olmanın faydası ne?” (Avcı, 1996: 24)

Gılgamış'ın ölümsüzlük yolculuğuna çıkmasının nedeni de çok sevdiği dostu Enkidu'nun ölümüyle içine yerleşen ölüm korkusudur. Ölümsüzlüğün sırrına erip Enkidu'yu geri getirecek, kendisi de ölümsüz olup korkularından kurtulacaktır.

DORUK NOKTA: Ölümsüzlüğün sırrına ererek dostu Enkidu'yu hayata geri döndürmek isteyen Gılgamış'ın sevdiklerine, Uruk'un yaşlılarına verip onlara gençlik bağışlamayı, sonra da kendisi içip çocukluğuna dönerek büyüüp kral olmayı, Enkidu'yla yeniden karşılaşmayı düşündüğü gençlik otunu da yılanla kaptırmasının ardından son umudu, İştar'a yapacağı taht karşılığında onun, yeraltı tanrıçası Ereşkigal'e yalvarıp Enkidu'yu yeryüzüne çıkartmaktır. Gılgamış, İştar için taht yapacağı Huluppu ağacını sökmeyi başarmışsa da Ereşkigal bir çukur açıp ağacı yutmuştur.

ÇÖZÜM: Enkidu, ağacı içine alan delikten geçici bir süre için yeryüzüne çıkar. Gılgamış'a: "Yüreğinin bana ayrılan yerine öfke girdi, nefret girdi, hüznü girdi, yüreğinin bana ayrılan yeri toprakla lekелendi Gılgamış. Ben eski ben değilim; biz de eski biz olamayız, yoldaş olamayız, birlikte yabanda koşamayız." (Avcı, 1996: 85) diyerek oyunu sonuca ulaştırır.

Zaman – Mekân

Gılgamış'ın beş bin yıllık kahraman olduğu söylenerek zamana atıf yapılır. Süreye ve uzaklığa vurgu yedi, elli, yüz, bin sayılarıyla yapılır.

Oyunda dekor tasvirine yer verilmiştir. Dekorda Uruk duvarının öne çıkarılması, abartılı, neredeyse fantastik bir duvar olarak yansıtılması bütün bölümlerde bir sedir ağacının ya da silüetinin bir köşede durması öngörülür.

Oyunun mekânı "Anu'nun evi, İştar'ın sağ elinin gölgesi" (Avcı, 1996: 57) sözleriyle tanımlanan Uruk şehri ve civarındır. Efsane özellikleri mekâna da yansımıştır. İçinde Humbaba adlı bir devin yaşadığı sedir ormanı, Gılgamış'ın geçtiği ölüm suyu bunlar arasındadır. Uruk, duvarları ve yedi sürgülü kapısıyla tanımlanır. Mekânla ilgili kır-şehir ayrımı da belirgindir.

Siduri'nin evi şöyle betimlenir: "(...) Tam bir sefa ortamında oturur. Deniz kıyısında, تنها bir köşeye yerleşmiştir. Tahtı vardır. Siduri'nin tahtı için tahtadan ayaklar yapılmıştır. Bu ayaklar üzerine altından şıra (veya içki) fışları konulmuştur." (Avcı, 1996: 50)

ÖLÜMSÜZLÜK ACISI

Osman Türkay'ın *Ölümsüzlük Acısı*'nda bilim, sanat ve felsefeye önem veren bir kişilik olarak çizilen destan kahramanı Gılgamesh'in tanrılar tarafından yabancı yaratılışı ve çok güçlü Enkidu'yla karşı karşıya getirilmesi, onu yenerek kendini tanrılar kadar güçlü hissetmesi, yanına Enkidu'yu da alarak tanrılara kafa tutacak işler yapması, aşkını reddettiği tanrıça İştar'ı aşağılayacak şekilde davranması üzerine tanrıların, en yakın arkadaşının canını alarak onu cezalandırmaları, arkadaşını hayata döndürmek ve ölümsüzlüğe kavuşmak için uzun ve zorlu bir yolculuğa çıkması, bu yolculuktan eli boş dönse de yaptığı işlerle ölümsüzleşmesi anlatılır.

Özet

Destanın ana epizotları korunmakla birlikte temel izlek bazı eklemeleri gerekli kılmıştır. Nurdu'yu kendisine danışman yapan Gılgamesh, felsefeye önem veren bir kişilik olarak karşımıza çıkar. Bir kral olarak öldürölme korkusu taşıması, onu Uruk'u ölümsüz sanat eserleriyle donatmaya yöneltmiştir. Tanrı kanı taşıyan, olanları sezme gücüne sahip olarak

betimlenen Gılgameş, destandakinin tersine, sahip olduğu üne ve servete değil yiğitliğe ve erdemli olmaya önem vermektedir. Bir saplantı halinde olmasa da ölüm endişesi duymakta, bu yüzden, sahip olduğu her şey ona anlamsız görünmektedir: “Erguvan ağacı, erguvan ağacı! Karşında, sana konuşanın kim olduğunu biliyor musun? Ben, Uruk kenti kralı, şu sarayın, tüm Uruk’un sahibi Gılgameş... Tek ayağını yerden kaldıracak bir babayiğit çıkmamıştır karşısına... Para, servet ve ün sahibi; tüm bakirelerin tatlı düşü, devleri ayağının altında ezen kahraman... Yine de öleceği günü bekleyen ve kendi gücünün tuzağına düşmüş bir serseri... Çaresiz bir serseri... Zenginlikler içinde bir dilenci, sade bir vatandaş; saraya, altına tekme atan bir ölümsüzlük dilencisi...” (Türkay, 1999a: 114-115)

Tanrıların isteği doğrultusunda Enkidu ile karşılaşan ve tanrıların istemediği şekilde onu yenen, kendine güveni pekişen kahraman, ölümsüzlük yolculuğuna çıkar. Gılgameş’in ve Uruk halkının dev olarak gördüğü yanardağın sağanak yağmurla kendiliğinden sönmesi üzerine Gılgameş, Humbaba’yı öldürmüş olur. Enkidu’nun bütün itiraz ve ikna çabalarına rağmen bu gerçek değişmez. Bu arada Gılgameş tarafından aşkına karşılık verilmeyen İştâr, tanrıları intikam için kışkırtır. Göklerin Boğası üzerine salınan Gılgameş, bununla da yenilemeyince, ceza olarak en yakın dostu Enkidu ölüme mahkûm edilir. Gılgameş ölümsüzlük yolculuğunu sürdürürken, İştâr da egemenliği altına almaya çalıştığı ölümler dünyasına gitmeye hazırlanır. Büyük tanrılar, sonu olmayan yolculuklara çıkan Gılgameş ve İştâr’ı, birinin önemli bir kral, diğerinin insanlığın devamını sağlayan şehvet tanrıçası olması dolayısıyla koruma altına almaya karar verirler. Tufanda olacakları sezerek yaptığı gemiye her canlıdan bir çift alan ve böylece insanlığın ve hayatın yok olmasının önüne geçmesi dolayısıyla tanrılar tarafından ölümsüzlükle ödüllendirilen Utnapiştım’in, ölümü düşünmemesini, hayatın tadını çıkarmasını salık veren sözleri Gılgameş’i tatmin etmez. Utnapiştım, ölümüne bir yolculuğa çıkıp ölüm denizini aşan Gılgameş’i ödüllendirmek için ona gençlik otunun yerini söyler. Otu bulan Gılgameş, tanrı Enki’nin oyunuyla onu yılanla kaptırınca, yılanın üstünden attığı eski derisini Enki’nin tapınağına bayrak olarak asmakla tanrıları kendi oyunlarına getirmiş olur. Gılgameş, çıktığı yolculukta amacına ulaşamamasına rağmen halkın gözünde kahramanlaşır ve kahramanlıklarını anlatan destanla ölümsüzleşir.

Birinci perdede; Mezopotamya mitolojisine göre evrenin ve insanın yaratılışına yer verilmiştir. Zaman Şafağı oyun kişisi ve anlatıcı rolü üstlenmiştir. Başlangıçta kâinat karanlık bir boşluktan ibarettir. Önce zaman kendi kendini yaratıp şafağını atar. İlk tanrılar kurulu sarayını kurarak biri tatlı, diğeri tuzlu su olan ilk tanrılar Taimat ile Apsu’yu yaratır. Onların birleşmeleriyle büyük ve küçük tanrılar doğar. Tanrılar çoğaldıkça aralarında kıskançlık ve görüş ayrılıkları baş gösterir.

Apsu, kendisine karşı olduğunu düşündüğü tanrılara karşı harekete geçme planları içindeyken Enki ondan önce davranır ve doğması yakın olan tanrılar tanrısı Marduk'a dayanarak Apsu'yu öldürür. Tüm suların tanrısı olur. Bu sırada Enki'nin eşi Damkina, kozmik sular sarayında tanrılar tanrısı Marduk'u doğurmuştur.

İlk tanrılar savaşı Taimat'la kendi yarattığı küçük tanrılar arasında olacaktır. Küçük tanrılardan intikam almak için damarlarında şeytan kanı olan Kingu'yu başkomutan yapacak, tüm tanrıları onun buyruğuna verecektir. Bu, dünyanın ve tüm kâinatın savaşlar üzerine kurulacağı anlamına gelmektedir.

Kingu'nun karşısına Enki de Anu da çıkma cesareti gösteremeyince Anshar bu görevi çok genç, fakat çok güçlü bir tanrı olan Marduk'a verir. Marduk tanrılardan tam yetki alarak Kingu'nun karşısına çıkar. Tanrılar savaşı büyük çapta evrensel bir kaostur. Marduk'un kâinata yeni bir biçim vermesi için Taimat'ı öldürmesi gerekmektedir. Taimat'ın yüzüne karşı konulmaz fırtınalar estirir. Taimat fırtınayı yutmak için ağzını açar. Karnı fırtınayla dolar ve şiddetle patlar. Bu, kâinatı yaratan büyük patlamadır. Marduk karnı patlayan Taimat'ı alev okuyla vurur, ardından içindeki ateşi söndürür. Son olarak üstüne basarak karanlık göklerin boşluğunda ayaklarını basacak yeri oluşturur. Taimat'ın cesedini eline alarak etini kabuğundan ayırır. Eti yeryüzü, kabuğu ise gökyüzü olur. Marduk daha sonra yıldızların biçimlerini çizip gökyüzünde yerlerine oturtur. Genç tanrılar, yeni bir düzen alan kâinata insanın eksikliğine dikkat çekerler. Dünya insanla anlam kazanacak, ayrıca insan yaratılırsa kendileri çalışmak zorunda kalmayacaklardır. İnsanlar tanrıların kulları olacak, onlara hizmet ve dua edeceklerdir. İnsanların tanrılara rakip olmalarının önüne geçmek için de insanları ölümlü kılmayı düşünürler. Enki, insanın tanrı kanıyla yoğrulan kilden yaratılabileceğini, bunun için içlerinden birini kesmek zorunda olduklarını öne sürer. Bundan sonra gök boşluğundaki tanrılar kurultayı sarayını yeryüzüne indirirler. Bu görkemli sarayın temeli olmadığı için yeryüzünde aynısını dünya malzemeleriyle yeniden yapacaklardır. Bu yapı, dünyanın ilk ve eşsiz harikası olan Babil kulesi ve Babil'in asma bahçeleridir. Binanın yapımıyla görevlendirilen genç tanrılar, artık para ile yaşanabilir bir dünyaya indiklerini öne sürerek çalışma koşullarının iyileştirilmemesi durumunda grev yapacakları, işlerin aksayacağı uyarısında bulunurlar. Ayrıca, bundan sonra tanrıların hiç çalışmamasını da şart koşarlar.

Marduk dünyayı ve kâinatı üçe bölüp Anu'ya göklerin, Enki'ye denizlerin ve suların, Enlil'e karaların yönetimini verir. Şamaş ise güneşin özerk tanrısıdır.

İnsanı yaratmak üzere kesilecek tanrının da Taimat'ın başkomutanı, en kötü, en acımasız, en canı, en şeytanca yapıya sahip Kingu olmasına karar verilmiş, buna hiçbir tanrı itiraz etmemiştir. Marduk Kingu'nun kanıyla kili yoğurmuş ve dört insan soyunun atalarını

yaratmıştır. Ebe tanrıça Mammi onlara biçim vermiş, yerin ana rahminden çıkartmış, göbek kordonlarını kesmiştir. Bundan sonra Marduk göklere yükselmiş; yeryüzünde heykelleri, görüntüleri, suretleri kalmıştır. İnsan en kusursuz, erdemli, akıllı yaratık olmasına karşın damarlarındaki şeytan kanı her türlü kötülüğü de yapabilecek bir nitelikte olmasına yol açmıştır. İnsanlarla tanrıları ayıran en önemli nokta zaman algısıdır. Tanrılar ölümsüz oldukları için zamanın dışında yaşamaya alışmışlardır. Oysa insan ölümlü olduğu için zamana karşı bilinçli ve duyarlıdır. Tanrılar, insan yaratılmadan önce bir imgedirler, insan yaratıldıktan sonra onun belleğinde simgeye dönüşmüşlerdir. Çünkü kâinata, doğaya ve Tanrı'ya anlam veren insandır. Dolayısıyla tanrılar insanın yaratılmasıyla var olmuşlardır. İnsanın tanrılara üstünlüğü vurgulanır. Bundan sonra tanrılar sahneden çekilir.

İkinci perdede; “bataklıkların saz etekli filozofları” (Türkay, 1999a: 40) Nurdu, Ab ve Atap her öğleden sonra buluştukları yerde dünyanın ve insanın yaratılması, eşitsizlik, ölümlüler-ölümsüzler meseleleri üzerinde tartışırken tesadüfen oradan geçmekte olan Uruk kralı Gilgameş de onlara katılır. Ölüm ve ölümsüzlük meselesi onun da kafasını kurcalamaktadır.

Bu sırada Atap'ın avcı olan oğlu Arartu telaşla gelerek Enkidu adlı gövdesi kılıklı bir devin, tuzaklarını bozduğunu haber verir, onun halkın şikâyeti üzerine Anu tarafından yaratıldığı duyumunu aktarır. Arartu'nun anlattıkları, Gilgameş'in son günlerde gördüğü düşlerle örtüşmektedir. Fakat Gilgameş, Enkidu'nun, ileri sürüldüğü gibi halkın şikâyeti üzerine kendisine rakip olarak yaratıldığı görüşünde değildir. Çünkü Uruk geleneklerine göre kralın genç kızlarla ilk beraberliği yaşaması kutsal bir görevdir. Gilgameş, asıl sebebin, kendisiyle evlenmek isteyen şehvet tanrıçası İştâr'ı reddetmesi olduğu görüşündedir. Gilgameş, fuhşun dünyaya ilk olarak İştâr'ın tapınağından yayılması ve onun kendine bağladığı erkekleri perişan etmesi yüzünden ondan uzak durmaktadır.

Gilgameş'e Enkidu konusunda Nurdu yardımcı olur ve bir insanın para, şöhret ve kadınla elde edilebileceği, ama yabani bir adam olan Enkidu'nun, uygar yaşamda geçerli olan para ve şöhretle değil, ancak kadın yoluyla yenilebileceği fikrini verir. Bunun için tapınak fahişelerinden biri seçilir.

Enkidu, yanına gelen Fahişe'yi kendinden uzak tutmaya çalışırsa da kadınlığını kullanan Fahişe onu etkisi altına almayı başarır. Enkidu ile Fahişe altı gün yedi gece beraber olduktan sonra genç kadın, onu tanrıların Gilgameş'e rakip olarak yarattıklarını hatırlatarak Gilgameş'i yenip kral olmak üzere Uruk'a götürmek ister. Enkidu hayvanlarından ayrılmak istemezse de onun insan kokusunu duyan hayvanları ondan kaçarlar. Vücudundaki uzun kıllar dökülmüş, fiziksel bakımdan eski gücünü kaybetmiş, buna karşılık akli melekeleri güçlenmiş,

düzgün konuşmaya da başlamıştır. Artık doğada yaşayamayacağını Enkidu da anlar. Alışık olmadığı, iyilik ve kötülüğün kol kola olduğu yeni bir yaşamın eşiğinde bulunmanın tedirginliği içindedir.

Uruk'ta düzenlenen geleneksel festivalin beşinci günü, krala yapılan arıtma töreninin ardından Gılgamesh'le Enkidu karşılaşır. Bu zorlu mücadeleden Gılgamesh galip çıkar. Enkidu, Gılgamesh'e yenilmekle, kendisini yaratan tanrıların isteğini yerine getirememiş bir zavallı olduğunu düşünür ve Gılgamesh'ten kendisini öldürmesini ister. Gılgamesh ise ona dost olmayı, güçlerini birleştirmeyi önerir. Rakip olmayı kendileri değil tanrılar istediği için aralarında kişisel bir düşmanlık yoktur.

Üçüncü perdede; Gılgamesh, artık kendini daha güçlü hissetmekte, tanrılara meydan okumaktadır. Onlar gibi ölümsüzlüğe ulaşacağına olan inancı tamdır. Sarayında oturup öleceği günü beklemekle eline bir şey geçmeyeceğini, ölümsüzlük yolculuğuna çıkması gerektiğini düşünür. İlk olarak sedir ormanlarındaki Humbaba adlı devi öldürmeyi tasarlar. Gılgamesh'in dev olarak nitelendirdiği Humbaba, gerçekte volkanik bir dağdır. Enkidu bunu Gılgamesh'e anlatmaya çalışırsa da Gılgamesh bunu kavrayamaz; onun bir düşman olduğunu ve ortadan kaldırılması gerektiğini ileri sürer. Bu sırada yanardağın ağzına yıldırım düşmesiyle yangın çıkar. İki arkadaş yangını söndürmeye çalışırken yağmur yağmaya başlar, sedir ağaçları yanmaktan kurtulur. Fakat Gılgamesh, ateşi kendilerinin söndürdüklerinde, Humbaba'yı kendilerinin öldürdüklerinde ısrar eder. Gizli Ses de Humbaba'yı tarihin ilk destan kahramanı Gılgamesh'le Enkidu'nun öldürüp sedir ormanlarını yangından kurtardıklarını tüm dünyaya ilan eder.

Halk, Gılgamesh ve Enkidu'yu büyük bir coşkuyla karşılamış, Gılgamesh'in kendine olan güveni daha da pekişmiştir. Gücünden etkilenerek kendisine evlenme teklif eden İştar'ı aşağılaması üzerine tanrı Anu, ceza olarak gökten tanrısal bir boğa indirir. Gılgamesh ile Enkidu, Uruk sokaklarında dehşet saçan tanrısal boğayı öldürmüşlerdir. Boğayı Şamaş'a kurban olarak sunan Gılgamesh, boğanın bir buduyla yumurtalarını da İştar'ın önüne atarak ona hakaretini sürdürmüştür. Tanrılar Gılgamesh'i durdurmak için Enkidu'yu ölüme mahkûm etmişlerdir. Şamaş'ın karşı çıkması, sonucu değiştirmemiştir. Enkidu öleceğini düşünde görmüştür. Gılgamesh'in onun yerine kendi canını almaları isteği de geri çevrilmiştir.

Enkidu'nun ölümü, Gılgamesh için büyük bir yıkım olmuş, Uruk'ta duramayacağını anlayarak Utnapiştım'i bulup ölümsüzlüğün sırrını öğrenmeye karar vermiştir.

Gılgamesh'in ölümsüzlük yolculuğuna çıktığı sıralarda İştar da yeraltı dünyasını da egemenliği altına almak üzere oraya gitme hazırlığı içindedir. Bu, çok tehlikeli bir girişimdir. Bir tanrıça olsa bile oraya gittikten sonra geri dönmesi imkânsızdır. Hizmetçisine, bir ay

içinde dönmezse tanrılara durumu anlatmasını söyleyerek ayrılır. İřtar, yařam ekmeđini ve yařam suyunu bilen ve bunlarla ölüyü canlandırabilme gücüne sahip olan Enki'ye güvenmektedir. Tacını, armasını takıp takımlarını kuřanarak en güzel giysilerini giyer ve yola çıkar.

Dördüncü perdede; Gılgameř ölümsüzlük yolculuđunu sürdürürken İřtar da egemenliđi altına almaya çalıştıđı ölümler dünyası yolculuđundadır. Büyük tanrılar, sonu olmayan yolculuklara çıkan Gılgameř ve İřtar'ı, birinin önemli bir kral, diđerinin insanlıđın devamını sađlayan řehvet tanrıçası olması dolayısıyla koruma altına almaya karar verirler.

İřtar, ölümler dünyasına, her kapıda bir eşyasını bırakarak her ölü gibi çıplak olarak girmek zorunda kalmıřtır. Ölümler dünyasında tanrıçalıđının hiçbir geçerliliđi yoktur. Yeraltı tanrıçası Ereřkigal'in, asılacađı ipin parasını istemesini küstahlık olarak deđerlendirip ona saldırınca ölümler dünyasının üç yargıcının kendisini yargılayıp ölümün bakıřlarını üzerine yöneltmeleriyle ölümler. İřtar'ın ölümler dünyasından kurtulmasını yařam ekmeđini ve yařam suyunu bilen, bunlarla ölümleri canlandırma gücüne sahip olan Enki sađlar. Ölümler dünyasından kaçırılması için de Enlil tırnaklarındaki kirden iki cinsiyetsiz insan yaratır, ölümler dünyasına serbestçe girip çıkabilen bu cinsiyetsiz insanlar řamař'ın verdiđi tütsüyle yedi kapının bekçilerini uyutup İřtar'ın ölümler dünyasına girerken kapılarda bıraktıđı eşyalarını toplayıp onu oradan çıkarırlar.

Büyük tehlikelerle, ařılmaz engellerle dolu yolculuđunda Gılgameř'e de řamař yardım edecektir. Gılgameř, Utnapiřtim'e ulařmak için akrep insanların beklediđi Manřu Dađı'nı geçmiř, uçurumun kenarındaki hanın sahibi Bayan Siduri'nin yönlendirmesiyle uçurumun dibindeki, cehennem yarıđından akan ve suyundan üzerine bir damla sıçraması durumunda öleceđi, o zamana kadar kimsenin ařamadıđı ölüm denizini, Utnapiřtim'in gemicisi Urřanabi'nin kılavuzluđunda "Onlar ki Tařtandırlar" diye tarif edilen gizemli nesneler aracılıđıyla ařmıřtır. O güne dek yanına hiçbir ölümlünün ulařamadıđı Utnapiřtim, en yakın arkadařı Enkidu'nun ölümüyle hayattan kopan Gılgameř'in ölümsüzlük isteđinin mümkün olamayacađını ifade eder. Tufanda olacakları sezerek yaptıđı gemiye her canlıdan bir çift alan ve böylece insanlıđın ve hayatın yok olmasının önüne geçmesi dolayısıyla tanrılar tarafından ölümsüzlükle ödüllendirilen Utnapiřtim'in, ölümü düşünmemesini, hayatın tadını çıkarmasını salık veren sözleri Gılgameř'i tatmin etmez. Utnapiřtim, ölümüne bir yolculuđa çıkıp ölüm denizini ařan Gılgameř'i ödüllendirmek için ona gençlik otunun yerini söyler. Otu bulan Gılgameř, tanrı Enki'nin oyunuyla onu yılanı kaptırınca, yılanın, üstünden attıđı eski derisini Enki'nin tapınađına bayrak olarak asmakla tanrıları kendi oyunlarına getirmiř olur. Gılgameř, çıktıđı yolculukta amacına ulařamamasına rađmen halkın gözünde kahramanlařır

ve kahramanlıklarını anlatan destanla ölümsüzleşir. Şamaş, Gılgamesh'in öldüğünü ve ölümsüzlerin en ölümsüzü olduğunu bildirir. Gizli Ses'in susması da Gılgamesh'in ölümsüzlüğünü ve kendi planetine çekildiğini göstermektedir.

Oyunun son sözlerinde kendi sonlarının ne olacağını soran Anu'ya Şamaş, onların adlarını bırakarak zaman ve yer ötesi karanlıklara göçeceklerini; kendisinin ise her gün doğudan batıya yolculuğuna devam edeceğini, kendisinin hem gövdesinin hem de somut varlığının olduğunu, bu varlık son bulduğunda dünyanın da yok olacağını söyler.

Kişiler

GILGAMESH: Uruk kralı Gılgamesh, üçte ikisi tanrı olan üstün bir insandır. Babası rahip, annesi “boynuna boyunduruk takılmamış yabani bir inek” ve tanrıça olarak geçer. Damarlarında tanrı kanı taşımasına rağmen ölümsüz değildir. Gılgamesh'in tanrısallığı olacakları önceden düş yoluyla sezmesi şeklinde açığa çıkar.

Oyunda Gılgamesh kişiliği tutarlılık göstermez. Başlangıçta Uruk'u yemyeşil bahçeler arasında bir güzel sanatlar kenti hâline getiren, alçakgönüllü, ileri görüşlü bir kraldır. Arartu, Gılgamesh'i Enkidu'ya şöyle anlatır: “Gılgamesh mert ve dürüst bir kraldır. Gurur, kibir, azamet nedir bilmez. Bu gibi şeylerden nefret eder. Küçükle küçük, büyükle büyüktür. Bununla birlikte, geleneklerin kendine verdiği yetkileri ve görevleri yerine getirir.” (Türkay, 1999a: 70)

Gılgamesh, insanların ve tanrıların nezdinde büyük bir saygınlık kazanmıştır. Fakat o, sahip olduğu üne, servete değer vermez. Onun için yiğit, namuslu, onurlu, erdemli bir insan olmak daha önemlidir ve taca, tahta, gösterişli giysilere, güçlü silahlara sahip olmak insana bu vasıfları kazandıramaz. Gılgamesh'e göre bunlar, “Tanrıların insanları ayartmak için icat ettiği oyuncaklardır.” (Türkay, 1999a: 74) Sahip olduğu her şey Gılgamesh'e anlamsız görünmektedir. Çünkü sonunda yok olacaktır. Hiçbir şeyin gerçekte var olmadığını, varlığın, zamanın kafasındaki kuruntulardan ibaret olduğunu düşünür. Dinsel törenleri de gereksiz görmektedir.

Bütün bunlara rağmen halk, gençleri babalarından, bakireleri kocalarından ayırdığı gerekçesiyle tanrılardan onun karşısına bir rakip çıkarmalarını isterler. Gılgamesh ise Enkidu'nun gerçek yaratılma nedeninin İhtar'ın evlenme teklifini reddetmesi olduğu görüşündedir.

Gılgamesh, Enkidu'yla girdiği mücadeleden galip çıkar. Fakat aralarında kişisel bir düşmanlık olmadığı için Gılgamesh'le Enkidu dost olurlar.

Enkidu'nun dostluğu, Gılgamesh'in kendini tanrılara meydan okuyacak kadar güçlü hissederek onlar gibi ölümsüz olma isteğine kapılmasına, bu amaçla kahramanlığa

soyunmasına yol açar. Gücünü göstererek ölümsüzlüğe ereceğine inanmaktadır. Enkidu'ya göre Gılgameş'i yönlendiren duygu ün veya macera tutkusunun çok ötesinde, hayatı anlamlandırma ideali, kendi gerçeğini bulma arayışıdır. Ölümsüzlük düşüncesinin onu getirdiği nokta, delilikle deha arasında ince bir çizgidir. Enkidu'nun ölümüyle bu arayış ölümsüzlük yolunda Utnapiştim'e ulaşma çabasına dönüşür.

Şamaş'ın koruyuculuğunda ölümüne bir yolculuğa çıkıp ölüm denizini aşarak Utnapiştim'e ulaşır. Fakat Utnapiştim, ona ölümsüzlüğe giden yolu gösteremez, gençlik otunu da Enki'nin oyunuyla yılanı kaptırınca Uruk'a eli boş döner. Fakat halk tarafından ölümsüzlüğü fetheden kahraman olarak karşılanır. Gılgameş ölür ve ölümsüzlerin en ölümsüzü olur. Onun ölümüyle Gizli Ses de susar.

GİZLİ SES: Oyunun kritik noktalarında devreye girerek yaptığı açıklamalarla olayları yönlendiren Gizli Ses Gılgameş'e birtakım telkinlerde bulunur. Tanrıların “sanrı”dan ibaret olduklarını, yok oldukları için ölümsüz olduklarını, var olan her şeyin mutlaka günü geldiğinde öleceğini, ölüm çemberinin kırılmayacağını, ama ölümsüz işler yapmakla aşılabileceğini söyler. Gılgameş bu sesin sahibini merak eder. Bu sesin sedir ormanlarının bekçisi Humbaba adlı deve ait olduğu düşünülmekteyse de tanrılar bile Gizli Ses'in nereden ve kimden geldiğini bilmemekte, başka dünyalardan geldiğini ileri sürülmektedirler. Yüz yıldır bu sesi arayan Ak Sakal Dede, sesin şeytana ait olduğunu düşünmekte ve şeytan sığınaklarına ulaşmaya çalışmaktadır. Gizli Ses, şeytan sığınaklarının tapınakta ya da kalplerinde olduğunu söyleyerek olayları daha karmaşık bir hale sokar.

ENKIDU: Gılgameş'e rakip olarak yaratılan Enkidu'yu ilk gören avcı onu şöyle betimler: “(...) Bu dev, steplerin vahşi adamı imiş. Vücudu hayvan gibi kıllı, saçları, tarlalardaki arpa başakları gibi uzun, çırlıçıplak ormanda dolaşıyor. Yabani hayvanların memelerindeki sütü emiyor. Hiç insan yüzü görmemiş, dünyadan haberi yok. Görünce öyle korktum ki, kalbim duracak sandım.” (Türkay, 1999a: 42) Hayvani bir güce sahip olan Enkidu'nun bu gücü Fahişe yoluyla insani özelliklerinin açığa çıkarılmasıyla normal düzeye iner ve Enkidu Gılgameş'e yenilir. Uygar yaşama geçmek istemese de insan görünümüne büründüğü için hayvanları ondan kaçır. Eski gücünü kaybetmiş, buna karşılık akli melekeleri güçlenmiş, konuşması düzelmiştir. Artık doğada yaşamasının imkânı yoktur. Yabanıl yaşamdan uygar yaşama geçen Enkidu, irade sahibi, felsefi görüş açısına sahip bir kimlikle karşımıza çıkar. Gılgameş'le karşılaşmalarında ikisinden birinin öleceğine dikkat çekerek bu dünyanın yanlış bir düzen üzerine kurulduğunu öne sürer. Gılgameş'i yenip kral olması durumunda ne yapacağını şöyle anlatır:

“Seni kraliçe yapacağım. Sonra, bir sabah, şafağa karşı seni saray bahçesindeki erguvan ağacına asacağım ve ağlayarak yürüyüp tanyerinin ışıklarında kaybolacağım. O zaman, ne saray kalacak, ne taç, ne taht, ne de senle ben... Dünya masal olacak; yaşam geçmişin karanlıklarında kaybolmuş bir düş... Zamanın öncesinden gelmiş, zamanın sonrasına gitmiş bir gölge, gezinip duracak ufuk dışı uzay boşluklarında... Gökyüzü yer değiştirecek, yıldızlar sönecek. O gölge tükenmeyecek, erguvan ağacından öte sonsuzluklara dek senden gidecek, sana gelecek...” (Türkay, 1999a: 73)

İŞTAR: Olağanüstü güzelliğe sahip İştâr, şehvet tanrıçasıdır. Gılgameş’in Humbaba’yı öldürmesinden sonra ona aşkını ilan ederek evlenme teklifinde bulunur. Fakat Gılgameş’in kendisini aşağılayarak reddetmesi üzerine Anu’ya başvurarak göklerin tanrısal boğasının Gılgameş’in üzerine salınmasını sağlar. Dünyada fuhuş ilk kez onun tapınağından yayılmıştır. Gılgameş’in ona düşmanlığının altında bu yatmaktadır. Hırsı, İştâr’ı yeraltı dünyasını da egemenliğine alma düşüncesiyle ölümler dünyasına ölümüne bir yolculuk yapmaya yöneltir. Yeryüzündeki tanrıçalığının yeraltında hiçbir geçerliliği olmadığını görür. Ölümler dünyasının üç yargıcının ölümün bakışlarını üzerine çevirmesiyle ölen İştâr, insanlığın devamını sağlayan şehvet tanrıçası olması dolayısıyla tanrılar tarafından yeniden hayata döndürülür.

FİLOZOFLAR: Bataklıkların saz etekli filozofları Ab, Atap ve Nurdu her öğlen buluşarak felsefi tartışmalar ve durum değerlendirmesi yaparlar. Ab balıkçı, Atap avcı, Nurdu meyve toplayıcıdır. Yiyeceklerini bölüşürler. Nurdu, arkadaşlarından farklı bir görüş açısına sahiptir. Kamışlarla konuşması, tanrıların insanları yarattığı gibi kendisinin de çamurdan insan yapması onlar tarafından garipsenir. Gılgameş Nurdu’yu kendine danışman yapar. Enkidu konusunda Gılgameş’e Nurdu fikir verir. Nurdu Enkidu’nun ölümünden kendini sorumlu tutarak kalp sektesinden hayatını kaybeder.

Birinci perdede karanlık boşlukta zamanın kendi kendini yaratıp şafağını atmasıyla başlayan, Marduk’un Taimat’ı öldürüp Kingu’yu tutsak almasıyla sonuçlanan evrenin, dünyanın ve insanın yaratılma sürecinde tanrıların rollerine değinilir. Adı geçen tanrılar şunlardır: Apsu, Taimat, Lahmu, Lahumu, Anshar, Kishar, Anu, Enki, Enlil, Damkina, Kingu, Marduk ve genç tanrılar.

MARDUK: Zaman Şafağı, biri tatlı, diğeri tuzlu su olan ilk tanrılar Taimat ile Apsu’yu yaratmıştır. İlk tanrılar savaşında Enki’nin oğlu olan Marduk Taimat’ı öldürerek evrene hâkim olmuştur. Taimat’ın başkomutanı Kingu’nun karşısına Enki ve Anu çıkma cesareti gösterememiş, Marduk tanrılardan tam yetki alarak Kingu’ya karşı savaşmış, Taimat’ı öldürerek tanrılar tanrısı olmuş, evrene yeni bir biçim verip hayatı başlatmıştır. İnsanı,

Kingu'nun kanıyla yoğurduğu kilden yaratmıştır. Gök boşluğundaki tanrılar kurultayı sarayını yeryüzüne indirirler. Evreni ve kâinatı üçe böler: Anu göklerin, Enki denizlerin ve tatlı suların, Enlil yerlerin yönetimini üstlenmiş, Şamaş güneşin özerk tanrısı olmuştur. Marduk küçük tanrılar Babil Kulesi ve asma bahçelerini yapmakla görevlendirmiştir. Ardından göklere yükselmiş; yeryüzünde heykelleri, suretleri kalmıştır.

ANU: Enkidu'yu yaratan, gökten tanrısal boğayı Gılgamesh'in üstüne salan tanrıdır.

ENLİL: Ölüm denizini aşan Gılgamesh'in ölümsüzlüğe erdiği görüşünü ortaya atmıştır.

ENKİ: Gılgamesh'in gençlik otunu yılanı kaptırmasında etkindir. Tırnak kirlerinden oldukça yaşlı ve iri bir yılan çıkarıp otu ona yedirir. Gılgamesh o yılan derisini alıp Enki'nin tapınağına bayrak yapar. Gılgamesh'e kurduğu komplo kendine dönmüştür. İştar'ı, yaşamın ekmeği ve yaşamın suyuyla diriltmiştir.

ŞAMAŞ: Gılgamesh'in koruyucusudur. Enkidu'nun ölümüne karşı çıkmışsa da sonucu değiştirememiştir. Enkidu ölürken üzülmemesini telkin eder. Gılgamesh'i, çıkacağı ölümsüzlük yolculuğundan eli boş döneceğini ve ölümsüz bir hayatın ona mutluluk getirmeyeceğini söyleyerek vazgeçirmeye çalışır. Ölümsüzlüğü kapısı penceresi olmayan bir şatoya benzeterek onun içindekilerin dışarı çıkmak, dışındakilerinse içeri girmek istediklerini söyler.

ARARTU: Enkidu'yu gören avcıdır. Sahnede gösterilemeyen olayları aktarma işlevi de yüklenmiştir. Fahişe'yi Enkidu'ya götürür. Avcı olmasına rağmen doğaya âşık bir genç olarak çizilmiştir. Enkidu'yla uygarlık hakkında konuşma yaparlar.

FAHİŞE: Belirgin bir özelliği yoktur. Cinsellik yoluyla Enkidu'yu uygar yaşama geçirme işlevi yüklenmiştir. Sevgiyi altın, gümüş; ün ve onurla değerlendirmektedir.

URŞANABİ: Utnapiştım'ın gemicisidir.

AK SAKAL DEDE: Yüz yıldır Gizli Ses'in sahibini aramaktadır. Nereden ve kimden geldiğini tanrıların bile bilmediği Gizli Ses'in şeytana ait olduğunu düşünmektedir. Enlil ona, şeytan sığınaklarını bulması için yüz yıl daha ömür vermiştir.

EREŞKİGAL: Yeraltı tanrıçasıdır. Ölümler dünyasını ziyaret eden İştar'la karşı karşıya gelir. Oraya girenin bir daha çıkamayacağını bildirdiği İştar'dan asılacağı ipin parsını ister.

NİNŞİBUR: İştar'ın hizmetçisidir.

NETİ: Ölümler dünyasının bekçisidir.

BAYAN SİDURİ: Ölümsüzlük yolculuğunda Gılgamesh'in uğradığı hanın sahibidir. Hanı uçurumun kenarındadır. Gılgamesh'e, Utnapiştım'e giden yolu o gösterir.

UTNAPIŞTİM'İN EŞİ: Uruk'u ölümsüz sanat eserleriyle doldurduğunu, fiziksel olmasa da adıyla ölümsüzleşeceğini söyler.

UTNAPIŞTİM: Kendisine gelen ilk ölümlü olan Gılgameş'in ölümsüzlük isteğine olumlu karşılık veremez. Tanrıların kendisini, tufandaki etkinliğinden, insanları ve hayvanları bütünüyle yok olmaktan kurtarmasından dolayı ölümsüz kıldıklarını anlatır.

Olaylar Dizisi

Oyun dört perdeden oluşmaktadır.

Birinci perdede Sümer/Mezopotamya mitolojisine göre evrenin ve insanın yaratılışına yer verilir.

İkinci perdede Gılgameş'in öyküsü başlar. Tanrılar Gılgameş'in karşısına Enkidu'yu çıkarmışlardır. Gılgameş, Nurdu'nun verdiği fikirle kente çektiği Enkidu'yu yener. Dost olurlar.

Üçüncü perdede Enkidu'yla güç birliği yapan Gılgameş tanrılara meydan okur. Onlar gibi ölümsüz olacağına inanır, ölümsüzlük yolculuğuna çıkar. İlk hedef, sedir ormanlarının bekçiliğini yapan Humbaba devidir. Onu vazgeçirmeye çalışırlar. Enkidu, Humbaba'nın bir yanardağ olduğunu söyler. Fakat Gılgameş'i buna ikna edemez. Gılgameş, yağmurla kendiliğinden sönen yangını sekiz yeli çağırarak söndürdüğünü ileri sürer. Gizli Ses'in de bunu onaylamasıyla Gılgameş'in üzüntüsü artar. Bundan sonra aşkını reddettiği tanrıça İştâr'ın hışmına uğrayarak gökten indirilen tanrısal boğayla çarpışır ve onu öldürürler. Tanrılar bunu, Enkidu'yu ölüme mahkûm etmekle cezalandırırlar. Gılgameş ölümsüzlük yolculuğuna çıkmaya karar verir. Öte yandan İştâr da ölümler dünyasına yolculuğa hazırlanır.

Dördüncü perdede Gılgameş ve İştâr, yolculuklarından, amaçlarına ulaşamamış olarak dönerler. Fakat Gılgameş ölüm denizini aşmakla başarıya ulaşmış sayılır.

SERİM: Oyundan bağımsız bir bütün oluşturan birinci perdede yaratılışa yer verilir. Bu bölüm, tanrıların kendi aralarındaki çatışmalara ve insanın yaratılma amacına yapılan göndermelerle oyunun bütününe hâkim olan tanrı-insan karşıtlığının anahtarını vermesi bakımından önemlidir. Fakat oyunun asıl görünümü ikinci perdenin ilk sahnesinde çizilir. Mekân belirlemesi ve Gılgameş'in ilk tanıtımı bu bölümde yapılır. Filozofların üzerinde durdukları konular oyunun yönünü tayin eder. oyunun esnek dokusu kesin sınırlar çizme imkânını ortadan kaldırıyorsa da avcı Arartu'nun Enkidu'nun haberini getirmesine kadarki kısım serim olarak değerlendirilebilir.

DÜĞÜM: Oyunun ilk önemli gelişmesi, Gılgameş'e karşı Enkidu'nun yaratılmasıdır. Geçerli bir nedene dayanmayan, zemini hazırlanmayan bu gelişme, aksiyonun başlamasına yol açması bakımından önemlidir. Gılgameş'in Enkidu'yla dost olup tanrıları karşısına almaları oyunun ilk asal düğümünü oluşturur. Gılgameş'in, Enkidu'nun ölümüyle ölümsüzlük yolculuğuna çıkması da ikinci asal düğümdür.

ÇATIŞMA: Oyundaki çatışma çok yönlüdür. Evrenin, dünyanın ve insanın yaratılmasına yer verilen birinci perdede tanrılar arasındaki egemenlik savaşı anlatılır. Büyük tanrılar Apsu ve Taimat’la Enki ve Marduk önderliğindeki genç tanrılar karşı karşıya gelmişlerdir. Genç tanrıların başkaldırısı, çalışmak istememelerindendir. Marduk, genç tanrılara da kıdemli tanrılarla aynı hakları tanır. Tasarılarını açıklayarak oya sunacaktır. Gökyüzündeki tanrılar sarayının aynısı olacak Babil Kulesi’nin yapımını üstlenen genç tanrılar, çalışma koşullarının uygunsuzluğu nedeniyle işi yarım bırakmışlardır.

Tanrılar arasındaki bu çatışma, insanın yaratılmasıyla aşılmaya çalışılır. Tanrılar insanı kendilerine hizmet ve dua etmesi için yaratmışlardır. İnsanın kendilerine eş bir güce erişmesini önlemek için de onu ölümlü kılmışlardır. Ayrıca yeni kurulan dünyanın temiz kilini şeytanın kanıyla yoğurarak yarattıkları insanın özündeki iyilikle kanındaki kötülük onu daima çatışma halinde bırakmaktadır. Nurdu, bu yüzden insanın yaratılışını insana karşı bir komplo olarak değerlendirir. Öte yandan Zaman Şafağı, insanın yaratılmasıyla atmıştır. Tanrılar zamansızlık içinde oldukları, zamanın dışında yaşadıkları halde ölümlü olan insan zamana karşı bilinçli ve duyarlıdır. İnsanlar zamanın içinde yaşayacaklardır. Tanrılar zamanın dışında yaşamakla sonsuzluğa erdiklerini sanmaktadırlar. Oysa var olup olmadıkları bile tartışmalıdır. Enlil var olduklarını ve daima var olacaklarını söylese de genç tanrılar, kendilerinin, insanın yaratılmasıyla var oldukları görüşündedirler. İnsanın var olmasına karşılık tanrıların varlığı insanların zihinlerindeki “imaj”dan veya sanrıdan ibarettir.

Oyunda insanlarla tanrılar arasındaki karışıklık Gılgameş-İştar mücadelesiyle yansıtılmıştır. İştar Gılgameş’e aşkını ilan ederek evlenme önerisinde bulunur. Gılgameş, tapınağından dünyaya fuhşu ilk olarak yaydığı için öfke duyması ve daha önceki sevgilileri Temmuz ve Gizzida’yı perişan ettiği için güvenilmez bulması yüzünden İştar’ı reddeder. Böylece tanrıları karşısına almış olur.

Tanrıların, üzerine saldırdığı tanrısal boğayı öldürüp ölüm denizini aşarak büyük kahramanlıklar gösterse de tanrılar onun ölümsüzlük yolculuğu sonucu elde ettiği gençlik otunu da yılanı yedirmek suretiyle bütün emeklerini boşa götürüp ona âcizliğini gösterirler. Fakat Gılgameş, yılanın derisini Enki’nin tapınağına bayrak yaparak onları gülünç duruma düşürür. Ölümsüzlüğe ulaşmasa da halk gibi tanrılar da kazananın Gılgameş olduğunu bildirirler. Nitekim somut bir varlığa sahip olan güneş tanrısı Şamaş dışında diğer tanrılar silinmiş, Gılgameş adı ölümsüzleşmiştir.

Oyunun temel çatışmalarından biri de Gılgameş’in yaşadığı iç çatışmadır. İnsanlar gibi tanrılar nezdinde de saygın bir kral olmasına rağmen bir gün ölecek olması sahip olduğu her şeyi onun gözünde anlamsızlaştırmaktadır: “Erguvan ağacı, erguvan ağacı! Karşında, sana

konuşanın kim olduğunu biliyor musun? Ben, Uruk kenti kralı, şu sarayın, tüm Uruk'un sahibi Gılgamesh... Tek ayağını yerden kaldıracak bir babayığit çıkmamıştır karşısına... Para, servet ve ün sahibi; tüm bakirelerin tatlı düşü, devleri ayağının altında ezen kahraman... Yine de öleceği günü bekleyen ve kendi gücünün tuzağına düşmüş bir serseri... Çaresiz bir serseri... Zenginlikler içinde bir dilenci, sade bir vatandaş; saraya, altına tekme atan bir ölümsüzlük dilencisi..." (Türkay, 1999a: 114-115)

Tanrıların, karşısına çıkardığı Enkidu'yu yenmesi, kendini ölüme karşı koyacak güçte görmesine yol açar. Onun ölümsüzlük arayışı, fiziksel anlamını aşarak kaderciliğe ve gelenekçi tutuma karşı kendi gerçeğini bulma, hayatı anlamlandırma çabası olarak yansıtılır. Ölümsüzlük arayışında Gılgamesh'i Uruk ileri gelenleri tehlikeli olduğu başpapaz, tanrılara özgü olan ölümsüzlüğü istemenin tanrılara karşı gelmek anlamı taşıdığı gerekçesiyle engellemeye çalışırlar. Başyargıç ise meseleye başka bir açıdan yaklaşarak insanların kışın yakacak oduna ihtiyaçları olduğunu, fakat dev yüzünden sedir ormanına yaklaşamadıklarını, Gılgamesh'in Humbaba'yı öldürmekle insanlığın yararına bir iş yapmış olacağını söyleyerek onu destekler. Emekli komutan ise tabuların, dinsel yasaların kendisini ilgilendirmediklerini, çünkü savaş esnasında yasaların da dinin buyruklarının da geçerliliğini yitirdiğini ileri sürer. Gılgamesh'e, kendini tehlikeye atmaması tavsiyesinde bulunur.

Gençler, çıkacakları yolculukta Gılgamesh ve Enkidu'yu desteklerken yaşlılar onları yolculuktan vazgeçirmeye çalışırlar. Gılgamesh gençlerin geleceğe yöneldiklerini görerek sevinirken yaşlıların geçmişin karanlıklarına gömüldüklerini görerek üzülmemektedir. Onlara, hayattaki en yüce amacın insanın ölüm zincirini kırarak ölümsüzlüğe ermesi olduğunu anlatmaya çalışır. Ölümsüzlüğün tanrılara özgü olduğunu, ayrıca Humbaba gibi tanrıların yarattığı bir devi öldürmekle kimsenin ölümsüzlüğe eremediğini, hiçbir tarihinin böyle bir şey yazmadığını ileri süren yaşlılara: "Gelenler yanlış görmüş... Gidenler arkalarında ne yalanlar bırakmış! Gelen gider, giden görmez, budur benim üzüldüğüm!" (Türkay, 1999a: 97) diyerek tutucu anlayışlarını eleştirir.

Oyunda gerçekte idealin çatışması söz konusudur. Nurdu, Gılgamesh'in gerçek dünyada değil, idealin dünyasında yaşadığı görüşündedir. Gılgamesh'in Humbaba'nın bir yanardağ olduğunu söyleyen Enkidu'ya karşı çıkararak onu dev olarak nitelemesi ve yağmurla kendiliğinden sönen yanardağı kendilerinin söndürdüğünü iddia etmesi de gerçekte efsanenin, bir başka açıdan, akılcılıkla dogmatizmin çatışmasıdır. Ölümle ölümsüzlük arasındaki çatışma Gılgamesh'in ölümsüzlüğe, İştar'ın ölümler dünyasına yaptıkları yolculuklarla örneklendirilir. Şamaş, ölümsüzlüğü kapısı penceresi olmayan bir şatoya benzeterek onun dışındakilerin içeri girmek, içindekilerin dışarı çıkmak istediklerini belirtir.

Oyunda kısmen değinilen bir konu da Enkidu'nun kişiliğinde yaban-uygar çatışmasıdır. Gılgameş'le Enkidu dünyanın yanlış bir düzen üzerine kurulduğunu söyleyerek doğayı önceler. Fakat Şamaş, ölmekte olan Enkidu'ya, uygar yaşamda ona onurlu bir cenaze töreni düzenleneceğini belirterek düşüncesinin yanlışlığını ortaya koyar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Gılgameş'in Enkidu'yla karşılaşması tanrıların isteği sonucu gerçekleşmişse de ölümsüzlük yolculuğuna, ondan önce de kafasını kurcalayan ölümsüzlük meselesinin Enkidu'nun ölümüyle karşı konulmaz bir tutkuya dönüşmesi neticesinde çıkmıştır. İştâr'ı ölümler dünyasına inmeye yöneltten güç ise her şeye sahip olma hırsıdır.

DORUK NOKTA: Gençlik otunu tanrı Enki'nin oyunuyla yılanı kaptırmasıyla bütün umutları tükenen Gılgameş'in yılanın geride bıraktığı eski derisini Enki'nin tapınağına bayrak yaparak tanrıları kendi oyunlarına getirmeleri oyunun doruk noktasıdır.

ÇÖZÜM: Oyunun sonunda Gılgameş ölümsüzlük yolculuğundan eli boş dönmesine rağmen birçok tehlikelerden geçtiği, ölüm denizini aştığı için halkın gözünde bir kat daha kahramanlaşır. Oyunun sonunda Gizli Ses de susar. Gizli Ses'ten ve Gılgameş'ten geriye "Gılgameş Destanı" kalmıştır.

Oyunun sonunda kendi sonlarının ne olacağını soran tanrı Anu'ya Şamaş, onlar adlarını bırakarak zaman ve yer ötesi karanlıkara göçerlerken kendisinin her gün doğudan batıya yolculuğuna devam edeceğini, kendisi somut bir görüntüye sahip olduğundan dolayı daima varlığını koruyacağını, kendisinin varlığı son bulduğunda dünyanın da yok olacağını söyleyerek oyunu noktalar.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman felsefi anlamda değerlendirilmiş, varlık zamanla özdeşleştirilmiştir. Her şeyin yaratıcısı, Zaman Şafağı'dır. İnsanları tanrılardan ayıran nokta, zaman algısıdır. İnsan ölümlü bir varlık olması dolayısıyla zamanın içindedir; zamanın şafağı insanın yaratılmasıyla atmıştır. Oyunda yüz yıl, yedi gün altı gece, altı gün yedi gece, üç gün üç gece gibi kalıp zaman ifadeleri yer alır. Ölümler dünyasına inen İştâr, hizmetçisine, bir ay içinde dönmezse harekete geçmesini söyler.

Nisan sonu mayıs başında beş gün süren festivaller düzenlendiği belirtilir. Yaz mevsimi, sabah, kuşluk vakti, öğlen gibi zaman ifadeleri dışında zaman belirlemesi yer almaz.

Oyunda mekân dağınıklık gösterir. Olayların geçtiği yerlerin sahnedeki görünümlerine dair fazla açıklayıcı bilgi yer almaz. Tanrıların ve olağanüstü kişilerin varlık gösterdiği oyunda mekân da fantastik düzleme kayar.

Evrenin ve dünyanın yaratılması mekânda genişleme sağlar. Başlangıçta karanlık bir boşluk içinde sularla kaplı olan kâinatın yer, gök ve su olarak ayrıldığı, güneşin özerk bir

konumda olduđu vurgulanır. Tanrılar kozmik sular sarayında yaşarken Marduk'un Taimat'ı yenerek kâinata yeni bir şekil vermesiyle gök boşluğundaki tanrılar sarayı yere indirilir. Fakat görkemli sarayın temeli olmadığı için yeryüzünde aynısı dünya malzemeleriyle yeniden yapılır. İnşaatta çalıştırılmak üzere insan yaratılır. Bu yapı, Babil Kulesi ve Babil'in asma bahçeleridir. Dünyayı düzene soktukten sonra Marduk yine göklere yükselmiş, yeryüzünde heykelleri ve suretleri kalmıştır.

Gılgamesh'in, hiçbir şeyin gerçekte var olmadığını, varlığın, zamanın kafasındaki kuruntulardan ibaret olduğunu düşünmesi, mekâna felsefi bir açı getirir.

Oyunun mekânsal çerçevesini Uruk kenti ve civarı, sedir ormanları, yanardağ, Manşu Dağı geçidi, Siduri'nin hanı, ölüm denizi, Utnapiştım'in köşkü, yeraltı dünyası vb. oluşturur.

Olaylar ve buna bağlı olarak mekân başlangıçta gerçeklik düzleminde ilerlerken Gılgamesh'in ölümsüzlük yolculuğuna çıkmasıyla gerçeklik niteliğini büyük ölçüde yitirir. Oyunda mekânlar betimlenmez; belirtilmekle yetinilir.

Oyuna sahne olan gerçek mekânlar Gılgamesh'in yemyeşil bahçeler içinde bir güzel sanatlar kenti hâline getirdiği Uruk kentindeki sarayı, tapınak, filozofların buluşma yeri olan, Aşağı Fırat'taki bataklıklar arasında bulunan kamışlıktır. Büyülü bir yer olarak çizilen sedir ormanı oyunun gerçeklikten fantastiğe geçiş noktasıdır. Gılgamesh ve Enkidu'nun günde elli fersah yol alarak yedi gün altı gecede ulaştıkları sedir ormanındaki Humbaba devi gerçekte bir yanardağdır. Gılgamesh'le Enkidu'nun, volkanik kayalar arasındaki bir mağaranın önünde bulundukları belirtilir.

Gılgamesh'in çıktığı ölümsüzlük yolculuğunun ilk durağı, akrep insanların beklediği Manşu Dağı geçididir. Güneş tanrısı Şamaş her sabah orada doğup orada batmaktadır. Siduri'nin hanı da oyunda geçen bir mekândır. Gılgamesh'in aşması gereken ölüm denizi uçurumun dibinden Utnapiştım'in köşküne uzanmakta, bir damlası bile ölüme götüren su, cehennem yarığından akmaktadır.

Utnapiştım'le görüşen Gılgamesh, dönüşte gençlik otunu bulduktan sonra havuza girer.

Aksakal Dede'nin aradığı, yerini tanrıların bile bilmediği şeytan sığınakları gibi Enki'nin tapınağı da ismen geçer. Gılgamesh, gençlik otunu yiyip derisini değiştiren yılanın eski derisini, kendisini oyuna getiren Enki'nin tapınağına bayrak olarak asar. Gılgamesh'in, karmaşık duygularını anlattığı erguvan ağacı, ölüm denizini geçmek için kullandığı "Onlar ki Taştandırılar" adlı gizemli nesneler, mektup yazmak için kullandığı tablet, Enkidu için anıt, Nurdu için mermerden mezar yaptırması, dönemi yansıtan dekoratif unsurlardır.

İştar'ın egemenliği altına almak istediği ölümler dünyası, ablası Ereškigal'in yönetiminde, cinsiyetsiz insanların beklediği yedi kapısı olan bir yerdir. Oraya tanrıçalık

tacını, armasını takıp takımlarını kuşanarak giden İřtar, her řeyini kapılarda bırakarak herkes gibi çıplak girer. Orada, canlılar dünyasındaki nüfuzunu sürdürmek isteyen İřtar’a ölümler dünyası kraliçesi Ereřkigal iki dünya arasındaki derin ayrılığı sert bir řekilde anlatır.

Benzer bir karřıtlık orman-kent arasında da kurulmuřtur. Enkidu ormana aittir. Nurdy onun kent yařamında bir anlamı olan para ve řöhretle deęil, cinsellikle yenilebileceęini öne sürer. Fahiře sayesinde insan olduęunun farkına varan Enkidu, kente gitmeyi, “Doęanın güzelliğini bırakıp Uruk’taki siyaset kurtlarının aęzına mı düşeceęim?” (Türkay, 1999a: 64) diyerek reddeder. İyilikle kötülüęün yan yana bulunduęu kent onu çekmezse de, üstüne insan kokusu sinen Enkidu’yu hayvanları terk eder, bu, artık kentin bir parçası olacaęını ona hatırlatır.



SEKİZİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA MISIR MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

OSİRİS, İSİS VE HORUS EFSANESİ

Mısır, Eski Çağ'da kendi içine kapalı yüksek bir kültür ve medeniyet, ölümden sonrasına odaklanan din anlayışıyla eşsiz bir mitoloji meydana getirmiştir. Nil nehri, eski Mısır'ı şekillendiren en önemli etkidir. Baskın olan güneş kültü ise felsefe ve bilimin yanında siyasi birliğe de zemin hazırlamıştır.

MÖ 3000'ler Mısır'ın siyasal, ekonomik ve sanatsal açılardan doruğa çıktığı “altın çağ” olarak nitelendirilir. Yukarı Mısır ve Aşağı Mısır birleşmiş, Mısırlılar hiyeroglif yazısını icat ederek düşüncelerini kaydetme ve yazılı bir mirasa sahip olma imkânı bulmuşlardır. Büyük piramitler inşa edilmiş ve piramit belgeleri dinî fikirleri yazılı bir biçimde ortaya koymuştur. Takvimin ve çömlekçi çarkının icadı da önemli gelişmeleri beraberinde getirmiştir. Taş işçiliği, önemli yer tutmuş, bu dönemin sanat ve mimari üslubu üç bin yıl boyunca varlığını korumuştur. İmhotep, mimarlığın temellerini atmıştır. Keops'un (MÖ 2551-2528) yüz kırk altı metre yüksekliğinde inşa ettirdiği piramidi Mısır'ın en büyük anıt mezarıdır. (Schüssler, 2004: 175) MÖ 2700'lere ait tıp ve hukuk metinleri de Mısır medeniyetinin seviyesini göstermesi bakımından önemlidir. Eski Dünya'dan geniş çöller ve Akdeniz ile ayrılmış olan Mısır, MÖ 1700'lere kadar dış etkilere uzak bir kültür geliştirmiştir.

“Kadîm [çok eski] Mısırlılar'ın temel inancı –ki her şey bu inanış çevresinde büyüdü– kâinatın değişmezliği idi. Çevrelerindeki her şey, dünyanın statik olduğu gerçeğini işaret ediyordu ve bu müşahade ile de şu inanışa vardılar ki, değişmezlik sadece gerçek olan şey ve değişmeyen hakikattı.” (Bratton, 2000: 62) Mısırlıların kâinata ilişkin bu görüşleri dil, sanat ve mimarilerinin üç bin yıl aynı çizgide kalmasına zemin hazırlamıştır.

Cenaze törenleri ve öteki dünyaya kabul edilmeye yönelik uygulamaların şekillendirdiği Mısır mitolojisinin ana hatları MÖ 2300-2000'lerde kayda geçen piramit ve tabut yazılarıyla oluşur. (Bratton, 2000: 63)

Mısır mitolojisi Osiris, güneş tanrı Re ve Nil nehri etrafında oluşmuştur. Nil nehri Mısırlılar için hayati önem taşır. Yukarı Mısır çöl iken Aşağı Mısır Nil'in mutlak olarak yılın belli zamanlarında taşan sularıyla canlılık kazanmaktadır. Nil yatağının aldığı biçim Mısır'ı vadi ve delta olmak üzere iki farklı bölgeye ayırır. İki bölge arasındaki derin coğrafi ayrılık ülkenin mitolojisi üzerinde belirleyici olmuştur. Nil'in taşıdığı suların dağıtımının tek merkezden yapılması zorunluluğu, Mısır'da Mezopotamya'nın parçalanmış yönetiminin

aksine birleşmiş bir krallığa yol açmıştır. Bu, kralın Mezopotamya’da olduğu gibi tanrının temsilcisi konumunu aşarak tanrıyla özdeşleşmesi sonucunu da doğurmuş, firavun, insani ve ilahî bir varlık olarak algılanmıştır. Aşağı Mısır’ın verimli topraklarına karşılık Yukarı Mısır çöllerle kaplıdır. Etraflarının çöllerle çevrili olması Mısırlıları daima tedirgin etmiş, Nil’in hayat veren taşmaları büyük kutlamalarla karşılanmıştır. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 257) Öyle ki Hristiyanlık döneminde Aziz Yusuf’un ölümü 20 Temmuza çekilerek Nil taşkınının kutlanması için bir neden bulunmuştur. (Zingsem, 2006: 144)

Nil ile ilişkili mitler Re kültüyle olduğu kadar ölü ritüelleri ve Osiris mitleriyle de yakından bağlantılıdır. Nil ırmağı Hapi adı altında bir tanrı olarak görülmüştür. Nil-Tanrı, yaslanmış, elinde buğday başakları ve bolluk boynuzu tutarken ve Nil taşkınının on altı gezin altına düşmesi durumunda baş gösterecek tehlikeye işaret etmek üzere her biri bir gez boyunda on altı çocuk tarafından çevrilmiş olarak tasvir edilmiştir. Nil’in yıllık kabarma ve çekilme dönemlerinin dönüm noktaları, Osiris’in ölüşü ve İsis tarafından bulunup yeniden dirilişi biçiminde mitleştirilmiştir. (Hooke, 2002: 92-93)

Mısır dini, ölüm sonrası hayatla bağdaştırılan efsaneler doğrultusunda hayvanlara ve felsefi kaynaklı güneşe ve gök cisimlerine tapınma gibi iki farklı zeminde temellenir. Birincisinin ilkeliliğine karşın başta Mısır medeniyetinin merkezi konumundaki Heliopolis olmak üzere Mısır’da güneş önemli bir konumdadır. Tek tanrı inancının doğuş zemini Mısır’daki güneş tapınmasıyla ilişkilendirilir. (King ve Hall, 2009: 39-40)

Dinî düşünceler Mısır siyaset, bilim, sanat ve edebiyatına etki etmiştir. Mısır inancı insanın öldükten sonra başka bir dünyada yaşamaya başladığı noktasında temellenir. Bu, mumyalamanın önem kazanmasını da sağlamıştır.

Kral, yaşarken Horus, öldükten sonra ölümler tanrısı Osiris olur. Dolayısıyla Mısır mitlerinin önemli bir bölümü krallıkla ve Osiris–Horus çemberiyle örülmüştür. Mısır mitolojisinin ölüme ve ölümden sonraki hayata odaklanması Osiris kültünden kaynaklanır.

Mısırlılar hayat sonrası üzerinde çok durmakla birlikte hayatın orijiniyle daha az ilgilenmişlerdir. Bremner–Rhind papirüsünde yaratılış şöyle anlatılır:

“Ben kaosun sularından yükselen kadîm tepecikte tek başına görünen Atum’um. Ben görüldüğüm zaman ne cennet [gökyüzü] ne yeryüzü, ve ne de yeryüzünün yaratıkları vardı. Ben, su içinden yükseldim ve üzerinde duracağım bir yer [temel] yaptım. Sonra her formu, ağzımdan çıkanlarla yaptım. Önce, Şu ve Tefnut’u kusarak çıkardım. Onlar, benimle birlikte tanrı oldular.

Onları, uzun bir zaman boyunca müşahade ederken, gözüm onların peşinden gitti. Onlar nihayet döndüler ve gözümü yerine koydular. Ben ağladım ve benim gözyaşlarımdan

insanlar yapıldı. Gözüm geri döndüğü zaman, onun yerine konması için bir tane daha göz yaptığımdan gözüm bana kızgındı.

Bitkiler arasından yükseldim ve sürünenleri ve sürünen bütün şeyleri yaptım. Şu ve Tefnut, Geb ve Nut'u, Geb ve Nut da Osiris'i, Horus ve Set, İsis ve Neftis'i doğurdular. Onlardan da dünyadaki insanları çoğaltmak için pek çok çocuk doğdu.

Bu tanrılar, benim baş düşmanım Apophis'i ortadan kaldırmaları için gönderildi. Apophis artık yok. Ben onu ve bütün çocuklarını büyüleyerek lânetledim, Re'nin düşmanı ortadan kaldırıldı. Re, artık gökyüzünde barış içinde dolaşacak. Hayat! Refah! Sıhhat!" (Bratton, 2000: 69)

Atum, ilksel kaosu temsilcileri Ogdoadlar'ın etkinlikleri sonucu ilksel okyanus Nun'dan doğmuştur. Dört yılan ve dört kurbağa biçimindeki tanrılar olan Ogdoadlar; Nun ile Naunet, Kuk ile Kaulet, Huh ile Haulet, Amon ile Amonet'tir. Atum suların çıkarak kaosa son verir, Şu (hava) ve Tefnut'u (nem) yaratır. Bunların birleşmesinden yer-tanrı Geb ile gök-tanrıça Nut meydana gelir. Geb ile Nut'un birleşmesinden de Osiris ile İsis ve Set ile Neftis doğar. Böylece Ennead (Heliopolis Dokuzlusu) tamamlanmış olur. Mısır mitolojisine göre insanları Khnum çömlekçi çarkında biçimlendirir. (Hooke, 2002: 86-88)

Mısır panteonu, bölgelere göre birtakım farklılıklar göstermekle birlikte genel olarak başında güneş tanrı Re'nin bulunduğu Büyük Ennead'la, başında yazı tanrısı Thoth'un bulunduğu İkinci Ennead'dan oluştuğu kabul edilir. Ennead, gökyüzü sarayında yaşayan dokuz tanrıdır. Re, hava tanrısı Şu ile yağmur/nem tanrıçası Tefnut'u yaratmış, onların birleşmesiyle yeryüzü tanrısı Geb'le gökyüzü tanrıçası Nut doğmuş, Geb'le Nut'tan Osiris'le İsis ve Set'le Neftis dünyaya gelmiş, böylece dokuz tanrılar tamamlanmıştır. Osiris ile İsis'in oğlu olan Horus, mumyalama tanrısı Anubis ve başka tanrılarla birlikte İkinci Ennead'da yer alır. (Bratton, 2000: 60)

Mısır'ın millî tanrısı olan Re yerel tanrılarla birleştirilmiştir. Güneş diskiyle tanımlanan Re, atmaca başlı bir insan olarak tasavvur edilir. Sabahları güneşi, akşamları ayı doğuran tanrıça Nut, elleriyle bütün dünyayı kaplar vaziyette ve vücudunda güneş, ay ve yıldız şekilleriyle tasvir edilmiştir. Hathor inek başlı, insan vücutlu, boynuzlarının arasında güneş diskiyle tasvir edilir. Neftis'in İsis'in kılığına girerek Osiris'le birleşmesinden olan oğlu Anubis köpek başlıdır. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 259; Bratton, 2000: 64, 65; Zingsem, 2006: 69-70, 98-99; King ve Hall, 2009: 61)

OSİRİS (Venofer): "Osiris, İsis ve Horus" söylencesi Mısır'da yaygın olarak bilinmektedir. Dağınık durumdaki malzemeye Plutarkhos MÖ 70'lerde *De Iside et Osiride* adlı eseriyle bütünlük kazandırmıştır. Osiris, Mısır'ın hem tanrı hem insan olan kralıdır. Eski

Mısırlılara tarımı ve çeşitli zanaatları öğretmiş, onları barbarlıktan uygarlığa geçirmiştir. İnsani vasıflara sahip bir tanrı olması Osiris kültünün yaygınlık kazanmasında başlıca etmendir. Osiris'in asıl işlevi bereket tanrısı olmasıdır. Kendi topraklarında ve komşu ülkelerde ekim, sulama, su taşkınlarını önleme konularında halkı bilgilendirmiştir. Osiris, kardeşi Set tarafından öldürüldükten sonra öteki dünyanın kralı olmuştur. Nil nehriyle özdeşleştirilen Osiris'in ölümü Nil'in sularının çekilmesiyle toprağın kuruyup bitkilerin ölmesini, yeniden canlanması Nil'in taşıp toprağa hayat vermesini simgeler. Osiris kültü Mısır dinini derinden etkilemiştir. Ölen kişinin, kalbinin hakikat tüyleriyle tartıldığı hüküm terazisindeki konumuna göre, Osiris tarafından ölümsüzlüğe erdirileceğine olan inanç aynı zamanda mumyalamanın gelişmesine de zemin hazırlamıştır. Osiris kültü siyasal, toplumsal ve eskatlogya olmak üzere üç esasa dayanır: Osiris ile Set arasındaki çatışma, Yukarı Mısır ile Aşağı Mısır'ın birleşmesi yolundaki savaşımı anlatır. İsis'in Osiris'in başını bulup onu hayata döndürdüğüne inanılan Abydos'ta Osiris her yıl büyük dinî festivallerle anılırdı. Öteki dünyanın kapısının oraya yerleştirildiğine, ölenlerin orada yargılandığına inanılmıştır. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 257-260.; Bratton, 2000: 66; Hooke, 2002: 81-84)

İSİS: Osiris'in kız kardeşi ve eşi, Horus'un annesi olan İsis Mısır'ın en büyük tanrıçasıdır. Eşine gösterdiği sevgi ve bağlılık ile oğluna gösterdiği özen ve verdiği destek, ayrıca Osiris gibi tanrılığının yanında bir insan olması, yaşadığı macera ve acıların son derece insana özgü olması İsis kültünün yaygınlık kazanmasına yol açmıştır. İsis, başında güneş diskiyle şahin, atmaca, Uraus yılanı, inek başlı, Re'nin gözü vb. olarak betimlenir. Özellikle gök tanrıça Hathor'la özdeşleştirilmiştir. Sistrum çalması da Hathor'dan devraldığı bir özelliktir. Bir niteliği de sihir alanında önde gelmesidir. Bu sayede Re'nin adını ve önceliğini ele geçirip kendinden sonra oğluna devretmiştir. Re'ye sağladığı üstünlüğü diğer tanrılar üzerinde egemenlik kurma değil, bağımsız bir güç olma yolunda kullanmıştır. Nil'in Osiris'le özdeşleştirilmesinden hareketle Nil kıyılarının İsis'in dudakları olduğu ve Osiris'in irinlerini yutup onu iyileştirdiği, Nil'in toprakla buluşmasından Horus'un vücuda geldiği istiaresine ulaşılır. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 259; Bratton, 2000: 67; Zingsem, 2006: 60, 98 vd.)

HORUS: Babası Osiris'in yeryüzündeki görüntüsüdür. Babasının krallığını devralarak onun düzenini, adaletini, zenginliğini yeniden tesis etmiştir. Horus'un işlevi babasının intikamını almak ve ölümlü insanlarla onlara ölümsüz bir yaşam bağışlayacak olan Osiris arasındaki bağlantıyı sağlamaktır. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 258; Bratton, 2000: 66)

SET (Typhon): Osiris'in kardeşi ve aynı zamanda düşmanı olan Set Osiris'in temsil ettiği iyiliğin ve bereketin tam karşıtıdır. Kötülüğü; çöl, fırtına ve yıkımı simgeler. Yukarı Mısır'ın kralıdır. Birbirlerinin egemenlik alanlarına girmeleri söz konusu değildir. Set'in rengi

kötülüğü simgeleyen kızıl, Osiris'in ise gençliği simgeleyen siyahtır. Set bu olumsuz niteliklerinin yanında karşı konulamaz bir güce de sahiptir. Her gün güneş teknesinin burnunda, güneşin yolunu kesen Apophis yılanını etkisiz hale getirerek güneşin yolundaki bulutları giderir. Denize hükmeder. (Rosenberg, *Dünya Mitolojisi*: 259; Zingsem, 2006: 135-137)

Mısır mitolojisinde önemli yer tutan Osiris, İsis ve Horus efsanesi özetle şöyledir:

Gökyüzü tanrıçası Nut her şeyin yaratıcısı Re ile evlidir. Fakat yeryüzü tanrısı Geb ve tanrısal sözlerin efendisi Thoth'la da ilişkisi vardır. Re bunu öğrenince hiçbir yılın hiçbir ayında çocuk dünyaya getirememesi için onu lanetler. Nut gözyaşları içinde Thoth'a gider. Thoth, oyun oynamayı çok seven ayla, her yendiğinde onun ışığından bir miktar almak kaydıyla oyun oynayarak beş gün oluşturacak kadar ışık toplar. Bu beş günü 360 günlük normal güneş yılına ekler. Nut, Thoth'un yarattığı beş günün her birinde bir çocuk doğurur ve artık tanrıların anası olarak bilinir. Önce Osiris, sonra Horus, üçüncü gün Set, dördüncü gün İsis ve beşinci gün Neftis'i doğurur. Osiris'le Horus Re'nin, Set'le Neftis Geb'in ve İsis Thoth'un çocuklarıdır. Diğer çocuklarının aksine Set normal zamanında doğmamış, annesinin karnını yırtarak dünyaya gelmiştir. Set, kız kardeşi Neftis ile evlenmiştir.

Osiris Mısır'ın kralı olur. Halkı göçebe yaşamdan yerleşik yaşama geçirip çiftçiliği öğretir, barış içinde yaşamaları için kanunlar yapar, halka, tanrılara saygı duymayı ve ibadet etmeyi öğretir. Osiris döneminde Mısır altın çağını yaşar. Osiris başka ülkeleri de kalkındırmak amacıyla yanına müzisyenleri de alarak çeşitli yerlere seyahatler düzenler.

Bu arada kardeşi Set ülkeyi ele geçirme planları yapar. Habeşistan kraliçesi Aso ve yetmiş iki komplocuyla işbirliği içinde ziyafete çağırdığı ve uyurken vücudunun ölçülerini alıp içine sığabileceği ölçüde yaptırdığı ve değerli taşlarla süslettiği sandığa girmesini sağladığı Osiris'i sandığa kapatıp Nil nehrine atar. Krallığının yirmi sekizinci yılında Osiris bu şekilde Set tarafından ortadan kaldırılır.

Osiris'in ölüm haberini alan eşi İsis büyük bir acıyla saçlarından bir tutam keserek yas giysilerini giyer, sandığı aramaya koyulur. Uzun uğraşlar sonucu Nil kenarında oynayan çocuklardan, sandığın gittiği yönü öğrenir. Sandık Biblos yakınlarındaki bir ılgın ağacına takılmış, ağaç sandığı gövdesine alacak şekilde olağan dışı büyüklüğe ulaşmıştır. Biblos kralı Melkartus, bu iri ağacı kestirerek yemek salonunun ortasına, sarayın çatısına destek olacak şekilde yerleştirir.

Biblos'a ulaşan İsis, saraya girmek için kraliçe Astarte'nin hizmetçilerinin su doldurmaya geldikleri çeşmenin başında bekleyerek onların saçlarını örer, onlara kendi

vücudundan yayılan kokudan sürer. Böylece kraliçenin dikkatini çekerek saraya girer, kral ve kraliçenin oğlunun bakıcısı olur. İsis parmağını ağzına vererek beslediği çocuğu ölümsüz kılmak için de geceleri kırlangıca dönüşüp etrafında uçarak çocuğun ölümlü yanlarını yakar. Fakat kraliçenin bunu görüp çılgılık atmasıyla çocuk ölümsüzlük niteliğini yitirir. Ayrıca İsis'in kimliği açığa çıkar. İsis orada bulunma amacını açıklayarak sandığın kendisine verilmesini ister. İsteği kabul edilir. İsis'in, Osiris'in cesedini görmesiyle attığı çılgılıktan çocuk ölür.

İsis Mısır'a döner. Yolda sandığı bir kez daha açarak bir kuşun kanatlarını kollarına bağlar, nefes alacak hava oluşturmak için çırpır. Babası Thoth'un kendisine öğrettiği bilgilerle Osiris'e geçici yaşam verecek büyümlü sözleri söylemesiyle Osiris geçici bir süre için canlanır. Ülkeye dönen İsis'i Set dokuma evine hapsedmiş, İsis oradan Thoth'un telkini ve yardımıyla gece vakti yedi akreple birlikte kaçmış, çeşitli maceralar yaşamıştır.

Bu arada mucizevi şekilde Horus'a hamile kalan İsis zamanı gelince oğlunu doğurur. Onu babasının intikamını almak için yetiştirir. Thoth'un yönlendirmesiyle Horus'u papirüs bataklıklarında bir adada gizli büyütür. Yiyecek almak için Horus'u ağaçların arasına gizlediği bir gün onu akrep ısırması olarak bulur. Bunun Set'in işi olduğunu anlar ve babası Thoth'tan öğrendiği sihirli sözlerle oğlunu iyileştirir.

Bir gün Set, İsis'in sakladığı, içinde Osiris'in cesedi olan sandığı da bulur. Öfkeyle Osiris'in vücudunu on dört parçaya bölerek Mısır'ın dört bucağına dağıtır. Bunu gören İsis, Set'in eşi ve kendisinin kız kardeşi olan Neftis'le birlikte Osiris'in parçalarını bulup balmumuyla birleştirir, mumyalar. Ölüler dünyasına gidip sihirli sözleri söyleyerek Osiris'i hayata döndürür. Horus'un da ölümsüz gözünü çıkarıp ağzına vermesiyle Osiris görme, konuşma ve yürüme yetilerini yeniden kazanır. Re'nin yardımıyla Horus öteki dünyadan yeryüzündeki tanrıların dünyasına ulaşabilecek uzunlukta bir merdiven yapar. Osiris, merdiveni çıkarak tanrılara katılır. Re Osiris'i tanrıların ve öteki dünyanın kralı yapar, Horus da babasının yerine Yukarı ve Aşağı Mısır'ın kralı olur.

Horus tanrılar arasındaki yerini almış, Set'le karşılaşmasının zamanı gelmiştir. Osiris, Horus'un bu karşılaşmaya hazır olup olmadığını sınar. Bir erkeğin yapabileceği en şerefli şeyin ne olduğu sorusunu Horus, anne babasına zarar vermiş bir kişiden intikam almak şeklinde cevaplar. Bir savaşçı için en yararlı hayvanın hangisi olduğu sorusuna ise at cevabını verir. Babası aslan yerine atı yeğlemesinin nedenini sorduğunda ise bunu aslanın daha güçlü olmasına karşılık atın daha hızlı olduğu, bu bakımdan kaçan düşmanı ele geçirmede aslandan daha yararlı olacağı şeklinde açıklar. Osiris, oğlunun Set'le savaşmak için hazır olduğunu anlar.

Horus'un gücünün kaynağı annesidir. İsis, kendisinin ve oğlunun gücünü artırmak için Re'nin, "milyonların teknesi"ndeki alanının geniş olması gayesiyle gizli tuttuğu adını öğrenmek amacıyla Re'nin yaşlılığı yüzünden yere damlattığı tükürüğünden bir yılan yaratıp onu Re'nin geçeceği yolun üstüne bırakmış, beklediği gibi yılanın Re'yi sokması üzerine yılanın zehrine çare bulamayarak kendisinden yardım isteyen güneş-tanrıdan, yapacağı efsunun etkili olabilmesi için erk taşıyan gizli adını bilmesi gerektiğini öne sürerek, Horus dışında hiçbir tanrıya açıklamaması koşuluyla Khepri (sabah), Re (öğlen) ve Atum (akşam) dışındaki gizli adını öğrenmiştir.

Horus ve Set, Mısır krallığı için tanrılar mahkemesinde karşı karşıya gelir. Seksen yıl süren mahkeme bir Horus'u, bir Set'i haklı bulur. kaybeden taraf sürekli itiraz ettiği için mahkeme uzar. Bu süreç birçok mitosun gelişimine de imkân tanımıştır. Bunlardan biri, Set'in, Horus'un gayrimeşru olduğu, dolayısıyla krallığın yasal varisi olmadığı iddiası üzerine konuyu tartışmak üzere tanrıların toplanarak Thoth'un büyük bir terazide Set'in ve Osiris'in sözlerini tartmasıyla Osiris'in haklı çıkması, Horus'un, Osiris ve İsis'in oğlu olduğunun anlaşılmasıdır.

Neticede tanrı Şu Horus'u haklı görür. Ennead'ın (Dokuz Tanrı) kâtibi Thoth bu hükmü yerinde bulur. İsis sevinçten çılgık atarak kuzey rüzgârına, hükmü Osiris'e bildirmesini söyler. Mahkeme başkanı Re-Atum veya Re-Harachte ise krallığı Set'e vermek istediği için bunu engeller. Tanrıça Neit'in de fikrinin alınmasını önerir. Neit de Horus'tan yana görüş bildirir; aksi takdirde gökyüzüne yeri ezdireceği tehdidinde bulunarak Set'in sahip olduklarını iki katına çıkarıp iki kızı Anat ve Astarte'yi ona vermek suretiyle gönlünü yapmalarını salık verir. Buna rağmen Re-Atum Horus'un krallığa layık olmadığını ileri sürer. Bu sözle diğer tanrılardan tepki görür. Onun sunağının boş olduğunu söyleyerek canını sıkmaları üzerine Re-Atum sırt üstü yere yatar. Ennead salonu terk ettikten sonra da bütün gün yerde yatmaya devam eder. Tanrıça Hathor'un gelip ona vücudunun gizli bölgesini göstermesiyle Re-Atum gülerek kalkar.

Ertesi gün Re-Atum Set'le Horus'tan iddialarını dile getirmelerini ister. Set, kendisinin bütün tanrıların en güçlüsü olduğunu, milyonların teknesinin burnunda durarak her gün Atum'un düşmanlarını yok ettiğini, Osiris'in makamına kendisinin layık olduğunu söyler. Ennead onu haklı görür. Horus buna itiraz eder. İsis de olanları Khepri'ye anlatıp Ennead'ın cezalandırılmasını isteyeceğini bildirir. Buna karşılık Set, İsis'in mahkemeden uzak tutulmasını şart koşar. Mahkeme bir adaya taşınır. Adaya hiçbir kadını getirmemesi bildirilen kayıkçı Anti yaşlı bir kadın kılığına giren İsis'in kendisine verdiği altın yüzüğe karşılık onu adaya götürür. Ennead Kâinatın Efendisi'nin kameriyesinde oturmaktadır. İsis çok güzel bir

genç kız görünümünde Set'in karşısına çıkar. Onu gören Set'in aklı başından gider. İsis ona, bir çobandan dul kaldığını, bir oğlu olduğunu, oğlu babasından kalan hayvanları güderken bir yabancının gelerek hayvanlarını zorla elinden aldığını anlatır, ondan, mahkemede oğlunu savunmasını ister. Set'in onu haklı görmesiyle İsis kendini yırtıcı bir kuşa dönüştürerek kimliğini açıklar, onun, kendi hükmünü kendinin verdiğini belirtir. Bundan sonra Re-Atum da Set'i savunamaz. Kayıkçı Anti ayağı kesilmek suretiyle cezalandırılır. Set yine vazgeçmeyerek Horus'a meydan okur. Su aygırına dönüşerek su altında üç ay kalan kişi krallığa hak kazanacaktır. İsis, oğlunun kazanması için Set'e mızrak saplar, ama Set'in yalvarmalarına dayanamayıp mızrağı çıkarması üzerine Horus'un öfkesini çekerek onun tarafından kafası kesilir. Thoth sihirli sözlerle İsis'in başını inek başı olarak yerine getirir. Horus, annesinin kafasıyla dağlara çıkar. Re-Atum Set'i Horus'u aramaya gönderir. Onu bulan Set gözlerini oyup gömer, Re-Atum'a ise onu bulamadığını söyler. Horus'un göz çukurlarından biri ay biri güneş olan iki beyaz nilüfer çıkar. Hathor Horus'u ağlar halde bularak ceylan sütünü göz çukurlarına akıtarak gözlerini iyileştirmiştir.

Kâinatın Efendisi, Set ve Horus'a yiyip içip eğlenmelerini, kavga etmemelerini söyler. Bunu fırsat bilen Set Horus'u evine davet eder ve uyurken ona yaklaşıp sıvısını içine akıtır. Son anda durumu fark edip sıvıyı eliyle tutan Horus annesinin yönlendirmesiyle, elini kesip göle atmak suretiyle bundan da kurtulur. Kendi sıvısını Set'in yediği marulun üzerine akıtarak onu yiyen Set'in kendinden gebe kalmasını sağlar. Set'in mahkeme huzurunda, Horus'a bir erkeğin yapacağı işi yaptığını iddia etmesi üzerine yüzüne tüküren tanrılara Horus, ikisinin de sıvısına seslenilmesini, nereden çıkacaklarının görülmesini söyler. Set'in sıvısının gölden cevap vermesine karşılık Horus'un sıvısı Set'in içinden seslenir ve altın bir güneş diski olarak Set'in kafasından çıkar. Set bu defa taştan kayıklarla yarışmayı önerir. Horus sedir ağacından bir kayık yapıp onu alçıtaşı ile kaplayarak taş görünümü verir. Set'in taştan kayığı batarken Horus'un kayığı su üstünde kalır. Set de su aygırına dönüşerek Horus'un kayığını batırır. Bu durumda ne yapacaklarına karar veremeyen tanrılar Osiris'e mektup yazıp fikrini sorarlar. Osiris, tanrılar ve daha sonra gelenlerin hepsinin varlıklarını kendisine borçlu olduğunu, yedikleri arpayı kendisinin yaptığını hatırlatarak krallığı oğluna vermemelerini sert şekilde eleştirir. Re-Atum karşı atakta bulunursa da Osiris, Ptah'ın iradesiyle yeraltı dünyasının kendi hükmü altında olduğunu, kötü davranışta bulunanları yeraltı dünyasına alma gücüne ve yargılama yetkisine sahip olduğunu hatırlatarak gözdağı verir. Mektup mahkemede okununca tanrılar Osiris'i her hususta haklı görüp krallığı Horus'a verirler. Re-Atum, Set'i elleri bağlı olarak huzura getirtir. Horus'a krallığı simgeleyen kutsal gözü verir. Re-Atum Set'in kendisine verilmesini, kendisinin oğlu olmasını ister. Horus'un krallığı kutlanır.

SANDIKTA ÖLÜM

Osman Türkay'ın bu oyununda; Eski Mısır'da tanrı Amon'un barbar tanrı Unas'ı yenip yeni bir çağı başlatmasıyla Osiris ve İsis'in Mısır uygarlığının kurucuları olarak güneş tanrısı Ra'nın milyonlarca yılın barkosundan yeryüzüne inmeleri, öte yandan bereket tanrısı Osiris'in karşıtı olan kıvıll çöllerin kıvırlık ve verimsizlik tanrısı Set'in ona karşı komplo kurarak sandığa kilitleyip Nil'e attığı Osiris'in yerine tüm Mısır'a egemen olması, ilk firavun olma yolunda Osiris'in oğlu Horus'la da mücadeleye girmesi ve Horus tarafından öldürölerek Osiris'in egemenliğindeki öölölöl dünyasına yollanması anlatılır.

Özet

Eski Mısır'da, tanrı Amon; tanrıça Edjo ve dünyanın düzenini temsil eden Mayet'in de yardımıyla vahşet ve barbarlık çağının temsilcisi korkunç tanrı Unas'ı yenerek yeni uygar bir dönemi başlatır. Bu altın çağın kurucuları ve öncölölöl, Gök tanrıçası Nut ile yer tanrısı Geb'in kardeş ve karı-koca olarak yeryüzüne inen çocukları Osiris ve İsis'tir.

Tanrı-insan olarak tanımlanan Osiris ve İsis, özverili çabalarıyla Mısır'ı bilim, din, yönetim, tarım, sanat, mimari yönünden ileri bir düzeye getirirler. Gök ve yer bilgini kutsal Thoth ile bilge İmhotep, baş vezir ve baş danışmandır. Osiris, bolluk ve bereket tanrısıdır. Uygarlığın öncölölöl, insanlığın kurtarıcılığı işleviyle yeryüzüne inmişlerdir. Kâinatı ilk yaratan tanrılar olan Çift Dokuzlar da onların arkasındadır. Öte yandan her şeyin bir karşıtı olduğu gibi iyiliği, erdemi, bolluk ve bereketi temsil eden Osiris'in de bir karşıtı gelecektir. Rahip Wah, geleceği sezme gücüne sahiptir. Kötü gelişmelerin olacağı, ona güçlü bir şekilde sezdirilir. Rahip Wah'a bunu uzaydan gelen bir ruh sağlar.

Dünyanın ve kâinatın dengesi karşıtlıklar üzerine kurulmuştur. Nut ile Geb'in üçüncü ve dördüncü çocukları Set ve Neftis de Osiris'le İsis'ten yirmi beş yıl sonra güneş tanrısı Ra'nın milyonlarca yılın barkosundan yeryüzüne iner. Set, uğursuz bir zaman olarak kabul edilen üçüncü artık yılda, normal olmayan bir biçimde, ana rahmini yırtarak yan karından zorla doğarak fırtına ile dünyaya gelir. Kimse onu karşılamaz. Ayrıca kıvıll gözlü ve kıvıll saçlıdır. Kıvıll, Mısır inancına göre kötölölöl rengidir. Set, çölü ve çöl fırtınasını temsil eder. Çöl gibi kıvırl ve verimsizdir. Bu yüzden Osiris, ona Mısır'ın çöllerini bırakmayı düşünür.

Bu sırada Osiris, Habeş kralının daveti üzerine orayı da kalkındırmaya gider. İki yıl orada kalır. Yaptığı hizmetlere karşılık halk ona tanrı seviyesinde saygı ve sevgi gösterirken kral Omo ve kraliçe Aso kıskançlığa kapılırlar. Kraliçe Aso, Set'in ağabeyi Osiris'e kurduğu komploya katılır. Osiris'in Habeşistan dönüşü, bir başka önemli olaya da yol açmıştır. Set'in eşi Neftis, tanrı Amon'un yardımıyla İsis kılığına girerek Teb'deki ilk sarayda mola veren Osiris'le birlikte olur ve hamile kalır. Neftis, Set'in aynı batında doğan kardeşi ve eşi

olmasına rağmen onun gibi kötü yaratılışlı ve Osiris’le İsis’e düşman değildir. Set gibi çölde yeryüzüne inmemiştir. Nil kıyısına inmiştir. Onu yeryüzüne inerken büyük bir kalabalık karşılamıştır. Set’i sevmemektedir. Set, kendisine bir evlat verememiştir. Onun kötülüklerine katılmaz, Osiris ve İsis’in yanında yer alır.

Öte yandan Set, ülkenin tamamını istediğini yüksek sesle dillendirmeye başlar. Osiris, her ne kadar ona açıkça karşı çıkıyorsa da Set’i, küçük kardeşi olduğu için gücendirmek istemez. Set’in, onuruna vermek istediği ve yalnız gelmesini söylediği davetine icabet eder. Set’in bu davetten amacı, Osiris’i komployla ortadan kaldırmaktır. Komploculardan birisi, Rahip Wah ve Tebli Şair’in de içinde bulunduğu gruba komployu haber verirse de, Memfis’e giderken yolda uğradıkları kaza, onların Osiris’i kurtarmalarına engel olur. Set, davet gecesi, kıymetli mücevherlerle süslettiği sandığı ona hediye edeceğini bildirir. Osiris’in vücuduna göre yaptırdığı için Osiris sandığa sığar ve Set hemen sandığın kapağını çiviyle çaktırır. Sonunu anlayan Osiris, Set’e hitapla Mısır için yaptıklarını anlatır. Onların, kendi şahsında yeni ve mutlu dünyayı yok ettiklerini söyler. Başının kesilerek vücudunun tüm ülkede sürüklenmesi için ilenir. Sandık, kurşunla ağırlaştırılıp Nil’e atılır.

Olay, Osiris’in, yeryüzüne inmesinin üstünden yirmi yedi yıl geçtikten sonra öldürülmesinin üstünden de yirmi yıl geçtikten sonra Abidos tapınağında, Tebli Şair’in anlatımıyla aktarılır. Osiris’in öldürülmesinin ardından İsis, hayatını Osiris kültü oluşturmaya adanmıştır. Tebli Şair de Memfisli Müzisyen’le birlikte onun her adımını izleyerek olayların öyküsünü yazmışlardır. İsis, büyük bir acıyla Nil kıyısı boyunca sandığı aramış, kutsal sesin yönlendirmesiyle sandığın Finike yakınlarındaki Biblos’a vardığını öğrenmiştir. Kıyıya vuran sandık, bir ılgın ağacının köküne takılmış, ağacın, sandığı içine alacak şekilde normal dışı büyümesi karşısında hayrete düşen Biblos kralı Malakender ağacı keserek yeni yaptırdığı sütun olarak kullanmıştır. İsis Biblos’a ulaştığında kraliçe Astarte, kısa süre önce bir erkek çocuk dünyaya getirmiştir. İsis, Astarte’nin nedimeleriyle dostluk kurar. Onun kokusuyla kendilerinden geçen nedimelerin durumunu fark eden kraliçe Astarte, İsis’i çocuğunun bakıcısı yapar. İsis, çocuğa ölümsüzlük vermek için geceleri arıtıcı alevle çocuğu yakar. Fakat bir gün, kendisini kırlangıç olarak ılgın ağacından yapılan sütunun etrafında uçarken gören Astarte’nin çılgılığı, çocuğun ölümsüzlük niteliğini yitirmesine neden olur. Gerçeği açıklayan İsis’e kral, sütunu yerinden söktürüp verir. Osiris’in cesedini görmesiyle kopardığı çılgılık, bu sefer çocuğun ölümüne neden olur.

İsis, sandığı Mısır’a götürür. Dönüşte hamile olduğunu anlar. Sandığı bataklıktaki kamışlığa saklar. Fakat Set avlanırken tesadüfen sandığı bulur ve Osiris’in cesedini on dört parçaya ayırarak Mısır’ın dört bir köşesine atar. İsis gözyaşları içinde Osiris’in parçalarını

bularak birleřtirir ve mumyalatır; Osiris'i tekrar yařama kavuřturur. Fakat Osiris ller Diyarı'nda yařamayı tercih ederek oranın kralı olur. Set İsis'i hapsederse de Thoth onu kurtarır. İsis ocuęunu, Neftis'in yardımıyla Buto bataklığındaki kamıřlıkta gizlice dnyaya getirir. Osiris'in lmeden nce ryasında grdę oęlu, Horus adını tařır. Horus'u, Set'ten babasının cn ve Mısır tahtını alması gayesiyle doęuran ve byten İsis, Set'in Buto bataklığında yılan olarak oęlunu sokması zerine bu defa oęlu iin byk bir abanın iine girmiřtir. İnsan gcyle oęlunu iyileřtiremeyince tanrılara ynelmiř, areyi Thoth sylemiřtir: Gneř tanrısı Ra'nın doęudan batıya gnlk doęal yolculuęu sırasında durarak Horus iyileřene deęin tm kinatın karanlıęa gmlmesi gerekmektedir. Bu, Ra'ya baęlı tm canlıların, gk sistemlerinin ve gezegenlerin o sre zarfında hayatiyetini kaybetmesi demektir. Fakat tersi durumda da Set'in temsil ettięi ktlk ilkeleri tm varlıęa egemen olacaktır. Sorunun bu denli kozmik boyuta ulařması, Horus'un ilk gerek firavun olmasındandır. Ra'nın gc Set'in zehrini akıtmıř, Horus kurtulmuřtur. Thoth bundan sonra bebeęin sorumluluęunu tm halka ykler, kendisinin ve Osiris'in bebeęin koruyucuları olduęunu, İsis'in de Horus'la devam edecek olan Osiris kltn dnyaya yayacaęını bildirir. Ra'nın Horus'a bu denli kutsallık ve lmszlk vermesinin nedenini Zaman Tnelleri adıyla uzaylı aıklar.

Thoth Horus'u saęlıęına kavuřturduktan sonra İsis'e tm sihirleri ęretmiř, bu gcyle etkinlięi artan İsis, zamanla gkyznde tanrılar arasında yařama isteęine kapılmıřtır. Yařlanan Ra'nın aęzından akan salyalardan ve onu soęuran topraktan bir engerek yılanı yapıp Ra'nın yolu zerine bırakmıř, ertesı gn Ra Mısır'ın zerinden geerken yılan onu sokmuřtur. Iřıęını ve ateřini kaybeden Ra'nın gk grlemesi gibi baęırması zerine tm tanrılar evresine toplanmıř, Ra'nın yarasını iyileřtirmeye alıřmıř, fakat hibirisi bunu bařaramamıřtır. nk her tanrı, yalnızca kendisinin var ettięi yaratıkların atıęı yarayı iyileřtirebilme gcne sahiptir. İsis, onu iyileřtirebileceęini syleyerek bunun iin Ra'ya, adını sylemesi gerektięini bildirir. Her řeyin yaratıcısı, evrenin hkimi olduęunu, gzlerini aınca gndz, kapatınca gece olduęunu syleyen gneř tanrısı, sabahleyin Khepri, ęlen Ra, gece Atum adıyla aęrıldıęını belirtir. Fakat bunlar, onun gizli adı deęildir. İsis, gizli adını sylemesi gerektięini ifade edince bařka seeneęi olmadıęını anlayan Ra, kendini bařka tanrılardan saklayıp gerek adını kendilięinden onun gęsne nakletmiř, Horus'tan bařkasına aıklamasını yasaklamıřtır. Bylece Ra'nın tm gc Horus'a geer. Dolayısıyla Horus, Mısır'ın ilk firavunudur. Ona kimse stn gelemeyecek, Osiris klt onun sayesinde sonsuza dek yařayacaktır. Zaman tnellerinde geici bir koridor aılması suretiyle dnyaya dřen aydınlık ve ses, Ra'ya ait iki gzn sahibi olan Horus'un, Tanrı'nın yeryzndeki temsilcilięi grevine atandıęını bildirir. Bylece mahkeme heyeti, ilah yargıcın verdięi karara uymak durumunda kalır. Fakat Set,

onları lanetler. Horus'u "piç" olarak niteleyerek onu firavun ilan edenlerin büyücüler olduğunu öne sürer. Halkın onu firavun kabul etmeyeceğini öne sürer. Bunun üzerine Horus, onu düelloya çağırır. Çarpışma sonunda "Sadece bir canımı alabildin Horus. Benim yedi canım var." (Türkay, 1999: 105) diyerek Horus'un kılıcıyla can verir. Bundan sonra Horus, Biblos kraliçesi Aso'nun da maskesini düşürür. Fakat bir kadını öldürme tenezzülünde bulunmaz. O da İsis'in, yüzüne "Habeş köpeği" diye bağırmasıyla ölür. Başyargıç, ilahî adaletin yerini bulduğunu, kendilerinin yargısına gerek kalmadığını söyler. Oyun biter.

Kişiler

Oyun(lar) ağırlıklı olarak olağanüstü kişilerle kurgulanmıştır. Tanrılar, tanrısal firavunlar, ruhlar, hayaletler, uzaylılar, olağan dışılık niteliği verilen kişilerin yanı sıra sıradan insanlar ve sesler, zaman tünelleri gibi soyut kavramlar da oyun(lar)a katılmışlardır.

Oyunda etkin olarak varlık gösteren tanrılar Unas, Amon ve tanrıça Edjo'dur. Dünya düzeninin ruhunu temsil eden Mayet, Thoth, Osiris, İsis, Set, Neftis ve Horus da tanrısal varlıklardır. İsis için "tanrıça" ön sıfatı kullanılır. İnsanların arasında yaşarlar, fakat diğer âlemlere geçebilme kudretine de sahiptirler. Kişilerde eşleştirme söz konusudur.

TANRI UNAS: Mısır'da vahşet ve barbarlık çağlarının temsilcisidir. İnsanları ve tanrıları yiyerek hayatta kalmaktadır. İnsanlar gibi tanrılar da ondan korkmaktadır. Gökyüzünün boğası olan Unas ufukta belirince yer tanrısının kemiklerinin bile korkudan titrediği ifade edilir. Kurban avcılarının yakaladığı kişilerin başı sunak taşında kurban kasabı tarafından kesilir. Güçlülere sabah, orta büyüklüktekileri öğlen, zayıfları da akşam yemektir. Unas, tanrıların eti ve kemiğiyle vücudunu güçlendirdiği gibi büyüler, bilgileri, zekâları, ruhları ve bellekleriyle de gücünü artırır. Fakat tanrı Amon, tanrıça Edjo ve dünya düzeninin ruhunu temsil eden Mayet tarafından yenilerek onun temsil ettiği barbarlık çağına son verilir. Unas'ın külleri kutsal Nil'in sularına savrulur.

TANRI AMON: Başında üç taç ve üç boynuzlu büyük bir koç olarak tapınağın önünde belirir. Tanrıça Edjo, başının üzerinde güneşi temsil eden bir diskle şahin olarak Amon'un başı üzerinde uçarak onu korur. Unas'a kurban edilecek olan Tebli'nin çaldığı flütten etkilenen Amon'un gözlerinden üçer damla yaş düşer.

Unas'ın ufukta belirmesiyle Edjo, başındaki güneş diskinden on yıldırım gücünde ateş kütlesi fırlatarak onu yok eder. Bu sırada dünya düzeninin ruhunu temsil eden Mayet de ateş kütlesinin yalnızca Unas'ı yakmasını, kaosa yol açmamasını sağlar.

Amon, Mısır'ın bundan sonra uygarlığın beşiği olacağını, zamanın büyük olaylara gebe olduğunu bildirerek gökyüzündeki yurduna çekilir.

Tebli Şair, Memfisli Müzisyen, rahipler Gebu ve Wah, oyunda sonsuzluk niteliği verilerek, Mısır uygarlığının doğuşunun tanıklığını yapan simgeler olarak geçer. “Şükran Korosu”nu oluştururlar. Ötelerden gelen ses bunu şöyle belirtir:

“Siz bu kozmik oyunda birer simgesiniz

Onu baştan sona dek izleyeceksiniz...” (Türkay, 1999: 14)

İlerleyen sayfalarda boş odada çınlayan bir ses de bunu ifade eder: “Sen ölmezsin Rahip Wah, bu oyundaki karakterler de ölmez. Çünkü siz ancak birer simgesiniz.” (Türkay, 1999: 56)

Bilinmeyen kapıları kendisine açılan Rahip Wah da “Çünkü biz insan değil, öncesizden sonrasına uzanan bir mitolojinin kahramanlarıyız. O mitolojinin kişileriyiz.” (Türkay, 1999: 61) diyerek bunu yineler.

TEBLİ ŞAİR: Çobanlık yaparken Unas’a kurban edilmek üzere yakalanmış, asıl işi şiir söylemek olan bir gençtir. Mısır’a daha uygar bir ülkeden gelmiş bir göçmendir. Kesilecek olmasına rağmen sakın ve korkusuz hali rahiplerin dikkatini çeker. Tebli, mavi bir lotüs çiçeğinden esinlenerek yazdığı “Günbatımı Tanrıları Ağlatır” adlı şiirini flütüyle çalmaya başlayınca oraya gelen Amon etkilenerek gözyaşı döker. Tebli, Amon’un kendisini kurtaracağını önceden görmüştür. Amon onu Tebli Şair adıyla kutsar, her yerde, her zaman o adla yaşayacağını bildirir. Bundan sonra yalnızca şairlik yapacaktır. Rahiplerle birlikte tapınakta kalır. Kozmik olayların içinde yer alırlar. Ötelerden gelen şimşek çakması, yer sarsıntısı ve her yeri kaplayan karanlığın ardından duyulan ötelerden gelen sesin, onlara tüm kâinatın sahibinin karanlıktan çıkıp aydınlığa girdiğini söylemesiyle Tebli Şair, Osiris’in doğduğunu anlar. Bundan sonra Osiris’in ve İsis’in isteği üzerine din bilgini ve mimar İmhotep, rahiplerle birlikte Tebli Şair’i de altı aylık sıkı bir eğitimden geçirir, şair olmasından dolayı onunla özel olarak ilgilenir. Osiris ve İsis için ilahiler yazar. Bundan sonra yanına Memfisli Müzisyen de katılır. O da Amon’un son anda ölümden kurtardığı bir gençtir. Sistram çalmaktadır. Adını Thoth vermiş, Thoth’un yönlendirmesiyle onlara katılmıştır. Tebli Şair’in şiirlerini besteleyecektir. Bundan sonra Tebli Şair ve Memfisli Müzisyen tapınaktan ayrılarak İsis tarafından saraya folklor öğretmeni olarak atanırlar. Ardından Osiris ile birlikte Habeşistan’a giden ekip içinde yer alırlar. Dönüşlerinde Tebli Şair, Osiris’e düzenlenen komployu haber veren itirafçının, öfkeye kapılarak başına vurduğu yumrukla ölmesine neden olur.

Osiris’in öldürülmesini izleyen yıllarda ise Memfisli Müzisyen’le birlikte İsis’in Osiris kültü oluşmasındaki çabasını yakından izleyerek kayda geçirmişlerdir. Son sahnede bunları

dile getirirler. Tebli Şair, güneş tanrısı Ra'nın, ilahlığını Horus'a devredeceğini ve onun bir savaşı ilahı olacağını, kahramanlığına yedi kat göklerin tanık olacağını da ileri sürer.

Memfisli Müzisyen daha çok tapınağın dışında yaşanan gelişmeleri aktarma işlevi görür. Rahiplere yeni yapılan Abidos tapınağına atandıklarını iletir. Herkesin çalıştığını anlatırken İbrani kölelerin durumuna da dikkat çekilir. Osiris ile İsis'in de kölelerin ağır şartlarda çalıştırılmalarına karşı oldukları, ancak halkı o seviyeye getirmenin çok zaman, yüzyıllar alacağı, insanların zenginleşip güçlenirken aynı zamanda zalimleştikleri kaydedilir.

Altı ay boyunca tapınaktan çıkmamış olan Tebli Şair, yeni Teb'i tanıyamaz.

RAHİPLER GEBU VE WAH: Oyunda daima birlikte bulunurlar. Bu, konuşmalarıyla olay gelişimini sağlamak ve okura/seyirciye bilgi vermek içindir. Başta tanrı Unas'a bağlı olan ve ondan açıkça çekinen rahipler, Unas'ı ortadan kaldıran Amon'un kendilerini affetmesiyle ve Osiris ile İsis'in yönlendirmesiyle İmhotep'ten aldıkları altı aylık eğitimin ardından Abidos tapınağında yeni bir anlayışla Osiris ve İsis'e bağlı olarak görevlerini yerine getirirler. Kendilerini tanrısal gücün kutsal bir kaynağı olarak görürler. Rahip Wah, güçlü bir sezme yeteneğine sahiptir. Bu özelliği uzaydan gelen bir ruh tarafından geçmiş ve gelecek zamanların tünelleri ona açılarak Set'in doğacağı bildirilir. Rahip Wah'ın ruhların her zaman her yere gidebileceklerine inanmaması üzerine ruh ona bu deneyimi yaşatır. Transa geçirdiği rahip Wah'ın astral vücudunun kâinatın her noktasında uçup gördüklerini mental (akli) ruhuna iletmesini sağlar. Rahip Wah, uzay boşluklarında dolaşırken geçtiği milyarlarca galaksiden üçüne iniş yapar. İlki, kendi dünyasının yeni yaratılmış bir benzeri, diğeri kâinat arkeologlarının özel giysileriyle üzerinde araştırma yaptıkları daha eski, yaşlanmış bir eşi, sonuncusu da kendi gezegeninde, ülkesi Mısır'ın çölleri. Orada Set'in yeryüzüne inişine tanık olur. Rahip Wah böylece rahiplerin de en kutsalı olmuştur. Ruh, ona gerektiğinde yardım edecektir. Olacakları önceden bildiği halde değiştirememek Wah'ta umutsuzluğa ve yaşama sevincini yitirmesine yol açar. Az konuşur, çok düşünür; her şey ona anlamsız görünür. "Olacak olan olacak" sözünü sık sık tekrarlar. Hiç ölmeyeceklerini, kıyametten sonra bile hayatta kalacaklarını arkadaşı Gebu'ya da açıklar.

THOTH – İMHOTEP: Oyunda bilge olarak geçerler. Gök bilge Thoth, yeryüzündeki her şeyin adını bulan ve insanlara öğreten kişidir. Gök ve yer bilgini Thoth, insanlara bilimi ve sanatı öğretir. Osiris'in baş veziridir. Yeryüzüne indiklerinde onların elbiselerini giydirir. Onlar için küçük bir saray yaptırmıştır yabancı ustalara. Mısır'ı uygarlaştırma yolunda yapılacakların programını da Thoth çizmiştir. Osiris'in ölümünden sonra Set'in hapsediği İsis'i kurtarır. Set'in yılan kılığına girip Horus'u sokmasından sonra İsis'e oğlunu kurtaracak yolu gösteren, sonrasında bütün sihirleri ona öğreterek konumunu güçlendiren de Thoth'tur.

İmhotep ise din bilgini ve mimardır. Rahipleri ve Tebli Şair'i o eğitmiştir.

OMO – ASO: Habeşistan kralı Omo ile eşi Aso da oyunda yer alırlar. Önce Osiris'i kendi ülkelerini de kalkındırması için davet edip onun yaptıklarının halkta memnuniyet oluşturması üzerine onu kıskanırlar, Osiris ile İsis'in halkı büyülediklerinden, Osiris'in, ülkelere dönük gizli planlar içinde olduğundan kuşkulanırlar. Aso, Set'in Osiris'e düzenlediği komploda yer alır. Onu sandığa kilitleme fikrini veren, Aso'dur. Daha sonra Biblos kraliçesi sıfatıyla da Mısır'da bulunmaya devam eder. Son sahnede Horus tarafından kimliğinin açıklanması üzerine İsis'in attığı çılgılla ölür.

OSİRİS – İSİS: Amon'un Unas'ı bertaraf etmesinin ardından Mısır'ı altın çağa ulaştırma işleviyle yeryüzüne indirilmişlerdir. Gök tanrıçası Nut'la yert tanrısı Geb'in çocukları ve karı koca olarak yeryüzü ile gökyüzü arasında doğarak güneş tanrısı Ra'nın milyonlarca yılın barkosundan öğle zamanı tapınak mağaranın önünde yeryüzüne inmişlerdir. Ufukları fethederek kalabalık bir insan topluluğu tarafından karşılanmışlardır. Halk, Thoth'un ve rahiplerin çağrısına uyarak önlerinde secde etmiştir. Onlar, gökyüzünden atanmış elçilerdir. Uygarlığın öncüsü, insanlığın kurtarıcısı misyonu yüklenerek halka okuma yazmayı, tarımı, su kanalları açmayı, yapılaşmayı, tanrılara usulünce tapınmayı, ülkeyi kanunla yönetmeyi vb. öğreterek Mısır'a uygar bir yaşam ve bolluk getirmek amacıyla gelmişlerdir. Osiris, doğru sözün sahibi, gerçeğin sesi ve gücüdür. İnsanları besleyen toprağı temsil eden Geb'in oğlu olarak bolluk ve bereket tanrısı olacaktır. Hünerli eşi İsis de ona yardımcı olacaktır. Kâinatı ilk yaratan tanrılar olan Çift Dokuzlar ve bilgiç Thoth, Osiris'in rehberi olacaklardır.

Osiris tarım ve mimariye ağırlık verirken İsis de gücünü sosyal ilerleme yolunda kullanır; müzik ve dans en çok önem verdiği sanatlardır. Halkı bu yönde bizzat eğitir. Hoşgörülü ve sevecen tanrıça şafak vaktini çok sevmektedir.

Osiris Mısır'dan sonra, aldığı davet üzerine Habeşistan'ı da kalkındırmak üzere iki yıllığına o ülkeye gider. Bu arada ona eşi İsis vekâlet eder. Osiris ve İsis birbirlerine çok bağlı ve desteklidir. Set krallıkta hak iddia etmeye başlamışsa da Osiris kardeşini kırmak istemez. Habeşistan dönüşü kardeşinin yemek davetini düşünmeden kabul eder. Kardeşinin ihanetiyle kapatıldığı sandıkta Mısır için yaptıklarını anlatıp kardeşi Set'e, başı gövdesinden ayrılarak baştan başa Mısır topraklarında sürüklenmesi için ilenir. Nil'e atılan sandıkta can vermiştir. İsis, büyük bir acıyla Nil kıyılarında sandığı aramış, Biblos ülkesinde bulduğu sandığı ülkesine getirirken kendiliğinden Horus'a hamile kalmıştır. Sandığı Buto bataklığındaki kamışlığa saklayan İsis, Set'in tesadüfen onu bulup cesedi on dört parçaya ayırarak ülkenin

her yerine dağıtmışsa da büyük uğraş sonucu Osiris'in vücudunu tekrar bir araya getirip mumyalatmıştır.

Böylece Osiris yeniden hayata dönmüşse de ölümler diyarında yaşamayı tercih eder, oranın kralı olur. Onun yeryüzündeki kültünü oğlu Horus sürdürecektir. Osiris, baharda yeniden canlanan doğayı temsil eder. Osiris'in bu dünyadan bütünüyle çekilmesinin ardından İsis, hayatını Osiris kültü oluşturmaya adanmıştır. Fakat Set'le mücadelesi bu defa oğlu için sürmektedir. Set, İsis'in Buto bataklığındaki kamışlıkta Neftis'in yardımıyla gizlice doğurduğu Horus'a tesadüf etmesiyle yılan olup onu sokar. İnsanların çare bulamaması üzerine göklere yönelen İsis'in çağrısı uyarınca Thoth Ra'nın gücüyle Horus'un iyileşmesini sağlar. Oğlunu babasının intikamını alma ve Mısır tahtına oturma emeliyle doğuran ve büyüten İsis, Thoth'un kendisine öğrettiği sihirlerle gücünü artırır. Bu yolla Ra'nın gizli adını öğrenerek tüm gücünü Horus'a aktarmasını ve Ra'ya ait iki gözün sahibi olan Horus'un ilk firavun olmasını sağlar.

HORUS: Osiris'in oğlu ve kültünün sürdürücüsüdür. Amcası Set, ebedî rakibidir. Dünyaya gelmesi, babası öldükten sonra olağanüstü bir yolla gerçekleşmiştir. Annesinin kendisini yetiştirdiği doğrultuda gider, en büyük amacı, Set'ten babasının intikamını ve Mısır tahtını Set'ten geri almaktır. Son sahnede Set'i öldürür. Fakat bu, yedi canlı olan Set'le son karşılaşması değildir. Set ile Horus arasındaki sonsuz savaşlar her defasında Horus'un zaferiyle sonuçlanacaktır. Çünkü annesinin sayesinde Ra'nın ilahlığını devralmış, savaş ilahı ve ilk firavun, ilk gerçek kutsal kral olmuştur.

On sekiz-on dokuz yaşlarındadır. Babasının ölümünün yirminci yıldönümüdür. Başlığında, kahramanlık simgesi olarak güneş tanrısı Ra'nın kendisine takdim ettiği disk bulunmaktadır. O, Ra'nın iki gözünün sahibidir. Tanrısal yolla bildirilen firavunluğunu tanımayan ve kendisini "piç" diyerek aşağılayan Set'i düelloda yenerek yedi canından birini alır.

NEFTİS: Set'in kardeşi ve eşi olarak yeryüzüne indirilmiştir. Fakat Set gibi kötü yaratılışlı değildir, onun kötülüklerine ortak olmaz. Eşi olduğu halde Set'i sevmemektedir. Set kendisine bir çocuk veremediği için bu arzusunu Amon'un yardımıyla İsis kılığına girip Osiris'le birlikte olarak gerçekleştirir. İsis'in Horus'u doğurmasına da yardımcı olur.

SET: Osiris ile İsis'ten yirmi beş yıl sonra yeryüzüne indirilmiştir. Onların kardeşidir. Fakat onlardan çok ayrı bir karakterdedir. Kardeş olmalarını Osiris, Neftis'in sorusu üzerine, aynı dünyadan gönderildikleri ve kendi dünyalarında tek bir din ve ulus oldukları için birbirlerini kardeş kabul ettikleri şeklinde açıklar. İnsanların da kendilerini kardeş saymalarının sakıncalı bir durum olmadığını, bunun, kültürleri için bir temel taşı olacağını da

sözlerine ekler. Bu sonuca, kendileri yetişkin olarak uzaydan doğdukları halde kendilerinin yeryüzünde doğacak çocuklarının oradakiler gibi bebek olarak dünyaya gelecek olmalarından hareketle varılabileceğini kaydeder.

Set üçüncü artık yılda, dolayısıyla uğursuz bir zamanda ana rahmini yırtarak yan karından normal olmayan bir biçimde kızıl gözlü, kızıl saçlı olarak çölün ortasında güneş tanrısı Ra'nın milyonlarca yılın barkosundan fırtına eşliğinde yeryüzüne inmiş, onu hiç kimse karşılamamıştır. Set, bereket tanrısı Osiris'in karşıtı olarak çölü ve çöl fırtınasını temsil eder. Çöl gibi kısır ve verimsizdir. Çok tutkulu ve sert bir yapıya sahiptir. Bu yüzden Osiris ona Mısır'ın çölleri bırakma düşüncesindedir. Fakat Set yönetme yeteneği ve gücü olmadığı halde bütün Mısır'a hâkim olmak istemektedir. Osiris'e komplo düzenleyerek onu ortadan kaldırır. Mısır'ın başına geçer. Osiris'ten sonra kötülüklerini İsis ile oğlu Horus'a yöneltir. Fakat yirmi yıl sonra Horus tarafından öldürülerek yedi canından biri alınır.

Olaylar Dizisi

Oyun dört perde 19 sahneden (2+6+6+5) oluşur.

Oyun, Mısır mitolojisine göre yaratılışı ve Osiris, İsis, Horus kültünü konu alır, bütün bir miti olduğu gibi yansıtmak amacındadır. Bu, oyunu dram yapısından uzaklaştırır. Dramatik açıdan bir olay örgüsünden söz etmek zordur. Oyun epizodik bir yapılanma gösterir.

SERİM: Amon'un Unas'ı yenerek, altın çağın kurucuları olarak Osiris ile İsis'i yeryüzüne göndermesi serim olarak alınabilir.

DÜĞÜM: Osiris ile İsis Mısır'da medeniyet kurarken, bozguncu olarak Set'in yeryüzüne inmesi, geniş planda düşünüldüğünde ilk asal düğüm noktası olarak alınabilir. Set'in Osiris'i öldürmesiyle sonuçlanan oyunun devamında Osiris'in yerini tutan Horus'un Set tarafından, yılan kılığına girip sokulması yeni bir düğüm noktası olarak düşünülebilir.

ÇATIŞMA: Eserde esas çatışma iyilikle kötülük arasındadır. Bu karşıtlık oyun boyunca sürer. Çatışmanın ilk adımı Amon'la Unas arasındadır. Ardından Osiris – İsis – Horus üçlüsüne karşı Set'in mücadelesi gelir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Osiris'in kardeşi olan Set'in, ülkenin kendisine verilen çöllere kaplı kısmıyla yetinmeyip, tüm ülkeyi ele geçirmek istemesidir.

DORUK NOKTA: Oyunun sonunda, Set tarafından öldürülüşünün yirminci yılında Osiris'in anıldığı Abidos tapınağındaki törende, zaman tünellerinde geçici bir koridor açılması suretiyle dünyaya düşen aydınlık ve sesin, Horus'un, Tanrı'nın yeryüzündeki temsilciliğine getirildiğini bildirmesiyle Set'in Horus'a hakaret etmesi oyunu sonuca taşır.

ÇÖZÜM: Horus, çarpışma sonunda Set'i öldürerek bir canını almış olur.

Zaman – Mekân

Oyunda zaman; geçmiş–bugün–yarın çizgisinde alabildiğine genişlik gösterir. Tanrı Amon, tanrı Unas'ı yenerek barbarlık çağlarına son vermiştir. Bundan sonra Osiris ve İsis'in tanrı-insan olarak gökyüzünden atanmış elçiler sıfatıyla “öğle” vakti yeryüzüne indikleri vurgulanır. Set, Osiris'ten 25 yıl sonra uğursuz bir zamanda, üçüncü artık yılda inmiştir. Oyunun zaman düzeninde çelişki vardır. Osiris hem yeryüzüne indikten yedi yıl sonra öldürülmüş olarak geçer hem de Set'in, ondan 25 yıl sonra yeryüzüne indiği söylenir. Osiris iki yıl Habeşistan'da kalmıştır. Mitolojik kahramanlar, Osiris'in öldürülmesinden yirmi yıl sonra Abidos tapınağında yapılan anma töreninde halkın arasına karışırlar.

Rahip Wah, uzay boşluklarında dolaşıp üç galaksiye iniş yapmıştır. Bunlar üç zaman dilimine işaret eder.

Oyunda mekân; çölleri, kutsal kentleriyle Mısır ve geniş planda tüm evrendir. Osiris ve İsis kültürünün geliştiği antik kentler Memfis, Teb, Osiris'in uygarlaştırmak üzere gittiği Habeşistan, Mısır çölleri, Nil kıyıları, Buto bataklığı, Finike yakınlarındaki Biblos gibi yerlerdir. Eski Mısır'da Thebes yakınlarında tapınak olarak kullanılan mağara ile Abidos tapınağı da önemli yerler arasındadır. Osiris'le İsis'in Teb'de küçük, Memfis'te büyük sarayları, Set'in Memefis'te köşkü vardır.

BİR KOZMİK PSİKODRAM

Firavun Ramses II döneminde büyük çaplı metamorfozlardan ve tek tanrılı dinler çağının başlayacak olmasından kaynaklanan, kırk gün kırk gece süren kaos ve kaosun yol açtığı psikodram anlatılır. Osiris ile Set kimlik ve kişilik değiştirerek Evrensel Zaman ve Yedi Başlı Kızıl Ejder adlarıyla karşı karşıya gelmişlerdir. İkisinin de ellerinde dünyayı elli kez yok edecek güçte silahlar olmasına rağmen güçlerinin birbirine üstünlük sağlamaya yetmemesi yüzünden çıkmazdadırlar. Büyük Piramit'teki Keops'un lahdi başında sinir savaşı olarak adlandırılan gergin bekleyişlerini sürdürdükleri sırada Ramses II'yi öldürerek onun kimliğine ve kişiliğine bürünen kardeşinin İbraniler üzerindeki baskıyı artırması üzerine İbraniler Musa önderliğinde büyük çıkışı/kaçışı gerçekleştirirler. Karnaklı Sihirbaz Muneccim'e dönüşen Ramses II, elindeki lotüsle, değişime uğrayanları gerçek kişiliklerine döndürür. Onun yerine geçen kardeşinin, Musa'nın peşinden giderken Kızıldeniz'de boğulduğu, Musa'nın Tur Dağı'na ulaştığı haberi gelir. Karnaklı Sihirbaz Muneccim de gerçek kişiliğine dönüşür.

Özet

Bu oyunda piramitlere önemli bir vurgu vardır. Firavun Ramses II dönemidir. Fakat ilk oyundaki rahiplerle şair ve müzisyen bu oyunda da yer alırlar. Yanlarına Ağıtçı ve sonradan Karnaklı Sihirbaz Müneccim de katılmıştır. Rahipler rüyalarında dünyanın büyük çapta bir değişime gebe olduğunu gösteren işaretler almaktadırlar. Rahip Wah, rüyasında kaosu simgesi olan yedi başlı ejderha, Rahip Gebu da Ramses II'nin yeryüzünde, Osiris'in de yeraltında ve gökyüzünde kimlik ve şekil değiştirdiklerini görmektedir. Nitekim çok geçmeden kaos başlar ve kırk gün sürer. Kaos, beraberinde psikodramı da getirmiştir. Kaosun getirdiği güvensizlik ortamı insanlar üzerinde olumsuz etkiler yapar. Kaos ve ona bağlı psikodram, beşerî boyutun çok ötesinde kozmik boyutludur. Kaos birden fazla etmene dayanmaktadır. Öncelikle dünya dördüncü artık yıla girmiştir. Yani Set'in doğumunun yirminci yılıdır. Onu Osiris Ölüler Diyarı'na, Evrensel Zaman da gökyüzüne kabul etmemiş, altı canlı olarak dünyaya geri gönderilmiştir. Öte yandan firavun Ramses II'nin küçük kardeşi, ağabeyinin kılığına girerek onu uyurken öldürmüş, gizlice onun cismini, aklını/beynini ve yetkisini alarak onun yerine geçmiştir. Gerçek Ramses II ise Ruh tarafından Karnaklı Sihirbaz Müneccim'e dönüştürülmüş, eline sihirli lotüs çiçeği verilerek onunla olacakları görme yetisi kazanmıştır. Yeni kimliğiyle şair ve arkadaşlarına katılmıştır. Evrensel Zaman da saçlı sakalı ağarmış oldukça yaşlı bir kimse şeklinde ortaya çıkar. Şair ve arkadaşları söyleşip tartışmak için Büyük Piramit'teki Keops'un lahdine giderler. Keops, piramidi ölümsüzlüğe ulaşmak için yaptırmıştır. Evrensel Zaman, Tanrı'nın birer parçası olan gök sistemlerinin devinimlerini ölçen, böylece tarihi meydana getiren soyut bir kavramdır. Oyunda, zamanın insan bilincinde anlam kazandığı, tanrı kavramının da insana bağlı olarak ortaya çıktığı, bu durumda kâinatta en önemli varlığın insan ve aklı olduğu, zaman ve mekân boyutlarının, anlamını ancak akıl boyutunda bulacağı, Tanrı katında en onurlu yaratığın insan olduğu, Tanrı'nın insanı yaratarak meleklerle onun önünde secde etmelerini emrettiği bildirilir.

Ölüler Diyarı'ndan gelen sesin darbe olduğunu, Osiris'in tahtını ele geçirdiğini bildirmesiyle kaos başlar. Keops'un lahdinin başında Evrensel Zaman'la Keops olduğunu, Osiris'e darbe yaptığını öne süren yedi başlı kızıl ejder karşı karşıyadır. Yedi başlı ejderin elinde dünyayı elli kez yok edecek güçte cehennem kazanı vardır. Evrensel Zaman'ın da aynı derecede gücü bulunmaktadır. Bu yüzden çıkmazdadırlar. Lahdin başında, sinir savaşı yaşanmaktadır. İkisi de birbirlerinin gerçekte insanların bildiği kişiler olmadıklarının, onları temsil ettiklerinin farkındadırlar. Dünya dışı görkemli bir yaratık olan Evrensel Zaman'ın misyonu iyilik ve erdemdir. O, aynı zamanda tek tanrılı dinlerin başlayacağını müjdecisidir.

Kaosun bir nedeni de budur. Evrensel Zaman, Gökbilimsel dine bağlıdır. Evrensel Zaman'ın karşısındaki Keops ise tutkuyu temsil eder.

Kaos, şiddetli kum fırtınası şeklinde etkisini gösterir.

Keops, başkaldırısını, Tebli Şair ve takımının Evrensel Zaman'la bir olup kendisine komplo kurarak ve lahdinin başında fiskos yaparak dünyanın düzenini değiştirmek, tek tanrılı dinler çağını başlatmak istemelerine dayandırır. Keops, kendisini hâlâ yaşıyor, krallık yapıyor sanmaktadır. Lahdinin içindeki çürüyen cesedini, yedi başlı bir yılan olmasından kaynaklanan bir hisle, eskittiği bir gömlek olarak değerlendirir. İsis'in olanları öğrenmesi, bilinenleri tersine çevirecek yeni gelişmelere yol açar. Ölüler Diyarı'ndan gelen İsis, Osiris'in ve Set'in orada olmadığını, Keops'un ruhunun ise orada olduğunu haber verir. İsis, kutsal ruhlara, Osiris'i bulmasına yardımcı olmaları için yalvarır. İsis'in yerin ve göğün, insanın ve evrensel doğanın ruhuna yaptığı içten ve acılı çağrının etkisini göstermesiyle kaos daha çok kendini hissettirir. Durgunluk yasası iptal olmuşçasına her şey hareket halinde görülür. Yerden insanların, gökten tanrıların ruhları üçgen ışıklar şeklinde ortaya çıkar.

Tebli Şair ve dostları, ölüm ya da uyku olarak tanımlayamadıkları bir durumdan uyanırlar. Uyku ile ölüm arasındaki sınır üzerinde oldukları sonucuna varırlar. Güneşkent'te, Ölüler Diyarı'nda gökleri dolduran, üçgen ışıklar şeklinde beliren tanrı ve insan ruhlarını seyreder, iki hayaletle konuşurlar. Hayaletler, ruhlar gibi, Tanrıça'nın çağrısı üzerine uçup göklere yükselmeyi bilmez, olan bitenin farkına varmazlar. Dünyada iyilik veya kötülük yapmadıkları, sevap veya günah işlemedikleri için Güneşkent'te, Ölüler Diyarı'nda da diğer ruhlardan ayrılırlar. Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in onlara lotüs çiçeğini koklatmasıyla normal insan ruhu kazanarak bir kez diğer ruhlar gibi uçarlar.

Bu arada Abidos tapınağında son gelişmeleri izlerler. Cadı kılığına giren Habeş kraliçesi Aso, Mısır hükümdarı olmak için Ramses II'ye, Habeş, Biblos ve Libya krallarına nota vermiştir. Fakat Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in, elindeki sicimi cadıya doğru atmasıyla Cadı'nın kamış atı yılanı dönüşür, sicimi tekrar atmasıyla da sicim yılanı yutar, Set'in küçültülmüş bir görüntüsü olarak kızıl gözlü, kızıl saçlı, kısa boylu bir iblise dönüşür. Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in iblise yüzüne eliyle dokunmasını söyleyip lotüsü Cadı'nın üzerine çevirmesiyle onun Habeş kraliçesi Aso olduğu anlaşılır. Bu arada Osiris'e karşı düzenlenen komploda yer alan, fakat sonradan pişmanlık duyarak komployu haber veren, fakat Tebli Şair tarafından öldürülen kişi hortlak olarak Osiris'in lahdinin başındadır. Tabli Şair'in ondan özür dilemesiyle o da Ölüler Dünyası'nın iyi ruhları arasına katılır.

Üçüncü perde kaosun üçüncü gününde Firavunun sarayında geçer. Ramses II, müneccimleriyle durumu değerlendirir. Kaosla birlikte ülkeye psikodram havası hâkim

olmuştur. Ramses II kaosu ve kaosun yol açtığı psikodramı sihirbazlara ve büyücülere bağlar. Keops'un Osiris'i devirmesi ve Evrensel Zaman'la sinir savaşı durumunda olması ile İbrani kölelerin başkaldırması da onu endişelendirmektedir. Başdanışman, Keops'un kutsal bir kral olduğunu, Ölüler Diyarı'nda Osiris'in yerini almak için darbe yapmasının mantık dışı olduğunu, Evrensel Zaman'ın da bir maske veya masaldan ibaret olduğunu, fakat kaos ve psikodram onlarla birlikte geldiği için ikisinin de çok yüksek düzeyde kimlik ve kişilik değiştirmeyi ve böylece dengeleri bozmayı temsil ettiklerini belirtir. Kaosun kırk gün kırk gece sürmesi durumunda dünyada ve evrende köklü değişikliklerin olması beklenir.

Ramses II savaş arabasını hazırlatarak Güneşknet tapınağına gider. Karnaklı Sihirbaz Müneccim, sincap kedi kılığında sunak taşının arkasına gizlenerek tanrılara yalvaran Ramses II'yi, tanrı Amon'un sesiyle cevaplar. Tanrılardan gücünü kanıtlamayı dilemesi üzerine kanıtlayacak bir gücü olmadığını; Kadeş savaşını kazandığını öne sürmesi üzerine o savaşı gerçek Ramses II'nin kazandığını; köleleri ezdiğini, başkaldırıları bastırdığını söylemesi üzerine bunun vahşet olduğunu; zafer nasip etmesini istemesi üzerine de zafere yakında Kızıldeniz'de ulaşacağını, cehennem kapılarının açıldığını, yolculuğa hazırlanmasını söyler.

Öte yandan kaosun dördüncü akşamı ay tanrıçası Khon'un başkanlığında Sekiz Tanrılar kurultayı vardır. Tanrı ve tanrıçalar; Nun ve Naunet, Huh ve Huabet, Kuk ve Kaulet, Amon ve Amonet'tir. Tuğlacı İbrani köle de oradadır. Kaosun nedenini ülkede birbirine düşman iki halk olarak yaşamalarına bağlar. İbraniler günde yirmi saat soğan ekmekle kırbaç altında çalıştırılmaktadır. Giza'daki üç dev piramit ve Mısır uygarlığı kendilerinin emeği, alın teridir. Tuğlacı İbrani köle rüyasında, birbirlerine meydan okuyan yedi başlı devin firavun, Evrensel Zaman'ın ise yeni çağı müjdeleyen kozmik bir simge olduğunu görmüştür. Aynı rüyayı firavunun da gördüğünü, bu yüzden İbranilerden korktuğunu ileri sürer. İçlerinden birisinin doğarak kendilerine öncülük edeceğini ve ilk tek tanrılı dini kuracağını, kendilerini özgür bir vatana ulaştıracağını bildirir. Rahipler de Ramses II'nin, gelmiş geçmiş bütün firavunların en zalimi olduğu konusunda hemfikirdirler. Kurultayda konuşulanlar özetle şöyledir: İnsan düzenli bir dünya ister. Düzenin sarsılması dengeleri değiştirir. Bu, insana doğayı ve tüm varlığı kaos içinde yansıtır. Kâinat, insan aklının kavrayamayacağı kadar derin ve geniştir. Bu durumda insan kendini güçsüz hisseder. Korkusunu yenmek için kendini koruyacak doğaüstü güçlere sarılır. Bu durumda tanrıları insanlar yaratmaktadır. Tanrılar insan ruhunun vehim ve düşlerinin ürünüdür. Evrim ve değişim olgusu ile bilimin gelişmesi inançlarda da değişimi beraberinde getirir. Aklın gelişmesi ve ilerleme kaydedilmesi insanı hayvanlardan ayıran noktadır. Bir müddet sonra tanrı ve tanrıçalar konuşamaz, sistram çalmaz

olur. Bunu şiddetli bir gök gürültüsü, sarsıntı, karanlık ve panik takip eder. İnsanlar gibi tanrılar da saklanacak yer ararlar.

Kaosun beşinci gününde Güneşkent'in İbrani mahallesinde gizli göç başlamıştır. Özgürlüğe, vaat edilmiş topraklara yolculuk vardır.

Firavun, olayları kontrolü altında tutmak ister. Gelişmeler şöyle özetlenebilir: Evrensel Zaman adlı dünya dışı varlığın yeryüzüne gelerek kaosu da beraberinde getirmesi, Keops'un Osiris'e darbe yaptığı ve kendini Ölüler Dünyası tanrısı ilan ettiği söylentisinin yayılması, ikisinin de ellerinde güçlü silahlar olmasına rağmen güçlerinin birbirlerine üstünlük sağlamaya yetmemesi yüzünden çıkmazda olmaları, lahdin başında gergin bekleyişlerini sürdürmeleri, bunun sinir savaşı/psikolojik savaş olarak adlandırılması, öte yandan İsis'in Horus'u Set'e karşı yeni savaşlara hazırlaması, kabile savaşları ve İbranilerin kaçış planları. Firavun, bu gelişmelerden en çok İbranilerin kaçma girişimleriyle ilgilenir. Onların devlet kurup kendilerine saldırmalarından ve iş gücünün zayıflayacak olmasından endişe etmektedir. Başmüneccim de onun endişelerini haklı çıkaracak bilgiler verir: İbranilerin en akıllısının kendini peygamber ilan ederek tek tanrılı din kuracağını ve tek tanrılı dinler çağının başlayacağını, onun, firavunun sarayında büyüdüğünü, büyük kaçışı da onun planladığını bildirir. Ramses II, onun Musa olduğunu tahmin etmekte gecikmez. Bu sorunu çözmek üzere yola çıkar. Fakat kaosun yüksek düzeyde bir metamorfoz olayı olduğunun farkında değildir; olanları büyü ile açıklar. Kaosun yedinci gününde Ramses II ve Başsihirbaz'la Tebli Şair ve arkadaşları piramittedirler. Yedi başlı canavarın başının biri aniden kaybolur, altı başı kalır.

Divana Ramses II başkanlık edecektir. İlk hesaplaşma onunla Karnaklı Sihirbaz Müneccim arasında olur. Evrensel Zaman'ın ve Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in Ramses II'ye kim olduğunu sormaları üzerine Başsihirbaz yanındaki boğayılanı ve kaplanla Karnaklı Sihirbaz Müneccim'i etkisiz hale getirmek isterse de başaramaz; hiçbir sihri Karnaklı Sihirbaz Müneccim'e işlemez. Karnaklı Sihirbaz Müneccim, kaosun nedeninin çok boyutlu kardeş katillikleri ve metamorfoz olgusu olduğunu açıklar. Bu arada lotüsü elinden düşürmesiyle firavunun hançerine hedef olur. Son bir gayretle lotüsü altı başlı kalan canavara çevirmesiyle Set, Evrensel Zaman'a çevirmesiyle de Osiris ortaya çıkar. Osiris, Ölüler Dünyası krallığına geri döner. Set, dünyada kalarak Horus'la taht savaşını sürdüreceğini bildirir. Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in koma halindeki vücudu, mumyalanmadan bir kenara atılmak, günü geldiğinde geleneklere göre gömülmek üzere götürülür.

Kırkinci gecesinde kaos sona erer. Güneşkent tabutluğuna atılmış olan Karnaklı Sihirbaz Müneccim, gerçek kimliğini ve kişiliğini kazanmış olarak uyku halinde yatağına

getirilir. Uyandığında Ruh yine başındadır ve şöyle söyler: “Sah ve Ramses II Kızıl Deniz’de boğuldu. Musa, Tur Dağı’na ulaştı.” (Türkay, 1999: 190)

Ardından Ramses II’yi yeniden kutsar. Dönüşü, dünyaya düzen getirmiştir. Ramses II kutsal doğmuş, bir süre “teoantropos” olarak yaşamıştır. Geçirdiği değişimi ona Horus açıklar: Bir süre, mahiyetini tanrıların bile bilemeyeceği zaman tünellerinde birinden diğerine geçmiş, bir sonsuzluğun öbür ucuna gidip gelmiştir. Şimdi sarayında mı, öbür dünyada mı olduğunun ayırımına varamaz. Arkadaşları başka zaman tüneline, başka frekanslardadırlar. Ramses II’nin şu sözüyle oyun biter: “Hayat da bir rüyâ değil mi zaten!” (Türkay, 1999: 191)

Kişiler

“Sandıkta Ölüm”ün ana karakterleri olan Osiris, İsis, Set, Horus, Tebli Şair, Memfisli Müzisyen, rahipler Wah ve Gebu, Ruh, Habeşistan kraliçesi Aso yer almakla birlikte oyuna Ramses II ve kardeşi, Tuğlacı İbrani, Ağıtçı, Başmüneccim, Başdanışman, Başvezir, Başsihirbaz, ayrıca ay tanrısı Khons ve “sekiz tanrılar” Nun ve Naunet, Huh ve Huabet, Kuk ve Kaubet, Amon ve Amonet gibi yeni karakterler de eklenmiştir. Oyunda hayaletler, hortlaklar, yerin ve göğün ruhları, nedimeler, yıldızlar ve ruhlar korosu, kadın-erkek, gökyüzünden gelen ses gibi yan karakterler de yer almıştır.

Bu oyunun eksen kişileri Yedi Başlı Kızıl Ejder kılığındaki Set’le Evrensel Zaman görünümündeki Osiris, Karnaklı Sihirbaz Müneccim kılığındaki Ramses II ile onu öldürdüğünü sanarak onun kılığına girip yerine geçen kardeşi, diğer yandan Tebli Şair, Memfisli Müzisyen, rahipler Gebu ve Wah ve aralarına yeni katılan Ağıtçı’dır. İsis ile Horus’un ağırlığı bu oyunda azalmıştır. Tuğlacı İbrani, Ruh, Cadı, ay tanrısı Khons ve sekiz tanrılar, Başmüneccim, Başdanışman, Başvezir, Başsihirbaz, Başyargıç da ikincil öneme sahip karakterlerdir.

Rahipler Gebu ve Wah kaosu ve Ramses II’nin yeryüzünde, Osiris’in de yeraltında kimlik ve kişilik değiştirdiklerini önceden sezerler. Tebli Şair ve arkadaşlarının ilgisi piramlara ve piramitlerin zamana işaret etme niteliklerine yönelmiştir.

İSİS: Osiris’in ölümler diyarında olmaması üzerine onu bulmak için kutsal ruhları yardıma çağırmak dışında etkin bir rolde değildir.

HORUS: Yalnızca son sahnede, gerçek kişiliğine dönen Ramses II’ye, geçirdiği değişimi, bir zaman tüneline diğerine geçtiği şeklinde açıklar.

ASO: Cadı kimliğine bürünmüş olarak kendini Mısır kralı ilan etmesi üzerine Karnaklı Sihirbaz Müneccim tarafından sihirle etkisiz hale getirilir.

TUĞLACI İBRANİ: Piramitlerin yapımında çalıştırılan İbrani kölelerdendir. Kaosu değerlendirmek üzere ay tanrısı Khons başkanlığında toplanan sekiz tanrılar kurultayına o da

katılır ve durumlarını ortaya koyar. Kaosun nedenini, kendilerine yapılan zulme bağlar. Rüyasında, Yedi Başlı Dev'in firavun, Evrensel Zaman'ın ise yeni çağı müjdeleyen kozmik bir simge olduğunu görmüştür. Gördüğü rüyanın doğru çıktığını belirterek aynı rüyayı firavunun da görüp endişeye kapıldığı için baskısını artırdığını öne sürer. İçlerinden birinin çıkıp ilk tek tanrılı dini kuracağını, kendilerini özgür bir vatana kavuşturacağını bildirir. Nitekim kaosun beşinci günü büyük çıkış başlar. Başmüneccim de firavunun endişelerini haklı çıkaran bilgiler verir. İbranilerden peygamber olacak ve ilk tek tanrılı dini kuracak kişinin, onun sarayında büyümüş olduğunu açıklaması üzerine firavun, onun Musa olduğunu anlar.

OSİRİS – EVRENSEL ZAMAN: Evrensel Zaman adlı Osiris, saçsı sakalı ağarmış, “kâinatlar kadar yaşlı bir yüz”le sahneye çıkar. Tek tanrıya inanmaktadır. Yaşamın sınır çizgilerini oluşturur. Kendisini, Tanrı'nın parçaları olan gök sistemlerinin devinimlerini ölçen, böylece tarihi meydana getiren soyut bir kavram olarak açıklar. Tanrı'nın buyruğunda çalıştığı halde onun mahiyetini kendisi de bilmiyordur. Gökbilimsel dine bağlıdır. Tanrı katında insanın en onurlu, en anlamlı yaratık olduğunu, Tanrı'nın insanı yaratıp meleklerle onun önünde secde etmeyi emrettiğini bildirir. İyiliği ve erdemi temsil eden Evrensel Zaman, insanlara tek tanrılı dinlerin başlayacağını müjdelemek üzere gelmiştir. Kaosun nedeni budur. Keops'un lahdi başında Yedi Başlı Kızıl Ejderha görünümündeki Set'le karşı karşıya gelmiştir. Güçleri eşit olduğundan, beklemekten başka yapacak bir şey yoktur. Girdikleri sinir savaşında Evrensel Zaman sakin ve kendinden emindir. Osiris olduğu, Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in lotüsü yüzüne çevirmesiyle ortaya çıkmış ve ölümler dünyası krallığına geri dönmüştür.

SET – YEDİ BAŞLI KIZIL EJDERHA: Yedi Başlı Kızıl Ejderha görünümündeki Set, cehennem kazanyla Keops'un lahdi başına gelmiştir. Keops olduğunu, ölümler dünyasında Osiris'e darbe yaparak krallığı ele geçirdiğini öne sürer. İlk doğumunun yirminci yılında, yani dünyanın dördüncü artık yılında Osiris'in ölümler dünyasına, Evrensel Zaman'ın da gökyüzüne kabuk etmemesi üzerine altı canlı olarak yeniden dünyaya yollanır. İsis onu bencil, kıskanç, güç tutkunu, haris, ün peşinde, hilekâr, kalles, barbar, egoist, aklını denetleyemeyen gibi özelliklerle tanımlar. Evrensel Zaman'la girdiği sinir savaşında onun aksine sinirli ve tedirginidir. Yedi başından biri kendiliğinden kaybolur. Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in, yüzüne lotüsü çevirmesiyle gerçek kimliği açığa çıkar. Dünyada kalıp Horus'la taht savaşını sürdürecektir.

RAMSES II – KARNAKLI SİHİRBAZ MÜNECCİM VE SAHTE RAMSES II: Oyunun bir diğer ağırlık merkezi de Ramses II'dir. küçük kardeşi, Ramses II'yi uykuda

öldürerek Ruh'un yardımıyla tamamen Ramses II'nin şekline bürünmüştür. Gerçek Ramses II de kırk gün süren kaos boyunca yine Ruh'un etkisiyle Karnaklı Sihirbaz Müneccim'e dönüşmüş, onun tarafından verilen ölümsüz lotüs çiçeğiyle olağanüstü nitelikler kazanmıştır. Karnaklı Sihirbaz Müneccim Tebli Şair ve arkadaşlarına katılmıştır. Kaosun sonunda ise Ramses II kılığındaki kardeşi ölmüş, kendisi firavunluğuna geri dönmüştür.

Ramses II, firavunların en büyüğü, en savaşçısıdır. Karnaklı Sihirbaz Müneccim olduğu süre boyunca arkadaşlarını sihirle anında bir yerden başka bir yere götürmek, hayaletlere bir defalığına ruh verip uçmalarını sağlamak, Cadı'nın kamış atını yılanı çevirip sonra yok etmek, onun Aso olduğunu meydana çıkarmak gibi sihirler yapar. Yerine geçen kardeşi, Güneşkent tapınağına tanrılardan kendisine güç ve zafer nasip etmelerini istemeye gittiğinde sincap kedi kılığına girip taşın arkasına gizlenerek Amon'un sesiyle ona hitap eder, yalanlarını yüzüne vurur, zafere yakında Kızıldeniz'de kavuşacağını, onun için cehennemin kapılarının açıldığını bildirir.

Sahte Ramses II, kaos ve onun yol açtığı psikodramı düşman sihirbaz ve büyücülere bağlar.

Başdanışman'ın, kutsal bir kral olan Keops'un ölüler diyarında Osiris'i devirmeye çalışmasının mantıksızlığını ortaya koyarak yaptığı açıklamalara itibar etmez. İbranilere karşı acımasız bir politika uygular. Onlarla ilgili olarak gördüğü rüya onlara karşı baskısını artırmaya yol açar.

Kaosun yedinci günü sorunu çözmek üzere restleşmenin yaşandığı piramide gelir. Orada Karnaklı Sihirbaz Müneccim'le hesaplaşırlar. Ona kim olduğunu soran Karnaklı Sihirbaz Müneccim, Başsihirbaz'ın sihirlerini etkisiz kılmayı başarır. Kaosun nedeninin çok boyutlu kardeş katillikleri ve metamorfoz olgusu olduğunu ortaya koyar. Fakat lotüsü elinden düşürmesiyle gücünü kaybeder, Ramses II kılığındaki kardeşinin darbesiyle ağır yaralanır. Ölmeden, lotüsünü yüzlerine çevirerek gerçek kimliklerini açığa çıkarır.

Cesedi Güneşkent mezarlığına atıldıktan sonra kaosun bitmesiyle kendi yatağına getirilir. Uyandığında Ruh ona, kardeşinin Kızıl Deniz'de boğulduğunu, Musa'nın Tur Dağı'na ulaştığını bildirir.

Ruh, dönüşü dünyaya düzen getiren Ramses II'yi yeniden kutsar. Sarayında mı, yoksa öbür dünyada mı olduğunu kestiremeyen Ramses II'ye İsis ve Horus, yaşadıklarını, zaman tünellerinde birinden diğerine geçişle açıklarlar.

Olaylar Dizisi

SERİM: Rahipler Gebu ve Wah'ın, rüyalarına dayanarak, yakında önemli olayların yaşanacağına dair işaret aldıklarını belirtmeleri, el açıp Tanrı'ya dua etmeleri, gökyüzünden gelen karşılığın, kendilerini bekleyen felaketin kaos olduğunu bildirmesi serimi oluşturur.

DÜĞÜM: Ramses II'nin kardeşi tarafından öldürölüp kimliğinin ve kişiliğinin ona geçmesi ilk düğümdür. Osiris'in Ölüler Diyarı'na, Evrensel Zaman'ın da gökyüzüne kabul etmediğı Set'in yeniden dünyaya gelmesi de düğümdür. Arka planda bırakılan Ramses II ile Musa'nın çatışmasında da Musa'nın İbranilerin önderi olması düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışma yine Osiris'le Set ve onların temsil ettiğı kişi ve kavramlar arasındadır. Bu bölümde Osiris Evrensel Zaman kişiliğine bürünür. Set de Yedi Başlı Kızıl Ejderha olarak görünür. Fakat bir başka dönüşüm de Ramses II'yle ilgilidir. O da kardeşi tarafından öldürölüp, her şeyiyle kendi yerine geçmesinin ardından Karnaklı Sihirbaz Müneccim olarak vücut bulur. Keops'un lahdi başında, dünyayı elli kez mahvedecek derecede güçlü silahlarla birbirlerine meydan okurlar. Şiddetli bir kum fırtınası şeklinde kendini hissettiren kaos kozmik bir psikodrama yol açacak denli büyük bir çatışma olarak açığa çıkar ve sinir savaşı olarak adlandırılır. Evrensel Zaman, Keops olduğunu öne süren Yedi Başlı Kızıl Ejder'e, "Dünya ile birlikte bu güneş sistemini elli kez mahvedecek olan düğmeye bir bastım mı dünyalar yanar... Bana meydan okumaya kalkışma... Seninle anlaşılamayız. Çünkü kafa yapımız, idealimiz ve düşüncelerimiz çok çatışıkır... Benim amacım seni yıkmak!" (Türkay, 1999b: 130) der.

Oyunda tek tanrılı dinlerin başlangıcı konu alınmasına rağmen bu çatışma yüzeye çıkmaz; Evrensel Zaman'ın felsefi nitelikli konuşmalarıyla duyurulur ve Ramses II'nin Kızıldeniz'de boğulduğu, Musa'nın Tur Dağı'na ulaştığı, bir sonuç olarak söylenir. İbrani Tuğlacı, emekleri sömürölen İbranilerin temsilcisidir; o dev piramitlerin, kendi eserleri olduğunu söyler. Firavun Ramses II ile İbraniler arasındaki çatışma, Ramses II'nin İbranilere büyük bir baskı uygulaması, buna karşılık onların da Mısır'dan çıkmalarıdır.

Oyunda, Ramses II kişiliğinin gerçek ve sahte sahibi arasında da çatışma yaşanır. Tanrıdan güç dilemek için tapınağa giden sahte Ramses II'ye, gerçek Ramses II'nin sincap kedi kılığına girerek taşın arkasından tanrı Amon'un sesiyle cevap vermesi çatışmalarına bir örnektir. Sahte Ramses II gerçek Ramses II'yi oyunun başında ve sonunda öldürmesine rağmen Ramses II, iki durumda da hayata döner.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Tebli Şair ve arkadaşları Keops'un lahdi başında konuşurken, Ölüler Diyarı'ndan gelen sesin, darbe olduğunu, Osiris'in tahtını ele geçirdiğini söylemesiyle kaos/olay gelişimi başlar.

DORUK NOKTA: Dördüncü perdenin ikinci sahnesinde, kaosun yedinci gününde Keops'un lahdi başında yaşananlar doruk noktayı oluşturur. Bu, hesaplama ve gerçek kişiliklerin ortaya çıktığı, aynı zamanda lotüsünü elinden düşüren Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in, Ramses II tarafından hançerlendikten sonra öldü sanılarak bir kenara konulduğu sahnedir.

ÇÖZÜM: Son sahnede, Karnaklı Sihirbaz Müneccim gerçek kimliğine kavuşmuş olarak yatağında görülür. Başındaki Ruh, Ramses II'nin Kızıldeniz'de boğulduğunu, Musa'nın Tur Dağı'na çıktığını bildirir. Ramses II'nin dönüşü dünyaya düzen getirmiştir. Yaşadığı, zaman tünellerinde birinden diğerine geçiş diye açıklanır.

Zaman – Mekân

Piramit üçlüsünün ikinci oyunu olan *Bir Kozmik Psikodram*'da zaman, Ramses II dönemidir. Bu, Mısır tutsaklığındaki İbranilerin, Musa Peygamber önderliğinde Mısır'dan “büyük çıkış”ıdır. Ramses II'yi öldürerek, onun kimliğine bürünen kardeşi, İbraniler üzerindeki baskıyı artırmış, sonrasında yaşananlar sonucu Kızıldeniz'de boğulduğu, Musa'nın Tur Dağı'na çıktığı haberi gelmiştir.

Olaylar, tek tanrılı dinler çağının başlayacak olmasından kaynaklanan kırk gün kırk gece süren kaos ve öncesinde geçen birkaç günde geçer. Dünya dördüncü artık yıla girmiştir. Bu, Set'in doğumunun yirminci yılıdır.

Kaosun ilk yedi gününde yaşananlar gün gün sergilenir. Yedinci gün büyük hesaplama yaşandıktan sonra kırkinci günde kaosun bittiği anlaşılır. aradan geçen sürede yaşananlar belirtilmez.

Oyunda zamana yüksek düzeyde kozmik bir anlam yüklenmiştir. Karnaklı Sihirbaz Müneccim'in yaşadığı metamorfoz, mahiyetini tanrıların bile bilemeyeceği “zaman tünellerinde”, birinden diğerine geçiş, bir sonsuzluğun öbür ucuna gidip gelme olarak tanımlanır; hangi zaman tüneline, hangi frekansta olduğunun ayırımına varamaz.

Dünyada köklü değişikliklere yol açacak kozmik olaylar oyunda gece vaktinin ağırlık kazanmasına yol açmış, mekân düzeyinde de şiddetli kum fırtınası olarak resmedilmiş, durgunluk yasası iptal olmuşçasına her şeyin hareket halinde olduğu kaydedilmiştir.

Oyunda mekânlar betimlenmez; yalnızca isim olarak verilir. Oyunda piramitler, özellikle Büyük Piramit ve içindeki Keops'un görkemli lahdi, olayların merkezinde yer alır. Rahipler, onlardan, içlerinde firavun mezarları olan taş yığınları diye bahsederler. Tebli Şair ve arkadaşları, Keops'un ölümsüz olmak için görkemli lahdini yaptırdığını, ama kendisinin çürüdüğünü, lahdin ölümsüz olduğunu konuşur. Evrensel Zaman ise, beş – on bin yıl sonra onların da yok olacağını ileri sürer. Keops'un mezarının Büyük Piramit içinde, al renkte tek

parça granit kayaya üçgen şekilde oyulduğu belirtilir. Yanında sedef sandalyesi, altın kakmalı, eski Mısır yazılarıyla süslü masasının bulunduğu eklenir. Mekâna ilişkin en ayrıntılı betimleme budur. Tebli Şair ve arkadaşları Büyük Piramit'in yanına keten bezinden bir çadır kurmuşlardır.

Büyük Piramit'in önemi oyunun başında sezdirilir. Onun, dilinden anlayanlara gelecek olayları haber verdiği dile getirilir. Nil kıyısında taştan yapılmış bir saat, dünyanın ortasında kocaman dağ gibi kâhin olarak tanımlanır.

Mekânlar olarak Güneşkent tapınağı ve tabutluğu, Abidos tapınağı, Osiris'in tapınağı, Güneşkent'in İbrani mahallesi, Ramses II'nin yatak odası, sarayı, Keops'un lahdi, Ölüler Diyarı, ay tanrısı Kohn'un tapınağındaki toplantı salonu, Heliopolis'te Ölüler Kenti (mezarlık) vb'dir.

KIYAMETTEN SONRA DA SAVAŞ

Horus'un, yeniden dünyaya gelen Set'i bir kez daha yenerek babasının intikamını alarak güneş tanrısı Ra'nın gücünü ve yenilmezliğini simgeleyen güneş diskine layık görülmesi, fakat vücudu bütünlenip mumyalanan Set'in yeniden hayata kavuşarak tanrılar mahkemesine başvurmasıyla seksen yıl süren mahkemenin sonuca varamaması, öte yandan Horus-Set mücadelesi yüzünden kıyametin kopması, Nuh'un yönetimindeki kıyamet gemisinin bin yıl sonra geldiği yere, Mısır'a dönerek kavganın hâlâ sürdüğünün anlaşılması, Tanrı'nın, bir taht için kıyametin kopmasına neden olan iki grubu kızıl güneşin altında, yüzleri kömür gibi kararınca kadar taht kavgası yapmakla cezalandırması, Nuh'un, hayatı Uzak ve Orta Asya'da yeniden başlatmakla görevlendirilmesi anlatılır.

Özet

Yazar üçlemenin son kitabında olayı fantastik düzleme çeker. Kıyameti ve sonrasını sahneye getirir. Uzaylılar, onların gelişmiş teknolojileri ve diğer gezegenler de geniş çapta işin içine girer. Bu oyunda etkin rolü bulunmasa da Neftis'in Osiris'ten olma oğlu Anubis de ilk defa yer alır. Onu İsis, Nefitis'in Biblos'ta bıraktığı iyi yürekli sütannesinden alıp annesine getirmiştir. Horus'un, onun varlığından daha önce haberi yoktur; bu yüzden şaşırır.

“Bir Kozmik Psikodram”da yaşanan kaos sona ermiş, kişilikleri değişim geçirenler eski biçimlerine ve kişiliklerine dönmüşlerdir. Ülke yeniden erince ve rahata kavuşmuşsa da bu durum geçicidir. Çünkü kaosu asıl kahramanı yeniden dünyaya gelmiştir. Kaosu, kıyametten sonra da sürecek bitimsiz bir savaş izleyecektir. Set'in dünya ile ahiret arasında gidip gelişi sürekli tekrarlanacaktır. Çünkü Set, her iki dünyada da krallık tahtına oturmak

istiyordur. Karşısında bu dünyada Horus, öbür dünyada da Osiris vardır. Set çölü, kum fırtınasını, kısırlığı, çoraklığı temsil eder. Horus'un sarayına ve tahtına el koymuştur. Horus; Şair, Müzisyen, Thoth, İmhotep, İsis ve Neftis'in yardımıyla Set'i mağlup eder. Set, yenilmeye mahkûmdur. Lanetlenerek doğmuş, ağabeyini öldürmesi, üzerindeki lanetin kökleşmesine yol açmıştır. Horus onu, kendisini bebekken yılan kılığına girip soktuğu yerde sıkıştırır. Zafer kazanılmış, intikam zamanı gelmiştir. Yaralı haldeki Set, Anubis'in, teyzesi ve annesiyle Horus'tan özür dilemesi karşılığında ona baba deme önerisini kesin bir dille reddeder, ona piç diyerek hakaret eder. Horus'un tanrı Amon'un uyarısıyla yaptığı pişmanlık önerisini de aynı şekilde reddetmesi üzerine Horus onun başını gövdesinden ayırır. Ettiği intikam yeminini tam olarak yerine getirmek için başsız gövdesini tüm kentte sürükleyerek dolaştırır. Başını bir kutuda annesine götürür. İsis, hayatının en büyük hatasını yaparak Set'in başını gövdesiyle birleştirip mumyalatması için Neftis'e verir. Bu, Set'in yeniden hayata dönmesinin yolunu açacaktır. Öte yandan Horus'un ünü artmıştır. Güneş tanrısı Ra, tüm gücünü ve yenilmezliği simgeleyen “güneş diski”ni ona layık görmüş, güneş diskinin tüm tapınakların cephesine konulmasını emretmiştir. Horus böylece ayrıcalıklı bir konuma yükselmiş, kutsallığı daha da pekişmiştir. Annesi, en büyük destekçisidir. “Kızıl çöllerin kızıl gözlü, kızıl saçlı aslanı” Set'e karşı sakat olarak doğan Horus'un gücünün kaynağı, annesidir. Horus, babasının öcünü alıp görevini yerine getirdikten sonra Set'in mumyalanmasını müteakip İsis'in ve Thoth'un isteğiyle, İmhotep'in küçük kızını sevmesine rağmen gök tanrıçalarından Hathor'la evlenir. Horus'un bilim ve matematikteki üstünlüğünü müzik ve dansla önde gelen Hathor'un sanatçı yönü tamamlayacaktır. Horus'un, babasının dilediği gibi dört çocuğu olur: biri müzik ve dans tanrıçası, diğerleri matematikçi, kimyacı ve mimardır. Bundan sonra Horus, “dört çocuğun babası” olarak anılmaya başlar.

Horus Set'i öldürüp babasının intikamını almıştır. Fakat vücudu bütünlenip mumyalanan Set yeniden hayata kavuşacak, yine Horus'un karşısına çıkacaktır. İsis Neftis'e Set'in başını verirken bunu düşünememiştir. Dünya karşıtlıklar üzerine kurulmuştur; iyiyle kötü daima mücadele halinde olacaktır.

Üçüncü perdede Horus, Ölüler Dünyası sarayına giderek babasına müjdeyi verir ve ona ağız açma töreni yapar. Böylece Osiris konuşmaya başlar, akli ve bilinci yerine gelir. Osiris kültünün sürdürücüsü olacak oğluyla gurur duyduğunu ifade eder.

Dünyanın yok oluşun eşiğine geldiğini Kâinatın Ruhu anlatır. Dünya sonsuz zamanların bir koridorundan çıkıp diğerine girmiştir. Başlangıçtan sona doğru zamanın ilerleyişi barbarlık, ilkel kültür ve uygarlık, klasik, tek tanrılı, karanlık, aydınlanma, romantik,

gerçeküstü ve uzay, son olarak da gökbilimsel çağ olarak belirlenip insanlığın dünyasal dramının sonunun geldiği bildirilir.

Set ikinci kez Ölüler Dünyası'na gitmeyi reddederek dünyaya döndüğünde yine krallık iddiasıyla Tanrılar Mahkemesi'ne başvurmuştur. Duruşma seksen yıl sürmüştür. Yargılama usulünün yanlışlığından dolayı bir karara varılamaz. Tanrılar Divanı'nda, en son dinlenen tanığın ifadesi belirleyicidir. Fakat o da tutarsız ifadeler vermektedir. Sekseninci yılın sonunda mahkeme Horus lehinde karar verecekken bu sefer de mahkeme heyetinin kendi arasında vuku bulan bir atışma, mahkeme başkanı Ra-Harakhte'nin başkanlığı bırakmasına neden olur. Ra-Harakhte'nin kızı Hathor'un araya girip farklı/aykırı bir yolla babasının gönlünü almasıyla başkan görevine dönerse de mahkeme yine sonuçsuz kalır; çağlarca sürer.

Dünyada, gözle görülür değişimler olmakta, gökyüzünde birtakım şeyler uçuşmaktadır. Rahipler Wah ve Gebu ile arkadaşları, uyku mu ölüm mü olduğunu bilemedikleri bir halden uyanmışlar, kendilerine ne olduğunu bilmez bir şekilde olanları anlamaya çalışmaktadırlar. Aynı dünyada, aynı yerdedirler, ama zaman değişmiş, başka zamanların koridoruna girmiş ilerlemektedirler. Ateş ve ışık saçan bir cisim yaklaşır. Bu, bir Uzaylı'dır. Yanında süper otomatik bir çeviri cihazı vardır. Eski Mısır uygarlığı uzmanı olan Uzaylı'dan, dünyanın en kritik anlarını yaşadığı, kıyametin çok yakın olduğu bilgisini alırlar. Uzaylı, yanlarına özel bir misyonla gönderilmiştir. Bu arada Horus-Set mücadelesi hâlâ sürüyordur. Dünyanın ikiye bölünmesinden yararlanan Sarı Planetler İmparatorluğu, güneş sistemindeki gezegenlere gelip üstlenmiştir. Dünya gezegenini işgal etmek üzeredir. Kötü ve emperyalist olan bu ırka Samanyolundaki gezegenlerin halkları kötü babalar anlamında "Malapapalar" derler. Uzaylı'nın mensup olduğu Mavi Gezegenler İmparatorluğu'ndakilere ise iyi babalar anlamında "Benepapalar" derler. Dünyalıların bilim ve teknolojileri de çok ileri düzeye ulaşmış olmasına rağmen kendilerinininkiyle yarışacak düzeyde değildir. Üçlü bir savaş çıktığında dünya batacak, kıyamet kopacaktır. Bu duruma çare düşünen dünyanın zengin ve bilimde ileri ülkeleri, Nuh'un gemisini örnek alarak bir Kıyamet Gemisi yapmışlardır. Bu, bağları, bahçeleri, akarsuları, evleri, her cinsten hayvanları, her çeşitten bitki tohumları ve her ulustan bir çiftiyle kasaba gibi bir gemidir. Herkesin kendi odası vardır. Himalaya dağları eteklerinde bekletilen gemi, dünyanın aynısı, ama daha genci olan bir dünyaya varmak üzere kısım kısım uzaya fırlatılmıştır. Son yolcuları, Tebli Şair ve arkadaşlarıdır.

Tebli Şair ve arkadaşları, ilk defa gördükleri süper TV'deki haberlerde Set'le Horus'un mahkemesini izlerler. Altın, elmas ve pırlanta işlemeli görkemli taht oldukça eskimiş, çürümüştür. Rahip Wah, babasının öcünü iki kez alan Horus'un bundan sonra kendi tutkusuyla hareket ettiğini öne sürer.

Bu arada Malapapalar, dünyanın tüm radyo ve TV sistemlerini ele geçirirler. Taktik gereği barışçıl söylemler dile getirirler de amaçları her iki tarafı, Horus'u ve Set'i kışkırtmaktır. Benepapalar bilim ve teknolojiye onlardan üstün iseler de savaş istememektedirler. Gezegenler arası bir savaşta zayıf tarafa insancıl katkı yapmakla yetinirler. Horus'la Set arasındaki en son savaş başlamış, ansızın hiç görülmedik ölçüde şiddetli bir fırtına kopmuştur. Fırtına tüm dünyanın iletişim sistemlerini bozar. Malapapaların başkomutanının kıyameti ilan ettiği bilgisi gelir. Sıcaklık dayanılmaz boyutlara ulaşmıştır. Ortalık kan, ateş ve dumanla doludur. Dağlar yarılmış, yerin dibine çökmüştür. Denizler kabarak ülkeleri sular altında bırakmıştır. Kıyamet Gemisi'ni koruma ve Tebli Şair'le arkadaşlarını gemiye ulaştırma misyonuyla gelmiş olan Uzaylı, özel giysiler, yiyecekler, donanımlar kullanır. Kıyametin kopmasıyla üçgen ışık ordusu mezarlarından doğrularak ölü ruhlar canlanmış, gökyüzüne yükselmiştir. Kıyamet Gemisi'nin başında yine, tufandan insanlığı gemisiyle kurtaran Nuh Peygamber vardır.

Dördüncü perdede kahramanlarımız ışık hızını on kat aşan Kıyamet Gemisi'yle yol almaktadır. Dünya yılıyla bin yıl sürecektir yolculuk. Gemide de başlarına olağanüstü hadiseler gelmeye devam eder. Rahip Wah'a Set'in ruhu gelerek ondan kendisini kurtarmasını ister. Kardeş katili olduğu için kutsallığını yitirmiştir. Rahip Wah'ın buna yetkisi olmadığını, onun bir kardeş katili olduğunu söylemesi üzerine Osiris'i öldürmeyi Thoth'un planladığını öne sürer. Fakat Thoth orada belirerek yalanını yüzüne vurur. Set'in ruhu, kendisini kimsenin anlamamasından yakınıyor, oysa tutku ve kıskançlığın ne kadar güçlü duygular olduğunu ifade eder.

Bu arada gemide 500. yıl kutlaması yapılmaktadır. Uzaylı kâşif ve uzay haritaları uzmanı Nuh'la anlaşamayıp gemiden ayrıldıkları için Nuh gemiyi tek başına idare etmektedir. Kutlama sırasında Robi olarak adlandırılan dev elektronik beyin tehlike sinyalleri vermeye başlar. Yol değişmiş, gemi kalktığı yere geri gitmeye başlamıştır. Fakat Tebli Şair ve arkadaşları bundan rahatsız değildir. Ne pahasına olursa olsun bir daha kendi dünyalarından ayrılmama kararındadırlar. Bu arada dünya da normale dönmeye başlamıştır. Set ve Horus ile taraftarları arasındaki tartışma ise hâlâ sürmektedir. Nuh, kıyamet koptuğu ve üzerinden bin yıl geçtiği halde onların hâlâ taht kavgası yapmalarına şaşırıp kalır. Ellerini göğe açarak Tanrı'ya bu olayın hikmetini sorması için Tanrı'yla daha çok görüşen Musa Peygamber'e seslenir. Musa Peygamber gökten iner. Musa Peygamber'in soruyu Tanrı'ya yöneltmesiyle yer sarsılarak derinden bir ses gelir:

“Ey Musa, onlar o taht için kıyametin kopmasına sebep oldular. Kıyamet günü bütün ölümler mezarlarından kalktılar. Rahip Wah'ın sessiz bir duası üzerine hepsinin günahlarını

affettim, gökyüzüne, Cennete uçurdum. O iki grup insana da ceza olarak, kızıl güneşin altında, yüzleri kömür gibi kararınca kadar, taht kavgası yapma cezasını verdim. Cezalarını çekecekler, Rahip Wah onları kurtarınca dek.

Ey Musa, Nuh’a şunu müjdele: Dünya artık yaşanılabilir bir dünya oldu. Uzak ve Orta Asya cennet gibi ormanlarla yeşerdi. İnsan yaşamını ve genel olarak tüm yaşamı orada başlatsın.” (Türkay, 1999: 294)

Bundan sonra Nuh’un uzay taksisi göğe doğru yükselir, Rahip Wah dua etmek için ellerini göğe açar, Musa Peygamber de göğün maviliğinde gözden kaybolur.

Kişiler

Oyunun ana eksenî, kıyametin kopmasına neden olan Horus-Set mücadelesi ve Tebli Şair ile dostlarının kıyametten, Uzaylı sayesinde sağ esen kurtularak kıyametten sonra da yaşamlarını sürdürmeleridir. Bu bakımdan oyunda öne çıkan kahramanlar Horus ve Set, Tebli Şair, Memfisli Müzisyen, rahipler ve onlara eşlik eden Uzaylı’dır. Osiris, İsis ve Neftis bu oyunda da varlıklarını sürdürürler. Neftis’in oğlu Anubis de aralarına katılır.

HORUS: Tebli Şair, Memfisli Müzisyen, Thoth, İsis ve Neftis’in yardımıyla Set’in savaş planını öğrenmiş ve ona galip gelmiştir. Böylece ünü arttığı gibi güneş tanrısı Ra, gücünü simgeleyen güneş diskini ona vermiş, bütün tapınaklara da Horus’un gücünün simgesi olarak konulmasını emretmiştir. Horus vücut bakımından güçlüdür, bronz bir heykeli andırmaktadır. Belden aşağısı bodur, omuzları geniştir. Saçları ortadan alnına kadar kazınmıştır, yandakiler omuzlarına dökülmektedir.

Horus, annesinden güç almaktadır. Önemli karar anlarında annesi hilal şeklinde başının üzerinde dolaşır. Annesine bağlılığı üst düzeydedir. Horus, İmhotep’in küçük kızını sevmesine rağmen annesinin ve Thoth’un kendisine layık gördükleri gök tanrıçalarından Hathor’la evlenir. Horus bilim ve matematikte üstün olduğu gibi Hathor da müzik ve dansla iyidir. Set’i öldürdükten sonra babasına giden ve ona ağız açma töreni düzenleyen Horus’un, babasının dilediği gibi, birisi dans ve müzik tanrıçası, diğerleri matematikçi, kimyacı ve mimar olan dört çocuğu olur ve Horus “dört çocuğun babası” olarak anılır.

Set’in kendisine karşı açtığı mahkemede hep Horus haklı bulunursa da mahkeme hiçbir zaman sonuçlanmaz. Horus, Set’le sonuna kadar savaşmaya karardır. Onların arasındaki savaşın kıyametin kopmasına yol açması yüzünden Tanrı, rahip Wah onları kurtarınca kadar kızıl güneşin altında, yüzleri kömür gibi kararınca kadar taht kavgası yapma cezası vermiştir.

İSİS: Bu oyunda yine oğlunun destekçisidir ve Set’e karşı öç peşindedir. Fakat Horus’un kendisine verdiği Set’in başını gövdesiyle birleştirip mumyalatması için Neftis’e

vermekle büyük bir hata yapmıştır. Bu, Set'in yeniden hayata dönmesi demektir. Nitekim Set, çok geçmeden canlanıp Tanrılar Mahkemesi'ne başvurmuştur. İsis'in bu oyundaki bir başka etkinliği, Neftis'in, doğurduktan sonra Biblos'ta bir sütanneye bıraktığı ve hiç görmediği oğlunu bulup getirmesi olmuştur.

Oyunda tanrılar da yer alır. Amon, bataklıkta sıkıştırdığı Set'i pişmanlık önerisinde bulunmadan öldürmek istemesi karşısında Horus'a uyarıda bulunur. Tanrılar Mahkemesi başkanı, Hathor'un babası Ra-Harakhte'dir.

SET: Önceki oyunda kaosa neden olan Set, bu defa kıyamete neden olacak şekilde taht savaşını sürdürür. Dünyada da ahirette de krallık iddiasıyla ortaya çıkan ve karşısında bu dünyada Horus'u, öbür dünyada Osiris'i bulan Set, yenilmeye mahkûmdur ve iki dünya arasında gidip gelecektir. Çölü, kum fırtınasını, çoraklığı ve kısırlığı temsil eden Set'i Neftis inatçı, yıkıcı, kırıcı ve yakıcı olarak tanımlar.

Horus'a karşı başvurduğu ve seksen yıl süren Tanrılar Mahkemesi, sonuçlanmasa da her defasında Horus'un haklılığını ortaya koyduğu halde Set inadından vazgeçmez.

Onların savaşından yararlanarak kötü babalar anlamında Malapapalar adıyla anılan Sarı Planetler İmparatorluğu güneş sistemindeki gezegenlere gelip üslenmiştir ve dünyayı işgal eder. Bu üçlü savaş kıyametin kopmasına neden olur.

Zaman tünellerine giderek Gökbilimsel Çağ'a gözlerini açan Tebli Şair ve arkadaşlarını kıyametten çıkaran Uzaylı da önemli yer tutar. Görünmeyecek kadar saydamlaşabilmektedir. Eski Mısır uygarlığı uzmandır. Mavi Gezegenler İmparatorluğu'ndandır. Teknolojide çok ilerleme kaydedilmiştir. Dünyadaki zengin ve ileri ülkeler kıyametten kurtulmak için Nuh'un gemisini örnek alarak kıyamet gemisi yapmışlardır. Uzaylı'nın görevi, onları gemiye ulaştırmaktır. Tebli Şair ve arkadaşlarına televizyon ve iletişim sistemleri hakkında bilgi verir, savaşı Malapapaların kışkırttığını, tüm gezegenleri ele geçirme amacı taşıdıklarını ifade eder. Mağarayı güvenlik altına alır. Dünya bir yok oluşun eşiğine geldiği halde gülebilmeleri dikkatini çeker. Bunu, eski Mısırlıların ölümle çok meşgul oldukları, dinlerinin öldükten sonra da yaşamın sürdüğü inancına dayandığı, bu yüzden ölümü daha kusursuz bir yaşam olarak gördükleri şeklinde açıklar. İnsanların çok önem verdikleri piramitler gibi görkemli yapılar yerinde sabit kalmalarından dolayı uzaylılar için bir değer taşımaz; onlar uçan şeylere önem vermektedirler.

RAHİP WAH: Onun bu oyundaki konumu, kıyametin kopmasıyla ölümlerin ruhlarının dirilerek üçgen ışıklar halinde belirmeleri, rahip Wah'ın sessiz bir duasıyla Tanrı'nın onları cennete uçurmasıdır. Tanrı, kıyamete neden olan ve kıyametin üstünden bin yıl geçtiği halde

köhne bir taht uğruna tartışmalarını sürdüren Set ve Horus’la taraftarlarının çarpıtıldıkları cezadan yine rahip Wah sayesinde kurtulabileceklerini bildirir.

NUH VE MUSA PEYGAMBERLER: Oyunda Nuh ve Musa Peygamber de yer alır. Nuh, tufandaki tecrübesini öne sürerek kıyamet gemisinin başına geçmiştir. Uzaylı kâşif ve uzaylı haritaları uzmanıyla anlaşılamamaları üzerine gemiyi tek başına idare ederken 500. yıl kutlamaları sırasında geminin rotasını şaşırmış, gemi, geldiği yere geri dönmüştür. Kıyametin üzerinden bin yıl geçmiş, dünya normale dönmüştür. Ama iki grubun tartışması sürmektedir. Nuh’un, bir anlam veremediği bu manzaranın hikmetini Tanrı’ya sorması için seslendiği Musa Peygamber’e Tanrı, dünyayı bir taht için batıranların, rahip Wah onları kurtarıncaya değin kızıl güneşin altında yüzleri kömür gibi kararana kadar taht kavgalarını sürdürmekle cezalandırıldıklarını bildirir, Nuh’a yaşamı cennet gibi ormanlarla yeşeren Uzak ve Orta Asya’dan başlatması emrini verir.

Olaylar Dizisi

Oyunun ana eksen, kıyametin kopmasına neden olan Horus-Set mücadelesi ve Tebli Şair ile dostlarının kıyametten, Uzaylı sayesinde sağ esen kurtularak kıyametten sonra da yaşamlarını sürdürmeleridir.

SERİM: Bu bölüm de Rahipler Gebu ve Wah’ın oyuna giriş niteliğindeki konuşmalarıyla açılır. Set’in geri döndüğünden, aralarındaki çekişmenin böylece sürüp gideceğinden söz ederler. Set’in çölü, kum fırtınasını, çoraklığı, kısırlığı simgelediği, bu yüzden hiçbir yerde istenmediğini ifade ederler. Yanlarına gelen ve gittikten sonra Anubis olduğunu anladıkları Genç’in, rüyasında, uzaylıların, yeryüzündekileri gözetlediklerini, iri teleskop gözleriyle insanların ruhunu, iç dünyalarını ve özdeğin iç yapısını incelediklerini gördüğünü aktarması da oyunun ip ucunu verir niteliktedir.

DÜĞÜM: Horus’un Ölüler Dünyası’ndan dönen Set’i yenip başını gövdesinden ayırıp başını bir kutuda annesine getirmişken, İsis’in, Set’in başını Neftis’in isteğiyle ona vermesi ilk asal düğüm noktasıdır. Çünkü vücudu bütünlenip mumyalanan Set yeniden hayata kavuşup Horus’un karşısına çıkar. Bu, dünyayı bölünmenin ve bu bölünmeden yararlanan uzaydaki Sarı Planetler İmparatorluğu’nun dünyayı işgal etmesi ve kıyametin kopmasına sebep olur. Kıyamet Gemisi’nin beyninin 500. yılda bozulup dünyaya geri dönmesi ikinci asal düğüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Bu bölümde de çatışmanın ana eksen, Set’le Osiris’in oğlu Horus karşı karşıyadır. Set, saraya ve tahta el koyar. Horus tarafından yenildikten sonra da İsis’in ihmaliyle mumyalanıp vücudu bütünlenince tekrar hayata döner ve krallık iddiasıyla Tanrılar Mahkemesi’ne başvurur. Kaosu, kıyametten sonra da sürececek bitimsiz bir savaş izler.

Set Horus’la fiziksel bir çatışma yaşar ve ölür. Eşi Neftis’le ise sözlü çatışma yaşar. Neftis ona karşı her zaman doğrunun, İsis ve Horus’un yanında yer almıştır. Taht iddiasında bulunmasına da karşı çıkar. Tahta tapınmak yerine, kutsallığın doruğuna erişen Osiris’e tapınması gerektiğini söyler. Set’in, kendisinin Osiris gibi gök tanrıçası Nut’la yer tanrısı Geb’in oğlu olduğunu hatırlatıp aralarında ne fark olduğunu sorması üzerine, tahtın Osiris’e verildiğini belirtir. Bunun üzerine Set, Neftis’in Osiris’i sevdiğini ileri sürer. Neftis buna, kendisine bir çocuk bile veremediğini söyleyerek cevap verir. Set, Neftis’i de kendisi gibi ihanet içinde göstermeye çalışır. Fakat Neftis, kendisinin elimi kana bulamadığını, daima İsis’in yanında olduğunu söyler. Set aşırı giderek, Horus’un Osiris’in oğlu olmadığını iddia eder. Bu sırada elçi gelerek, Horus’un onunla savaşacağını bildirir.

Set, Nil deltasında Buto bataklığında yenildiğinde karşılaştığı Anubis’in özür dileme önerisine hakaretle karşılık verir.

Bu oyunda, çatışmanın diğer ucunda uzaylılar vardır: Sarı Planet İmparatorluğu ile Mavi Gezegenler İmparatorluğu, amaçları bakımından karşıtlık oluşturur. Set’le Horus’un kavgasıyla dünyanın ikiye bölünmesinden yararlanan Sarı Planetler İmparatorluğu, güneş sistemindeki gezegenleri ele geçirmiştir. Dünya gezegenini de işgal etmek üzeredir. Bunlar emperyalisttir. Tebli Şair ve arkadaşlarını Kıyamet Gemisi’ne götüren Uzaylı’nın mensup olduğu Mavi Gezegenler İmparatorluğu ise insanlığın iyiliğini istemektedir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Set’in ikinci kez Ölümler Dünyası’na gitmeyi reddederek dünyaya dönüp Horus’un sarayına ve tahtına el koyması, Neftis’le konuşurken Horus’un Osiris’in oğlu olmadığını iddia etmesi ateşleyici sebeptir. Çünkü bu konuşma devam ederken Horus’un elçisi gelip Horus’un savaş kararını bildirir.

DORUK NOKTA: Başladığı noktaya dönem Kıyamet Gemisi’ndekilerin, kıyametin bitip dünyanın normale dönmeye başladığını, fakat böyle bir felakete rağmen Set–Horus mücadelesinin hâlâ sürdüğünü görmeleri doruk noktadır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümünde, Tanrı Musa’ya, Rahip Wah’ın sessiz bir duasıyla tüm ölümleri affedip cennete uçurduğunu, taht kavgasındakilerin cezalarının bağışlanmalarının da Rahip Wah’a bağlı olduğunu, ayrıca, dünyanın artık yaşanılabilir bir dünya olduğunu, Uzak ve Orta Asya’nın cennet gibi ormanlarla yeşerdiğini, Nuh’un insan yaşamını ve genel olarak tüm yaşamı orada başlatmasını müjdelemesini bildirir. Nuh’un uzay taksisinin göğe doğru yol alması, Rahip Wah’ın dua etmek için ellerini göğe açması ve Musa Peygamber’in göğün maviliğinde gözden kaybolmasıyla oyun neticeye ulaşır.

Zaman – Mekân

Kıyametten Sonra da Savaş, kıyameti ve sonrasını sahneye getirir. Bu arada uzaylılar da sahneye çıkar.

Bu oyunda da zamana etkin bir rol yüklenmiştir. Kişiler büyük oranda aynı olmasına rağmen zaman değişmiştir. Rahipler Wah ve Gebu ile arkadaşları, uyku mu ölüm mü olduğunu bilemedikleri bir halden uyanmışlar, kendilerine ne olduğunu bilmez bir şekilde olanları anlamaya çalışmaktadırlar. Aynı dünyada, aynı yerdedirler, ama zaman değişmiş, başka zamanların koridoruna girmişlerdir.

Üçlemenin son bölümünde zaman oldukça genişlik kazanarak Nuh Peygamber zamanına uzanır. Fakat bu, geriye doğru değil, ileriye doğru, kıyametten sonra Nuh'un önderliğinde yeni bir hayatın başlaması, bin yıl süren yolculuğun ardından dünyaya dönülmesi şeklinde bir akıştır.

Kıyametin kopmasına neden olan olay, Set'in ikinci kez Ölüler Dünyası'na gitmeyi reddederek dünyaya döndüğünde yine krallık iddiasıyla Tanrılar Mahkemesi'ne başvurması, duruşmanın seksen yıl sürmesine rağmen sonuçlanmamasıdır.

Dördüncü perdede oyun kahramanları ışık hızını on kat aşan Kıyamet Gemisi'yle yol almaktadır. Dünya yılıyla bin yıl sürecektir yolculuk. Gemide 500. yıl kutlamaları yapılır. Fakat gemi arızalanarak, geldiği yere geri döner. 500 yıl daha yol alındıktan sonra başlangıç noktasına gelir.

Taht kavgasına bir türlü son vermeyen ve bu yüzden kıyametin kopmasına neden olan Set'le Horus'u Tanrı, kızıl güneşin altında yüzleri kömür gibi kararınca kadar çekişmekle cezalandırmış, Nuh'un idare ettiği kıyamet gemisi bin yıl sonra döndüklerinde, onları bin yıl önce bıraktıkları gibi çekişir görmenin şaşkınlığını yaşamışlardır.

Kâinatın Ruhu, dünyanın, sonsuz zamanların bir koridorundan çıkıp diğerine girdiğini belirtir. Başlangıçtan sona doğru zamanın ilerleyişi; barbarlık, ilkel kültür ve uygarlık, klasik, tek tanrılı, karanlık, aydınlanma, romantik, gerçeküstü ve uzay, son olarak da gökbilimsel çağ olarak belirlenip, insanlığın dünyadaki dramının sonunun geldiği bildirilir.

Oyunda geçen mekânlar; Abidos tapınağı, İsis'in Memfis'teki köşkü, Memfis'te kraliyet sarayı, Horus'un karargâhı, Nil deltasındaki Buto bataklığı, Osiris'in Ölüler Dünyası'ndaki sarayı, Himalaya'nın altındaki korunaktan dünyanın yörüngesine fırlatılan Kıyamet Gemisi, Büyük Piramit'in civarı gibi yerlerdir.

Öne çıkan mekânlar Memfis'teki kraliyet sarayı, Osiris'in Ölüler Dünyası'ndaki sarayı ve Büyük Piramit'in bulunduğu yerdir. Set, kraliyet sarayına el koysa da tahta oturamaz, vücuduna iğneler batar. Tahtın her yerinde kan lekeleri görür. Set'in yenilmesinden sonra İsis

ve Horus kraliyet sarayına yerleşirler. Osiris Ölüler Dünyası'ndaki sarayının tahtında oturmaktadır. Sırtında, doğru sözün, temiz vicdanın simgesi olan tüylü cübbe vardır. Horus yürüdükçe salon aydınlanır. Son sahnede gemi kuma iner. Burası, Giza'daki Büyük Piramit'in olduğu yerdir. Piramit küçülüp iki taş yığını haline gelmiş, diğer ikisi de âdeta yeryüzünden silinmiştir. Horus ve Set taraftarları eskimiş taht için kavga etmeyi sürdürmektedir. Tanrı'nın konuşması yerin sarsılması, dumanlar arasında derinden bir ses gelmesi şeklinde tarif edilir.

Kıyamet Gemisi'nde televizyon, dürbün gibi alet ve cihazlarla karşılaşmaları yolcuları şaşırtır. Rahip Gebu, güneş tanrısı Ra'nın iki değil iki yüz gözü olsa da, elindeki dürbünün gördüğünün yüzde birini göremeyeceği yorumunu yapar. Televizyondan Set'le Horus'un mahkemesini izlerler.



DOKUZUNCU BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA UGARİT MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

AGAT EFSANESİ

Ugarit kentinin adı Eski Çağ Suriye, Mısır, Babilonya ve Hitit metinlerinde geçmekteyse de, Kenan ülkesi 1928’de bir köylü tarafından tesadüfen bulunan Ras Şamra tabletleriyle gün yüzüne çıkarılmıştır. Kenan ülkesi doğuda Filistin ve Mezopotamya, güneyde Mısır, kuzeyde Hitit ve batıda Mikenli Yunanlıların ve Minoenlerin çevrelediği, özellikle deniz ticareti açısından önemli kavşak noktası olan bir bölgedir. Bulgular, özellikle Girit’teki Minos etkisini göstermektedir. MÖ 14. yy’a tarihlenen tabletlerden bir kısmının, çiviyazısı görünümündeki yirmi sekiz harfli bir alfabeye, o zamana değin bilinmeyen bir dille yazıldığı anlaşılmıştır. Bu da alfabenin bulunuşunu Fenikelilerden önceye taşıyan bir bilgidir. Sami dil grubundan olan Ugaritçe; Arapça, Aramice ve İbraniceyle yakından ilişkilidir.

Tabletlerin birçoğu kırık sa da, içerdikleri mitlerin ana hatları çoğunlukla ortaya konulmuştur. Coğrafi konumu itibarıyla Ugarit mitolojisi, Akad ve Mısır mitolojisinden belirgin izler taşır. Aynı şekilde Kenan ülkesine yerleşen İbraniler de Ugarit mitlerini kendi inanışlarıyla bağdaştırmışlardır. Tabletlerdeki tanrı ve tanrıça adlarıyla *Eski Ahit*’teki adlar örtüşmekte, Baal mitinin büyük bölümünün Yehova’ya mal edildiği görülmektedir. Ras Şamra tabletleri bölgedeki kültürel ve dinî etkileşimi açıkça göstermekte, *Eski Ahit*’teki karanlık ve karışık noktaları aydınlatmakta, İbranilerin Kenan dinine karşı çıkmakla birlikte bu dinin pek çok yönünü benimsediklerini, ayrıca Ugaritik yazıların ilk Yunan ve İbrani edebiyatına dilsel bir taban oluşturduğunu ortaya çıkarmaktadır. Ugarit efsanelerinde verimlilik tanrısı Baal’le verimsizlik tanrısı Mot arasındaki savaşlar önemli yer tutar. (Bratton, 2000: 119-125; Hooke, 2002: 111-115)

Biri kırık üç tablette şiir halinde yazılı olan Agat Efsanesi pek çok mit içerir. Efsane ana hatlarıyla şöyledir: Danel/Daniel, halkına iyi hizmet eden adil ve dürüst bir kraldır. Kendinden sonra tahtını devralacak bir oğul isteğiyle tanrılara başvurur. Krallık küppesini çıkarıp dilenci kıyafetine bürünerek mabede gider, yedi gün boyunca gündüzleri hizmetçilik eder, geceleri de bir tanrının kendisini ziyaret etmesi umuduyla damda uyur. Yedinci gün en büyük tanrı El gelerek onu bir oğulla müjdeler. Danel’in oğul sahibi olma isteğiyle tanrılara şölen verdiği, tanrı Baal’in devreye girmesiyle tanrı El’in ona bir oğul verdiği şeklinde de geçmektedir. Sonuç olarak karısının yanına giden Danel’in soyunu sürdürecektir bir oğlu olur.

Harman yerinde adalet dağıtan Danel'in yanına Mısır'dan zanaatçı tanrı Kothar-u-Khasis gelir. Yanında bir yay vardır. Danel onu ağırlar. Kothar-u-Khasis giderken tanrıça Anat için yaptığı yayı ve okları unuttur. Danel ise onları kendisine bıraktığını sanarak oğlu Agat'a verir.

Yakışıklı bir delikanlı olan Agat bir gün ormanda avlanırken çok güzel bir kadın görünümündeki tanrıça Anat karşısına çıkarak kendisine ait olduğunu söylediği yayı Agat'tan ister. Karşılığında ona hesapsız altın ve gümüşle ölümsüzlük vaat eder. Fakat Agat onun sözlerini önemsemediği gibi yayın erkek silahı olduğunu söyleyerek Anat'ı tersler.

Anat, Agat'tan yayını ve intikamını almak için tanrı El'e başvurur. Sözlerini önemsemeyen El'e savaş tanrıçası olduğunu hatırlatıp onu yok etmekle tehdit edince kızına karşı çıkamayacak kadar yaşlı ve zayıf olan El ona izin verir.

Anat, macera arayan bir kız izlenimi uyandırarak Agat'ı birlikte avlanmak üzere Ablem şehrindeki ormana götürür. Onu öldürmesi için haydut Yatpan'ı tutmuştur. Fakat Agat'a âşık olduğunu anlayarak onu öldürmekten vazgeçer. Planını, akbabaya dönüştürdüğü Yatpan'ın Agat'ı bayıltarak yayı ele geçirmesi şeklinde değiştirir. Fakat Yatpan bunu anlamayarak Agat'ı öldürür.

Anat Agat'ın ölüsünün başında ağlar, onu yaşama döndürme çabasına düşer. Agat'ın ölümüyle bolluk da yerini verimsizliğe ve kıtlığa bırakmıştır. Yatpan'ın, yayı suya düşürmesiyle felaket ikiye katlanır.

Bu arada kuraklığı fark eden Agat'ın kız kardeşi Pagat/Pugat babasına durumu bildirir. Eşeğiyle tarlaları dolaşmaya çıkan Danel'e oğlunun ölüm haberi getirilir. Danel büyük bir acı içinde oğlunu gömebilmek için Baal'e, oğlunun parçalarını bulması için yalvarır. Duasını kabul eden Baal şiddetli bir fırtına çıkarıp bütün akbabaların kanatlarını kırıp bir bir Danel'in önüne düşürür. Danel Agat'ın vücudunun parçalarını akbabaların anası Sumul'dan çıkarır ve oğlunu gömer. Oğlunun öldürüldüğü yeri lanetleyen Danel ardından oğlunun katilini aramaya çıkar, fakat katili bulamaz. Sarayına dönüp Agat için yedi yıl yas tutar. Yedi yılın sonunda tanrılara bir kurban adar. Bundan sonra Pagat devreye girerek kardeşinin katilini bulmak için savaşçı kılığında yola çıkar. Karşısına ilk çıkan kişi Yatpan'dır. Pagat, sarhoş halde Agat'ı öldürdüğünü itiraf eden Yatpan'ı öldürür. (Bratton, 2000: 138-143; Hooke, 2002: 124-126)

AKAD'IN YAYI

Güngör Dilmen'in *Akad'ın Yayı* oyununda; tanrıça Anat'a ait olan olağanüstü nitelikteki yayın aydın ve idealist bir genç olan Akad'ın eline geçmesinden sonra Anat'ın, yayı insanlara karşı kullanacağını öğrenen Akad'ın yayı ona iade etmesi, yayı başka ülkeleri

ele geçirmek amacıyla kullanmak isteyen halka da karşı çıkması üzerine halk tarafından kovulmasının ardından ikna yoluyla haydutluktan vazgeçirdiği Yatpan'ın yanına gitmesi, yayı ele geçirmek isteyen Anat'ın Yatpan'ı kandırması sonucu onun tarafından öldürülmesi, ölümüyle insanların yazgılarını kendi ellerine almak konusunda bilinçlenmelerini sağlaması anlatılır.

Özet

Kenan ilinde kadılık yapan ve rüşvetle iş gören Danyal, çocuğu olmamasından kederlenerek tanrıların bulunduğu Dilek Ağacı'na gidip tanrılar Baal ve El'e, kendinden sonra adını sürdürecektir bir oğul dileğinde bulunur. Dileği kabul görmeyince bu defa kendinden sonra tanrıların ağacını kanla sulayacak, yakına uzağa tanrıların heykellerini dikecek bir evlat istemesi üzerine bu sözden hoşlanan Baal, atası El'e Danyal'ın dileğini iletir. El, daldan kırmızı bir elma koparıp Danyal'e verir, onu helaliyle paylaşmasını, doğacak çocuğunun adını Akad koymasını söyler. Akad'ın yiğitler yiğidi bir oğul, çağların beklediği kişi olacağını müjdeler. Üst dallarda bulunan tanrıça Anat, Danyal'e ağacın en kıskanılan meyvesini veren kardeşi Baal ve babası El'i sert sözlerle eleştirir. Bu arada hırsı Baal ve El'i korkutan Anat için yeryüzünde istediği gibi avlanmak ve insanlar üzerindeki gücünü pekiştirmek üzere ölümlülerin en hünerlisi Koşar Usta'ya bir yay yaptıracaklardır.

Koşar Usta yayı yapmak için uzun bir yolculuğa çıkacağı için karısı Dimitya'yı, yakın arkadaşı Danyal'e emanet eder. İşinin gizli olduğunu söyleyerek ayrıntısını vermez; dokuz ayla bir yıl arasında süreceğini belirtmekle yetinir. Koşar Usta gittikten sonra Danyal elmayı Dimitya'ya verir. Dimitya dokuz ay on gün sonra doğum yaparken ölür. Danyal bir yandan Dimitya'nın ölümüne ağlayıp bir yandan Akad'ın doğumuna sevinirken, Koşar Usta da omuzunda pırlıl pırlıl bir yayla çıkagelir. Çocuğun kendisinden olmadığını anlayarak arkadaşının ihanetine bedduayla karşılık verir. Öte yandan açığöz Danyal'in dikkatini, Koşar Usta'daki yay çekmiştir. Sarhoş ettiği Koşar Usta'dan yayın önce sırrını, sonra da kendisini alır.

Yayla yeryüzüne gönlünce egemen olmayı, bütün insanları dize getirmeyi, böylece ilk parlak çağlarında olduğu gibi onları hizmetlerine koşmayı amaçlayan Anat sabırsızlıkla yayı beklemektedir. Yay insanı oğluna kaptırmış olma ihtimali onu endişelendirmektedir. Tanrılara ait olan ateşi çalan insanı oğlunun bir de bu yayı ele geçirmesi tanrıların felaketi demektir.

Koşar Usta, Danyal'den davacı olur. Sanık ve yargıç olan Danyal, davayı yirmi yıl uzatır. Bu arada Koşar Usta gözlük ve Fenike alfabesi gibi önemli icatlar yapmıştır. Akad da bu yazıyı öğrenmiştir. Danyal'in, oğluna dair büyük beklentileri vardır. Tanrıların müjdelediği gibi güçlü bir kahraman olacağını düşünmektedir. Fakat Akad o güne değin bu yolda bir

varlık göstermiş değildir. O, daha çok düşünmekle meşguldür. Danyal Akad’a beklentilerini ifade ederek ondan kendini kanıtlamasını, kendine layık bir oğul olduğunu göstermesini ister. Güçlü olmak gibi bir hedefi olmayan Akad, kendi yolunu bulmaya çalışmakta, babasına, hangi yolu seçtiğine dair bir cevap verememekte, babasının sözleri kafasını büsbütün karıştırmaktadır. Danyal’ın Akad’a baskısı ve halkın malına, canına, ırzına kasteden Yatpan’ın, kahramanlığını göstermek için iyi bir fırsat olduğunu söylemesi üzerine Akad Yatpan’ı yakalayacağı sözünü verir.

Danyal, yirmi yıldır sakladığı olağanüstü nitelikteki yayı Akad’a verme zamanının geldiğini anlar. Fakat Akad, onun Koşar Usta’nın peşinde olduğu yay olduğunu anlayınca yayı sahibine iade etmeye karar verir. Bu arada yirmi yıldır yayını bekleyen Anat, öfkesini Baal ve El’den çıkarmakta, onları insanlar üzerindeki otoritelerini kaybetmelerine neden olmakla suçlamaktadır. Onların gevşek tutumları yüzünden ölümlülerin kendilerine inançlarının azaldığını, görkemli ağaçlarının kurduğunu, insanların artık açıktan açığa tanrıların var olup olmadığını tartıştıklarını ifade eder. İnsanların zalim tanrılara boyun eğdiklerini, onlarınsa insanlara bağışta bulunmaktan başka bir şey yapmadıklarını öne sürer. Baal’in, gururla, insanların başına Nuh tufanı, yedi başlı ejder gibi felaketler getirdiklerini, son zamanlarda da Yatpan’ı bela ettiklerini anımsatması üzerine Anat, eski görkemli günlerine kavuşmak için daha fazlasının gerektiğini, bunu sağlayacak en güçlü silahı ise çaldırdıklarını söyler.

Bu sırada Akad gelir. Yayı vermeden önce Baal’e, kafasını karıştıran soruları yöneltir. Fakat aldığı yanıtlardan tatmin olmaz. Tanrılar da onun sorularından hoşlanmamışlardır. Anat sert çıkarak yayı ister. Fakat Akad, Anat’ın yayı insanlara karşı kullanacağını anlayınca yayı vermekten vazgeçer.

Bundan sonra Akad, Yatpan’ın mağarasına giderek ondan hesap sorar. Bu karşılaşma beklenmedik şekilde kan kardeşi olmalarıyla sonuçlanır. Fakat Akad, Kenanlılara verdiği sözü yerine getirmesi, onun da işlediği günahların cezasını çekmesi gerektiğini bildirir. Onu önüne katıp kente götürecektir, orada, Kenanlıların önünde yedi kez yedi diz çöktürecek. Canına dokunulmadıktan sonra her cezaya razı olduğunu söyleyen Yatpan, halkın, yüzüne karşı yumruklarını sıkıp bağırarak kendini aşağılamalarına önce kayıtsız kalırsa da yavaş yavaş bundan etkilenerek acıyla inler, ağlar, elleriyle yüzünü kapar.

Öte yandan Anat, yaydan vazgeçmemiştir. Akad’la bir kez daha karşı karşıya gelir. Fakat bu kez tatlı dilini devreye sokar. Akad, hırçınlığının yanında güzelliğiyle de öne çıkan Anat’a tutkuyla bakar. Anat, yayı vermesi karşılığında Akad’a zengin ülkeler ve ölümsüzlük

vaat eder. Ona kendi aşkını sunar. Akad, zenginliği ve ölümsüzlüğü elinin tersiyle iter, Anat'ı ise yay kendisinde bulunduğu sürece elinde tutabileceğini bilmektedir.

Akad, Yatpan'ın zulmünden kurtardığı halk tarafından kahraman olarak karşılanır. Bundan sonra ondan daha büyük beklentileri oluşur. Ordunun başına Akad'ı geçirip Hitit, Mısır, El'am, Mezopotamya, Orta Asya, Afrika, kısacası bütün dünyayı ele geçirme hırasına kapılırlar. Ellerindeki yay sayesinde önlerinde kimse duramayacaktır. Akad, onlara bu tutumlarının yanlışlığını anlatmaya çalışırsa da hırstan gözü dönmüş insanlara bunu anlatmak mümkün olmaz. Yayı Akad'dan zorla almaya çalışınca Akad onları durdurmak için yayı kullanmak zorunda kalır. Akad'ın yayı gemesiyle oluşan yıldırımın etkisiyle bazı kişiler canlarından olur. Halk buna tepki gösterir ve Akad'ı Yatpan'la bir tutarak düşmana karşı kullanmadığı yayı kendilerine karşı kullandığı gerekçesiyle Kenan ülkesinden kovar, ona Yatpan'ın yanına gitmesini söylerler. Yatpan'ı doğru yola getirmişken halkı etkileyememiş olması Akad'da umutsuzluğa yol açar. Kısır döngüye son vermek üzere yayı Baal ve El'e yöneltir. Çünkü insanlar kendi güçlerinin kaynağını tanrılara bağlamakta, bu, onların görüş açılarını sınırlamaktadır. Ölümlülerin bundan böyle kendi yazgılarını kendi ellerine almaları gerektiğine inanmaktadır. Fakat Akad Anat'a dokunmamıştır. Dilek Ağacı, Akad'ın yayından çıkan yıldırımla kömür olduğu için Anat artık göklerde değil, insanlar arasında yaşayacaktır. İnsanları hınç ve nefrete yöneltecektir.

Anat, yayı ele geçirmek için Yatpan'ı kullanır. Akad'ın körelttiği Yatpan'ın eski duygularını, kötü huylarını canlandırmaya çalışır. Sözle kandıramadığı Yatpan'ın aklını, kadınlığıyla karıştırmayı başarır. Bunun için Akad'dan yayı almasını şart koşar.

Akad yayı, dağları delerek Ugarit, Ablom gibi susuz Kenan illerine su indirmek için kullanmaktadır. Yatpan'ın zihni karışmış, engelleyemediği düşüncelere kapılmıştır. Bu durumunu Akad'a da bildirir. Ondan, kendini yamaçtan aşağı atmasını ister. Akad, insanın düşünceleri yüzünden suçlanamayacağını söyleyerek onu rahatlatmaya çalışır. Kendisine öğretilmediği çok şey kaldığını söyleyen Yatpan'a, bu hızla giderse babasının yerine kadı bile olabileceği karşılığını verir. Yatpan Akad'dan yayı alırsa da onun, yayı kendisine geri vereceğine olan güveni, yayı alıp gitmesine engel olur. Yatpan, karışık duygulardan kurtulup bir karara varamaz. Düşünmekle bir sonuca varamayacağını anlayarak düşünmeyi bırakıp harekete geçer; arkadan Akad'a yaklaşarak ilmeği boynuna geçirir. Akad'ın ölümü ile önce ulaşmak istediği gayeye ulaşmış olmanın rahatlığını duyarsa da, zaman geçtikçe yaptığı işin farkına vararak pişmanlık duyar. Yanına gelen Anat, Akad'ın öldüğünü görmesiyle şaşkına döner.

Yatpan Akad'ın ölüsünü nehre atmıştır. Akad'ın ölüm haberini alan Danyal da ondan, oğlunun katilini bulmasını istemeye gelmiştir. Onu kendisinin öldürdüğünü itiraf eden Yatpan, kendini öldürmesi için boynuna ipi geçirir. İpi sıkmaya gücü yetmeyen Danyal'e, yayı kullanmasını önerir. Danyal yayı Yatpan'a çevirdiğinde ise Akad'ın görüntüsü belirerek ona engel olur. Bu sırada Koşar Usta yay davası için gelmiştir. Danyal Kadı bu defa davayı ertelemez; suçu açık görülen Danyal'in kadılıktan azline, yerine Yatpan'ın getirilmesine, yayın Koşar Usta'ya iadesine karar verir. Koşar Usta da yayı Anat'a verir. Fakat yayı ne Yatpan ne Danyal ne de Koşar Usta tam bırakmıştır; hepsinin elleri yayı tutmaktadır. O, kendi yazgıları olmuştur.

Yüzünden acı okunan Anat: “Gerekli değil benim için artık. / Ölümüyle beni de çağırıyor aşağıya. / Gidişim, Dilek Ağacı üstünde tüneyen / insanüstü varlıkların sonu olacak. / İnsanlar göklerden, yitikten bir şeyler ummasın artık / ne de korksunlar. / Daha yalnız, daha yürekli / bir çağ bekliyor insanı / kendi yaratacağı. / (Anat uzaklaşır. Arka alanda Akad'ın görüntüsüyle öpüşür gözden yiter.) Akad'ın Tanrılardan yoksul kıldığı acunda-” (Dilmen, 1982: 147) Bütün Kişiler (yayı sımsıkı tutarak): “Ortak avuçlarla kavradığımız / kendi yazgımız bu. / Nasıl biçimleyeceğiz karmaşık istençlerimizi / geleceğe doğru?” (Dilmen, 1982: 147) der.

Kişiler

Oyunda Akad, Danyal Kadı, Koşar Usta, Anat, Yatpan, Dimitya, Baal, El, Çağrıcı'dan oluşan kişiler belirgindir. Kişiler gerçeklikten ziyade simgesel özellikler taşırlar. Bu, isimlendirmeye de yansımıştır. Oyunun traji-komedi unsurları taşıması kişileştirmede de etkili olmuştur.

DANYAL KADI: Kenan ülkesinin yargıcısıdır. Rüşvetle iş gören çıkarıcı bir tiptir. Orta yaşlıdır ve çelimsiz görünüme sahiptir. Bakışlarının tilki gibi olduğu vurgulanır. Kurnazlığı ve bu özelliğini çıkarları doğrultusunda kullanması üzerinde durulur. Danyal Kadı olumsuz bir tip olarak çizilmişse de bu niteliği komedi unsurlarıyla perdelenmiştir.

Çocuğu olmamasından kederlenerek tanrılara başvuran Danyal Kadı, soyunu sürdürecektir bir oğul isteğinin dikkate alınmaması üzerine tanrılardan, kendinden sonra Dilek Ağacı'nı kanla sulayacak bir evlat ister. Bu üslup, istediğini almasını sağlar. El'in ağaçtan attığı ve helaliyle paylaşmasını söylediği elmayı, tanrıça Anat'ın istediği yayı yapmak üzere uzun bir yolculuğa çıkacağı için karısını kendisine emanet eden Koşar Usta'nın karısı Dimitya'yla paylaşır. Bu, arkadaşına tek ihaneti olmayacaktır. İyi niyetinden yararlanarak sarhoş ettiği Koşar Usta'daki yayı da alır ve kendisine karşı dava açan Koşar Usta'yı yirmi yıl oyalar. Yay, tanrılar, çağların beklediği yiğitler yığidi bir kişi olarak müjdelediği oğlu Akad

için saklamıştır. Fakat Akad'ın karakteri, kendisinin tam tersidir. Oğlunu “Başımıza peygamber mi kesileceksin? Bırak bu gülünç düşünceleri. Ben senin Kenan Kadısı'na layık bir oğul olduğunu kanıtlamanı isterim.” (Dilmen, 1982: 106) diyerek kahramanlık göstermesini ister.

Son sahnede, oğlunun katili Yatpan'ı yayla öldürmek isterken Akad'ın görüntüsünün belirerek kendine engel olmasıyla her şeyden vazgeçer.

AKAD: Oyunun asıl kahramanı olan Akad, Danyal Kadı'nın oğludur. Kaderi, Anat'ın yayıyla koştuluk gösterir. Çağların beklediği bir yiğit olacağı tanrılarca müjdelenmiştir. Fakat yirmi yaşına gelen Akad vaktini okumakla ve düşünmekle geçirmektedir. İnsanın yazgısını belirleyen tutkular, özgürlük, doğruluk, hak kavramları üzerinde düşünür. Baal'in buyruklarındaki çelişkiler dikkatini çeker. Babasının, Baal'in buyruklarının kendine göre yorumlanmaya açık olduğu, Baal'in aynı buyrukta bir kumandanla bir köleye farklı seslendiği yolundaki sözleri kafasını iyice karıştırır. Bu konuda görüşüne başvurduğu Baal'in de babası gibi konuşması onu hayal kırıklığına uğratar.

Kıtlık çeken Hititlilerin acısına ortak olmak için yemek yemez. Yatpan'ın peşine düşmesi de ün için değil, halka zulmettiği içindir. Nitekim onu öldürmez; halk önünde aşağılanarak cezalandırır. Onun doğru yola gelmesini sağlar, ona güven duyar.

Dürüst bir kişiliğe sahip olan Akad, babasının kendisine verdiği yayı sahibine iade etmek isterse de Anat'ın onu insanlara karşı kullanacağını anlaması üzerine yayı vermekten vazgeçer. Anat'ın zengin ülkeler ve ölümsüzlük vaadi de kararını değiştirmez. Aynı şekilde, bir kuşun bile canına kıymak istemediği halde, daha büyük olayların önüne geçmek için kendisinden zorla almaya çalıştıkları yayı halkı durdurmak için kullanır. Halk tarafından kovulan Akad, yayını kötülüğün ve bilinçsizliğin kaynağı olarak gördüğü Dilek Ağacı'na ve oradaki tanrılar Baal ve El'e yöneltir. İnsanlara karşı tehlikeli planlar içinde olmasına rağmen etkilendiği Anat'ı yok etmez. Onu hayatta bırakmasının bedelini, Anat'ın, yayı alması için Yatpan'ın aklını çelmesi sonucu kendi hayatıyla ödeyecektir. Fakat onun ölümü halkın ve Anat'ın bilinçlenmesini sağlayacaktır.

YATPAN: İnsanların malına, canına, namusuna kast eden dağ haydududur. İnsanların kendilerine bağlılıklarını artırmak üzere tanrılar tarafından yollanmıştır. Yatpan'ı bazı insanlar da, ortadan kalkmasını istedikleri kimselere karşı kışkırtarak kendi kötü amaçlarına alet etmektedirler. “Çocuk yüzlü dev” olarak tanımlanan Yatpan, Akad'la tanışmasından sonra pişmanlık duyarak hayatında yeni bir sayfa açmıştır. Akad, onu iyiliğe yönelttiği gibi bildiklerini de ona öğretir. Fakat Anat'ın, Akad'dan yayı alması için onu kandırmasıyla kan kardeşi olan Akad'ı öldürür. Pişmanlık duyar. Akad'ın katilini bulması için gelen Danyal'e,

kendini öldürmesi için yardım ederse de Danyal onu öldürmekten vazgeçer, kendisinden boşalan Kenan kadılığına onu getirir.

KOŞAR USTA: Ölümlülerin en hünerlisi olduğu gibi bazı yönlerden tanrılara da üstündür. Anat, insanları dize getirmek için ona bir yay ısmarlamıştır. Yayın yapımı dokuz aydan fazla sürecek ve bunun için uzak bir yere gitmesi gerekecektir. Hünerli olduğu kadar saf bir insan da olan Koşar Usta, yokluğunda karısını, arkadaşı Danyal'e emanet eder. Karısını olduğu gibi elindeki yayı da Danyal'e kaptırır. Danyal'e karşı açtığı ve yirmi yıl süren davanın sonunda, Akad'ın hayatına mal olan yayı Danyal'den almayı başarır ve Anat'a verir. Bilimle uğraşmasına rağmen sorgulayıcı bir yapısı yoktur.

ÇAĞRICI: Mahkeme görevlisidir. Anlatıcı görevi de üstlenmiştir. Oğlunun büyük bir kahraman olacağını iddia eden Danyal'in aksine Akad'ın yaşlılarına göre pasif olduğunu düşünmektedir. Danyal onun sözlerinin etkisiyle Akad'la, seçtiği yol hakkında ciddi bir konuşma yapar, ondan beklentilerini dile getirir.

ANAT: Dilek Ağacı'nın üst dallarındadır. Hırçın, fakat güzel bir tanrıçadır. İnsanlar üzerindeki zayıflayan otoritelerini güçlendirmek için Koşar Usta'ya olağanüstü nitelikte bir yay yaptırır. Fakat insanlara, tanrılara ait ateşi kaptırdıkları gibi yayı da kaptırmaları üzerine Danyal'e oğul bağışlayan babası El ve kardeşi Baal'e sert çıkarak içinde bulundukları durumdan onları sorumlu tutar. Çok hırslıdır. Yayı ele geçirmek için Yatpan'ı kullanır. Fakat Akad'ın ölümü onu çok sarsar. Kendisine sunulan yayı almaz; Akad'ın peşinden aşağıya gideceğini söyler. İnsanların artık kendi yazgılarını kendi ellerine almalarını, göklerden bir beklentilerinin ve korkularının kalmamasını söyler.

Diğer tanrılar Baal ve El, tanrılar sonsuz gençliğe sahip oldukları halde yaşlanmışlardır. Bu, insanlar üzerindeki güçlerini kaybetmeleri yüzündendir. Baal yarı çıplak, koca göbekli, kırmızı yüzlüdür. El ak sakallı, çelimsiz, daha yaşlı bir tanrıdır. Sık sık Anat'ın sataşmalarına maruz kalırlar. Akad'ın yayıyla, yüz bin yıllık Dilek Ağacı'yla birlikte onlar da tamamen yok olurlar.

Olaylar Dizisi

SERİM: Üç bölümden (6+3+7 sahne) oluşan oyunda Danyal'in Kenan'da kadılık yaptığı, bir evlat sahibi olmak için tanrılara başvurduğu, tanrıların onu yiğit bir oğulla müjdelediği, Anat'ın yeryüzünde dilediği gibi avlanabilmek için Koşar Usta'ya bir yay ısmarladığı ilk iki sahne serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Danyal'in Koşar Usta'dan yayı çalmasıyla olayların yönü değişir. Anat, yayla yeryüzüne egemen olmayı, insanları dize getirmeyi, böylece onları, ilk parlak

çağlarında olduğu gibi hizmetlerine koşmayı planlarken, yay tanrıların sonunu getirecek şekilde insanoğlunun eline geçmiştir. Öte yandan yayın sırrının açığa çıkması da olayları başka bir düzleme taşır. Halkta, Akad'ın idealleriyle taban tabana zıt beklentiler oluşur. Akad'ın Anat'ı yok etmemesi de oyunu sonuca bağlayan gelişmelere yol açan bir dönüm noktasıdır.

ÇATIŞMA: Oyunun merkezi Akad'dır. Oyundaki temel çatışma Akad ile Anat ve onların temsil ettikleri ilkeler arasındadır. Anat tanrıcadır ve insanları hükmü altına almak istemektedir. Koşar Usta'ya yaptırdığı yayı da bu yolda kullanacaktır. Akad ise Koşar Usta'dan öğrendiği yazı sayesinde eğitimine Baal'in buyruklarını okuyarak başlamış, ama çelişkileri görerek bunun doğru yol olmadığını anlamıştır. İnsanın özgürlüğünü kazanması, boş inançlardan kurtulması, gücünün başkalarından değil, kendinden kaynaklandığını anlaması gerektiği kanısındadır. Bunun için toplumun kendini sürüklemek istediği yola girmeyerek direnir. Nitekim oyunun sonunda insanlar onun gösterdiği yola gelmiş, yazgılarını ellerine almışlardır.

Bütün çatışmaların odağında Akad vardır. Akad, kendi çıkarını amaç haline getiren babasıyla da büyük bir çatışma içindedir. Danyal, oğlunun öldürücü bir kahraman, kendine layık bir oğul olmasını ister. Halkın yararını amaçlayan Akad ise savaşçı bir ruha sahip olmadığı gibi düşmanları olan Hititlilerin kıtlık çekmelerinden dolayı yemek yemeyerek acılarını paylaşacak kadar insani duygularla hareket eden bir tiptir.

Akad, yayı, kendine ısmarlayan tanrıça Anat'a teslim etmek için isteyen ve onu hangi amaçla kullanacağını soruşturmayan Koşar Usta'nın aksine, başta yayı sahibine vermeyi düşünmüşse de Anat'ın onu insanlara karşı kullanacağını anlayınca yayı vermekten vazgeçer. Aklını verimli ve doğru yönde kullanmasıyla ondan ayrılır.

Akad, Yatpan'dan kurtararak sevgisini kazandığı halkın haksız isteklerine karşı çıkması yüzünden halktan da kopar. Halkın hırslarıyla Akad'ın sağduyusu çatışır.

Oyunda Danyal Kadı ile Koşar Usta'nın çatışması da aralarındaki dava ile somutluk kazanır. İkisinin arasındaki karşıtlık birinin kurnaz ve akıllı, diğerkinin saf ve dürüst olmalarında yoğunlaşmıştır.

Akad'la Yatpan da sonradan dost olmalarına rağmen çatışan güçlerdir. Yatpan kaba kuvvetle insanlara zarar veren bir hayduttur. Yaptığı işten hoşlanmamasına rağmen aklıyla hareket etmediği için insanların kendini kullanmasına izin verir. Buna karşılık Akad, elinde çok güçlü bir yay olmasına rağmen onu faydalı yönde kullanır. Yatpan'ın fiziksel gücüne karşın Akad akli temsil eder. Akad Yatpan'ı doğru yola getirmişse de düşünmekle bir sonuca varamayan, bu yüzden eski Yatpan'ın yaptığı gibi düşünmeden hareket ederek insanın

içgüdüsel yanını temsil eden Yatpan karşısında da tek kalır; aydının yalnızlık trajedisini yaşar. Fakat ölümüyle herkes onun hedeflediği noktaya gelir.

Tanrıların da karşısına çıkan Akad, dogmatizme ve kaderciliğe karşı insan iradesini savunur.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Akad'ın sahneye çıkması, kendisinden büyük beklentileri olan babasının, beklentilerini dile getirmesi ve Yatpan'ın halkın malına, canına, namusuna kast ettiğini anlatarak onu durdurarak yiğitliğini kanıtlamasını istemesiyledir.

DORUK NOKTA: Yatpan'ın Akad'ı öldürmesi doruk noktadır. Yay artık kesin olarak tanrılara geçmiştir. Bu, oyunu sonuca götüren noktadır.

ÇÖZÜM: Oyun, beklenmedik şekilde sonlanır. Oğlunun katili Yatpan'ı yayla öldürmek isteyen Danyal, Akad'ın görüntüsünün belirmesi ile bundan vazgeçer. Yay davasını karara bağlar; kendisini kadılıktan azleder, yerine Yatpan'ı geçirir, yayı Koşar Usta'ya teslim eder. Koşar Usta da yayı sahibine, Anat'a verir. Fakat Akad'ın ölümünden çok etkilenen Anat yayı almaz; insanların yazgılarını kendi ellerine verir; tanrıların insanlar üzerindeki hâkimiyetini sona erdirir.

Zaman – Mekân

Oyunda zamana ait atıflar üç ay sonra, dokuz ay sonra gibi ifadelerden ibarettir.

Oyunda mekâna ait belirlemeler Kenan ülkesi, Danyal'in evi, yargı evi, tanrıların oturduğu ulu ağaç, kırık olarak isim düzeyinde kalır. Tanrıların oturduğu Dilek Ağacı'na simgesel bir anlam yüklenmiştir. Kökleri kanla sulanan ağacı Akad, yanlış inanışların kaynağı olduğu için yok eder. Ağaçla birlikte tanrılar El ve Baal de yok olmuşlardır. Anat ise yaşamını insanlar arasında sürdürecektir.

ONUNCU BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA ASUR – BABİL MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

SARDANAPAL EFSANESİ

Mezopotamya uygarlığının bir parçası olan Asurlular özgün bir mitolojiye sahip olmamakla birlikte, takipçisi oldukları Sümer birikimini devralarak sonraki asırlara aktarmışlardır. Asurlular, MÖ 745-612’de, Mezopotamya’da, başkenti Ninova olan bir imparatorluk kurmuşlardır. Asurbanipal, MÖ 669-627 arasında hüküm sürmüş altıncı hükümdardır. Ülkeyi en güçlü dönemine taşımış, “dört dünya yönünün hükümdarı” olmuştur. Fakat Asur’un çöküşü, gücünün doruk noktasında başlamıştır.

Babil ve Ninova’nın tarihsel-mitolojik önemi, *İncil*’de adı geçen Asurbanipal’in efsanevi kişiliği Asur sarayının sahne olduğu yangınla birleşince, Sardanapal efsanesi ortaya çıkmıştır. Tanrıları konu alan bir mit olmasa da, mitolojik bir ortamda doğması, efsaneyi dikkate değer kılmıştır.

Asurbanipal’in dedesi Sahnerib, MÖ 689’da Babil şehrini tümüyle yıkmış, Ninova şehrini kurarak başkent yapmıştır. Assarhaddon, babası Sahnerib’in yıktığı Babil’i yeniden inşa ederek, yönetimini en büyük oğlunun ölümü dolayısıyla ikinci oğlu Şamaş-şumukin’e vermiş, üçüncü oğlu Asurbanipal’i de Asur İmparatorluğu’na veliaht tayin etmiştir.

Asurbanipal, MÖ 669 Kasımında, büyükannesi Nakia Zakatu’nun yönlendirmesiyle gerçekleştirilen sadakat yemininin ardından tahta geçmiştir. Dedesi Sahnerib’in Babil’i ele geçirmesinin ardından Asur’a getirdiği kentin millî ve en büyük tanrısı Marduk’un heykelini ve diğer kült heykelleri Babil’e iade etmiş, onun bu uzlaşmacı tutumu, başında ağabeyinin bulunduğu Babil’le ilişkilerin on beş – on altı yıl sorunsuz geçmesini sağlamıştır. Fakat Babil rahiplerinin ve çıkar gruplarının kötü hasatı bahane ederek Marduk’un, Asur boyunduruğunda olmalarından dolayı kendilerini cezalandırdığını öne sürerek kışkırtmalarıyla Şamaş-şumukin, merkezî otoriteye baş kaldırarak Asur imparatoru Asurbanipal’e, Babilon’un kutsal yerlerine girmeyi yasaklar. Asurbanipal, ağabeyiyle karşı karşıya gelmekten duyduğu büyük üzüntüyü yazıtlarında ifade ederse de, Babilon üzerine yürümekten geri durmamıştır. Dört yıllık kuşatmanın ardından MÖ 648’de Babil’i alır ve yerle bir eder.

Kuşatmada Şamaş-şumukin’in, sarayında çıkan yangında can vermesi, Yunan kaynaklı Sardanapalus efsanesine yol açmıştır. (Huot vd., 2000: 314) Bir başka rivayete göre Şamaş-şumukin sarayını kendisi ateşe vermiş, köleleri, hazineleri, karısı ve çocuklarıyla birlikte yanmıştır. (Mackenzie, 2011: 498)

Asurbanipal'in yazıtlarının MÖ 640'larda sona ermesinden dolayı hükümdarlığının son on dört yılı karanlıktadır. Asurbanipal'in ölümünün ardından devlet, gücünü önemli ölçüde yitirerek hızla gerileme dönemine girmiştir. Asurbanipal'in üçüncü halefi Şinşarişkun zamanında Medlerle Babilliler birleşip Asur içindeki esir halkların da desteğiyle Ninova'ya saldırmış, MÖ 612 Temmuzunda şehri ele geçirmişlerdir. Kuşatmada Şinşar-işkun da ölmüştür. (Huot vd., 2000: 324-325) Kent ateşe verilerek halkıyla birlikte yok edilmiş, tutsaklar, kentin yıkımında kullanıldıktan sonra kılıçtan geçirilmiştir. (Huot vd., 2000: 325) “Şehir, mahkûm milletlerin sevinç alkışları arasında, yer yüzünde nişanı kalmıyacak surette, yakıldı, yıkıldı.” (Günaltay, 1937: 571) “Galipler (Medler ve Babilliler), zalimlik ve vahşilikleri nedeniyle her yerde nefret uyandıran Assurlulara acımasız bir biçimde sert davranmışlardır. Mağlupların tümüyle yok edilmiş olması, Eskiçağ Tarihi'nde bu yoldaki tek örnektir.” (İplikçioğlu, 1994: 55)

İngiliz yazar Lord Byron'ın *Sardanapalus* (1821) isimli oyunu vardır. Bu oyunda Sardanapalus, halkını savaşa sokmak istemez. Bu yüzden, sevdiği kadın tarafından bile suçlanır. Fakat gerektiğinde savaşacak kadar yüreklidir. Yenilince de güzel kokulu odunlarla büyük bir ateş yaktırıp kendini yakar. (Urgan, 2006: 700)

Türk tiyatrosunda Sardanapal/Asurbanipal konulu oyunlarda geçmesi dolayısıyla, Asur Devleti'nden sonra etkinlik sağlayan Yeni Babil Devleti'nin yıkılışına da değinmek yerinde olacaktır. II. Nebukadnezar'dan sonra zayıflayan Babil Devleti, Medlerin yerini alan Perslerin hükümdarı Kyros tarafından, Fırat nehrinin yatağı değiştirilmek suretiyle MÖ 539'da yıkılmıştır. Aslen Babilli olan ve intikam hırsıyla hareket eden generaller Gubarı ve Gadatas, nehrin eski yatağından geçerek şehre girmiş ve Baltazar'ı öldürmüşlerdir. Baltazar'ın bu sırada büyük dinî bayram nedeniyle sarayında eğlenmekte olduğu bilgisi yaygındır. İbrani mitolojisine göre de Babil yanarken yükselen dumanlar göğe “Me ne te kel fa res” (ölçüldü, biçildi, hesabı görüldü) yazmıştır.

Asurbanipal'in en önemli hizmeti, Ninova'da kurduğu, kendi adıyla anılan kütüphanedir. Asur ve Babil mabetlerindeki arşivlerde bulunan eski Sümer ve Akad metinlerini asıllarıyla birlikte Asurcuya çevirterek oluşturduğu muazzam kütüphane, Asur'u siyaseten olduğu gibi bilimsel ve kültürel yönden de zirveye taşıdığını göstermektedir. Kütüphanedeki bazı tabletlerde kendi imzasının bulunması, dönemi için istisna olmak üzere, yazmayı bildiğini ortaya koyar. Asurbanipal'in iyi bir eğitim aldığı, yazıtlarında yansıdığı gibi döneminin bilim adamlarıyla yaptığı yazışmalardan da anlaşılmaktadır. Asurbanipal'in, astrolojiyle ilgili metinlerin, ilahilerin, mitolojik destanların, tanrı listeleri gibi dinî kayıtların bulunduğu kütüphaneyi öncelikle dinî amaçla oluşturduğu, kütüphanenin adandığı yazı tanrısı

Nebo (Nabu) için büyük bir adak sunarak krallığını güvence altına alma amacı taşıdığı belirtilir. (Huot vd., 2000: 313) “Bu kültürlü kralın bilgece şevki Babil yaradılış hikâyesinin, *Gilgamiş ve Etana Efsanelerinin* ayrıca diğer edebi ve dini eserlerin korunmasından kaynaklanıyordu.” (Mackenzie, 2011: 501)

İncil’de de “büyük ve asil Asnapper” olarak bahsi geçen (Mackenzie, 2011: 501) Asurbanipal’in üstün nitelikleri yanında gaddar tarafı da vardır. Asur siyaseti, alınan kentlerin yıkılıp halkının sürgün edilmesi esasına dayanır. Sürgün kayıtlarının çok düzenli tutulması da, bunun bir devlet politikası olduğunun göstergesidir. Öte yandan fethedilen bölgelerden alınan vergilere dayanan Asur ekonomisini ayakta tutmak ve güçlendirmek için de, yıkılan yerlerin, sürgünler kullanılarak yeniden inşa edilmesi, değişmez bir yöntemdir. Asurbanipal de, aldığı kentleri yıkmaktan geri durmamıştır. Teb ve Babil’in yıkımı unutulmaz etkiler bırakmıştır. Özellikle siyasi, dinî, kültürel, sanatsal, bilimsel bakımlardan çok önemli bir merkez olan, bilinen en eski dünya haritasının çizildiği tablette dünyanın merkezi olarak gösterilen (Huot vd., 2000: 329), Sümer ve Akad devletlerine başkentlik, sayısız efsane, destan ve mite kaynaklık eden, aynı zamanda Asur’un da manevi başkenti konumunda bulunan Babil’in yıkımı büyük yankı uyandırmıştır. Babil kulesi olarak bilinen ve asıl adı “E.temen.anki” (Göğün ve yerin temelini evi) olan, muhtemelen yedi katlı ziggurattan günümüze, kuleyi yeniden inşa ettirmek isteyen, fakat ömrü vefa etmeyen İskender’in tüm enkazı kaldırtması ile de, temel çizgileri dışında hiçbir iz kalmamıştır.

Asurbanipal’in esir aldığı krallara davranış şekli de oldukça yadırgatıcıdır. El’âmlıları tarih sahnesinden silen Asurbanipal, El’âm yöneticilerine yaptığı insanlık dışı muameleleri de yıllıklarda övünçle anlatarak ve kabartmalara resmettirerek kalıcı hale getirmiştir. El’âm krallığının mezarlarını tahrip ederek El’âm kral sülalesini en korkunç şekilde cezalandırdığını yazması, barbarlığının ulaştığı noktayı ortaya koymaktadır. Asurbanipal, Suriye isyanını da kanla bastırmıştır. Bu nitelikleri, Asurluların tarihte ağır ve insafsız hükümlere muhatap olmalarına yol açmıştır:

“ ‘Güç, hükümdarlık, görkem, gaddarlık’ – ilk çağdan bu yana bu türden kelimeler ‘Asur’ ismiyle birlikte anılmaktaydı. Bu imaj sadece düşman propagandasının bir sonucu değildir, anıtlar ve metinler de bunu açık şekilde ortaya koyuyor. Asurlular çağdaşlarında ‘korku ve dehşet’ uyandırmaktaydı, korku ve dehşet saçmak onların fethetme ve etki altına alma stratejilerinin bir parçasıydı.” (Cancik-Kirschbaum, 2003: 127)

Asurbanipal’e ve Asurlulara göre isyanı bastırmak yalnızca siyasi değil, aynı zamanda dinî bir görevdir. Tanrı adına yaptığı yemini bozan kişinin, tanrının temsilcisi tarafından en ağır şekilde cezalandırılması şarttır. Asurbanipal’in, isyancı bir Arap kralını, boğazına taktığı

tasmaıyla bir ayı ve köpek eşliğinde şehrin kapısına dikmesi bu çeşit bir cezadır. (Cancik-Kirschbaum, 2003: 119-120)

Tanrı adına hükmeden Asur imparatorlarının hayatlarının büyük bir kısmı savaşta ve avda, saraydaki zamanları ise haremde sefahat içinde geçer. Kabartmalarda Asur hükümdarları “Merasim günlerinde taht sayebanlarının parıltıları içinde hususî şemsiye ve yelpazeler taşıyan nedimeler ortasında bir sanem gibi giyinmiş, süslü bir zevk kadını gibi kıymetli mücevherlere garkolmuş” (Günaltay, 1937: 576) halde resmedilirler.

Oyunlarda kısmen yer alması dolayısıyla Asur’da kadının toplumsal yeri konusuna da değinmekte yarar var. Asur’da saray kadını olarak tanımlanan kral eşleri hakkında hiçbir bilgiye rastlanmaz. Kralın birden çok hayat arkadaşı vardır. Kadınların etkinlik alanları haremle sınırlıdır ve katı kurallarla düzenlenmiştir. Yanlarına yalnızca belirli kişiler girebildiği gibi gerektiği durumlarda onların haremde çıkmaları da yanlarında bir görevli bulunması şartına bağlıdır. Asur tarihinde iki kadın, bu pasif konumun dışında tutulmalıdır. Semiramis olarak bilinen Sammurat ve Nakia Zakatu, devlet yönetiminde etkin olmuşlardır.

Asur’da saray adamları da hadımlar ve sakallılar olarak ayrılır. Saraydaki yaşam katı bir protokole göre düzenlenmiştir. Danışmanlar en önemli konuma sahiptir. Haremde de sorumlu olan hadımlar, kralın en yakın adamlarıdır. Asur’un son döneminde sarayda bağımsız bir grup oluşturmaktadırlar. Rölyeplerde sakalsız olarak çizilmişlerdir. Sosyal kökenleri bilinmeyen bu kimselerin krala özel bir sadakatle bağlı olmaları beklentisi, ailelerinin olmamasıyla açıklanır. (Cancik-Kirschbaum, 2011: 138)

Asurbanipal’in yazıtlarının MÖ 640’larda sona ermesi, hükümdarlığının son on dört yılının karanlıkta kalmasına neden olmuştur. Bu dönemde ülkede barışın hâkim olduğu, tanrıça kültünü benimseyen Asurbanipal’in, bu durgunluk döneminde “Sardanapalus ismi altında gösteriş ve lüks içinde yaşayan duygusal doğulu bir hükümdar geleneğine kapıldı[ğı]” (Mackenzie, 2011: 500) görüşü öne çıkar. Asurbanipal’in ölümünden sonra Babil’de Nabupolasar hükümdarlığını ilan ederek Asur’a karşı Medlerle birleşmiş, üç yıl süren kuşatmanın ardından MÖ 612’de Ninova düşmüştür.

Devletin birden fazla etmene bağlı olduğu düşünülen çöküşünün netlik taşımaması da efsaneye zemin hazırlamıştır.

“Son Asur kralı “*Şinşarişkun*’un akıbetine dair vuzuhlu malûmat yoktur. Babil kitabesinin *Şinşarişkun*’a ait kısmı, silinmiştir. Yunan müverrihlerinin son Asur İmparatoru olarak tasvir ettikleri *Sardanapal*’in mağlûp olacağını anlayınca sarayını ateşlettirerek ailesile beraber alevler arasında can verdiği yolundaki menkıbenin *Şinşarişkun*’a ne kadar tevafuk

ettiği kestirilemez. Fakat, Ninova ve Asur şehirlerinin tarihlerde emsali nadir görülen bir ruhla enkaz yığını haline getirilmiş olduğu muhakkaktır.” (Günaltay, 1937: 571)

Efsanede, Sardanapal’in, kuşatma altındaki sarayında çıkan yangında can vermesi, efsanenin birden fazla kralla bağlantılı olduğunu göstermektedir. Çünkü Asurbanipal’in ölümü (MÖ 627) ile Ninova’nın düşüşü (MÖ 612) arasında uzun zaman farkı vardır.

ALTIN GAZAP

Ercüment Behzat Lav’a ait hacimli ve yoğun iletili bir oyun olan *Altın Gazap*’ın esas konusunu, Asur’un son hükümdarı olarak geçen Asurbanipal’in, kişiliği ve yönetim anlayışıyla ülkesini felakete sürüklemesi, bu arada günümüzle bağlantılar kurularak onun kişiliğinde sosyal eşitsizlik, adaletsizlik, dışa bağımlı ekonomi gibi konularda toplumsal eleştiriler getirilmesi oluşturur.

Özet

Oyunun başında Banipal, bir ihanetle karşı karşıyadır, yürüyen putlara sur kapılarını kimin açtığını soruşturur. Gizli ses, bunu, Banipal’in çok güvendiği sihirbazların yaptığını bildirir. Kendisine karşı oluşan muhalefeti, aralarına nifak sokarak, en kaypaklarını kendi yanına çekerek, baskı ve zulmü artırıp insan avını yeniden başlatarak gidermeye karar verir. Hükümdarlığını sürdürmek için gerekli tedbirleri alacak kaynağı, ülkenin yarısını yabancılara kiralamak suretiyle sağlar. Asur’u kendi malı olarak görmektedir. Başlangıçta küçük bir alanla sınırlı olan yabancılardan Asur’daki etkinlikleri giderek tüm ülkeyi ele geçirecek boyutlara ulaşır. Asurlular ise işçi olarak dışarıya gitmekte, ülke içinde de az bir ücret karşılığı inci avcılığı gibi tehlikeli işlerde kullanılmaktadır. Buna karşılık Banipal yabancı sermayeden kasasına giren cüzi miktardaki vergiyi yeterli bulmaktadır. Dış kuvvetlerle yaptığı antlaşmalar ülkenin aleyhine işlemektedir. Banipal ise onlardan “düşman” diye bahsetmeyi saygısızlık olarak görür. Onlarla, Asur’un savunma planlarını yaptıracak kadar yakın ilişkiler içindedir. Onlar sayesinde geçindikleri gerekçesiyle, iyilik tanrısı olarak nitelendirdiği yabancılardan ayaklarının suyunu içmeleri, çarıklarını yalamaları gerektiğini belirtmektedir. Onlara, kendi uyruğundakilerden daha çok güvenir. Asur topraklarının yarısından fazlasına el koyan yabancı-dostlarının kalbini, üç beş burç, sekiz on kale, birkaç liman için kırmayacağını, bununla Asur’un yıkılmayacağını söyler.

İçeride ve dışarıda zor günler geçiren Banipal, yeme içme, eğlenme, av zevkinden hiç geri kalmaz.

Asur'u bu şekilde idare eden Banipal, uzay krallığına da atılır. Uzaydan Asur'a gelerek oranın düzenini öğrenen, dönüşte dünyadan edindiklerini kendi gezegenlerine aktaran öğretmen ve önderler sayesinde uzayda da Banipal'in yönetimi için uygun ortam doğmuştur.

Banipal Lagaş'tan, Ur'dan, Uruk'tan, Ninova'dan, Babil'den yükselen ve dalga dalga saraya ilerleyen isyanı, yüksekçe yaptırdığı münecimler kulesinden gözler. Öte yandan dışarıya işçi gönderme, nükleer çalışmalar, egemenlik ve kısıtlı düşünce özgürlüğü konularını görüşmek üzere konsey toplanacaktır. Turizm, kadınların giyim tarzı gibi güncel konularda da sosyal eleştiriler içeren pasajlar yer alır. Evrim ve devrim ilkelerinin bir tekerlemeden ibaret kaldığı ima edilir. Kalp-arşan başkanlığındaki "(...) kızlı erkekli öfkeli dincileri ve öfkeli gericipleri üç hilâl altında toplayan kafatasçı, bozkurtçu" (Lav, 1971: 58) oluşuma ironik göndermeler de eserde önemli yer tutar. Sokak döğüşünde uzman olan bu grubun kamplarında eğitilecek bir birlik kurulması önerilir.

Asur'un, dünyanın ve tüm evrenin bugününe ve yarınına hükmeden, halkları sömüren güçler, insanlığı ve tüm varlığı egemenlikleri altında tutacak çalışmalar yapmakta, Asur'un duyarsız revizyonistlerini de kendi amaçları doğrultusunda kullanmaktadırlar. İştar, bütün yönetim kademesindeki tüketime dayalı dışa bağımlı ekonomiyi, tutucu sağ diktayı gözü kapalı destekleyen bilinçsizliğe karşı, halkı sömüren düzene karşı 31 Mayıs 2069 Cumartesi günü 14:00'te Arşanlar Kapısı'nda gösteri yapacağını bildirir.

Banipal, soyut kimlikle karşılarına çıkan sağ-Fıratçılar'la ve kendi oğulları ve kızlarıyla uğraşmak zorunda kalır. Sağ-Fıratçılar'ın amacı, Asur'da yönetimi sinsice ele geçirerek "Tanrılar Devleti" adı altında çok eşli-katı ahlakçı Kafatasçılar İmparatorluğu kurmaktır. Resmî ve dinî dilin Sümerce olmasını, Hamurabi dikilitaşını yıkmayı öngören sağ-Fıratçılar, Banipal'in zehirli şarabının etkisiyle timsah havuzunda ömürlerini noktalarlar. Banipal, karışık durumlarda ortalıklarda görünmeyen dört suratlı tanrılara kızgınlığını ifade eder. Banipal'in adamları bunu, efendilerinin parasının bitmesine bağlarlar. Banipal'in oğullarıyla kızlarını atlatması ise mümkün olmaz. Kendisinden hesap soran çocuklarına:

"Ben, Âsur Banipal, / sizi yaşatan ve öldüren / eğiten ve yücelten / Ben, karalar ve gökler egemeni / dünyanız kararır ben olmasam!" (Lav, 1971: 113)

diyerek sert tepki gösterip ayaklarına kapanmalarını emrederse de, onların kararlılıkları karşısında geri adım atmaya mecbur kalır.

Savunmasını, başında perukasıyla, Fransız İhtilali'nin öncülerinden olan, ilerleyen süreçte ihtilalin teröre dönüştüğü gerekçesiyle insafıllar grubunu kurması yüzünden yargılanarak mahkemede etkileyici bir savunma yapmasına rağmen idama mahkûm edilen Danton rolünde yapar. İnsanın davranışlarına göre değil, çağına ve çağın koşullandırmalarına

göre yargılabileceğini belirtir, kendisinin yerinde olsalar, onların da aynı şekilde davranacaklarını öne sürer. Kendisini suçlayanların da baskı ve çıkar yönetimi kurduklarını iddia ederler. Ayrıca kendisine karşı somut bir iddianın bulunmadığı gerçeğinden hareketle kadın çamaşırı koleksiyonunun mahkemede delil olarak sunulmasının gülünçlüğünü ve geçersizliğini ortaya koyar. Kendisini onların bu yola ittiğini öne sürer, icraatlarının kötülük amacı taşımadığını belirtir. Kendisi yıkılırsa onların da yıkılacağını söylemeyi de ihmal etmez.

Bir süre yedi cinler yuvası olan İhtar mağarasına çekilir. Yılgınlık içindedir. Kendiyle hesaplama evresine geçmiştir. Ayaklanma, kendi tutum ve icraatlarının bir sonucudur. Ona hatalarını gösteren, İhtar'dır. İhtar, Banipal'e, halkın, ondan tiksindiğini söyler. Hiçbir şey vermediği, tanrılarla, putlarla uyuttuğu halkın, gerçekleri görerek bilinçlendiğini, iyi bir yaşama kavuşma arzusu içinde olduğunu söyler.

Ayaklanmayı durdurmanın çaresini yeni bir savaşa girerek dikkatleri dışarıya yöneltmekte görür. Kaynak sorununu da dost yabancılara boyun eğerek çözmeyi amaçlar. Banipal, iç işlerini üstlenecek, dış güvenliği yabancılara bırakacaktır. Bütün ülkenin bütün nüfus kütüğünü isteyen sömürücü güç, halk üzerinde otorite kurmak için herkesi tek tek kırbaçlatarak gözdağı verir. Halkta suçluluk ve günahkârlık duyguları uyandırarak, başlarına gelenlerden halk sorumlu tutularak özgüvenleri sarsılır. Böylece kuşku ve yılgıyla zehirlenen Asur, uçuruma yaklaşır. Banipal sonucun böyle olmasını istememiştir. Fakat gerçekleri göremeyecek kadar körelmiştir. Yabancıların nezdindeki hiçliğini, yalnızca sürüyü gütmek için kullanıldığını acı bir şekilde anlamıştır.

Banipal, ülkenin büyük bir hapishaneye dönüşmesi, her köşe başını hafiyelerin alması, halkın uyuma, uyanma zamanlarının bile izne bağlanması, ülkede süreklilik avı başlatılması, halkın kılıçtan geçirilmesi karşısında çaresizdir. Son kozu, kimyasal ve biyolojik silah, laser ışını ve sinir gazı yasağını çiğnemektir.

Bundan sonra oyuna, mağara ayısıyla örümcek arası, mitolojik bir yaratık, casus kimliğiyle dâhil olur. Cinlerin yetiştirdiği, üç dil bildiği, üç fakülte bitirdiği söylenen bu hayvana Banipal, kendisi için çalışmayı önerir. Fakat örümcek Banipal'i ele verir. Banipal'in goriller dövüşü olarak nitelendirdiği savaşın ardından düşman eline geçen "uluslar kanarısı" Babil, alevler içinde kalır. İnsanlar, kendilerini yakan Kurus'un (Xserves) zulmünden İblis Pazuzu'ya sığınır. Üç gölge hafiye, bunun sorumlusu olan Banipal'e: "Nedendi hadım kükremsiğin burma sakallarında?" diye sorarlar. İhtar, "Oyuncakların kırıldı / Putlar soytarısı..." der, Banipal'in son sözü de şudur: "Murdar olsun / dudak payı / murdar kılan beti / gazap mı doğmuşum / Ben GAZAP / bir varmış da?.." (Lav, 1971: 161)

Babil yanarken, gökyüzüne alevlerle, İbranice “Me ne te kel fa res” (Ölçüldü, biçildi, hesabı görüldü) yazmaktadır.

Önce bir heykele dönüşen İştâr, daha sonra güvercin olup uçar.

Epilogda, Banipal’ın yorumları vardır. Kendini bir çekirdek kadar yalnız hisseder. Mezopotamya’nın kanunla yönetilen eski görkemli günlerine, Altın Çağ’a ulaşabilmek hayalinin önünde kendisini engel olarak görür; kendisinin bu yolu açacak yüceliğe sahip olmadığını belirtir, kendisini mayası bozuk diye niteler. Ölümsüz olduğunu, Ekvator kuşağında füze robotlarının yeni Babiller kurmakta olduğunu haber verir.

“(…) Ben Âsûr Banipal / artık yakamazlar beni / putlarım hortlasa da / ne çabuk kanıverdiniz şaklabanlıklarıma” (Lav, 1971: 167-168) diyerek oyunu noktalar.

Kişiler

Oyun kişileri somut ve soyut olmak üzere iki kategoriye ayrılır. Banipal ile üç kölesi ve üç cariyesi oyunda somut kimlik kazanmışlardır. Üç gölge–hafîye, sekiz sağ–Fıratçı goril, Banipal’ın kızları ve oğulları olan yok başlı gölgeler ise soyut niteliktedir. Papağan, güvercin ve örümcek de ses ve görüntü olarak oyuna katılırlar. Tanrıça İştâr’a dönüşen güvercin, oyunun sonunda heykele dönüşür. Ardından yine güvercine dönüşerek sahneyi terk eder.

BANİPAL: Asur/Babil hükümdarı olan Banipal, grotesk çizgilerle betimlenmiş, dengesiz kişiliği öne çıkarılarak kötü yönetici tipi oluşturulmuştur. Banipal, Babil Devleti’nin son hükümdarı olarak verilir. Oyunda, yönetimdeki iradesizliği ve kayıtsızlığı, ülke hakkındaki kararları kişisel çıkarları doğrultusunda vermesi, ayrıca yabancılara, ülke bütünlüğünü, bağımsızlığını zedeleyecek, tehlikeye atacak hak ve ayrıcalıklar tanıyarak ülkeyi satması öne çıkarılır. Halkın tiksindiği Banipal, okurda/seyircide de olumsuz etki bırakacak şekilde aksettirilir. Fiziksel açıdan yaşlı ve çirkin olan Banipal’ın sakallarına sürekli gönderme yapılır. Banipal’ın vurgulanan bir özelliği de yalnızlığıdır. Halktan uzak yaşayan Banipal’ın ailesi de yanında değildir. Her biri ayrı bir ilde yönetici konumundaki kızlarıyla oğullarının adlarını, annelerinin kim olduğunu hatırlayamaz. Tahtını korumak için onları bile gözden çıkarır. Eşlerinin sayısı belirsiz olduğu gibi her gece bir cariyeyle birlikte olmakta, beraber olduğu kızı sabaha karşı timsahlara atmaktadır. Cinselliğe düşkünlüğü de Banipal’le özdeşleştirilen bir niteliktir. Bunun yanı sıra ava düşkünlüğü de sıkça vurgulanır. Yazar Banipal kişiliğini kurgularken birçok tipten yararlanmıştır. Bin Bir Gece’nin Şehriyar’ı da evlendiği kızları gerdek gecesinin sabahında öldürtmektedir. Banipal’ın adamları cinci başı, kâhinler, sihirbazlardır. Her türlü isteklerini anında yerine getirdiği rahip ve çömezlerin de kendisine karşı olması üzerine Banipal, yeni ekibini kölelerinden oluşturur. Düşünmeyi sevmeyen Banipal, devlet işlerine kafa yormak istemediği için danışman ve baş vezir yaptığı

kölelerinin yönlendirmesiyle hareket eder. Kaypak bir yönetim anlayışı benimsemiştir. Abartılarak verilen çelişkili söz ve davranışları kişiliğini tamamlayan önemli bir niteliktir. Uygulamalarında devlet yararını gözetmez; bilakis, devletin zarar etmesini kendisi için yararlı bulur. Bu yüzden, devleti soyanlara göz yumar. Halk üzerinde baskı kuran Banipal, onların sorunlarına karşı son derece kayıtsızdır. Buna karşın kendisi için Kalah'ta altın saray yaptırmıştır. Halkına karşı, uyruğundakilerin hayvanlar olmasını isteyecek kadar bencil ve duyarsızdır. Halk da ondan nefret etmektedir. Oyunda Banipal için kasap, Asur böceği gibi küçültücü ifadeler kullanılır. Buna karşın kendini tanrı olarak gören Banipal, herkesin ölümsüz olduğunu düşünmesini sağlamaya çalışmaktadır. “Tek gerçek benim bu yokluklar burgacında” (Lav, 1971: 19) sözü, bu düşüncesini ve kibrini, bencilliğini ortaya koyar niteliktedir.

KÖLELER: Kölelerin oyundaki etkinliği, Banipal'in kişiliğini tamamlamak, olay gelişimini sağlamak içindir. Onun danışmanı konumundadırlar. Banipal'in yerine düşünen, strateji belirleyen, onun sözlerini tamamlayan köleler, onun zor duruma düşmesine de engel olurlar.

CARIYELER: Cariyeler Banipal'in cinsel eğilimini ortaya koymak üzere oyunda yer alırlar.

PAPAĞAN: Papağan oyuna, Banipal'in hoş sohbet bir yar istemesi üzerine girer. Uzun krallıklarını Banipal'e bağışlayan odur.

İŞTAR: Banipal'in öpmesiyle İhtar'a dönüşen gezegenler arası posta güvercini Banipal'e askerî bir bildiri getirmiştir. Kendisini öpen Banipal'e âşık olan tanrıça İhtar, onun yanında kalır. İlerleyen sahnelerde, Banipal'i uyarma, eleştirme, yargılama görevi üstlenir. Siyah saçlı, güzel bir kadın olarak verilen tanrıça İhtar da oyunda kişisel özellikleriyle yer almaz; Banipal'in kişiliğini tamamlayan bir figür olarak kalır.

SAĞ-FIRATÇILAR: Amaçları Kafatasçılar İmparatorluğu kurmak olan sağ-Fıratçılar goril olarak tanımlanır.

BANİPAL'İN OĞULLARI VE KIZLARI: Banipal'in kızları ve oğulları, yok başlı gölgeler olarak verilir. Oyunda, yönetim anlayışını eleştirdikleri ve devirmek istedikleri babalarıyla aynı tutum içinde olmaları yüzünden Banipal'in eleştirisine hedef olurlar.

Olaylar Dizisi

Oyun, ilki prolog, sonuncusu epilog olan on yedi bölümden oluşmaktadır. Bölümler arası geçişler keskindir.

SERİM: Oyuna giriş niteliğindeki, oldukça kapalı ifadelerle şiirleştirilen prologdan Asur'un önceki ve sonraki durumu ortaya konur. Nemrut olarak verilen Banipal'in

sakallarında simgeleştirilen ve “hadım kükremişliği” olarak ifade edilen gazabına, kendini tanrılaştırarak büyüklenmesine vurgu yapılır. Bayındır, zengin bir bölge olan ve “Altın Çağ” olarak isimlendirilen gelişmiş bir uygarlığa sahip olan Asur/Babil’in onun zamanında “altın gazap”a dönüştüğü ima edilir. Gazabının, yazıtlarında da yansıdığı belirtilir. Bu niteliğini, tanrılığının doğal bir uzantısı olarak görür. Fakat sahip olduğu ve güvendiği her şey ve herkes silinmiş, Banipal, bir çekirdek yalnızlığına çekilmiştir.

“Hani tapınmalarınız, yüz sürmeleriniz? / Kulluğa yaraşık sürüngenliğiniz hani? / Ah siz, beni çökertemez sandığım / dünya mülklerimin Âsûr temelleri!” (Lav, 1971: 12)

diyerek düştüğü durumu özetler. Fakat tanrısallığına inancını yitirmiş değildir:

“Neden ölümü bana varış bilmediniz?

Size yer mi yoktu yazık, gökler saltanatımda?” (Lav, 1971: 12)

sözleri bunu ortaya koyar.

DÜĞÜM: İkinci bölümde, ülke içinde yoğun bir muhalefetle karşı karşıya bulunan Banipal’in tahtının tehlikede olması, konumunu güçlendirmede kaynak sıkıntısı içinde olması asal düğüm noktalarıdır. Bu zorlukların üstesinden gelmek üzere ayaklanmalara karşı baskı ve şiddete, kaynak için yabancı dostlara başvurma ikinci asal düğümü oluşturur.

ÇATIŞMA: Oyunda çatışmanın ekseninde Banipal vardır. Banipal’in yalnızca kölelerinin ve cariyelerinin zorunlu olarak yanında yer almasına karşılık onların dışındaki herkes Banipal’e açıkça düşmandır. Çatışma iktidar–halk ekseninde gelişir. Banipal ülkeyi kendi çıkarları doğrultusunda yöneten kötü bir hükümdardır. Kendini tanrı ve ülkeyi kendi malı olarak görmekte, ölümsüz olduğunu herkese kabul ettirmeye çalışmakta, buna karşılık halk ondan nefret etmektedir. Ona göre hiçbir kral halka yaranamamıştır, halkı elde tutmanın yolu bolluğa alıştırılmamaktır.

Banipal, ülkede kendisine karşı olan muhalefeti bertaraf etmek için gerekli parayı ülkeyi yabancılara satarak karşılar. Bu, toplumu çağlar boyunca uyaran ışın olarak söz edilen Hamurabi devrimleriyle çatışan bir tutumdur. Banipal Hamurabi’den hoşlanmamaktadır.

Zor duruma düşen Banipal önce “Asur köpekleri” diye tanımladığı, kendi yağma düzeninin ortakları olan sihirbazlarla karşı karşıya gelir. Güvendiği, koruyup kolladığı rahipler de onu ilk terk edenlerdendir.

Banipal’in karşısına çıkan sağ–Fıratçılar ülke için Banipal’den daha tehlikeli olarak yansıtılır. Amaçları, yönetimi sinsice ele geçirerek “Tanrılar Devleti” adı altında çok eşli – katı ahlakçı Kafatasçılar İmparatorluğu kurmaktır. Resmî ve dinî dilin Sümerce olmasını, Hamurabi dikilitaşını yıkmayı isteyen sağ–Fıratçılar Banipal tarafından kolayca devre dışı bırakılırlar.

Banipal oğullarıyla kızlarını ise sağ–Fıratçılar kadar kolay atlatamaz. Suskunluklarıyla kendisini yargılayan çocuklarına karşı Danton benzeri bir savunma yapar. İktidar savaşının doruğa tırmandığı bu sahnede Banipal; kendisine karşı somut bir iddianın bulunmadığını, ayrıca yargılamada çağın koşullandırmalarının göz önünde tutulması gerektiğini, icraatlarının kötülük amacı taşımadığını, kendisini onların bu yola ittiğini, kendi yerinde olsalar onların da aynı şekilde davranacaklarını söyleyerek savunma yapar. Nitekim kendisini suçlayanların da baskı ve çıkar yönetimi kurduklarını sözlerine ekler.

Oyunda Banipal’i uyarma, eleştirme, yargılama görevi üstlenen, ayaklanmanın onun tutum ve davranışlarının sonucu olduğunu söyleyen İhtar’ın sözleri Banipal’in tutumuyla halkın tepkisini gözler önüne serer. Halkın ondan tiksindiğini söyler. Yönetimdekilerin, tüketime dayalı dışa bağımlı ekonomiyi, tutucu sağ diktayı gözü kapalı desteklemesine karşın Banipal’in hiçbir şey vermediği, tanrılarla, putlarla uyuttuğu halk gerçekleri görerek bilinçlenmiştir. İyi bir yaşama kavuşma arzusuyla Asur’un, dünyanın ve tüm evrenin bugününe ve geleceğine hükmeden, insanlığı ve tüm varlığı egemenlikleri altında tutmak isteyen, Asur’un duyarsız rezvizyonistlerini de kendi amaçları doğrultusunda kullanan sömürücü güçlerin düzenine karşı 31 Mayıs 2069 Cumartesi günü 14:00’te Arslanlar Kapısı’nda gösteri düzenlenecektir. Kişisel çıkarlarla ülke çıkarlarının çatıştığı ortamda kişisel çıkarlarını önceleyen Banipal’in tutumu çatışma eksenini dışa bağımlılıkla ulusal bağımsızlık düşüncesine kaydırmıştır.

Her zaman güçlünün yanında yer alan dört suratlı tanrılar da askerin yönetime el koyması üzerine, fanatizmin, devletin en zorlu dayanağı olduğunu, Banipal’in sonunu, kendi bencilliğinin, zorbalığının, acımasızlığının hazırladığını, onun hazırladığı ortamda, ayaklanmanın kaçınılmaz oluşunu söyleyerek Banipal’e cephe almışlardır.

Oyunun sonunda Banipal, ülkeyi sattığı yabancıların yaptıkları karşısında harekete geçer, kimyasal ve biyolojik silah, laser ışını ve sinir gazı yasağını çiğneyerek düşmanla fiziksel çatışmaya girmeye hazırlanır. Fakat tuttuğu ajan düşmanla işbirliği yapınca başarıya ulaşamaz.

Oyunun temel çatışmalarından biri de dengesiz bir kişilik sergileyen Banipal’in tutum ve davranışlarında açığa çıkar. Ülke kargaşa içindeyken Banipal zevk içinde yaşamaya devam eder. Geldiği noktada Banipal bir çekirdek kadar yalnız kalır. Bütün uzuvları, gölgesi bile kendinden kaçar.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Neden–sonuç bağının zayıf kaldığı oyunda ateşleyici sebep de örtülü kalmıştır. Efsanede Sardanapal’e karşı harekete geçilmesini sağlayan etmen, bir komutanın Sardanapal’i sarayda kadın kıyafetiyle görerek ona olan nefretinin son noktaya

ulaşmasıdır. *Altın Gazap*'ta da Asurbanipal'in kadınlara düşkünlüğü ve kadın çamaşırı koleksiyonun, onu tahttan indirmek için gerekçe olarak gösterildiği, savunmasından anlaşılır. Fakat bu nokta oyunda ateşleyici sebebi teşkil edecek şekilde vurgulanmamıştır.

DORUK NOKTA: Oyunun ana eksenini dikkate alındığında doruk nokta, Banipal'in, örümceğin ihanetine uğramasıyla Babil'in alevler içinde kalmasıdır. Örümceğin ihaneti, Banipal için son noktayı koyar. Böylece bütün umutlar tükenir.

ÇÖZÜM: Örümceğin düşmanla işbirliği yapmasının sonucunda Babil yanar. Bu sahne, halkıyla çatışma içinde olan Banipal'in, kendini kurtarma adına, uyguladığı yöntemle kendisiyle birlikte halkının da yok olmasıyla noktalanır.

Zaman – Mekân

Oyunda Asur dönemi işlenir, fakat uzay eğretilmesiyle verilen çağdaş dünya da oyuna katılır. Zaman kaydı bulunmayan oyunda, geçmişten bugüne ve geleceğe atlamalar söz konusudur. Güvercinin getirdiği bildiriye şaşırarak Banipal, bildiriyle kendi çağı arasında bir ilgi kuramaz, güvercinin, binlerce yıl önceki çağlara nasıl ulaşabildiğini anlayamaz. Banipal'in Danton rolünde savunma yapması karşısında da köleler şaşırır; Asur ile İhtilal Fransa'sını bağdaştıramazlar; çağların geri teptiğini düşünürler. Öte yandan, İştâr'ın, sömürü düzenine karşı 31 Mayıs 2069 cumartesi günü saat 14:00'te Arslanlar kapısında halk yürüyüşü yapılacağını duyurması, oyunun zamansızlığını daha net vurgular. Sabah, akşam, gece gibi belirsiz bazı göndermeler dışında zamana ilişkin belirlemeler yoktur. Olaylar, putların ayaklanıp saraya yürümeleri üzerine Banipal'in, onlara kapıları açanın kim olduğunu bulmaya çalışmasıyla başlar, Babil'in yanmasıyla son bulur. Aradan geçen zamana dair bilgi verilmez. Yalnızca, oyunun tarihle bağlantılı olması dolayısıyla Banipal'in hükümdarlık yaptığı ve Ninova'nın düştüğü tarihler, dipnotlarla belirtilir.

Oyunda mekâna ilişkin kayıt da yoktur. Oyunun başında, olayın Babil'de geçtiği belirtilir. Yer, Banipal'in sarayıdır. Fakat sarayın tasviri söz konusu değildir. Saray dışındaki mekânlar oyunda ismen geçer. Münecimler kulesi olarak da geçen Babil kulesi ise fonda yansıtılır. Banipal, olayları oradan izler.

Saray dışında gelişen olaylar aktarım yoluyla verildiği için, olayların geçtiği Kalah, Lagaş, Ur, Tello gibi kentler, gezegenler de ismen geçer. Saray dışında çöl, İştâr mağarası gibi mekânlar da geçer. Banipal'in ava gittiği çölün geçtiği kısımlarda mekân sahnede gösterilmez ve betimlenmez. Banipal'in av sahnesi oyunda şöyle geçer: “(...) Hazır mıyız? Gidelim, gün ışıyacak nerdeyse... Hayvanlar suya inmeden bastırılalım. Çok kurnazdır bu alaca eşekler; kolay ava gelmezler. Hadisenize! Nerdeyiz biz? Çölde mi? Ya... Kervan değil mi şu karaltı? (...)” (Lav, 1971: 52–53)

Kalah'taki altın sarayını sattığını hatırlaması üzerine krallığının, duvarsız bir zindan olan çölden ibaret kaldığını, çölün ise boğucu olduğunu düşünür. Banipal, savunmasında, konvansiyona hitap eder; mekân yine belirsizdir. İhtar mağarasında geçen zamana da gölgelerin kısaca değinisiyle geçilmiş, aradan geçen zaman gösterilmemiştir.

NEMRUT EFSANESİ

Nemrut'un tarihî kişiliği net değildir. Bu da efsanevi kişiliğini pekiştirir. Nemrut'un Semiramis'le birlikte Babil şehrinin mitolojik kurucusu olduğu, Nemrut adının Babil krallarına verilen genel bir unvan olduğu ileri sürülür.

Babil kulesi de onunla ilişkilendirilir. Gök biliminde ileri olan Babillilerin, Tanrı'ya ulaşacak bir kule inşa ettikleri, buna karşılık, aralarına ayrılık girmek suretiyle cezalandırıldıkları anlatılır.

Nemrut'la ilgili anlatılanlar arasında şunlar vardır: Nemrut rüyasında bir yıldızın, parlaklığıyla ayı ve güneşi geride bıraktığını görmesini kâhinlerin, doğacak bir erkek çocuğun halkın dinini değiştireceği şeklinde yorumlamaları üzerine doğan bütün erkek çocuklarını öldürtür, eşleri birbirinden ayırır, fakat Âzer, hamile karısını bir mağarada saklar ve İbrahim doğar. Nemrut, dört kartalın çektiği sandığa binerek göğe attığı okla Allah'ı vurduğunu iddia eder. Sonunda, burnuna giren bir sineğin beynini kemirmesine dayanamayarak kafasına pamuk sarılı bir tokmakla vurdurtur, bir gün, tokmakçı, pamuğun içine gürz koyup Nemrut'u öldürür.

Nemrut'un tanrılık iddiasıyla örtüşen isimlerden biri, Naramsin'dir. Naramsin, Mezopotamya'da kendini tanrı katına yücelten ilk hükümdardır. (Nissen, 2004: 225)

Bazı yazıtlarda, Akad kralı Naramsin'in adıyla birlikte, bir tanrı için kullanılacak belirleyici bir sözcük/işaret vardır. Adın tanrısal belirleyici işareti taşımadığı zamanlar saltanatı başlamadan önceye ait olmalıdır. Tanrı katına yüceltme bölgede geleneksel politik anlayışa ters bir durum olsa gerektir. Nitekim Naramsin'den, daha sonraki dinî metinlerde seilmeyen, talihsiz bir yönetici olarak söz edilir. Zamanında kaleme alınanlardaysa o yazılarda sözü edilen kötü yazgılı sona gönderme yoktur. (Nissen, 2004: 196-197)

“Naramsin'e ‘Akkad Tanrısı’ denilmesinden çıkarılacak sonuç şudur: Tanrı katına yüceltme edimiyle kendini kent Tanrısının tüm haklarından yararlanabilecek konuma oturtmuş, böylelikle dosdoğru iki sorunun birden üzerine gitmiştir. Bir yandan – hiç değilse başkentinde – dinin desteklediği bölgeciliğin çıkarları ile merkezileşmiş devlet arasındaki çatışmaları kendi kişiliğinde bu yolla eritmiş oluyordu. Öte yandan aynı süreç, onun tapınak

üzerinde de bir hak iddia ettiğini gösterir. Böylece bu davranışın yani kendini Tanrı katına yüceltmenin sadece yerel din adamları için, aynı zamanda tüm ülkede dinsel görev sahibi olanların hepsi için son derecede rahatsız edici bir şey olması gerektiğini açıkça anlıyoruz. Rahatsız edicidir, çünkü her iki yönden de yerel çıkarların en önemli görünümüne merkezden yöneltilmiş bir saldırıdır.

Bu davranışın çağdaş bir kanıtı bulunmayabilir ama Üçüncü Ur Sülalesi'nden kalma bir belge, ancak bu sav aracılığıyla anlaşılabilir. Belgedeki metin, 'Akkad'ın Üzerindeki Bela' başlıklı uzun bir öyküsel şiir olup Naramsin'in saltanatı sırasında olan şeyleri anlatır. Naramsin, şiirde, Nippur'un kent Tanrısı ve panteonun en yüksek tanrısı olan Enlil'e karşı, ne olduğu belirtilmeyen bir günah işlemekle suçlanmakta, o günah yüzünden Tanrıların genel gazabını uyandırdığı ileri sürülmektedir. Ancak, bu bağlamda ad olarak doğrudan doğruya sadece Enlil'in ve Akkad kent Tanrıçası İştar'ın adları geçer. Enlil, ceza olarak, Nippur'a karşıt bir hükümdar oturtur fakat bu karşıt hükümdar Naramsin tarafından yenilir; Naramsin bu yengisi sırasında Enlil'in Nippur'daki tapınağını yakıp yıkar. Tanrılar Babilonya'nın doğu sınırlarındaki dağlarda yaşayan Gutileri Naramsin'i ve 'evini' cezalandırırsınlar diye ülkeye çağırır. Şiir Akkad kent Tanrıçasının, kendi kenti Akkad'ın yakılıp yıkılmasından ötürü sevincini dile getirerek biter!

Bu şiiri anlamakta zorluk çekeriz, çünkü birçok noktadan o dönemle ilgili bildiklerimizle çelişir. Örneğin, Nippur'daki Enlil Tapınağı kazılarında Naramsin döneminden kalma gerçekten yakılıp yıkılmış bir tabaka bulunamamıştır. Tersine, üzeri Naramsin adıyla damgalanmış tuğlalar, onun orada eskiden olduğu gibi yapılar yaptırdığını açıkça gösterir. Ayrıca, Akkad ülkesi de kenti de, Naramsin'in ne saltanat yıllarında ne sonunda hiçbir biçimde yakılıp yıkılmış değildir. Gutiler, akınlarına o sırada başlamış olabilirler. Ne var ki bu halkın adının, Sümer Kralları Listesi'nde geçmesine dayanarak tarihteki rollerinin abartılmış olması bir yana, Gutilerin gerçekten kendilerini göstermesi Naramsin'in ardılları zamanına rastlar. Şiiri, açıkça sonradan yüklenildiği anlamlarından sıyıırırsak, tarihsel öz olarak geriye kalan, Naramsin ile Tanrılar, en çok da Baş tanrı Enlil arasındaki çatışmadır.

Şimdiye kadar söylenenleri bir araya getirir, çatışmanın merkezi olarak kişiyi Tanrılaştırma ile ilişkili tüm değişiklikleri kabul edersek, o zaman, başka her şey bir yana, tüm Tanrıların temsilcisi Enlil'in yanında tek ortak davacı kimliğiyle Akkad'ın kent Tanrıçasının bulunması gibi şaşılacak bir durum ortaya çıkar. Yorumumuz doğruysa, Naramsin'in edimlerinden ilk zarar gören, onun kendi kent Tanrıçasının çıkarları olmuştur. Bu yorumu sürdürürsek Tanrı katına yükselme, Naramsin'in satrancında akıllı bir hamle oluşturmuş olur ve aynı zamanda bize kent Tanrıları ya da onların rahiplerinin merkezdeki

yönetimin gerçek karşıtları olduğunu bildirir. Şu halde o şiir, önerildiği gibi, Enlil'in temsil ettiği Sümerler ile Akkad Sülalesi'nden hükümdarların temsil ettiği Akkadlar arasındaki sürtüşmelerin değil, yerel yönetimle merkezdeki yönetim arasında süregelen sürtüşmenin bir belgesidir. Bunun arkasında, iki ayrı din arasındaki zıtlığın yattığı varsayımına gelince, şu sırada söylenmesi gereken sadece şudur ki, burada – çoğu zaman ileri sürüldüğünün tersine – Sümer Tanrılarıyla Akkad Tanrıları arasındaki zıtlıktan değil, insanın kendisinin Tanrılarla olan ilişkisindeki anlayışı ayırımından söz etmekteyiz.” (Nissen, 2004: 201-202)

NEMRUT

Gülşah Banda'nın *Nemrut* başlıklı oyununda, halkını zulümle yöneten Nemrut'un, ülkesinde doğan her çocuğa karşılık en yaşlı kişiyi kurban edip karşılığında halka yiyecek vermesine, bir bacağını Nemrut'un sarayında çalışırken kaybeden, kurban edilme sırası babasına gelen Topal isimli oyun kahramanının karşı çıkması, kendi babasından sonra sıranın Nemrut'a geldiğini ortaya atarak Nemrut'un, korkularının esiri olmasını sağlayarak zulme son vermesi anlatılır.

Özet

Nemrut'un ülkesinde her doğan bebeğe karşılık ülkenin en yaşlı erkeğinin Nemrut'a kurban edilmesi gerekmektedir. Bu, Nemrut'un yeminidir. Halk Nemrut'a sunduğu kurbanın karşılığında birer çuval yiyecek almaktadır. Nemrut zulmüyle halkı sindirmiştir. Halk Nemrut'a bağlılığını: “Ol de olalım; öl de ölelim!” (Banda, 2001: 21 vd.) sözüyle ifade eder. İçlerinden yalnız total bir adam tepkisini ortaya koymakta, fakat çevresindekiler tarafından susturulmaktadır.

Topal, Nemrut'a sunulan kurbana karşılık verilen yiyecek çuvalını almaz. Bu, Nemrut'a hakaret anlamı taşımaktadır. Topal'ın bu taşkınlığı, sıranın onun babasında olmasına bağlanır. Olanları duyan karısı, “Nemrut bizi bırakır mı rahat? Sormaz mı bunun hesabını?” (Banda, 2001: 27) diyerek Topal'a tepki gösterir. Babası da aynı görüştedir. Topal, bir halkın kendi kendisini bu şekilde yok etmesinin mantıksızlığına işaret eder. Nemrut'un karşısına çıkıp artık ona verecekleri canları olmadığını söylemek düşüncesindedir. Babası, onu rüyada yaşamakla itham ederek bu tasarısını gerçekleştirmek için yanında kimseyi bulamayacağı konusunda uyarır. Fakat Topal Nemrut'tan hesap sormaya kararlıdır.

Topal'ın yiyecek çuvalını almadığı haberini alan, hükümdarlığı süresince ilk kez böyle bir tepkiyle karşılaşan Nemrut büyük bir öfkeye kapılır. Onun, huzuruna getirilmesini

emreder. Bu olay büyük yankı uyandırmıştır. “Dağın, taşın, böceğin, suyun, güneşin sahibi Nemrut’a karşı durmuş kul Topal!!!” (Banda, 2001: 31)

Topal, Nemrut’un önünde diz çökmez. Bacağı tahta olduğu için diz çökemeyeceğini belirtir. Bacağını onun sarayında taş ustası olarak çalışırken kaybetmiştir. Topal’ı ölümlle cezalandırmak fikrinde olan Nemrut, onun ölümden korkmadığını, babasının yerine kendisini öldürmesini istediğini görünce, ona babasını kendi elleriyle ölüme hazırlama cezası verir. Bu defaki kurban hediyesini de beş misline çıkarır. Topal’ın karısı, gelişmelerden oldukça tedirgindir, Topal’a karşı suçlayıcıdır. Topal’a göre, Nemrut’un kendisine verdiği bu ceza, içi yılan dolu bir göle düşmekten daha ağırdır. Ama hayatta kaldığı sürece zulme direnecektir. Nemrut’un büyüklüğüne, erişilmezliğine karşın korkak olduğunu, zulmünün korkaklığından ileri geldiğini fark etmiştir.

Topal’ın babasını ölüme götürecek doğum gerçekleşmiştir. Bacağını daha önce Nemrut’a kurban vermiş olan Topal’ın öfkesi, babasının da Nemrut’un zulmünün kurbanı olması ile daha da bilenmiştir. Nemrut’un, ölümsüz olduğunu ileri sürerek insanlar üzerinde baskı kurduğunu, ama bu iddianın asılsız olduğunu dile getirir.

Nemrut’un, ülkede her doğana karşılık sırası gelen yaşlıyı kurban ederken kendini bu sıralamaya sokmadığını, fakat sıranın ona geldiğini, ülkenin en yaşlısının artık Nemrut olduğunu belirtir.

İkinci perdede, Topal’ın bu iddiası saraya kadar ulaşmıştır. Nemrut, “Ben Nemrut’um, ölmem!” (Banda, 2001: 45) diyerek sorunu her zamanki gibi zorbalıkla çözme yoluna gider. Fakat Topal’ı bulduramaz. Köylüler de yerini söylemezler. Tehlikenin önünü almak, direnişi kırmak için eşler birbirinden ayrılır, halk aç ve susuz bırakılır.

Topal ve karısı, kayalıkların ardındaki mağaralara doğru kaçmaktadır. Tüm ülkenin kurtuluşu onlara bağlıdır. Çünkü Topal ve karısı bebek beklemektedir. Doğacak bebek halka “can”, Nemrut’a “son” olacaktır.

Bu arada Nemrut, kendini güvenlik altına almak için odasını baştan başa demirlerle ördürmüştür. Âciz bir kulu olarak gördüğü Topal’ın, büyüklüğüne gölge düşürmesi, onun yüzünden iktidarının sarsıntı geçirmesi karşısında Nemrut, çevresine öfke kusmakta, bir yandan da önüne geçemediği bir korkuya kapılmaktadır. Nemrut, halkı kendisinin can verdiği kulları ve kendini her şeyin sahibi olarak görmektedir. Fakat bu büyüklük iddiasına ters bir durum ortaya çıkmış, Nemrut kendini demirlerle örülmüş bir odaya hapsedmiştir. Tam bir kapana kısılmıştır. En yakınındakilerden bile şüphe duymaya başlamıştır:

“(…) Ne oluyor bana? Niye bir çöl ayazında gibiyim...? Niye tüylerim ürperir? Yüreğim, ucu paslı bir iğneyle delinir durur... Isırğan otları sarmıştır her yanımlı... Beynim

delinir! (...) Kendi zulmünden korkar olmuştur beynim! Boğar beni bu demirden oda... Boğar? Boğazımı sıkar... Ama çıkamam dışarı... Çıkamam buradan. Ya bekliyorsa felaket dışarıda. (...)” (Banda, 2001: 52)

Topal yakalanıp Nemrut’un huzuruna getirilmiştir. Zorla diz çöktürülür. Topal, karısının yerini soran Nemrut’a gebe bir kadından ne istediğini sorar. İrkilen Nemrut’a: “Yüce Nemrut, yoksa sen bir gebe kadından mı korkarsın? Bu fikir, beynini yer görürüm. Yemin senin yeminindir. Lakin bu defa can da bizim, kurban da bizimdir.” (Banda, 2001: 54) der.

Bu arada aç bırakılan, Topal’ın karısının bulunması karşılığında on çuval yiyecek vaat edilen halk Topal’a gizli desteğini sürdürür.

Diğer taraftan Nemrut her tarafı demirle örülmüş odasında gergin bir bekleyiş içindeyken bir sinek ortaya çıkarak Nemrut’un sinirlerini bozar. Nemrut’un, sineği uzaklaştırma çabaları sonuçsuz kalır. Bir süre sonra sineğin sesi kesilir. Fakat Nemrut’un iniltileri başlar. Sinek Nemrut’un beynine girmiştir. Nemrut, beynindeki uğultudan büyük bir rahatsızlık ve acı duyar. Kafasını duvarlara vurarak beynindeki sineği çıkarmaya çalışır. Yardımcıları, Nemrut’un delirdiğini görerek bu duruma çare ararlar. Birisi, keçeden yapılmış büyük bir tokmakla Nemrut’un kafasına vurup sineği ürkütüp çıkartmayı önerir. Üç adam keçeden tokmaklarla Nemrut’un kafasına vurur. Fakat sinek çıkmaz. Nemrut’un emriyle günlerce kafasına tokmakla vururlar. Sonunda içlerinden biri artık o kafanın Nemrut’a hayır getirmeyeceğini söyleyip kafayı keserek yerin yedi kat altına atmayı önerir. Böylece bin kat daha ölümsüzleşeceğini sözlerine ekler. Bu fikri diğerleri de onaylar.

Topal’ın çocuğu doğarken oyun mutlu bir şekilde sona erer.

Topal bir sinek, Nemrut’u dize getirmiştir. Nemrut’un zulmü sona ermişse de her zaman hatırlanacaktır.

Kişiler

Oyunda öne çıkan kişiler Topal’la Nemrut’tur. Topal’ın karısı ve babası ile Nemrut’un yardımcıları ve halktan kişiler yan karakterlerdir.

TOPAL: Bir bacağını Nemrut’un sarayında taş ustası olarak çalışırken kaybetmiştir. Nemrut’un, ülkede doğan her çocuk için en yaşlı kişiyi kurban etme geleneğine karşı çıkar. Karısı ve kurban olma sırası kendisine gelen babası dahi Nemrut’un gücünü vurgulayarak onu bu düşüncesinden vazgeçirmeye çalışırlarsa da, Topal, Nemrut’un düzenini yıkmaya kararlıdır.

Kurbana karşılık verilen yiyecek çuvalını almayarak tepkisini ortaya koyar. Huzuruna çıkarıldığı Nemrut’un karşısında da kararlılığını gösterir. Babasının yerine kendisini öldürmesini istediği Nemrut ona, babasını ölüme kendi elleriyle gönderme cezasını verir.

Topal, Nemrut'un zayıf noktasının korkaklığı olduğunu fark ederek onu korkularının esiri yapar, kendi kazdığı kuyuya düşürür. Cesareti ve kararlılığıyla halkı da yanına çekmeyi başarır. Halkın geleceği için uğraş vermektedir.

NEMRUT: Zalim bir hükümdar olan Nemrut, yeminini öne sürerek ülkesinde doğan her çocuğa karşılık kendi ölümsüzlüğünü pekiştirmek için ülkenin en yaşlısını kurban etmekte, aldığı kurbana karşılık halka birer çuval erzak vermektedir. Babası gibi ölmekten korktuğu için böyle bir yola başvurmaktadır. Halkı kendi kulları olarak görmektedir. Sarayından dışarı çıkmaz. Topal'ın, sıranın kendisine geldiği yolundaki iddiaları üzerine büsbütün saraya kapanır; odasını demirlerle ördürür. Fakat bir sineğin musallat olup beynine girmesiyle cezasını bulur.

Olaylar Dizisi

SERİM: Bir bebeğin doğumuna, halkın bu olaya bir yandan sevinirken bir yandan da üzülmeye, Nemrut'un, doğan her çocuğa karşılık ülkenin en yaşlı kişisini kurban olarak almasına, karşılığında halka birer çuval yiyecek vermesine, halkın Nemrut'a kesin bir bağlılık içinde olmasına, fakat içlerinden topal bir adamın buna tepki göstermesine, çevresindekiler tarafından susturulmasına yer verilen ilk sahne, oyunun ana hatlarını ortaya koyan serim niteliğindedir.

DÜĞÜM: Topal'ın, Nemrut'un kurbana karşılık verdiği erzak çuvalını almaması ile babasını kurban verdikten sonra sıranın Nemrut'a geldiği iddiasını ortaya atmasıdır.

ÇATIŞMA: Topal'la Nemrut arasındaki çatışma aynı zamanda ezilenle ezen arasındadır. Tanrılık iddiasında bulunan Nemrut, ölümsüzlüğünün kanıtı olarak halkı kendisi için kurban etmektedir. Halkın Nemrut'a karşı çıkacak gücü yoktur; "Ol de olalım; öl de ölelim!" (Banda, 2001: 21) sözüyle ona kulluklarını ifade ederler. Ancak Topal, Nemrut'un zulmüne karşı çıkar. Nemrut'un gücünü pekiştiren bu yeminin halkı tükettiğine dikkat çeker. Karısı, aç kalacaklarını ve Nemrut'un bunun hesabını soracağını; babası, kimsenin, yanında yer almayacağını; halk ise Nemrut'a karşı koyacak güçleri olmadığını, ayrıca onun yüzünden herkesi cezalandıracağını öne sürerek Topal'ı durdurmaya çalışır.

Birinci perdenin altıncı sahnesinde Topal'la Nemrut karşı karşıya gelir. Topal, diz çökmesini emreden Nemrut'un karşısında diz çökmez. Ölümsüz olduğu iddiasındaki Nemrut'a herkesin öleceğini söyler. Yeminini öne sürmesine karşılık, bunun halka bir yararının olmadığını ifade eder. Nemrut'un ölümden korkmasına karşılık Topal Nemrut'tan, babasının yerine kendi canını almasını ister. Nemrut'un öfkeli ve tedirgin olmasına karşın Topal sakin ve kendinden emindir. Nemrut adamlarına dahi güvenmeyip kendini demir kafesler içine hapsetmişken Topal halkla beraberdir.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Bir bacağıını Nemrut'un sarayında çalışırken kaybeden Topal, babasının da Nemrut'un düzenine kurban gitmesiyle bu düzeni yıkmaya kesin olarak karar verir.

DORUK NOKTA: Oyunun doruk noktası, yakalanıp Nemrut'un huzuruna getirilen Topal'ın Nemrut'a karısının hamile olduğunu haber vermesi, ona yeminini hatırlatarak kurban sırasının onda olduğunu söylemesiyle Nemrut'un hiçbir çıkış kapısının kalmamasıdır.

ÇÖZÜM: Önüne geçemediği ölüm korkusunun esiri olan Nemrut demirlerle ördürdüğü odasında gergin bekleyişini sürdürürken ortaya çıkan bir sineğin, beynine girmesiyle beyindeki uğultudan kurtulması için başının tokmakla dövülmesi, sonunda başının kesilip atılması; böylece halkın Nemrut'tan kurtulması, Topal'ın çocuğunun doğmasıyla oyun çözüme ulaşır.

Zaman – Mekân

Oyunda herhangi bir zaman kaydı yoktur. Oyun üç doğum arasında geçen süreyi kapsar. Ailelere verilen bir çuval erzak bir sonraki doğuma kadar zor yetmektedir. Topal'ın çuvalını almayarak Nemrut'a karşı çıkmasıyla başlayıp Nemrut'un ölümüyle sonuçlanan olay gelişimi belli bir süreyi gerektirmektedir.

Oyunda mekân sahnelemeye dönük olarak belirlenmiştir. Dekor tasviri yapılmıştır. Mekân Nemrut'un sarayı, Topal'ın evi, açıklık alan ve kayalıklardır. Evde ve sarayda geçen sahnelerde mekâna gönderme yapılır. Nemrut sarayından çıkmadığı için oyunun ağırlığı saraya kaymıştır. Nemrut'un ölüm korkusuyla, kendini, demirlerle kuşattığı odasına hapsetmesi mekânı önemli bir konuma çıkarmıştır. Erzak çuvalı ile keçeden yapılmış tokmağa da işlevsellik yüklenmiştir.

ON BİRİNCİ BÖLÜM: CUMHURİYET DÖNEMİ TÜRK TİYATROSUNDA İRAN MİTOLOJİSİNE DAYANAN OYUN

DEMİRCİ GÂVE EFSANESİ:

Dünyanın en büyük destanları arasında yer alan *Şehname*'nin şairi Firdevsî İran edebiyatının en önemli isimlerindendir. Eseri gibi hayatı da efsanevi bir niteliğe bürünmüştür. Onu anlatan kaynaklar söze bu belirsizliği vurgulayarak başlar. Tuslu olan Firdevsî'nin doğum tarihi 940-941 olarak hesaplanmaktadır. Künyesi Ebulkasım'dır. Çiftçiliğe dayalı seçkin bir kesimi oluşturan Dihkan sınıfındandır. Bu sınıf ekonomik açıdan güçlü olmasının yanında millî değerlerine ve tarihlerine son derece bağlıdır ve İran ırkını öne çıkarır. Firdevsî de bu niteliklere sahiptir. Millî duyguları ağır basan ve iyi bir eğitim almış olan şair, Sâ mânîlerin iktidarda olduğu ve milliyetçi eğilimlerle İran'ın tarihini, söylencelerini, geleneklerini içeren şehnameler yazıldığı dönemde dağınık haldeki yazılı ve sözlü folklor ürünlerini bir araya getirerek İran destanını yazmıştır. Firdevsî'nin en önemli kaynağı, Sâ mânî hükümdarlarından III. Yezdicerd'in (590-628) derlenmesini sağladığı *Hudayname*'dir. *Hudayname*, Pehlevice şehname demektir. Ondan yola çıkılarak oluşturulmuş mensur şehnameler vardır. Bunlardan biri olan Ebu Mansur bin Abdürrezzak-ı Tûsî'nin toplatıp yazdırdığı şehnameyi Dakikî nazma çekmeye başlamış, fakat kölesi tarafından öldürülmesiyle esr yarım kalmış, Firdevsî, Dakikî'nin bin beytini eserine olduğu gibi alarak esere onun bıraktığı yerden devam etmiştir.

Maddi durumu iyi olmadığı anlaşılan Firdevsî, kaynaklara ulaşma ve maddi konularda dostlarının ve Tus hâkimi Mansur bin Muhammed'in desteğini görmüştür. Mansur bin Muhammed'in ölümünden sonra Tus'a vali olan Huyeyy-i (Hüseyn-i) Kuteybe'nin de yardımını aldığı belirtilir. Buna karşılık eserde hiçbir Sâ mânî hükümdar adı geçmez.

Firdevsî 975-980 arasında yazmaya başladığı *Şehname*'nin ilk şeklini on üç-on dört yıl sonra 994'te bitirmiştir. Bundan sonra eserini farklı kaynaklardan edindiği hikâyelerle genişleterek ve yeniden düzenleyerek son şeklini vermiş, 25 Şubat 1010'da tamamlamıştır. Firdevsî'nin, eserini İran'ın Sâ mânîlerden sonraki hükümdarı Gazneli Mahmut'a sunma düşüncesi de yeniden düzenleme düşüncesiyle birlikte doğmuştur.

Bu noktadan sonra çeşitlenen rivayetlerden süzülen gerçek, Firdevsî'nin, eserinin birçok yerinde Gazneli Mahmut'u överek onun tarafından bol ihsanla takdir edilmeyi beklediği halde ondan beklediği ilgiyi görememesi üzerine ona yüz beyitlik hicviye yazması ve ardından memleketini terk etmesidir. Firdevsî'nin ölümü 1020 olarak hesaplanmaktadır.

Gazneli Mahmut'un, onun eserini beğenmesi, her beyti için bir altın vermeyi taahhüt ettiği halde veziri Hasen-i Meymendi'nin etkisinde kalarak bunun çok altında bir ücret takdim etmesi, Firdevsî'nin bunu hamamcıya, bozacıya ve saray görevlisi Ayaz'a dağıtması.

Taberistan hâkimi Bâvend hanedanından İspehbed (İspehbed-Sipehbed) Şehriyar'ın yanına giderek eserini ona sunmak istemesi üzerine Gazneli Mahmut'a bağlı olan Şehriyar'ın ondan çekinerek bunu kabul etmemesi, ayrıca Firdevsî'nin yazdığı hicviyeyi, her beytine bin dirhem ödeyerek satın alması ve yok etmesi, Gazneli Mahmut'a, Firdevsî'nin haklılığını dile getiren uygun bir mektup yazması.

Gazneli Mahmut'un, Firdevsî'nin Gazne'den giderken camiye yazdığı: "Zâbilistan padişahı Mahmud'un bahtiyar sarayı bir denize benzer. Hem de, kıyıları görünmiyen bir denize. Eğer bu denize daldığım halde elime hiçbir inci geçirememişsem, kabahat denizde değil, benim kötü yıldızımdadır!" (Akyüz, 1967: XV) mealindeki kıtayı okuması, aynı gün eline Şehriyar'ın mektubu geçmesi üzerine ona hakkını vermeye karar vermesi.

Bir başka efsaneye göre, sefer hazırlığındaki Gazneli Mahmut'un gönderdiği elçinin ardından Meymendi'nin, "Cevap dileğim dışında çıkarsa, işte ben buradayım, gürz burada, meydan burada, Efrasyab orada." (Ritter, 2011: 170) mealindeki beyti okuması, beytin Firdevsî'ye ait olduğunu öğrenen Gazneli Mahmut'un şaire bir miktar daha verilmesini emretmesi, görevliler bunu getirirken Firdevsî'nin cenazesinin evden çıkıyor olması.

Memleketine dönen Firdevsî'nin bir gün yolda giderken bir çocuğun, kendisinin Gazneli Mahmut'a yazdığı "Eğer padişah soyca padişah olsaydı, benim başıma altından bir taç giydirirdi!" (Akyüz, 1967: XVIII) mealindeki beytini okuduğunu duyunca inleyerek yere düşmesi, evine götürüldükten kısa zaman sonra gözlerini kapaması.

Ebülkasım Gurgâni ismindeki şeyhin, tüm direnmelere karşın Rafizi olduğunu öne sürdüğü Firdevsî'nin Müslüman mezarlığına gömülmesini engellemesi üzerine şairin kendi evinin bahçesine defnedilmesi, gece rüyasında Firdevsî'yi cennette gören ve hayrete düşen şeyhin bunun nedenini sorduğu cennetin bekçisi Rıdvan'dan onun, "Yeryüzündeki yüksekliklerin ve enginliklerin hepsi sensin. Senin ne olduğunu bilmiyorum ama, var olan her şey sensin!" (Akyüz, 1967: XVIII) mealindeki beyti dolayısıyla cennete girmiş olduğunu öğrenmesi üzerine ertesi sabah şairin mezarına gidip namazını kıldırması.

Bu arada Gazneli Mahmut'un altmış bin altın veya on iki deve yükü çiviti göndermesi, şehrin Rezan kapısından hediye kervanı girerken Rudbar kapısından Firdevsî'nin cenazesinin çıkması, kızının, gelen parayı reddetmesi, paranın, Firdevsî'nin arzusu doğrultusunda Tus ırmağı üzerine bent yapımında harcanması.

Firdevsî'nin mahlasını, Gazneli Mahmut'un şiirlerini dinlemekten zevk aldığı şairi "Meclisimizi Firdevs'e çevirdin." diyerek taltif etmesi üzerine aldığı da, söylentiler arasındadır.

Firdevsî ile Gazneli Mahmut'un uyuşamaması siyasi, kavmî ve dinî nedenlere bağlanır. Şîî olan ve İran kimliğini öne çıkaran Firdevsî'ye karşılık Gazneli Mahmut'un katı bir Sünnî ve Türk olması dolayısıyla, siyasi geleceğini tehlikeye düşürecek fikirler ve yer yer Türkleri küçük düşürücü ifadeler içeren bu İran destanına kayıtsız kalması doğal karşılanır. Firdevsî'nin hak ettiği ücreti alamamasının nedeni talihsizliğine de bağlanır. Çünkü Firdevsî, daha önce parça parça gönderdiği eserini tamamlayıp bizzat sunmak üzere Gazneli Mahmut'a gittiğinde, Firdevsî'nin sultanla birlikte övdüğü vezir Ebulabbas Fazl sefer için gerekli parayı bulamaması yüzünden azledilerek hapsedilmiş, yerine Meymendî geçmiştir. Arapça bilmediği için Farsçaya önem veren eski vezirin tersine Arapçaya önem veren ve sefer için gerekli parayı zorlukla temin eden Meymendî, Firdevsî'ye az ücret verilmesinde etkili olmuştur.

Firdevsî *Şehname*'yi yazarken *Avesta*'dan, özellikle *Yaşatlar* ve *Yasnalar*'dan, destan nitelikli müstakil eserlerden, İran'ın bütün tarihî ve mitolojik birikimini içeren resmî devlet tarihi niteliğindeki *Hudayname*'den, sözlü olarak anlatılan hikâyelerden, kendinden önce yazılmış mensur şehnamelerden hareket etmiştir. Bejan ve Manija destanı, Rüstem ile Saped Dev ve Dev-i Akvan, Rüstem ve oğlu Suhrab arasındaki savaşlar, Ferhat söylenceleri gibi *Hudayname*'de bulunmayan anlatıları sözlü kaynaklardan derlemiştir.

"Feûlün feûlün feûlün feûl" vezniyle yazılmış altmış bin beyit tutarındaki *Şehname*, Fars ve Türk edebiyatlarında konularını tarihî kişiliklerden alan ve en çok tutulan örneği İskendernameler olan kahramanlık mesnevilerinin tek örneği haline gelmiştir.

Şehname, İran destan (kahramanlık) tarihidir. "Şâhnâme'de İran'ın tarihî ve esâtirî an'anelerinden, İslâmî devre kadar, ne gelmiş ise, hemen hepsi toplanmıştı. Böyle bir milletin bütün tarihî an'anelerini toplayan böyle bir destana dünyada başka hiçbir millet sâhip değildir. İran tarihinden, ilk insandan Yezdigerd III'e kadar, İranlılarca mâlûm olan her şeyi ihtivâ etmektedir. Kitap şu devirlere ayrılıyor: 1. Pişdâdîler (15 padişah); 2. Keyânîler (10 padişah), bu devrin sonunda Zerdüş meydana çıkar ve devir Ahemenîlerden bir kaç isim ile ve İskender'in İran'ı istilâsı ile biter; 3. Eşkânîler, bunlardan kısaca bahsolunur ve 4. Sâsânîler (9 padişah)." (Ritter, 1964: 646)

Şehname'nin ilk bölümleri yaratılış mitlerini içerir. Zerdüş'te kadarki kısımlar daha çok *Avesta* kaynaklıdır. *Şehname*'de yer alan Kiyumers, Hûşeng, Tahmurasp, Cemşid, Feridun, Dahhak, Minuçehr, Gerşasp gibi kahramanlar İran mitolojisinde ilk insan veya ejderha öldüren kahramanlar olarak geçer ve *Avesta*'da yer alırlar. Pişdâdîler bütünüyle

mitolojik kişiliklerdir ve İran'ın Hint'ten ayrılmadığı dönemlerin mahsulüdür. Kiyumers, Avesta'da ilk yaratılan insan olarak geçer. Ahuramazda tarafından Ehrimen'e karşı gönderilmiş, fakat Ehrimen'e yenilmiştir. Daha eskilerde Kiyumers, vücudundan gök ve yerin yaratıldığı bir dev olarak gösterilir. "Para-data" ilk yaratılan anlamındaki "pişdad" sıfatı aslında yalnızca Hûşeng'e aittir. Hûşeng ve Tahmurasp, İskit mitolojisinden geçmiş ilk insan tipleri olmalıdır. İCemşid de Hint-İran mitolojisinden gelen bir unsurdur. Feridun, Hint-Avrupa mitolojilerinin değişmez ejderha öldüren kahraman modelidir. Nitekim Dahhak, ejderha anlamındaki "dahak" kelimesinin bozulmuş şeklidir. Ona karşı başlatılan isyanın önderi olan demirci Kâve'nin ismi de İran'ın bayrağı olan "drefş-i kâviyân"ın yanlış bir türevidir. Minuçehr de bir başka ilk insan tipidir. Ejderha öldüren bir kahraman olan Gerşasp'ın tekrar canlanarak bağını koparmış olan Dahhak'ı öldüreceği inancı vardır. Sam sülalesine mensup olan bu kahramanın Sistanlı kahraman Rüstem'in atası olduğu sonucu çıkmaktadır.

Şehname'de mitolojik kahramanlar insani niteliklere büründürülmüş, uzun ömürlü padişahlar olarak yansıtılmıştır.

Keyânîler döneminde Turan hükümdarı Efrasiyab'ın İran hükümdarıyla savaşları anlatılır. Bunlardan Zerdüşť dinini kabul etmiş olan Guştasp ve oğlu İsfendiyar'ın, Hystaspes ve Darius olduğu ileri sürülmektedir. *Şehname*'de Ahemenîler devrine, İskender'in Dârâ'yı yenmesi dışında, az yer verilmiştir.

Eşkânîler dönemine de kısaca değinildikten sonra Sâsânî tarihi ayrıntılı olarak verilmiştir. Bu dönem de efsanevi unsurlardan bütünüyle sıyrılmış değildir. Özellikle Büzürcmihr menkıbeleri dikkat çekmektedir. Buna karşılık Hüsrev'in Bizanslılara karşı kazandığı zafer gibi tarihî olaylar yer almaz.

Şehname'nin en güzel parçaları Cemşid, Dahhak ve Feridun efsaneleriyle Rüstem ve oğlu Siyavuş'un kahramanlıklarıdır.

Firdevsî, kahramanlarını idealize etmiştir. Hepsi cesur, atak, gururlu, etkileyici bir hitabete sahip, dindar kimselerdir. Firdevsî, destan ortaya koyması dolayısıyla mübalağa sanatını çekinmeden kullanmıştır. Denizde bin fersahlık mesafe gemi ve kayıklarla geçilir, Efrasiyab deniz üzerinde yürür, yüz bin kişilik ordu çok kısa sürede hazırlanır... Fantastik unsurlar yanında Firdevsî, eserinde bilgece yaklaşımlar da sergiler. Dört unsurdan bahsettiği olur. Mazdeizmin akla aykırı noktalarını değiştirir. Zerdüşťlük, Yahudilik ve Hristiyanlıktan söz eden şair, İslamın üstünlüğünü vurgularsa da, din konusunda vicdan hürriyetini benimsemiştir.

“Şehname, bahsettiği vakaların tarihiyle masal arasında bir kendilikte ve kahramanlık konusunda bulunmaları; kahramanlarının karakterleri, zamanlarının bir mihrakı halinde yaşatılmaları, hayatı, cemiyeti ve genel olarak bütün hâdiseleri düşünüş ve anlayışlarındaki basitlik ve birlik, İran’ın her şeyini yeryüzündeki her şeyden üstün tutmak gibi millî ruhun kuvvetle belirtilişi bakımlarından tam bir epope özelliği taşımaktadır. Eserin, genel kuruluşu basittir: kronolojik sıraya göre sülâlelere, sülâleler de padişahlara ayrılmıştır. Padişahların anlatılmasına, çoğunlukla, gece-gündüz değişikliklerine ait küçük tasvirlerle; esaslı şahsiyetlerden her birinin ölümünden sonra, dünyanın faniliği ve kötülüğü hakkındaki düşünceler tekrarlanır; kahraman ve savaş tasvirleri hep birbirlerine benzer ve eser, bu muntazam kuruluş içinde, başından sonuna kadar aynı şekilde akıp gider.” (Akyüz, 1967: XIX – XX)

Şehname Türkçeye manzum olarak 1510’da Kansu Gavri adına Tatar Ali Efendi tarafından çevrilmiştir. 1621’de II. Osman adına Mehdî tarafından mensur çevirisi yapılmış, M. Cevdet’in *Şarkın İlyadası: Şehname* adıyla hazırladığı seçme metinler MEB tarafından 1928’de basılmıştır. Prof. Necati Lugal, Vullers baskısını esas tutarak eserin dört cildini çevirmiştir.

Yapma bir destan olan *Şehname*’de kozmogoni ve orijin mitleri yoğundur. Ayrıca Hüşeng’in ateşi bulup demiri eriterek çeşitli aletler yapması, tarımı öğretmesi, mitolojilerde önemli yer tutan yılanın kötülüğün simgesi olarak kullanılması, masalsı olduğu kadar mitik bir boyutu da bulunan abıhayat ve Elburz olarak geçen Kaf Dağı gibi mit unsurları içerir. (Şişman ve Kuzubaş, 2007: 88)

Şehname’de Cemşid, Dahhak ve Feridun dönemi özetle şöyledir:

Tahmerus’tan sonra tahta geçen Cem, babası gibi adaletle hükmeden yüce bir padişaktır. Güneşin yüzünde parlaması ve tacına yansması dolayısıyla adına “şid” de eklenmiştir. Tanrı’nın inayetiyle devler ve periler de onun emrine girmiş, Cemşid’in tahtını göğe yükseltmişlerdir. Bunu gören halk padişahın üzerine cevher, altın ve gümüş saçarak bu güne “nev-ruz” der, bu günü çalgıların çalındığı, şarapların içildiği üç yüz yıl süren eğlenceyle kutlar. Hikmet dolu bir kadehin de sahibi olan Cem, zamanla mağrurlanarak tanrılık iddiasında bulunmaya başlayınca halk ülkede baş gösteren kuraklığı onun bu aşırılığına bağlar.

Diğer yandan İran’a yakın bir Arap ülkesinde Dahhak adlı bir şehzade vardır. Dahhak, adalet sahibi bir padişah olan babası Mirdas’ı şeytanın telkinlerine kapılarak bahçede kazdığı bir kuyuya düşürerek başa geçmiştir. Dahhak’ın peşini bırakmayan şeytan, ahçı kılığında saraya girip pişirdiği lezzetli yemeklerle Dahhak’ın beğenisini kazanıp onun omuzlarını

öpmeye muvaffak olur. Öptüğü yerlerden iki yılan çıkar. Kesildikleri yerden yeniden çıkan yılanlar karşısında çaresiz kalan Dahhak, yine hekim kılığında gelerek yılanları her gün iki insan beyniyle beslemesini, aksi takdirde vücudunu yiyeceklerini söyleyen şeytanın sözüne uyar. Halk korku ve dehşet içindedir. Dahhak'ın bu yaptıklarından habersiz olan İranlılar ise Cemşid'e karşı onun padişahlığını tanırırlar. Dahhak'ın, üzerine yürüdüğü Cemşid, kaçar. Yüz yıl sonra ejderhanın nefesiyle gizlendiği Çin denizinde bulunarak Dahhak tarafından testereyle ikiye biçilmek suretiyle öldürülür. Dahhak'ın zulmü sürerken Ermayıl ve Kermayıl adlı iki kişi ahçı kılığında saraya girerek her gün yılanlara kurban edilen iki kişiden birini kurtararak onları dağlara, uzak yerlere gönderirler. Firdevsî'ye göre bunlar Kürt kavminin atalarıdır. Bu şekilde saklananların sayısı iki yüzü bulur. Öte yandan Dahhak, rüyasında padişahlar padişahının sülalesinden, belinde kemer, elinde gürz bulunan bir gencin, elindeki gürzle kafasını vurup derisini yüzdüğünü ve kendisini bir iple bağlayarak Demâvend dağına götürdüğünü görmüştür. Mûbedler bunu, yakın bir zamanda Feridun adlı bir çocuğun doğup onun saltanatına son vereceği şeklinde yorumlarlar. Dahhak; annesi Feranek, babası Tahmerus'a uzanan Abtin olan Feridun'un peşine düşer. Kocas, Dahhak'ın adamları tarafından öldürülen Feranek oğlunu saklar. Önce Pürmaye adlı bir ineğin beslediği Feridun'u, daha sonra Elburz dağında bir pîre emanet eder. Feridun yiğit bir delikanlı olur.

Bu arada saraya Gâve isimli demirci gelerek Dahhak'a, on sekiz oğlundan on yedisini yılanlarına kurban ettiğini söyleyerek on sekizinci oğlunu kendisine bağışlamasını ister. Şaşkınlıkla bu isteği kabul eden Dahhak, herkesi adaletine şahit tutmak üzere imzalattığı kâğıdı yırtan Gâve'nin karşısında bir şey yapamaz. Saraydan çıkarak çevresine toplananlarla birlikte demircilerin demir döverken önlerine taktıkları deriyi bir mızrağın ucuna geçirip eline alarak Feridun'a katılır. Feridun mızrağa asılı deriyi Rum kumaşlarıyla, altından nakışlarla süsleyerek ona "Gâve'nin bayrağı" der. Dahhak'ı tahtından indirmek üzere yola çıkar, Dicle'ye ulaşırlar. Nehri atlarıyla geçerler. Dahhak'ı, içinde büyücülerin, cadıların ve devlerin bulunduğu sarayında bulamazlar. Cemşid'in kız kardeşleri Ernüvaz ve Şehrinaz da Dahhak'ın sarayında çileli bir hayat sürmekte, korkularından bir şey yapamamaktadırlar. Feridun'un tahtını ele geçirdiğini haber alan Dahhak sarayına döner. Feridun, kafasına gürzüyle vurduğu Dahhak'ı yere yıkar, öldürme niyetiyle ellerini bağlar, fakat kutlu bir meleğin telkiniyle onu Demâvend dağına götürüp dibi görünmeyen bir mağaraya kapatır, girişi çok büyük çivilerle çakar. Ardından tahta geçer. (Şişman ve Kuzubaş, 2007: 21-28)

İran'da eski tabiat dini, bu dini yeniden düzenleyen Zerdüştlük ve sonradan "zaman"a dönüşen Zervanizm vardır.

İran mitolojisine göre dünyanın başıyla sonu arasındaki olaylar somut bir varlık kazanan iyilikle kötülüğün çarpıştığı dramatik ve aşamalı bir gelişim gösterir. Varlığın özü, bu iki ilke arasındaki, on iki bin yıl sürecek ve iyiliğin zaferiyle sonuçlanacak olan mücadeleye dayanır. Bu sınırlı zaman, sınırsız zaman içinde denizde bir ada gibi yüzer. Başlangıçta hayrın temsilcisi Ahuramazda, şerrin Ehrimen'dir. Ahuramazda nurla çevrili sınırsız zaman içinde yaşar, her şeyi önceden bilir, doğrulukla hareket eder. Ehrimen ise karanlık ve sınırlı zaman içindedir, her şeyi sonradan bilir, hırsla hareket eder. Hürmüz, Ehrimen'in kendisine saldıracağını önceden bildiği için önlem olarak ulvi hali (Menûk) yaratmış, yaratılış üç bin yıl bu halde kalmıştır. Bu, Tanrı'nın dünyayı yaratmadan önce üç bin yıl tasavvurunda tuttuğu şekilde açıklanır. Ehrimen bir gün süfliyattan yükselirken Hürmüz'ün nuruna çarpar. Hürmüz'ün varlığından böylece haberi olur ve orayı ele geçirmek amacıyla süfliyata dönerek devleri yaratır. Hürmüz'ün barış teklifini reddeder. Fakat Ahuramazda'nın okuduğu duayla Ehrimen kendinden geçer; üç bin yıl baygın halde kalır. Bu devrede tüm varlık ulvi halden (Menûk) süfli hale (Getik) geçer. Dünya ve ilk insanla ilk öküz yaratılır. Bu yaratılış devri "Bundahişn"dir. Bundan sonra "Gümecişn" devri gelir. Ehrimen üç bin yıllık uykudan uyanarak yılan, akrep ve haşerat şeklinde dünyayı kaplar. Su, tadını kaybeder, ilk insan ve ilk öküz ölür. Ehrimen üç bin yıl hüküm sürer. Son devir "Viçarişn"dir. Ehrimen yenilir, yaratılış ilk haline döner. Bu, Zerdüştlüğün yaratılış tasavvurudur.

Zervanizm farklı bir yaratılış resmi çizer. Buna göre ezelde her şeye hâkim olan tek bir ilah vardır. Bu, ezeli ve ebedî "zaman"dır. Zervan/zaman bir çocuk doğurmak ister, fakat düşüncesinde şüphe oluşunca Hürmüz'le beraber Ehrimen'i de doğurur. Zervan'ın "Karnımdan çıkan iki mevcut âlemin hâkimi olacaktır." demesi üzerine Ehrimen hile ile önce kendisi doğar ve kâinatı dokuz bin yıl hükmü altında tutar. Ardından Hürmüz çıkarak kâinata hâkim olur. (Ritter, 2011: 33-35)

Ritter'e göre eski kaynaklarda geçmeyen demirci Kâve uydurma bir karakterdir. Pişdadiyan'dan sonraki sülale Keyaniyan'dır. bu kelimenin tekili "kâvî"den gelen "key"dir. Kâvî'nin çoğulu "kâvyân"dır. Sasaniler döneminde İranlılar bayrağı deriden yapılan "Dıraş-ı Kâviyânî"dir. Yani "Kâvelerin bayrağı". Kâve'nin bir kişi olarak düşünülüp bir efsaneye bağlanması etiyolojik efsane kapsamına girerken, Kâve'nin demirci yapılması ise Hint-Avrupa destanlarında demircinin önemli bir işleve sahip olmasıyla ilgilidir. Yunan mitolojisinde demirci ilahı Hephaistos'un destan kahramanlarına kılıç ve silah yapması gibi Kâve de Feridun'a, ihtiyacı olan kılıç ve silahları yapar. (Ritter, 2011: 53, 58)

ATEŞLE GELEN

Cuma Boynukara'nın oyununda, babası Cemşid'i öldürerek tahta geçen ve Yaradılış Günü törenlerini yasaklayan, halka zulmeden, özellikle hükmü altındaki Medlere karşı acımasız davranan, onlardan her gün iki gencin beynini omuzlarındaki yılanlara yediren Dehak'a karşı Feridun'un, Med soyundan dermirci Kawa ile işbirliği yaparak zulme son vermesi anlatılır.

Özet

Oyun, biri iyiliğin, diğeri kötülüğün simgesi olacak ikiz bebek annesinin, yaratılışı anlatmasıyla başlar. Ulu Tanrı önce gökyüzüyle yeryüzünü, sonra da insanı yaratmış, insan ise onun yardımıyla ateşi bulmuştur.

Annenin birtakım endişeleri vardır. Birbirlerinin tamamlayıcıları olan ikiz bebeklerinden birinin hep takdir edileceğini, diğerininse hep lanetleneceğini öngörür. 1. Tanrı mutsuzdur. Önceliğin hep kardeşinde olmasından rahatsızdır. Bunun Tanrı buyruğu olması da onun rahatsızlığını gidermeye yetmez. 2. Tanrı ise dünyaya annesi gibi iyimser bakar.

Ülkede Cemşid'in tahta çıkışının kırkıncı yıldönümü ve aynı zamanda Yaradılış Günü kutlamaları vardır. Cemşid adaletiyle tanınmış, sevilen, sayılan bir hükümdardır.

Oyunda 2. Tanrı iyilik, doğruluk, adalet ve aşk için çalışıp insanları o yönde etkilemeye çalışırken, 1. Tanrı Dehak'ın vasıtasıyla kötülük, zulüm, haksızlık ve çirkinlik için uğraşır. Törenlerde 2. Tanrı Karen ile Serfaz'ın kalbine aşk, 1. Tanrı ise Cemşid'in oğlu Dehak'ın kalbine fitne tohumları eker. Her savaştan zaferle döndüğü ve Cemşid'in hazinelerini ağzına kadar doldurduğu halde babasının onu değil amcası Keys'i veliaht ilan ettiği, Cemşid'i ayağının altındaki kuyuya iterek, hak ettiği hükümdarlığa ulaşabileceği telkininde bulunur. Dehak, 1. Tanrı'nın dediği gibi yapar. Cemşid'in ortadan kaybolmasıyla, tanrıların onu lanetlediğini öne sürerek törenleri durdurur. Ardından, cemaati rüşvetle kendi tarafına çekerek Keys'i bertaraf edip tahta geçer. Cemşid ve Keys'in kızkardeşleri Şehrinaz ve Ernüvaz ve cemaatin tek sağduyulu ve bilge üyesi 4. Kişi Dehak'a engel olamaz. Kaçmayı reddeden Keys, oğlu Feridun'u kızkardeşine emanet eder.

Bundan sonra 1. ve 2. tanrılar ahçı ve derviş kılığındadırlar. Dehak sarayında keyif sürmektedir. 4. Kişi, gidişattan memnuniyetsizliğini, üstlerindeki uğursuzluğun kalkmadığını dile getirir. Diğerleri bunu, vergilerini aksatan Medlere bağlarlar. Bu sırada Medlerden dermirci Kawa gelerek hükümdara bir kalkan hediye eder. Hediye kabul eden Dehak, ondan bir de gürz ister. Ardından ona, kavminin itaatsizliğinin sebebini sorar. Kawa, karışıklığı kendi kavminin çıkarmadığını savunarak Cemşid zamanında böyle bir sorun yaşamadığını, çünkü onun adil bir hükümdar olduğunu, herkesten gücüne göre vergi aldığını, buna karşılık

halkın da ona büyük bir sevgi ve saygı duyduğunu, şimdi ise güçlerinin çok üstünde vergi istendiğini, toprağın eskisi gibi bereketli olmadığını açıklar.

Bu sırada Keys'in başını getirirler. Keyfi yerine gelen Dehak, önündeki yemeklerin çok lezzetli olduğunu söyleyerek ahçıyı ödüllendireceğini bildirir. Bundan yararlanan ahçı kılığındaki 1. Tanrı, onu kucaklayıp omuzlarından öperek ortadan kaybolur. Bundan sonra Dehak'ın omuzlarında dayanılmaz ağrılar başlar. 2. Tanrı hekim kıyafetinde, birtakım ilaçlarla ağrılarını giderirse de Dehak'ın yaraları iyileşmez. 1. Tanrı kâhin kıyafetinde ortaya çıkarak onu yine kötü yönde etkilemeyi başarır. "Ehrimen" diye seslendiği Dehak'a, omuzlarında yılanların yuva yapmasının ceza değil mükâfat olduğunu, yılanlarla arkadaş olmasını telkin eder, onlara bakmazsa başına felaketler getireceklerini ihtar eder. Yılanlara her gün iki genç insan beyni yedirmesi gerektiğini sözlerine ekler. Cemaatteki, bunun için isyancı Medleri uygun görürler.

İkinci bölümde, kararın uygulandığı görülmektedir.

Bu arada Dehak, tahta geçmesini müteakip halaları Şhrinaz'la Ernüvaz'ı haremine almıştır. Dehak'ı sarhoş edip kendi yerlerine başka bir kadını koyarak bu durumdan kurtulan çaresiz kadınlar, Dehak'ın kendilerinden çocuk sahibi olmak istemesi karşısında ise iyice çıkmaza girerler. Onlar için ölüm de kaçmak da çare değildir; Keys'e, Feridun'u koruyacaklarına dair söz vermişlerdir. Tek umutları Feridun'dur. Son zamanlarda onun da hayatı tehlikeye girmiştir. Çünkü Dehak, rüyasında boğalarla güreşen ve hepsini yere seren bir delikanlının boğalardan sonra kendisine yöneldiğini ve elindeki gürzle önce yılanlarının, ardından da kendisinin başını ezdiğini görmüş, onun Feridun olduğunu, Feridun'un ölmediğini anlamıştır. Bu yüzden soyunu sürdürecektir bir çocuk istemektedir. Şhrinaz'la Ernüvaz, 4. Kişi'nin de yardımıyla Feridun'u saraydan kaçırlar.

Feridun, bir suyun başında, 1. ve 2. Tanrı ile karşılaşır. 1. Tanrı uyumakta, 2. Tanrı, dağın ardındaki insanlara su sağlamak için saraya giden suyun arkını ikiye bölmektedir. Feridun'un tavır ve davranışlarından onun Keys'in oğlu olduğunu anlayan 2. Tanrı, Dehak'a karşı ona cesaret telkin eder. Dehak'ın zulmünü ancak onun ortadan kaldıracabileceğini, Ninova'da kendisini destekleyecek kimseler ve dağın ardında, Yüce Ehrimen'in gazabından kurtulan insanlar bulunduğunu, onlara güvenmesini söyler.

Bundan sonra Feridun, güvenilir kişiliğiyle tanınan demirci Kawa'nın atölyesine gider. Çok sayıda kılıç ve gürz yapmasını istediği Kawa'ya, dağın ardındaki Medlerin dilini konuşan insanlardan söz eder. O zamana kadar dağın ardında yalnızca devlerin bulunduğunu sanan Kawa, kurtuluş için umutlanır. O, Feridun'un kendisinden istediği silahları yapmakla meşgulken halktan bazı kimseler de Yaradılış Günü kutlamaları konusunda danışmak üzere

yanına gelirler. Yapılan zulme artık boyun eğmemek kararındadırlar. Gizlendiği yerden konuşmaları duyan Feridun, harekete geçmek için uygun ortamın oluştuğunu anlar. Dehak'a karşı şu planı yaparlar: Kawa, uzun süreden beri Dehak için yapmakta olduğu gürzü Dehak'a götürecektir. Ama yanında Feridun da olacaktır. Dehak'ı öldürmeyi başarabilirlerse sarayın burcunda ateş yakarak dağın ardındakilere haber vereceklerdir. Plan aksamadan işler. Çatışma olmaz; halk saraya/sahneye dolar. Nevruz törenleri başlar.

Kişiler

Oyun kahramanları kişisel özellikleriyle çizilmemiş, tipleştirme yoluna gidilmiştir. Ayrıca kişilere oyunda dengeli bir ağırlık verilmiştir. Olayların merkezinde Dehak ile Feridun ve Kawa vardır. Cemşid, Keys, 4. Kişi, Şehrinaz ve Ernüvaz, Karen ve Serfaz ile cemaatteki diğer üç kişi de oyunda rol alan diğer isimlerdir. Fakat 1. ve 2. tanrılar, asıl üzerinde durulması gereken kişiler olarak görülmelidir.

DEHAK: Oyunun zalim hükümdarıdır. Babası Cemşid'i tuzağa düşürüp ortadan kaldırarak, amcası Keys veliaht olmasına rağmen cemaattekileri rüşvet yoluyla kendi yanına çekerek hükümdar olmuş, amcasını öldürterek halaları Şehrinaz'la Ernüvaz'ı da haremine almıştır. Halka adaletle hükmeden, ülkeye huzur, güven ve esenlik getiren, bu yüzden halk tarafından çok sevilen Cemşid'e karşılık Dehak halkın inançlarına yasak koymakla, halktan gelirinin üstünde vergi almakla kalmayıp 2. Tanrı'nın omuzlarına yerleştirdiği yılanlara beyinlerini yedirmek üzere her gün iki gence kıydırmakla kendi sonunu hazırlayan adımlar atmıştır. Bencil ve acımasız yapısı, kötülük tanrısı Ehrimen'in hükmü altına kolayca girmesine, onun telkinlerine kolayca kanmasına yol açmıştır. Kadınlara düşkünlüğü, onun zalimliğini tamamlayan bir özelliğidir.

FERİDUN: Dehak'ın karşısına, amcasının oğlu Feridun çıkar. Sarayda, Dehak'tan habersiz, halalarının gözetiminde büyüyen Feridun, zamanı gelince 2. Tanrı'nın yönlendirmesi ve Kawa ile halkın desteği sayesinde Dehak'ın zulmünü sona erdirip Nevruz törenlerini yeniden başlatmıştır. Hürmüz'ün yolunda iyiliğin ve kurtuluşun simgesidir.

KAWA: Oyunda yeterince vurgulanmamışsa da önemli bir konumdadır. Med kavmine mensup bir demircidir. Dehak'a bir kalkan hediye eder. Kalkanı beğenen Dehak, ondan bir de gürz ister. Dehak'a karşı kavminin hakkını korkusuzca savunur. Dehak'a karşı başkaldırıda Feridun'la birlikte başı çeker, ayrıca Dehak'a karşı kullanılmak üzere silahlar yapar.

Saray cemaatini oluşturan dört kişiden ilk üçü dirayetsiz, kendi çıkarlarını düşünen, hükümdarın her dediğini onaylayan kişiliksiz kimselerdir. 4. Kişi ise içlerinden hükümdara karşı doğruları savunan tek kişidir. Cemşid'in ortadan kaybolmasındaki normal dışılığa,

ülkedeki uğursuzluğun kaynağının adaletsizlik olduğuna dikkat çeker, Feridun'un saraydan kaçmasına yardım eder.

ŞEHRİNAZ VE ERNÜVAZ: Feridun'un sarayda Dehak'ın karşısına çıkacak bilinçte gizlice büyümesinde asıl rol ise Dehak ve Feridun'un halaları Şehrinaz'la Ernüvaz'ındır. Dehak'ın alçakça haremine aldığı kadınlar, bu duruma, Dehak'ı sarhoş edip yerlerine başka kadınları geçirmek suretiyle çare bulmuşlarsa da Dehak daha ileri giderek, onlardan çocuk sahibi olmak ister.

KAREN VE SERFAZ aşkı oyunu besleyen bir alt damardır. Dehak'ın yılanlarına kurban edilmek üzere götürülen gençler, Dehak'ın öldürülmesi ile ölümden kurtularak birbirlerine kavuşurlar.

1. VE 2. TANRILAR: Oyunun asıl kahramanlarıdır. Mazdeizmin Ehrimen ve Hürmüz adlı kötülük ve iyilik ilkesini temsil ederler. Oyunda normal insan görünümünde ve ahçı-derviş, kâhin-hekim, kasap gibi farklı kılıklarda görülürler.

Olaylar Dizisi

Oyun iki bölümden (2 ön oyun + 6+7 alt bölüm) oluşmaktadır.

SERİM: İki bölümden oluşan oyunun bölüm başlarında yer alan ön oyunlar aynı zamanda serim niteliğindedir. Birinci bölümün ön oyununda ikiz bebeklerine hamile olan anne, destanların başında yer alan kozmogoni mitleri gibi Tanrı'nın yeri, göğü ve insanı yarattığını, insanın, Tanrı'nın yardımıyla ateşi bulduğunu anlatır. 1. Tanrı ve 2. Tanrı adlı çocuklarından biri hep sevilirken diğerinin lanetleneceğini, fakat onların, birbirlerinin tamamlayıcıları olduklarını, 2. Tanrı'nın hakikatinin anlaşılması için 1. Tanrı'nın gerekli olduğunu ifade eder. 1. Tanrı'nın, Tanrı buyruğu olmasına rağmen, 2. Tanrı'nın daima öncelikli olmasından duyduğu rahatsızlığı dile getirir, bunun yersizliğini açıklar.

İkinci ön oyunda da Medlerden her gün iki genci, beyinlerini yılanlara yedirmek üzere ölüme götürmekle görevli iki nöbetçi durumu ortaya koyarlar. Nöbetçilerden ilki, yaptığı işten vicdan azabı duymaktadır. İkinci nöbetçi ise görevini yaptığını, ayrıca Medlerin bunu hak ettiğini, onun sözlerinin de sakıncalı olduğunu ifade eder. Medlerin, hükümdarın emrine karşı gelerek ölüme gönderdikleri gençler için ağıt yakmalarını da doğru bulmaz. Birinci nöbetçi, Medlerden sonra sıranın kime geleceğini merak etmektedir.

DÜĞÜM: Oyun, Cemşid'i ortadan kaldırarak Nevruz kutlamalarını yasaklayan ve yaralarının iyileşmesi için omuzlarına yerleşen yılanlara her gün iki genç insanın beynini yedirme kararı alan Dehak'ın bu tutumunun yol açacağı gelişmelere, halkın buna vereceği tepkiye odaklanmıştır.

ÇATIŞMA: Oyunda temel çatışma iyilik, doğruluk, adalet ile kötülük, haksızlık, zulüm arasındadır. Bunları Dehak ile Feridun ve Kawa'nın şahsında 1. Tanrı ve 2. Tanrı temsil eder. Cemaat içinde de çatışma söz konusudur. Cemaatteki üç kişiye karşılık doğrunun yanında yer alan 4. Kişi tek başınadır. Gençleri ölüme götürmekle görevli nöbetçiler arasında da karşıtlık kurulmuştur. Biri yaptığı işten vicdan azabı duyarken diğeri görevini yapmanın rahatlığını duyar. Oyunda asıl çatışma ise 1. Tanrı ile 2. Tanrı arasındadır. İkiz kardeş olan 1. Tanrı ve 2. Tanrı arasında görünür bir çatışma söz konusu değilse de oyunda iyilikle kötülük arasında bitmeyen bir çatışma vardır. 2. Tanrı'nın insanlara aşk, adalet, doğruluk telkin etmesine karşılık 1. Tanrı fitne ve kötülük telkin eder. 1. Tanrı, başına musallat ettiği dertle hükümdarı avucunun içine almıştır. Onu zulme yöneltir. 2. Tanrı ise Feridun'u zulme karşı direnişe yöneltir. Dehak'ın tanrısı Ehrimen, Feridun'un ki Hürmüz'dür.

ATEŞLEYİCİ SEBEP: Babası Cemşid'in, kendisi yerine amcasını veliaht ilan etmesi üzerine Dehak'ı 1. Tanrı'nın kışkırtmasıyla olaylar başlar. Dehak zulmünü sürdürürken gördüğü rüya üzerine Feridun'un ölmediğini anlayarak peşine düşmesi ile olaylar yeni bir boyut kazanır.

DORUK NOKTA: Oyunu sonuca götüren sahne, halkın Kawa'ya gelerek zulme boyun eğmeyeceklerini, Dehak'ın koyduğu yasağa rağmen Yaradılış Günü kutlamalarını yapma kararında olduklarını bildirmeleriyle Feridun'un, harekete geçme zamanının geldiğini anlamasıdır.

ÇÖZÜM: Oyunun çözümü, Feridun'un Kawa ile bir olup Dehak'ı yok etmesi, zulme son vermesi şeklinde olumlu biter. Oyunda yan tema olarak işlenen Karen-Serfaz aşkı da yılanlara kurban edilecekleri sırada Feridun'un Dehak'ı öldürmesiyle mutlu sonla biter.

Zaman – Mekân

Zaman unsuru oyunda önem arz eder. Olaylar Dehak'ın, Cemşid'i tahta çıkışının kırkinci yıldönümünde ortadan kaldırarak hükümdar olduğu bir Nevruz gününde başlar, kendisinin de Feridun tarafından öldürüldüğü başka bir Nevruz gününde sonlanır. Aradan geçen zaman, Dehak'ın hükümdarlık süresidir. Nevruz, yerin, göğün, ve insanın yaratıldığı, uzun süren karanlık gecenin aydınlık güne yenildiği kutsal gün olarak "Yaradılış Günü" adıyla kutlanır.

Oyunda mekâna işlevsellik yüklenmediği gibi mekân, tasvir yoluyla da belirginleştirilmiş değildir. Mekân geniş planda Ninova'dır. Olaylar sarayın içi ve dışı olmak üzere iki merkezde geçer. Dehak'ın hayatı, Nevruz kutlamaları sırasında babası Cemşid'i, gizemli bir şekilde ayağının altındaki kuyuya ittikten sonra hep sarayda geçer. Feridun'un saraydan kaçırılmasından sonra ise oyunun ağırlığı sarayın dışına kayar. Suyun başında 2.

Tanrı ile karşılaşan Feridun, dağın ardında Ehrimen'in zulmünden kaçan insanlar bulunduğunu öğrenir. 2. Tanrı ona, Ninova'ya gitmesini söyler. Feridun, demirci Kawa'nın atölyesinde gizlenir. Kawa'nın çalışma önlüğü, başkaldırının bayrağı yapılır.



ON İKİNCİ BÖLÜM: MİTOLOJİK OYUNLARDA DİL VE ÜSLUP

Sosyal hayatın izdüşümü ve diyaloglarla kurulan bir sanat olarak tiyatrodaki dil temel önemdedir. Tiyatro esasta aksiyon sanatı ise de, dil de tiyatronun belkemiğidir; durağan ve işlevsiz bir öge değildir. Oyunun seyirciye iletilmesi dil yoluyla gerçekleşir, etki düzeyi dille açığa çıkar, estetik yapılanması dille sağlanır ve kalıcılığı büyük oranda dile bağlıdır.

Dilde sadeleşme ve öz Türkçe eğilimleri tiyatro dili açısından ayrı bir kanalda ilerler. Tiyatronun günlük konuşma diline yaslanması, ilke olarak, günlük dilde bulunmayan eski kelimeler gibi henüz konuşma diline yerleşmemiş öz Türkçe kelimelerin de tiyatrodan uzak tutulması genel kabulünü yerleştirmiştir. Güngör Dilmen ise, öz Türkçe kelimeleri oyun diline mal etmeyi başarmış bir yazardır.

Tiyatro, güncel hayatı yansımasıyla konuşulan dili gerekli kılar. Fakat ele alınan konu, benimsenen sanat görüşü, seçilen dram türü, kullanılan malzeme, amaçlanan etki gibi unsurlar dili farklılaştırır. Bu bağlamda, tarihsel ve mitolojik oyunlar dilde belirgin bir değişikliği öngörür.

Mitoloji trajedi türüyle özdeşir ve buna bağlı olarak yüksek bir dil kullanımını beraberinde getirir. Tiyatronun kökeninin dinî törenlere dayanması da dil ve üslubun bu ayırıcı vasfını imler. Komedilerde mitin özgül anlatımının güldürü ögesiyle perdelenmesi gibi komik ögenin öne çıkmasıyla dilin estetik açısı da çoğu zaman silikleşir; oyunda özden ziyade türün belirleyiciliği ve ağırlığı duyulur.

Trajedi esasta manzum bir türdür. Şiirde söyleyiş anlamdan önce gelir, cümle kuruluşunun yerini ahenk alır. Bunun karşılıklı konuşma şeklinde düzenlenmesi, metnin şiirden tiyatroya erdiği noktadır. Fakat birçok manzum oyun bu aşamayı geçemeyerek uzun manzumeler bütünü olarak kalmıştır. Bu, Tanzimat ve Meşrutiyet dönemlerinde yazılan oyunların handikapıdır. Bu dönemlerin etkisi altında kaldığı romantizmin de uzun monologlara yatkınlığı tiyatro tekniğinin yerleşmesini geciktiren bir etken olmuştur.

Tiyatro eserlerinde dilin şekillenmesi edebiyat ve sanat dönemlerine de bağlıdır. Farklı etmenlerin belirleyiciliğiyle varılan ortak anlayışın ürünü olan eserler kaçınılmaz bir etkileşim içindedir. “Çağını aşan eser” tanımı bu bakımdan anlamlı ve az kullanılan bir değer ölçütüdür.

DÖNEMSEL ÖZELLİKLER

Tanzimat, bir yapılanma ve geçiş dönemidir. Batılı Türk tiyatrosu bu dönemle başlar. Tiyatro, metinden önce sahne sanatı olarak toplumsal hayatta yerini alır; tiyatro dilinin sade olmasının gerekliliği erkenden anlaşılır. Tanzimat döneminin dilde sadeleşme eğilimi bu anlayışı destekler. Hâmit’in oyunları ise bu genel yargının dışındadır. Tanzimat dönemi

oyunlarının dilinin sadeliği bugünkü dille ölçülemez. Geçen sürede dil çok başkalaşmış, yaşayan bir form olarak birçok aşamalardan geçmiştir. Tanzimat dönemi oyunlarından *Gâve*'de isimler İran mitolojisinden kaynaklanır. Bu mensur oyunda eşhas, zevce, haremi, mûbed, vusûl, merdud, müressem, mehîb, me'yusiyet, mahlûkat, tenvir etmek, nebatat, peder, valide, emir buyurmak, iktiza etmek gibi bugün yaygın kullanımdan düşen kelimeler; nur-ı mücessem, kemal-i heyecan, ayini Cem gibi terkipler görülür. Dönemin gramer özellikleri olarak açıklama gerektiren durumlarda “ki” bağlacı kullanılır, “Perde açıldıkta” gibi dil özellikleri göze çarpar. Uzun konuşmalar bulunur. Ah, haşa, aman Yarabbi, eyvah, nedendir gibi heyecan bildiren ünlemler yer alır. Hareketleri tasvir eden parantez içi açıklamalara yer verilir. Uzun konuşmalar yanında, özellikle heyecanın doruğa çıktığı sahnelerde kısa ve kesin ifadelerle durum ortaya konur. Behram'ın, beyni yılanlara yedirilmek üzere götürülmesinden sonra Mihriban'ın dövünmesi karşısında Gâve, şöyle söyler: “Artık ne çare / Zulm-i zâlîme karşı duramayız. / Sabır! / Tahammül! / Rıza! / Tevekkül! / Bundan başka elimizden bir şey gelmez.” (Şemsettin Sami, 1996: 108)

Meşrutiyet tiyatrosunda, dilde sdeleşme eğilimi Yeni Lisan hareketiyle ivme kazanır. Mensur bir oyun olan *Bay Turgan*'da dil bugünkü dile daha çok yaklaşmıştır. Dekor tasvirleri de son derece yalındır. Kahramanların isimleri eski Türk hayatını aksettirir: Bay Turgan, Ulun Ege, Timuçin, Minlik, Bay Sungar, Bahadır Yasukay, Karatay vb. Nayman, aka, kamcı, kımıs, tarancı, avul, gökçü, genlik, dirlik, başbuğ, toy, cenk, ertenk, oba, tap Tanrı, minlik, mut, buğurcu, inan gibi öz Türkçe kelimelere yer verilir. Diyaloglar genellikle basit cümle yapısında ve kısadır. Fakat Ege'nin Çağan Gül'e derdini açtığı, Turgan'a âşık olduğunu anlattığı bölümler uzundur. Timuçin'in, uğradıkları baskını anlatmasında olduğu gibi, sahnede sergilenmeyen olayların geriye dönülerek anlatıldığı kısımlar da uzundur. Fakat bu bölümler oyunu aksatacak yapıda değildir. Çağan Gül'ün, eşi Camuka'ya, Ege'nin kardeşi Turgan'a âşık olduğunu bildirmesinde olduğu gibi, gizli bilgilerin açıklandığı kısımlarda cümleler daha kısadır. Ege, kendisinden Saynur'u isteyen Turgan'ın ilgisini kendisine çekmek için ona meylini dolaylı olarak sezdirmek ister; gözünü yükeklere çevirmesini söyler. Saynur'un içeri girmesiyle üslup şiddetlenir. Saynur, Ege'nin gücüne karşın kendi aşkını tezatlı anlatımla ortaya koyar: “Bütün taşlar, topraklar, bütün çaylar, ırmaklar senin bir buyruğunla ateş olur. Senin bir buyruğunla binlerce insanın yüreği durur. Fakat senin buyruğunla Egem, saynurun gönlündeki ateş sönmez.” (Arseven, 1936: 52) Çatışmaya “yeter” ve “hayır” kelimeleri damgasını vurur. Gökçü'nün demir bayramında konuşması hitabet üslubuna örnektir. Turgan ölürken Saynur'un hayallerinden söz ederek ölüme karşı durması zıtlık oluşturur. Saynur'un, Bay Sungar'ın Turgan'a attığı okun önüne geçerek yaralanması karşısında da Turgan'ın

doğanın güzelliklerinden, yaşamın canlılığından, geleceğin parlaklığından söz ederek Saynur'un ölümünü kabullenmek itemeyişi tezat teşkil eder.

SÖZ VARLIĞI

Oyunun dil ve üslubunun belirlenmesinde söz varlığı ilk planda gelir. Oyunlara genel olarak konuşma dili hâkimdir. Fakat komedi türündeki oyunlarda söz varlığının çeşitlendiği, Osmanlıca kelimelerin, yeni Türkçe kelimelerin, terimlerin, deyim ve atasözlerinin yer aldığı görülür.

KELİME

Oyunlard genel olarak konuşma dilinde ve kısmen yazı dilinde yer alan kelimeler kullanılmıştır. Tanzimat dönemi oyunlarında doğal sahne dili olarak yer alan Osmanlıca kelimeler çağdaş oyunlarda komik etki sağlamak üzere kullanılır. Gündoğdu Gencer'in *Hikâye-i Ceng-i Turova* oyununda bu özellik görülür. Oyunun adından başka, destan-ı İlyas, madde-i Aka damgası tamlamaları, ayrıca Aka tarafından gelen mektubun tamamen Osmanlıca ile yazılmış olması, övgü zannedilirken, tercüme ettirilince sövgü olduğunun anlaşılması komik öge olarak yansır. Güngör Dilmen de *Amfitrion*'da halvet olmak, Aristo'nun rahle-i tedrisinden geçmek, şecaat eylemek, hemhal olmak, ayşınış etmek gibi tabirleri satır aralarına yerleştirerek komik etki oluşturur.

Öz Türkçe kelimeler özellikle Türk mitolojisinin işlendiği oyunlarla Güngör Dilmen'in oyunlarında kullanılır. Güngör Dilmen *Amfitrion*'da yunak, sevişek, sevindirik, söylencelik, tansık gibi kelimeleri yadırgatmadan kullanır. *Tanrıların Oyuncakları*'nda sevi, bilici, kargış (lanet) kelimeleri geçer.

Kelimelerin seçiminde çağrışım gücü de etkilidir. Söz gelimi “et” kelimesi *Gılgamış*'ta Utnapiştım'in karısı Utnapiştım'e, Gılgamış'ın etini elleyip uyandırmasını söylemek için (Avcı, 1996: 73), *Kör Oidipus*'ta da cinsel çağrışım yapacak şekilde kullanılır. (Ören, 1980: 48)

TERİM

Güngör Dilmen'in *Şan, Şeref, Ün = Amfitrion*'unda Amfitrion'un karısı Alkmene'yi elde etmek için kocasının kılığına girecek olan Zeus'la Hermes Aristo'nun öğrencisi olup bir oyun sahnelemek istediklerini söyleyince, Aristo *Poetika*'sından trajedi dersi verir, bu arada trajik kahramanın zaafını karşılayan “hamartia” terimi üzerinde durur. Her şeyin anlaşıldığı noktada devreye girerek, bu aşamanın da “anagnorisis” terimiyle karşılandığını belirtir, oyunun çıkmaza girdiği anda tanrıların devreye girmesini “deus ex machina” terimiyle karşılar.

DEYİM – ATASÖZÜ – ÖZLÜ SÖZ

Deyim, atasözü, özlü sözler, halk deyişleri de daha çok komedilere özgüdür. *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da kazın ayağı, eski kulağı kesiklerden, anasının gözü, yaş tahtaya basmak; *Aşk Grevi*'nde ayakların baş, başların ayak olması, eksik etek, yandı gülüm keten helva deyimleri geçer. “Körle yatan şaşı kalkar.” atasözü kullanılır. *Tanrıların Oyuncakları*'nda “ağzından yel alsın” deyimini “yel alsın ağzından” şeklinde geçer. Paris'in Helene'i kaçırmayı arı kovanına çomak sokmak deyimleriyle anlatılır. *Oğuzata*'da ağabeyi Konur'un ihaneti ve ölümü üzerine üzülen Oğuz'a koro “Yücenin yolun acıdan geçilir.” (Batu, 1992: 47) der. Oğuz, Urum'la barış yapmamakta ısrarcı olan Altun Han'a “Ülkeden geçilir, töreden geçilmez.” (Batu, 1992: 86) der. Köroğlu'nun başlarına geçmesini isteyen köylüler, “Bey arı olmadan petek oğul tutmaz.”, “Sürü çobansız yayılmaz.” (Tecer, 1977: 24) derler.

Akalıların Helena'yı bahane ederek savaş kararı alması üzerine koronun “Ecel geldi cihane / Baş ağrısı bahane”, “Gazâmız mübarek olsun.” (Gencer, 1999: 24) demesi halk deyişlerine örnektir. Aristo'nun anagnorisis diye adlandırdığı bilgisizlikten bilgiye geçiş sürecini Sosios, “Kafaya dank etmenin Aristocası” diye açıklar. (Gencer, 1999: 131)

Hakaret, argo ve küfür sözleri komedilerde çeşitli düzeylerde yer alır. Cinselliğin konu edildiği *Aşk Grevi* bu konuda başta gelir. Bu tip ifadelerin en hafiflerine örnek olarak *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da aşağılık tanrılar, sosyetik tanrıçalar denmesi, tanrıların Menelaos'u “boynuzlu kerata” diye kışkırtması; *Altın Post*'ta geçen “Ana avrat sövdü.” ifadesi verilebilir.

YİNELEMELER

Koçyiğit Köroğlu'nda halk hikâyelerinden kaynaklanan yinelenmeler, ikizlemeler kullanılır: böğür böğür sürüler, hışıl hışıl ekinler, yıldı yıldı atlar, tirkeş tirkeş oklar... (Tecer, 1977: 23-24)

Gılgamış, kendine aşkını sunan İştâr'ı tersleyen cümlelerine “Kendini hatırlatma banal!” diye başlayarak etkili bir söyleyişe ulaşır. Tanrılar, göklerin boğasının yeryüzüne inmesiyle olanları heyecanlı bir şekilde kendilerine anlatan Yosma'nın her konuşmasına “Biz tanrılar her şeyi biliyoruz.” diye karşılık verirler. Fakat göklerin boğasının yenildiğini duyan Şamaş'ın cevabı, “Biz tanrılar bunu bilmiyorduk.” (Avcı, 1996: 33) olur.

Antigone savunmasının sonunda tekrarlı anlatıma başvurur. “Eğer bir insan size, aynı durum karşısında olsaydım, bir daha tıpatıp aynı şeyleri yapardım, derse, karar vermek size düşer; eğer bir insan, Thebai insanların insanca yaşayabilmeleri için, kendimi sonuna dek harcamaya hazırım derse karar vermek süze düşer; Thebai yargıçlarının benimle ilgili kararı ne olursa olsun, onları –burada karşı karşıya bulunduğum insanları– bitmez tükenmez bir güçle seviyorum derse, karar vermek size düşer.” (Demirel, 1973: 69)

Savaş Oyunu’nda tekrar etkili bir ifade aracıdır. Oyunun/savaşın sonunda “Barış geldi dediler, sustular, sanki barış susmakmış gibi...” (Çağan, 1993: 127-128) sözünün tekrarlanması buna örnektir.

ALINTILAR

Zeynep Avcı *Gılgamış*’ta alıntıya büyük yer verir. 10. bölümde Nuh Tufanı’nı üç ayrı metinden aynen aktarır: *Gılgamış Destanı*, *İncil* ve *Kur’an*. Oyun, destanın aslında on iki tablette yazılı olduğu gibi on iki bölüm olarak düzenlenmiştir. *Savaş Oyunu*’nda Nâzım Hikmet’in “İkinci Dünya Savaşı Destanı”ndan ve Brecht’ten alıntı yapılmıştır. *Aşk Grevi*’nde “Uyan Esirler Dünyası”ndan bir parça yer alır. *Hamlet*’ten “Olmak ya da Olmamak” sözü alıntılanır. *Koçyiğit Köroğlu*’nda Köroğlu’nun şiirlerine yer verilir. *Altın Post*’ta İason’un Ana’sı oğlunun arkasından “Meçhule giden gemi kalkıyor limandan” (Gencer, 1999: 17) der. “*Tanrıların Oyuncakları*’nda, Paris’in Troya’ya getirdiği Helene, “Düşlerde yaşıyor gibiyim sanki. Yaşamın ne içindeyim, ne büsbütün dışında.” (Sayın, 1999: 59) der.

Kör Oidipus’ta Oidipus’un, sarayın önüne biriken halkın ne istediği sorusunu İyi Bilgin aç oldukları, ekmek bulmadıkları şeklinde cevaplayınca, ekmek bulamıyorlarsa pasta yemelerini söyler. Oidipus, kendi fikrine karşı çıkan İyi Bilgin’i cellada verir. Sözlerini geri alması söylenir. İyi Bilgin sözlerini geri alır. Çözdüklerinde “Gerçek gene de / Sonsuz akışı içinde / akıp gidiyor.” (Ören, 1980: 42)

Aka donanması Turova önüne gelince Turovalılar “Düşman geldi, tabur tabur dizildi, / Alnımıza kara yazı yazıldı, / Tüfeng icadoldu mertlik bozuldu, / Eğri kılıç kında paslanmalıdır...” (Gencer, 1999: 35) der; Hektor’un ölüsüne “Gelin Hektor’u soyalım / Güllâp suyuyla yuyalım / Mezara nasıl koyalım / Gelin ağlaşak Hektor’a” (Gencer, 1999: 70) diye ağıt yakar; Aleksandır’ın ölüsü içinse “Ne kendi eyledi rahat / Ne âleme verdi huzur / Geberdi gitti dünyadan / Düşünsün ehl-i kubur” (Gencer, 1999: 71) dörtlüğünü uygun görürler.

Mitolojik oyunlar var olan bir metne dayandığı için olay örgüsü bağlamında alıntıyı aşan bir bağdaşıklık gösterir. Fakat metinlerin dil özellikleri de oyunlara yansır. Kahramanlar için yapılan nitelemeler korunur. Agamemnon için uluslar çobanı ifadesi kullanılır. *Gılgamış*’ın duvar örmesi, Uruk şehrinin kapısının yedi sürgülü olması, Oidipus’un şiş ayakları vurgulanır.

CÜMLE

Oyunlarda cümleler çoğunlukla kısadır. Fakat şaşırtıcı, heyecanlı durumlarda daha da kısılır, birkaç kelimeye düşer. Hektor, Paris’in Helene’i istediğini duyunca “Ne? Çılgınlık

bu!” der ve “kısa bir duraklamadan sonra “Düpedüz çılgınlık!” (Sayın, 27) diyerek tepkisini en kısa şekliyle ortaya koyar. Oidipus’ta ne yaptıklarını bilmeyen işçiler ustabaşına yakalanmamak için kısa kısa cümlelerle konuşurlar.

Koçyiğit Köroğlu’nda konuşmalar kısadır. Fakat uzun olduğu bölümler de vardır. Yeni gelişen durumların anlatımı kısa cümlelere sığmaz. Bir konuyu karara bağlamak, bir meseleyi açıklığa kavuşturmak gerektiğinde ise konuşma uzar. Söz gelimi, Bolu Beyi’ne karşı plan yapılırken konuşmalar uzundur. Doğan’ın ölümü üzerine de Bolu Beyi’nin sözleri uzar.

Gılgamış’ta cümle kuruluşu dikkate değer bir başkalık gösterir. Cümleler basit olmakla birlikte derin anlamlarla yüklüdür. İsim cümleleri ve devrik cümleler oyunun gizemli havasını, duygu yoğunluğunu ve şiirselliğini sağlar. Yılan, oyunu şu sözlerle açar:

“Deselerdi ki, hep gen kalacaksın, hep pırıl pırıl olacak kılıfın... ama yine de sürüm sürüm sürüneceksin!.. İstemezdim. Yaşlanıp ölmeyi, bu sürüngen hayatı bir an önce bitirmeyi yeğlerdim. Şu insanoğlu yüzündendir bu halim. Gılgamış! Uruk krallığını beğenmeyip tanrısal hayatı arayan kahraman. Ölümsüzlüğün peşinde koşuyordu soluksuz. Sonsuz gençliği çaldım ondan. Ama ölümsüzlüğe kavuşan o oldu. Gılgamış! Uruk’un beşinci kralı! Beş bin yıllık kahraman! Düşmanımsın benim. Sen destan oldun, bense hâlâ sürünüyorum.” (Avcı, 1996: 9)

Gılgamış’ta soru cümleleri de üslup özelliği oluşturur. İhtar göklerin boğası konusunda tanrılarla çatışırken, tehditlerini soru cümleleriyle savurur. *Gılgamış*’ı durduramayan anası Ninsun’un isyanı, Şamaş’a yönelttiği “neden”li soru edatıyla başlayan cümlelerinde açığa çıkar.

SÖYLEYİŞ ÖZELLİKLERİ

Oyunlar hangi zamanı konu alırsa alsın yazıldıkları dönemin diliyle kaleme alınır. Fakat dönemin havasını vermek için dile arkaik/eski bir tını verme yoluna gidildiği de olur. Özellikle Türk mitolojisini konu alan oyunlarda asıl metnin dil özelliklerinin de yansıtılmaya çalışıldığı görülür. *Ateşle Gelen*’de şimdiki zaman kipinin yerini geniş zaman kipinin almış olması ilk göze çarpan örnektir.

Dede Korkut üslubu *Koçyiğit Köroğlu*’na yansır. Köroğlu Tabutagirmez’in arkasından şöyle söyler: “Herkes üzerine yük yük toprak taşısın. Üstü tepecik olsun. Attan aygır, koyundan koç, sığırdan buğra kırdırın. Can aşısı olsun. Şarap saçın; bahşiş olsun. Bozkurt gelsin, tümseğinde ulusun. Çayır çimeni bol olsun.” (Tecer, 1977: 97) Köroğlu’nun son sözlerinde de eski dil özellikleri belirir: “Benim günüm artık bitti. Ayvaz’ı üstünüze bıraktım. Ben de Kır At’ıma binip gideceğim.” (Tecer, 1977: 114)

Komik etki oluşturmak için de bu özelliğe başvurulduğu olur. *Amfitrion*'da Zeus yukarıdan konuşup Amfitrion'a, Alkmene'nin onu aldatmadığını söyleyince, Amfitrion, "Ben nice aldatıldım?" (Dilmen, 2000: 132) diye sorar.

Mitolojik zamanları konu alan oyunlarda çağdaş söylemlerin kullanılması da aynı etkiyi bırakır. *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da geçen vallaha, estağfurullah, brifing vermek, K.İ.A. (Kiralık İstihbarat Ajansı), A.B.A. (Aka Basın Ajansı), T.B.A. (Truva Basın Ajansı) gibi ifadeler buna örnektir. Aleksandır Hera'nın krallık önerisini şöyle reddeder: "Deli miyim ben yahu? Sonra bir ihtilâl, gelsin cumhuriyetçiler, hadi Aleksandır zindana." (Gencer, 1999: 11) *Altın Post*'ta Pelyas'ın erken seçim isteyebileceğini söylemesi, İason'un, yola çıkarken "Hakkını helâl et ana." demesi, kutsal kara su diye bahsedilen petrolün bedrol diye adlandırılması, satır aralarına enflasyon, sendika, basın lafları sıkıştırılması, Ayetes'in, İason'u asmayı öneren oğlu Apsirtos'a "bush kafa" diye çıkışması, monşer hitabı böyledir. (Günersel, 2007: 7, 17 vd.)

Ağız özelliklerinin öne çıktığı en önemli oyun *Aşk Grevi*'dir. Olaylar üç kadın, üç erkek arasında geçer. Azeri Kadın Kübele, Egeli Kadın Efes, Kürt Kadın İştar tapınağı rahibesidir ve oyun boyunca kendi ağız özellikleriyle konuşurlar. Erkekler de Akdenizli – Komutan, Karadenizli – 1. Asker, Rumelili – 2. Asker'dir. Bir SİT alanında, yurdun değişik yerinden insanlar toplanmıştır. Karadenizli "Uyy, mis çibi yağmalanmaya hazır pir /// tevlet arazisi da... Uyy, çimseler çelmeden arazimin çevresini tikenli telle çevireyim ha..." (Aykılıç, 2000: 5-58) der.

DİL SAPMALARI

Tiyatroda dil sapsmaları şiirdeki gibi keskin ve gönderge alanı belirsiz bir zorlama sonucu ortaya çıkmaz, daha basit düzeyde gerçekleşir. Enkidu yollarının uzunluğunu üç bin kere on saat diye belirtir. Yılan, Utnapiştım'le konuşan Gılgamış'ın yüz kere yüz yıl sustuğunu, yine susmasını söyler. (Avcı, 1996: 23, 76) Bu özellik komedilerde daha belirgindir. *Aşk Grevi*'nde Fesüphanus Zeusus gibi ifadelerin geçmesi; *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da Homer'in Kör Ömer diye verilmesi, *Aşk Grevi*'nde Minatorosun trene baktığı gibi söyleyişinde olduğu gibi deyimlerin bozulması örnek verilebilir. *Altın Post*'ta "Kangı çılgın bana zincir vuracakmış, şaşarım!" (Günersel, 2007: 50) dizesine yer verilir.

TÜR ÖZELLİKLERİ

Başlangıçta trajedi toplumun yüksek tabakasının, komedi ise halk tabakasının zevkini yansıtır ve buna bağlı olarak dillerinde belirgin bir farklılık vardır. Trajedi ve bu türün

bugünkü şekli olan dramdan incelmış bir dil düzeyi beklenir. Komedilerde ise halk konuşması değişen oranlarda yer bulur. Halk söyleyişine yer verme, oyunu çoğu kez bayağılık tuzağına düşürür. Güngör Dilmen ise komik etki oluşturmada halk söyleyişine yaslanmaz. *Hikâye-i Ceng-i Turova*'da “rejisör olacak herifler”, “Hasss-ta eder adamı bu herif. İşte böyledir bu namussuzlar...”, “Zeus doğru söylüyor / Yemin bilem ediyor.”, “töööbe, tööbe, töbe” (Gencer, 1999: 8, 9, 17, 30) gibi sözler yer alır. Hefasitos silahlarını pazarcı ağzıyla satar. *Altın Post*'ta Pelyas, kral olması için İason'un Karadeniz'e çıkmasını şart koşunca, İdas “Çüş!” (Günersel, 2007: 12) der.

YALIN ÜSLUP

Oyunlarda çoğunlukla sohbet, soru – cevap, çatışma, bilgi vermeye dayanan düz, yalın üslup kullanılır. Yalın üsluba en iyi örnek, *Savaş Oyunu*'dur. *Savaş Oyunu*'nun dil yapısı çok özgündür. Oyun çok yalın ve bütün halinde bir şiirdir. Yazarın senfonik oyun tanımlaması da buna işaret eder. İnsanların benzer düşünce yapısına sahip bir yığın olduklarını göstermek üzere adlandırma yoluna gidilmemiştir; işlevleri belirtilmiştir. Yalnızca Navo'nun kişisel dramı yüzeye çıkarılmıştır. Ama o da tek bir kişiye karşılık gelmez; savaşın acısını duyan çeşitli kişiliklerin bireşimidir. Yaşadığı acı ise aynıdır ve bu yüzden kendini hep aynı söz kalıbı ve yalınlıkla anlatır: “Ben Navo... İskele bekçisinin karısı. Üç çocuk anası. Bundan 26 yıl önce vatandaş kütüğüne yazılmışım. 9 yıldır vergi veririm. İkinci çocuğumun doğumunda annemi kaybettim. Babam daha önce ölmüş. Savaşta.” (Aykılıç, 1993: 115)

Gılgamış'ta yalın üsluba da rastlanır. Özellikle Yosma'nın kimliği ile isteği arasındaki uyumsuzluk, acı gerçeğin en yalın çizgilerle sık sık yüzüne vurulmasına yol açar. “Aç bacaklarını, sıranı bekle!” (Avcı, 1996: 36)

Gılgamış da Enkidu'ya karşı hislerini dolaysızca sıralar: “Gel, öp beni. Seni karı gibi altıma aldım geceleri, düşümde. Karı gibi zevk aldım senden. Gel de öp beni.” (Avcı, 1996: 19)

BETİMLEYİCİ ÜSLUP

Siduri Gılgamış'ı “Katil suratlı biri geldi çöktü cennetimin önüne. Aslan postu var sırtında, ölüm dolaşüyor gözlerinde. Bu kadar dert taşıyanı, bu kadar kara rüzgârlısını görmemiştım ölümsüz ömrümde. Nedir, kimdir bu? Neden ölüm dolaşıyor gölgesinde?” (Avcı, 1996: 50) Koro Thebai'yi yalın çizgilerle tanımlar: “Beyaz badanalı ve serin evleri” (Ören, 1980: 5) *Koçyiğit Köroğlu*'nda Arslan, Nigâr'ın güzelliğini, oyunun ortamına uygun olarak tabiat unsurlarından hareketle betimler: “Seher ışığı kadar tazesin. Yayla menekşesi gibi gözlerin var. Göl kamışları kadar incesin. Aladağ'daki sürüler gibi yürüyüşün, erik

dalındaki kuşlar gibi söyleyişin var. Ey Benli Nigâr, seni almaya ahđım var.” (Tecer, 1977: 77)

Laios’un ölümü şöyle betimlenir: “İhtiyar Laios düřtü / bir silkiniři ile yaban yolcunun. / Bařı sivri bir tařa çarptı. / İnce soluk dudaklarında / İnce bir kan... / Olduđu yerde bir solucan gibi kıvrıldı / tam üç kere sakalı titredi, / kiral Laios öldü. / İnce soluk dudaklarından / akan / kan / kurudu. / Eski bir yara gibi alıřılmış ve hep tařınan / çenesine dođru. / Tepesinde leř seven kuřlar döndü.” (Ören, 1980: 9)

ŞİİRLİ SÖYLEYİř

Mitolojik oyunların belirgin özelliklerinden biri de řiirli söyleyiřtir. Söz gelimi *Altın Post* manzum bir komedidir.

“Her řerri bilmem ama bunda hayır var.
Fareyle geldi çare ayađımıza kadar:
Pis buđdayı halka dađıtın, ‘lütuf’ desinler.
Fareleri mahkûmlara yakalatın, yesinler.
Gardiyanlar ‘Taze et iřte,’ der,
onlar da mahkûm tayınlarını yer.
Her mideye gıda böylece bulařır.
Ekonomi programı başarıya ulařır.
Meydanlara çıkarım: ‘İřte herkese ař!’” (Günersel, 2007: 7)

Mensur oyunlarda da řiirsel söyleyiřler dikkat çeker. Cassandra galiplere: “Utkunuzla yetinmek varken, tutkularınıza yenildiniz.” (Sayın, 75) der. *Koçyiđit Körođlu*’nda řiirsel söyleyiřler bulunur. Dođan “Ben ne mal isterim, ne davar... / Benim kısımetim Benli Nigâr” (Tecer, 1977: 48) der.

İMGESSEL ÜSLUP

Gılgamıř imgesel üslubuyla diđerlerinden ayrılır. Oyun diyalogdan çok kiřilerin kendi bađımsız konuşmalarından oluřtuđu izlenimi uyandırır. Kiřiler aralarındaki çatıřma ve aksiyon yüzeye çıkmaz, herkes kendi serüveninin peřinde bir gölge gibidir. Bu yüzden konuşmalar yarım sayfayı bulan uzunluklardadır ve rüya etkisi bırakır. Kiřiler etkileřime girmekten; bir soruya cevap, bir sava itiraz, bir olay geliřimine katkı, bir boşluđa dolgu iřlevi görmekten uzaktır. İřtar’ın *Gılgamıř*’ı etkileyememesi üzerine Yosma, “Benim kadar bile kadınlařamadın. Yazıklar olsun senin tanrıçalıđına.” (Avcı, 1996: 32) der. Ama İřtar bu sözlere karřılık vermez. Duyup duymadıđı da belli deđildir. O, *Gılgamıř*’ın kendisini

reddetmesini, babası Anu'ya şikâyet eder. Olay örgüsü vurgulanmaz; izleyicinin bildiği bir öykü üzerine yeni bir söylem üretme olarak dilsel bir metin ortaya konur. Olayın ana hatları ve ayrıntıları birbirinden ayrılmaz. Tanrı Aruru'nun da sesi, diğer kahramanlar gibi kısıktır; tanrı olduğunun anlaşılması için “Ben tanrıyım!” (Avcı, 1996: 12) demesi gerekir.

Duygu, düşünce, olay ve olgular düz bir anlatımla verilmez, sözler mecazi anlamla yoğrulur. Gılgamış Enkidu'nun dostluğunu “Keskin kılıcım, ağır baltamsın benim.” (Avcı, 1996: 85) diye anlatır. Cinsellik; meyvesini sunmak, yemişinden yemek; Gılgamış'ın uzaklara gitme isteği, bilmediği sularda yüzmek istiaresiyle anlatılır. Anu, Gılgamış'a karşı göklerin boğasını isteyen İhtar'ı sakinleştirmek için “Serin sular serpele kızgın ateşine.” (Avcı, 1996: 32) der. Humbaba'yı öldüren Gılgamış, kahramanlığının pekişmesini “Başıma bir ejder daha eklendi; Humbaba'nın ejder başı! Boyum bir sedir ağacı kadar büyüdü, yüreğim bir orman kadar genişledi.” (Avcı, 1996: 27) sözleriyle anlatır.

Aşk Grevi'nde benzetmelerden yararlanılır. Komutan: “Biz güneşin oğullarıyız, bi çaktık mı yıldırımla, şimşekle göndeririz üstümüze afiyet Zeus gibi...” (Aykılıç, 2000: 81) der. İhtar: “Biz de ay kızlarıyız, bir baktık mı taş kesilirsiniz, gorgonların insanlara baktıkları zaman heykel kesildiği gibi hey-kel...” (Aykılıç, 2000: 81) diye karşılık verir.

Altın Post'ta da benzetmeli anlatıma başvurulur. Medea'nın büyüdü tasında gördüğü son anahtar yeni bir hayata açılmaktadır. Medea bunu, sınırsız harcama serbest sanırken bitiveren “sınırsız bir kredi kartı” benzetmesiyle anlatır. (Günersel, 2007: 49)

TEZATLI ANLATIŞ

Tiyatro dilinde tezatlar anlatımı güçlendirmede, etkileyiciliği artırmada sık başvuru bir ifade aracıdır. *Savaş Oyunu* tekrarlar ve tezatlar üzerine kurulmuştur. İlk başta varlık – yokluk zıtlığı oluşturulur. Olmayan şeyi (ekmek, süt) bir oyuncu söyler; diğerleri sırasıyla “Yok!” der. Buna karşılık Deli, olan şeyleri sıralar: “Tüfek, makineli tüfek, top, bazuka, roket, denizati, kruvazör var!” (Çağan, 1993: 115) Hepsinin birden karşılığı: “Umurumuzda mı olanlar / Bizim Maksim tüfeğimiz var / Onların yok!”tur. (Çağan, 1993: 115) Bahçede oynayan çocukların nedensiz yere “Kalk – Kalkmam” çatışmasına girmesi savaşın temsildir. Trampetçi savaş anonsu yaparken halk gündelik işlerinden bahseder. Bilinmezlik “Hiç” kelimesiyle ifade edilir. Sığınaktan çıkınca herkes bir yakını kaybetmiş olarak “Nerede?” diye sorar.

Tanrıların Oyuncakları'nda Priamos, tanrılara inancını anlatırken “İsterlerse, onların suyu bile yakacaklarına, ateşi bile donduracaklarına, benim kadar kimse inanmaz.” (Sayın, 1999: 32) der.

Ölümsüzlük arayışına çıkan Gılgamış, “Bir çocuk gibi sevecektim seni.” diyen Siduri’ye “Bir erkek gibi gideceğim ben.” (Avcı, 1996: 55) diye cevap verir.

Enkidu’ya yollanan Yosma’ya, ona nasıl yaklaşacağını İhtar tarif eder. İhtar Gılgamış’ı elde etmek isteyince de Yosma İhtar’a kadınlık dersi verir.

Haimon, içinden çıkılmaz bir duruma düşen, ölümle karşı karşıya olan Antigone’ye “Saçların... Öylesine el sürülmez uzaklıkta duruyor ki, en kutsal tapınakların duvarlarına bile çekinmeden sürdüğüm parmaklarımı, saçlarına irkilmeden dokunduramıyorum.” (Demirel, 1973: 50) diyerek tezatlı bir anlatım sergiler.

Oidipus’ta işçilerin ne yaptığını bilmemesi tezatlı anlatımla ortaya konur: “Onlar bir yılanı büyötmüşlerdi / koyunlarında sevgiyle / çiçek sanarak. / Ve en yapıcı çalışkan elleriyle / çelik bir devı yontarak / yeni bir umut bilip.” (Ören, 1980: 56)

Babası Urum’un, eşi Ayçiçek’i hapsetmesini söylediğı Saklap kalbinin sesini dinleyip babasının emrine karşı çıkarken, Ayçiçek mantığı öne geçirip babasının söylediğini yapmasını telkin eder. Saklap “İlhan olmuş, Hakan olmuş, baba olmamış mı? / Ülkeler almış sayısız, sevgiyi bilmemiş mi?” (Batu, 1992: 57) diyerek güçle sevginin bağdaşmazlığını vurgular.

DİYALEKTİK ÜSLUP

Antigone oyunu diyalektik üsluba en iyi örnektir. Yasalara karşı gelerek kardeşi Polyneikes’in cenazesini büyük bir törenle gömen Antigone bu davranışının karşılığında ülkenin en kıdemli üç yargıcının karşısına çıkarılır; haklılığını ortaya koyma uğraşı verir. Fakat amacı cezadan kurtulmak olmadığı için bu savunma şiddetli bir çatışmaya dönüşür.

ÖRNEKLEM

Hakkında verilecek kararı bekleyen Antigone, yanına gelen Polyneikes’in hayaline, korkusunu şöyle anlatır: “Çocukken bir kez sen beni bir sandığa kapatmıştın. Ne kadar karanlıktı, ne kadar sessiz ve havasızdı!” (Demirel, 1973: 72)

TAHLİLCİ ÜSLUP

Oyunlarda insan psikolojisinin yansıtıldığı yerlerde tahlilci üslup devreye girer. Helene’in aşkı için Oinone’den vazgeçen Paris “Dün tektim, bugün bine bölündüm. Her parçam bir yana çekiyor beni. Senden uzaklaşmak değil amacım, kendimi aramak ötelerde.” (Sayın, 1999: 15-16) der.

Utnaşıttım, ölümsüzlüğün gizini isteyen Gılgamış’a, onun ölümsüzlüğü değil, doyumsuzluğu istediğini belirterek, konuşmasını şöyle sürdürür: “Ölümsüzlük ölümlülerin

bildiği şey değildir, ölümsüzlük ölümden korkanın sarıldığı paslı silahtır yalnızca. Ölümsüzlük bir ölümlüye hediye değil, eziyettir Gılgamış.” (Avcı, 1996: 74)

SEZDİRİCİ ÜSLUP

Oyunlarda kahramanlar bir eşikten geçme aşamasında bocalama, belirsizlik yaşarlar. Çoğunlukla, gördükleri düşün etkisinde kalırlar ve bu durum en yakınlarının dikkatinden kaçmaz. *Tanrıların Oyuncakları*’nda Oinone Paris’teki farklılığı sezer ve onu bilinmez in tehlikesine karşı uyarır, elindekilerle yetinmenin güvenli limanında tutmaya çalışır. “Uzaklardaki biri için bu coşku neden? Aşkımızı yaşamak varken, neden oyalanıyorsun düşlerle? (...) (*Kırgın*) Düşler aldatır insanı çoğu zaman.” (Sayın, 1999: 8)

MASAL ÜSLUBU

Tanrıların Oyuncakları’nda masal üslubu görülür. Oyun “Bir varmış, bir yokmuş...” diye başlar. Paris ile Oinone’nin insanlardan uzakta, birbirlerine aşklarını dile getirdikleri dağ; pınarları, ağaçları, çeşit çeşit çiçekleriyle masal havasını bütünler. Fakat Paris’in oradan ayrılıp şehre gitmesiyle masal havasıyla birlikte masal üslubu da sona erer.

EPIK ÜSLUP

Tiyatro dramatik bir sanattır ve epiğin karşıtıdır. Fakat tiyatrodan anlatının da yeri vardır. Diyaloglarla sergilenemeyen olaylar anlatıcının varlığını gerekli kılar. Bu işlevi genellikle anlatıcı, sunucu, koro, haberci, ozan vb. üstlenir. *Tanrıların Oyuncakları*’nda bunun için periler devreye girer. Sahne başlarında ve sonlarında açıklayıcı, özetleyici bilgiler verir. Gılgamış’ta anlatıcı rolünü Yılan ve Yosma üstlenmiştir. *Antigone*’de Sunucu etkin bir işlev yüklenmiştir; sahnede gösterilmeyen olayları, Antigone’nin Polyneikes’i zindandan kaçırışını özetler, olaylara açıklama getirir, Polyneikes’in halkçı kişiliğini vurgular. *Oidipus*’ta da koro ile Tragedya Ozanı anlatıcı işlevi görür.

DİDAKTİK ÜSLUP

Tiyatro, özü bakımından telkinî bir sanat değildir; göstermecî bir sanattır. Fakat tiyatroyu bir telkin aracı yapma tuzağına birçok yazar düşmüştür. Özellikle bu, ilk dönemlerin tiyatro verimleri için geçerli bir önermedir. Fakat çağdaş oyunlarda da izleri görülmektedir. *Tanrıların Oyuncakları*, oyunun tezini açıklayan cümleyle sona erer: “(...) Boşuna ölmek için, aklını kullanmalı insan. Böyle gelmiş olsa da, böyle gitmeyecek.” (Sayın, 1999: 78)

Oğuzata'da Uluğtürk Oğuz'a öğüt verir: "Şimdi bu kocayı dinle inanla: / Baş oldun, Bağbuğ oldun, bugün de hakan! / Göktanrı korusun seni yağudan. / Yüceye vardığın bu mutlu günde. / Şu altın yay sana tanrıdan armağan. / (*Oğuz'a bir altın yayla üç gümüş ok verir*) / Al bu gümüş oku, sakla göğsünde / Hakan olur birlik kuran / Ayırma üç oku birbirinden. / Doğru için savaş, barış için dövüş / Halkı say, hakkı bil, kork tanrıdan! / Gidişin doğudan gece yönüne. / Açık olsun, aydın olsun, ı ışık olsun / Gittiğin yol! " (Batu, 1992: 48)

MONOLOG

Tiyatro konuşmaya dayalı bir sanattır ve konuşma, özünde ikili (dia-) bir anlatım biçimidir. Fakat tek kişilik oyunlar bir yana, kendi kendine konuşmanın da tiyatrodaki yeri vardır. *Tanrıların Oyuncakları*'nda olayların gizli başaktörü konumundaki savaş tanrısı Ares sahneye çıktığında kendi kendine konuşur; oyun kişileriyle iletişime geçmez. *Kör Oidipus*'ta gizli planlar peşinde olan Kreon'un da sözlerinin muhatabı yoktur.

Oyunun sonunda olanların muhasebesini yapan Oidipus'un sözleri monolog niteliğindedir. "Korku kapılarını kapatıyor.. Ah kaçamıyorum... / / Sfenks'i ben öldürdüm, / yüklü kervanlarına tacir Philipos'la ortağı Menekseus'un / kentin yolunu ben açtım, / verimli elleri verimsiz kıldım. / Korku kapılarını kapatıyor. Ah kaçamıyorum! / / sonra savaş, / sonsuz zafer! / Kurtuluş! / Ekmek! / Tacirlerin kazancında / ve kendi tutkularımda, binlerce göz yaş, / kesik eller, / kara yaralar, / yakılan kitaplar.. / (...) / Ah kaçamıyorum! / Ah sebep benim! / Sebep benim! / Yeter.. (Ören, 1980: 72-73)

Köroğlu da herkesten saygı görmesine rağmen kendini onlara açamaz. Kendi kendine düşünür. Böyle zamanlarda Kaman Ata görünür.

Ülkelerine düşman olarak gelen İason'a âşık olan Medea'nın duygularıyla mantığı arasında bocalayışı şu monologla verilir: "Ay yenisi eskiyiverdi. / Ha kahraman ha serseri. Ne fark eder? / Ölüme gidiyor. Bana ne? Neden bu keder? / Sadece ben yardım edebilirim, ama / nasıl cephe alırım babama? / Kansız çözüm yok mu? / Kusursuz çözüm var mı? / Düşman. Ama can. Ölmesin / öyle bir insan. Öyle bir erkek. / Tuhaf. Neler fısıldıyor kalbim!.. / Seçmek: Ölürse hayatta kalamam, / yardım edersem yurdumda" (Günersel, 2007: 43)

OYUN KİŞİLERİNİN KONUŞMASI

Antigone'de kral olan Kreon, konumuna uygun olarak emredici ve yasal düzeni koruyucu, duygularıyla sorumluluklarını birbirinden ayırıcı bir şekilde konuşur ve davranır. Polyneikes'in gömülmesini anlatan subay, Kreon'a, konuşmalarının askerce ve kralca değil,

insanca bir mecrada ilerlemesini önerir; o zaman durumu ve halkı daha iyi anlayacağını vurgular.

Oidipus'un halka konuşurken sabuklaması, kişiliğini, iyi bir kral olmadığı da ortaya koyar.

Koçyiğit Köroğlu'nda Köroğlu'yla Obabaşı'nın konuşmasında Köroğlu kararını kesin bir dille, uzatmadan bildirir: "Ben bir Ayvaz'ı bir kaleye değişmem." (Tecer, 1977: 80) Karşı çıkanlara: "Ben başım. Sözüm söz. Beni baş bildinizse neden sözüme uymuyorsunuz? Eğer başınız ben değilsem neden yürüyüp peşimden geldiniz? Benimle and içmediniz mi?" (Tecer, 1977: 80) der. Olgun, güngörmüş bir kişi olan Obabaşı'nın sözleri ise benzetmeli, hikmetlidir: "Sen hiç yerinden oynayan bir kayanın, dağdan inen bir selin, kayan bir toprağın geri döndüğünü gördün mü? Oğuz da böylece yerinden koptu. Burada bize dur, otur yok artık. Sizin sığınağınız Çamlıbel. Kartal yuvası gibi bir yer. Bizim yurtlarımız, obalarımız var. Bolu Beyi bütün hıncını bizden alır. Buradan göçmek kaldı bize. Başka yurt aramaya gidiyoruz. hey gidi çağlar, hey! Ben, obam bu tarafa göçtüğü zaman daha kundakta imişim. Şimdi kundaktaki bebekle başka ele göçüyoruz." (Tecer, 1977: 81)

KONUŞMA ÖRGÜSÜ

Konuşma örgüsü dramatik eserlerin temelidir. Olaylar , kişi kadrosu, çatışma vb. diyaloglarla görünürlük kazanır. Diyaloglar çatışma, onaylama, açıklama, onaylama, tamamlama gibi esaslar üzerine bina edilir. Konuşmanın özü ise aksiyon halinde bir konuşma olmasıdır. Olay gelişimine katkı sağlamayan diyalogların işlevi çoğunlukla yüzeyseldir. *Koçyiğit Köroğlu*'nda konuşmalar durağan değil, canlıdır, aksiyon halinde konuşmaya örnektir.

Altın Post'ta diyalog örgüsü aksiyon halinde konuşma, kişilikleri aydınlatma ilkesine uygun olarak düzenlenmiştir. Pelyas, yirmi yıl sonra çıkıp gelerek tahtı isteyen İason'a sahte sevgi gösterisinde bulunarak "Baban ölünce kayboldun. Vah vah dedik. / Hangi cehen... Özledik!" (Günersel, 2007: 8) der. İason'un cevabı: "Bulsaydın ölmüştüm daha bebekken." (Günersel, 2007: 8) olur.

Olaylar çok hızlı gelişir. Açıklamalar çok azdır. Sahne değişiminde "Doğu Karadeniz'de bir taht." (Günersel, 2007: 14) açıklamasıyla yetinilir.

Konuşmalar, Fineos'la Harpya'nın konuşmasındaki gibi, soru-cevaptan çok olayın kendi açısından görünüşü şeklinde düzenlenir. Çatışmalar da kriz boyutunda aksettirilmez, kestirmeden sonuca bağlanır. Kral Ayetes'in oğlunu boğulmaktan kurtaran Argonotlar niyetlerini açıklamaktan çekinmezler, altın post için geldiklerini söylerler. Medea'nın

annesinin buna yorumu “Altın Post mu? / İlginç. Tuhaf. Ciddi. / Kral ne der buna?” (Günersel, 2007: 39) olur. Kral Ayetes İason’u “Torunumu kurtaran dost, tahtıma göz koyan düşman” diye karşılar. (Günersel, 2007: 39)

Oidipus’u etki altına almaya çalışan Philipos ve ortağı Menekseus İyi Bilgin’e fırsat vermeyerek birbirlerinin cümlelerini tamamlar, Baştanrıbakıcı’nın da onaylamasıyla amaçlarını gerçekleştirir, Oidipus’u yönetimi kendinde toplamak, dünyada her şeyi hükmü altına almak, dünyanın misli görülmemiş en büyük ordularını kurup en büyük istilâ savaşını yapmak konusunda ikna ederler. (Ören, 1980: 37-38)

Koçyiğit Köroğlu’nda Köroğlu’na gelen köylüler, birbirlerinin sözünü tamamlayarak konuşurlar. 1. Köylü “Biz yanıp yakılmak için gelmedik buraya. Köroğlu bize arka olur diye geldik.” der. 2. Köylü sürdürür: “bütün obalar birleştik. Bize baş ol diye geldik sana.” (Tecer, 1977: 24)

Amfitrion’da Zeus’la Hermes’in konuşmasında olduğu gibi, özellikle oyunun vey sahnenin başındaki diyaloglar serim niteliğinde açıklayıcı bilgi vermeye yöneliktir. Amfitrion’un karısı Alkmene’ye çengel atan Zeus’un niyetini öğrenen Hermes’in ona karşı çıkması ve bunun gerekçeleri hem Alkmene hem Amfitrion hem de Zeus’un kişiliklerinin ortaya çıkmasını sağlar. Hermes işin güçlüğünü anlatarak onu vazgeçirmeye çalışır. Önceki başarılarını (!) hatırlatan Zeus’sa kendinden emindir. Konuşmalar dolaysızdır.

Savaş Oyunu’nda Konuşmalar soru-cevap düzleminde şekillenmez; durumu anlaşılır kılacak şekilde düzenlenir, birbirini bütünler, karşıtlık oluşturmaz. Savaşa gidenlerin kaderi gibi yanlarına aldıkları, geride bıraktıkları da aynıdır; her birinin bir tanesini söylemesi hepsinin durumunu anlatır.

Altın Post’ta yeraltında yaşayan Proto-Gürcü halkından Tamada altın postla ilgili verdiği bilgiler olayların seyrini değiştirecek niteliktedir: “Ejderha demin emekli edildi. / Yıllardır uykusuz; insomnia derdi. / Ofansif bir defans var şimdi. / Ayıgil Ayetes taçlı bir maganda. / İktidar temeli reklam ve propaganda. / Sınavı iksirle geçme hayali yaş. / Aslında bütün hikâye psikolojik savaş. / Bakmayın Altın Post ile böbürlendiğine. / Ondaki sahte. Aslı bizde. / Zaten altın maltın değil ha. / Sıradan bir koç postu işte. Manevî değeri var. / Yurdumuzun hakimi olunca bir gün, / müzeye koyarız, biter bu hüzn. / Kulaktan kulağa değişmiş olaylar. / Okulda gerçekler değil, resmî tarih var. / Yalan tezgâhlama bol doğrusu; / her belaya yol açan Kutsal Kara Su.” (Günersel, 2007: 50-51)

Tanrıların Oyuncakları’nda Cassandra galiplerin haberlerini bildirirken, sözü Akalılar tarafından sık sık kesilir. Bu, konuşmanın hantallaşmasını önlemek kadar, bu haberlerin içine gizlenmiş oyunun iletisini de duyurmaya yöneliktir aynı zamanda.

SONUÇ

Mitoloji mitler bilimi veya mitlerin sistematik bütünü demektir. Mit; Yunanca söz, öykü anlamına gelir. Tarih öncesi çağlarda kozmik ve dünyevi unsurların, doğal hadiselerin kişileştirilerek anlamlandırılması, sırrı çözölemeyen olguların kavranılır kılınması düşüncesiyle üretilmiş tasarımlar ve öykülerdir. Mitler toplamı merkezden çevreye doğru; evrenin, dünyanın ve insanın yaratılışını, tanrıların doğuşunu, tanrısallık atfedilen kahramanların maceralarını, olay, olgu ve nesnelerin nedenini/ortaya çıkışını vb. anlatır. mitler, insanlık tarihinin geçirdiği aşamalara koşut olarak; mitik, lirik, epik, dramatik, felsefik aşamalardan geçerek, olağanüstölüklerden gitgide sıyrılarak gerçeklik düzleminde idrak edilir olmuştur.

Mitler; değişme, etkileşme, yaratılışı tekrarlama, dinsel-kutsallık, toplumsallık simgesellik, evrensellik vb. niteliklerine sahiptir. Bu yönleriyle yüzyılları aşarak yaratılıştan bugüne ulaşmışlardır. Kimi zaman uydurma olarak tanımlanıp hafifsenen mitler, esasen çok önemli toplumsal, varoluşsal, dinsel, kültürel, tarihsel, psikolojik, sanatsal, dilsel, ideolojik vb. işlevler yüklenerek, insanlık tarihinin ortak kültürünü oluşturmuştur.

Mitle, kısa özlerinde çok yoğun anlamlar yüklenmiş özgöl anlatılardır. Fakat sanat ve edebiyat türleriyle, tiyatroyla da yakından ilgilidirler. Tüm bir toplumsal yaşamın izdüşümleri olan, sistemli düşünceye zemin hazırlayan mitler; duvar resimlerine, anıt ve heykellere, destanlara, efsanelere konu olmuş, yaşamın her noktasına yansımıştır. Mitler antikiteden süzölüp gelir, uzak çağları işaret eder. Bununla birlikte, mitik düşüncenin günümüzde bütünüyle yok olduđu söylenemez.

Tiyatro ile mitoloji birbirine sıkıca bağı iki olgudur. Mitoloji, modern tiyatronun kökeni olan antik Yunan'da bütün edebiyat ve sanatı kaplar. Bunların başında da tiyatro gelir. Mitoloji, Türk tiyatrosunun da beslendiğı ana damarlardan biridir.

Tanzimat Batılı Türk tiyatrosu için bir başlangıçtır ve ilk eserlerde yüksek bir sanat düzeyine ulaşamaz. Ayrıca geleneksel Türk tiyatrosunun izleri belirgindir. Yerleşmiş bir tiyatro anlayışı, yol açıcı bir eleştiri mekanizması, model olacak eserler toplamı yoktur. Bu dönem oyunlarında, tiyatronun tarihî gelişimine uygun olarak, kalıplaşmış türler yerine yazara esneklik sağlayan dram türü tercih edilmiştir.

Tanzimat tiyatrosunun mitolojiyle bağı, daha çok *Şehname*'den kaynaklanır ve mitik olgunun perdelenerek öykünün rasyonelize edildiğı görülür. Tanzimat tiyatrosunda konusunu *Şehname*'den alan mitolojik oyunlar arasında *Gâve*, *Fürs-i Kadimde Bir Facia* yahut *Siyavuş*

ve *Hûşenk* bulunur. Ali Haydar'ın *Rüya Oyunu* adlı dolantı komedisinde ilk çeviri roman olan *Telemak*'ın etkisiyle Yunan mitolojisi geçer.

Şemsettin Sami'nin bazı değişikliklerle *Şehname*'den aldığı *Gâve* tarihî faciadır. Gâve, zalim Dahhak'a bayrak açarak efsaneleşen demircidir. *Fürs-i Kadimde Bir Facia* yahut *Siyavuş* Racine'in *Phedre*'sine benzer. Üvey oğlu Siyavuş'a âşık olan Keykavus'un karısı Sûdâbe'nin, aşkına karşılık vermeyen Siyavuş'a iftira edişiyle gelişen olaylar anlatılır. *Hûşenk*'te zorba bir hükümdar karşısında namus kavramı ele alınır. *Rüya Oyunu*'nda, rüyasında gördüğü Kalipso'ya âşık olan Bey, onunla Ülis (Odysseus) ve Telemak arasında geçenleri öğrenir. Tanzimat yazar/şairleri içinde Abdülhak Hâmit Tarhan, oyunlarında benzetme unsuru olarak mitolojiye yer verir. *Tarık* yahut *Endülüs Fethi*, *Eşber*, *Finten*, *İbn-i Musa* yahut *Zatü'l-Cemal* bunlar arasındadır.

Mitolojide isimlerden çok onlar etrafında üretilen mitler önemlidir. Fakat Tanzimat yazarları, oyunlarını efsanevi adların şöhretleri üzerine kurma yoluna gitmiş, mitolojik unsurlar ötelenmiştir. Daha çok melodram özellikleri gösteren ve çatışma unsurunu yeterince geliştirmeyen oyunlar, mitolojinin hayat bulduğu trajedi seviyesine çıkamamıştır. Tanzimat tiyatrosunun mitolojiye uzak düşmesi romantizmle de ilgilidir.

Meşrutiyet döneminde tiyatro gelişmiş, çok sayıda oyun yazılmıştır. Fakat bunlar sanatsal açıdan yeterli seviyeye çoğu zaman ulaşamamıştır. Siyasi içerikle örülen oyunlar çoğunlukla birörnektir. Bu dönemde sahne hayatı da canlıdır, birçok tiyatro topluluğu kurulmuştur. Tanzimat'tan itibaren dillendirilen millî bir tiyatro arayışı yoğunluk kazanmıştır. Türk tiyatrosunun gelişmesinde önemli bir adım olan Darülbedayi'in kurulması bu dönemde gerçekleşmiştir. Fakat tulûatın değerlendirilmemesi, geleneksel Türk tiyatrosu açısından yıkıcı olmuştur. Muhsin Ertuğrul'un çalışmaları bu devreye rastlar. Telif eserlerin zayıflığı adapte eserleri öne çıkarmıştır. Meşrutiyet döneminin bir diğer özelliği, Yeni Lisan hareketiyle başlayan millî edebiyatın etkisiyle Türk mitolojisinin ağırlık kazanması, bu yolda *Temâşâ* dergisinin önemli bir işlev yüklenmesidir. Bu bağlamda, vezin ve mitolojinin İslamiyet'ten önceki Türk edebiyatından alınması öngörülür. Celal Esat'ın *Büyük Yarın*'ı bu görüşün yansımasıdır. Yunan mitolojisi de, yabancı topluluklar kanalıyla Türk sahne hayatında yer bulur. Nitekim yabancı toplulukların oyunları yakından takip edilmektedir.

Celal Esat Arseven'in, şamanlıktan İslam'a geçiş dönemini konu edindiği *Büyük Yarın* (*Bay Turgan*) adlı oyununda şaman, demir bayramı, toy, tılsımlı sadak gibi eski Türk mitolojisine ait unsurlar yer alır.

Halit Fahri'nin *İlk Şair* (1923)'i masal unsurları ile mitolojik motifler içerir, köken mitlerine uzanır. Olayın esâtirî bir adada geçtiği belirtilir. Çoban Kan Çelik'in aşkı, Yunan mitolojisindeki Endymion'un ay tanrıçasına aşkını hatırlatır.

Abdülhak Hâmit'in *Finten*'inde doğrudan ve dolaylı mitolojik benzetmeler bulunur. Ucube, Tepegöz benzeri bir yaratıktır. Oyun kişilerinin çiziminde dört unsurdan yararlanılmıştır. Fitnen, Sümer-Asur mitolojisinde kendisine koşan âşıklarını yakan İştar ve Türk mitolojisinde Kerem ile Aslı'da görülen aşkın yakıcılığı, ayrıca küllerinden yeniden dirilen Anka mitlerine uygun biçimde, ateş ve ateşle ilgili unsurlarla betimlenir. *İlhan*'da Yunan mitolojisindeki müzleri hatırlatan bir benzetme vardır. Konusunu Asurluların efsaneleşmiş tarihinden alan *Sardanapal*'de mitolojik unsurlar yüzeye çıkar. Hâmit Tanzimat döneminde yazdığı, fakat Meşrutiyet döneminde yayımladığı oyununda yönetimi eleştirmek için efsaneyi kendi maksadı doğrultusunda değiştirerek işlemiş, Eros'a gönderme yaparak aşkın yüceliğini anlatmıştır. Nemrut ve Semiramis'in kurduğu ve on üç yüzyıl ayakta kalan Asur devletinin son hükümdarı Sardanapal'in yıkılışı anlatılırken, Baal, Zeus gibi mitolojik isimler de oyunun dünyasına girer.

Meşrutiyet döneminde, Yunan mitolojisindeki nymphaların yerini tutan peri unsuru da kullanılmıştır. Bunların başında, Darülbedayi'in sahnelediği ilk telif eser olan ve bu itibarla büyük yankı uyandıran Halit Fahri'nin manzum *Baykuş*'u ve *Ölüm Perileri* oyunu gelir. Kötümser bir havaya sahip olan bu oyunlarda peri ölüm ve savaşla bağdaştırılır. İlk dönem oyunlarında mitolojik figürlerin olduğu gibi kullanılması nadirdir. Tanrılar yerine peri unsurunun kullanılması da bu çekimser tutumun bir göstergesidir.

Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunda siyasal olarak 1960 ve 1980 tarihleri dönemeç sayılır. Bu dönemde tiyatro yazarları artmış, konular çeşitlenmiş, oyun kişileri tipten karaktere doğru gelişme göstermiştir. Şehir Tiyatroları kurumsallaşmasını tamamlamış, Devlet Tiyatroları açılmıştır. Halkevleri ve özel tiyatrolar da tiyatro hayatını canlandıran diğer faktörlerdir. Ulusal tiyatro arayışları, tiyatro dilinin kurulması, tiyatro eserlerinin estetik düzeyinin yükseltilmesi, geleneksel öğelerden yararlanılması, yenilikçi ve deneysel tiyatro arayışları gündeme gelmiştir.

Tanzimat ve Meşrutiyet dönemlerinde aktarmacılığın ötesine geçmeyen mitoloji yönelimlerine karşılık Cumhuriyet döneminde mitolojik oyunlar belli bir birikim oluşturur, mitoloji kaynağı bilinçli bir yaklaşımla değerlendirilir. Eski dönemlerin tek yönlü yaklaşımı aşılıp mitoloji çok yönlü ve bütünlüklü bir bakış açısıyla ele alınır. Doğu, Batı ve Türk mitolojilerinden kaynaklanan unsurlar Türk tiyatrosunun çevrenini genişletir. Bununla

birlikte, 1940'lardan başlayarak Yunan mitolojisi yaygınlık kazanır. Arkeolojik bulgularla ortaya çıkarılan Gılgamış destanı, Akad efsanesi gibi mitolojik verilere de uzanılmakla birlikte, bunlar Yunan mitolojisinin zenginliğine sahip olmadıkları için yazarların imgeleminde sınırlı bir yer tutar. Mısır mitolojisi ise muazzamlığına karşın zengin mitlerini edebiyat yoluyla geleceğe taşıma noktasındaki yetersizliğinden dolayı aynı akıbete uğramıştır. Onların zihinlere yer etmiş efsaneleri tek bir hat oluşturur: Sümer mitolojisinde Gılgamış'ın öyküsü vardır. Kenan/Fenike mitolojisinde Akad'ın, Mısır'da Osiris'in. Başka efsanelerini yaşatma kudretini gösterememişlerdir. Yunan mitolojisi ise sayısız öyküyle her yere sinmiş, yeni anlamlar yüklene yüklene yoğun bir imge sarmalına dönüşmüş, bütün bir Batı edebiyatını ve tiyatrosunu kuşatmıştır. Tiyatronun mitolojik bir kökene bağlanması da tiyatroyla mitoloji arasındaki bağı her zaman canlı tutmuştur.

Cumhuriyet döneminde mitolojik görünüm, başlangıçta, siyasal şartların etkisiyle, Meşrutiyet'le birlikte filizlenmeye başlayan Türk destanlarından beslenir. Millî Mücadele ve sonrası, tiyatroya destansı metinler olarak yansımıştır. Bu, Türk mitolojisinin dayandığı temellerin ortaya çıkarılmasıyla eşgüdümlü bir etkinliktir. Cumhuriyet'in ilk yıllarında eğitici bir amaç taşıyan tiyatronun sanat yönü zayıf olduğu gibi, mitolojik göndermelerin orijinalliyi de belli bir düzeyi aşmaz. Kalıplaşmış mitler yerine mitolojik/efsanevi isimler etrafında özgün kurgulamalar ağırlık kazanır.

İnkılâp Temsilleri diye adlandırılan ve memleketçi çizgide gelişen ilk dönem oyunları genellikle manzumdur ve tiyatrodan çok şiir yönü baskındır. Oyunlara yansıyan mitolojik öğeler destanlardan kaynaklanır. Düşüş yaşayan Türk milletine tarihten örneklerle diriltici ruh aşılamak üzere efsanevi kağanlar oyunlara konu edilir. Oğuz Kağan, Mete Han ve Attila Türk mitolojisinin önde gelen kahramanlarıdır. Yeniden doğuşun önderi olan Atatürk de, yeni bir destan yazdığı temel izleğinden hareketle, destan kahramanlarına eklenir.

Oğuz Kağan'la ilgili oyunlar arasında Selahattin Batu'nun *Oğuzata'sı* önde gelen oyunlardandır. Mete ile ilgili oyunlar belli bir ağırlık tutar. Özellikle Atatürk'le Mete arasında bağ kurulması dikkate değerdir. Yaşar Nabi *Mete'si*, T. Berberoğlu'nun *Türk Kanı*, Hüseyin Pala'nın *Mete'nin Atatürk Rüyası*, Fuat Uluç'un *Bu Bir Masal Değildir* adlı oyunu anılmalıdır. Göktürkler dönemini konu alan Faruk Nafiz'in iki oyunu *Akın* ve *Öz Yurt* Türklerin akıncı ruhunu yansıtan, uygar yaşamın öncüsü oldukları tezini savunan, Türklüğü yücelten oyunlardır. Bu oyunlarda Gök Tanrı inancının, atalar kültürünün izleri belirgindir. Hun hükümdarı Attilâ'nın hayatı etrafında oluşan efsane halkası da oyunlarda yer bulur. Bu konuda Behçet Kemal'in eseri mitolojik unsurlara en fazla yer verenidir. İstiklâl

mücadelesinin önderi olarak millete diriltici ruh aşıl原因 Atatürk efsanevi atalarla, özellikle Mete ile özdeşleştirilir. Onlar gibi olağanüstü özelliklere sahip bir lider olarak betimlenir. Kendisinin teşvikiyle yazılan, düzeltmelerini bizzat kendisinin yaptığı *Bayönder*, bu özelliğin en iyi yansıdığı oyundur. Atatürk'ün mitolojik bir kahraman olarak sunulduğu eserlerden biri de yine Münir Hayri'ye ait olan *Öz Soy*'dur. İran ve Türk halkının kardeşliği temeline oturan mitolojik bir eserdir. Türk mitolojisinin yoğun olarak işlendiği bu oyunlar tezli olup, estetik yönden zayıftır, didaktik yönleri öne çıkar. Tezin her şeyin önüne geçtiğinin çarpıcı örneğini, Feyzi Kutlu'nun *Timurhan*'ı gösterir.

Abdülhak Hâmit'in son oyunu olan *Hakan*, ideal kahraman imgesini, romantizme ve doğaüstüne olan eğiliminin iyi bir örneği olmak üzere, mitolojik bir ortamda kurgular. Türk mitolojisini işleyen oyunlar içinde İsmet Hürmüzlü'nün *Tufan*'ı mitolojik öğeleri yerinde kullanmakla oyunun iletisini güçlendirmiş, geçmiş zamanlarla bugün mitolojik düzlemde kesişmiştir. Oyun kahramanı, yaşadığı an kadar duyumsadığı zamanın da gerçekliğini dile getirir.

Türk mitolojisinin temel kaynaklarından biri olan Dede Korkut hikâyeleri oyun yazarlarının ilgisini çekmiştir. Füzûzan Toprak'ın *Boğaç Han*'ı, Suat Taşer'in *Aşk ve Barış*'ı, *Ölüm ve Aşk*'ı, Güngör Dilmen'in *Deli Dumrul*'u, Turgay Nar'ın *Tepegöz*'ü, Turan Oflazoğlu'nun *Korkut Ata*'sı, Ali H. Neyzi'nin *Alas Hatun*'u bunlar arasındadır. Bu oyunlarda hikâyelerin asıl yapıları korunmakla birlikte yazarların özgün bakış açılarıyla yeni bir eser meydana gelmiş, hikâyelerin bugün için ifade ettiği anlam aydınlatılmış, örtülü bir şekilde köken bilinci verilmeye çalışılmıştır. Bu oyunlar eleştirel yaklaşımdan yoksun olmaları yönünden eleştirilmiştir.

Köroğlu destanı Ahmet Kutsi Tecer'in elinde tiyatroya mal olmuştur. Yazar *Koçyiğit Köroğlu* adını verdiği oyunu birçok kez yeniden ele almış, zaman içinde eksikleri giderilen oyun Türk tiyatrosunun önde gelen eserleri arasında yerini almıştır. Tecer destanın mitolojik kökenini vurgulamıştır. Sabahattin Engin'in oyunu yeni tarihli olmasına karşın dramatik açıdan Tecer'in oyununun gerisinde kalmaktadır.

Türk mitolojisinin izlerini taşıyan oyunlar içinde *Ölü Törenleri* farklı bir yerde durmaktadır. Şamanist öğelerle örülen oyunda zaman bugündür ve Şamanizm'e, insanları aldatan bir inanç olarak hem eleştiri getirilir hem de şaman ayini insanın kendini bulmasını, kendisiyle yüzleşmesini sağlayan bir etkinlik olarak yansıtılır.

Uzun zaman, mitoloji deyince akla Yunan mitolojisi gelmiş, Mezopotamya, Kenan gibi uygarlıkların ve mitolojilerin gün yüzüne çıkmasıyla, Yunan mitolojisi üzerinde Doğu mitolojilerinin etkileri olduğu anlaşılmıştır. Bizde de Sümerleri Türklerin bir kolu sayan tarih

görüşü üretilmiştir. A. İsmet Ulukut'un *Sümer Ülkerleri* oyunu bu konuda fikir vericidir. Gılgamış Destanı üzerine yazılan oyunlar içinde Orhan Asena'nın *Tanrılar ve İnsanlar*'ı geniş yankılar uyandırmıştır. Tiyatroda konunun belirleyici olmadığına örneği olmak üzere Zeynep Avcı'nın *Gılgamış*'ı verilebilir. Bu oyun dil yapısı ve bakış açısıyla Orhan Asena'nın oyunundan oldukça farklıdır. Osman Türkay'ın *Ölümsüzlük Acısı* ise ayrıntıya verdiği önemle dağınık bir yapıdadır. Bu özellik yazarın Mısır mitolojisine ilişkin oyunlarında da gözlenir.

Mitoloji; başlangıcı ve sonu belirli, sistemli bir bütün değildir. Kimi eserler kütle halinde bir miti oyunun tabanına yayarken, kimi zaman tek bir göndermeyle bütün bir mitoloji dünyası oyunun simge evrenini kuşatır. Mitik imgeler bitimsiz bir dönüşüm zinciriyle bugüne kadar gelmiştir ve bugün, edebiyata ait bir imgenin mitolojiyle ilintisiz olması, beklenen bir şey değildir. Edebiyat sonsuz bir dönüştürümdür ve bu dönüştürüm içinde mitler kendileri olarak değil, ifade ettikleri anlamın örtüsüne bürünmüş olarak açığa çıkarlar. Murathan Mungan'ın oyunlarında bu özellik belirgindir. Mungan mitolojiden yapısal anlamda yararlanarak kendi efsanelerini üretmiştir.

Türk edebiyatı ve tiyatrosu 1940'larla birlikte yoğun olarak hümanist anlayışın etkisine açılır ve önceden mevcut zemin üzerinde hızla inşa sürecine girer. Klasiklerin çevirisi bu konuda önemli bir adım olmuştur. Bunun ilk verimleri olarak Selahattin Batu'nun *Güzel Helena*'sı, Munis Faik Ozansoy'un *Medea*'sı sayılmalıdır. *Güzel Helena* yurt dışında önemli bir başarı kazanmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın yıkıcı etkilerine de elverişli bir ayna olan oyun Bregenz'de sahnelenmiştir. Goethe'nin *İfgenia Tauris'te* oyununu dilimize çeviren yazar kendisi de bu miti oyunlaştırmıştır.

Güngör Dilmen tiyatro kültürünü klasik oyunlar üzerine temellendirmesinin sonucu olarak oyunlarında mitolojiye geniş yer vermiştir. Midas üçlemesinden başlamak üzere Kenan, Yunan ve Türk mitolojilerinden oyunlar çıkarmıştır. Oyunlarında organik bütünlüğe önem vermesine rağmen *Akad'ın Yayı* ve kimi yazarlarca *Midas'ın Kulakları* bu yönden eleştirilmiştir. Mite bağlı kalan yazar hem dil hem estetik hem de tema bakımından mite yeni bir hüviyet kazandırmıştır. *Ben Anadolu*'da Anadolu'nun antik kökenlerinden bugüne uzanan bir panorama çizmiştir. Medea mitinin bizim toplumumuza uyarlanması olan *Kurban* bir başyapıt olarak değerlendirilmiştir. Oyunları çok sahnelenen Dilmen, başarısını yurt dışına da taşımıştır. Yazar *Deli Dumrul*'da kahramanın kişilik değişimini öne çıkarmıştır.

Behçet Necatigil şiirleri gibi oyunlarında da mitolojik çağrışımlardan yararlanmıştır. Coşkun Büktel'in *Theope*'si, üzerinde çok çalışılmış uzun, çok katmanlı bir eserdir. Deneysel ve epik tiyatronun ülkemizdeki öncülerinden olan Sermet Çağan'ın kısa oyunu *Savaş Oyunu*, biçimiyle dikkate değer bir etkiye ulaşmıştır. Tarık Günersel *Altın Post* adlı komedisinde

Argonotlar'ı en yalın çizgileriyle sahneye taşımıştır. Savaş Aykılıç'ın *Lisistrata* uyarlaması olan *Aşk Grevi*'nin başta gelen özelliği, yerel ağızla yazılmış olmasıdır.

Kemal Demirel'in *Antigone*'si, Aras Ören *Kör Oidipus*'u Aydınlanma çağı insanına çağlar ötesinden ışık tutan, dünya edebiyatında çokça değerlendirilen mitolojik kahramanlardır. Kaderciliğe karşı akılcılığı savunan örneklerden biri *Kör Oidipus*'tur. Oidipus, kaderden kaçılıamayacağının en çarpıcı örneğidir. Kaderin gadrine uğrayan en talihsiz figür olarak modern insanı açıklamakta da kullanılır. Terk edilen çocuk hikâyelerine bağlanır. Kemal Demirel *Antigone*'si, inandığı değerler uğruna canını ortaya koymaktan çekinmeyen kişiliğiyle devrimci anlayışın simgesi olarak yüceltilir. Fakat onu bir kahraman yapan, sadece ölüme meydan okuması değil, kendini mahkemeye karşı savunurken sergilediği tutumdur. Bu yönüyle Sokrates'in kendini savunmasını çağırıştırır.

Hidayet Sayın *Tanrıların Oyuncakları*'nda, mitolojideki tanrıların insanları kendi çıkarları doğrultusunda kullanmasını, Troya savaşında olduğu gibi, birbirilerini kıymalarına ses çıkarmamalarını, günümüzün sömürgeci güçleriyle bağlantı kurarak işler. Mitolojiye eğilen yazarlar içinde önemli bir yer tutan Kemal Kocatürk, Odysseus'un maceralarla dolu dönüş yolculuğunu Homeros'un rehberliğinde açık biçimle yazar. Gündoğdu Gencer'in oyunun gücü komedi türüne yaslanmasından ileri gelmektedir. Uzun olması ve komik unsuru dilden kotarması belirgin özellikleridir.

Yüksel Pazarkaya Medea mitini Almanya'ya göç olgusuyla yoğurarak çarpıcı bir bakış açısı oluşturmuş, fakat çağdaş Medea'yı Güngör Dilmen kadar doğal bir çerçeveye yerleştirememiştir.

Mitoloji, edebiyatın yapı taşlarından biridir. Geniş bir göndergeler ağıdır ve ortak bir dildir. Yüklendiği simgesel anlamlar bir yaşam modeli, bir anlayış öngörür. Bu bakımdan, basit/uydurma öyküler olmanın ötesinde, derin köklere uzanır. Bütünlüklü yapısıyla, içine girdiği eseri çepeçevre kuşatır, sınırlı çağrışımlara, dışsal etkilenmelere kendini kapatır. Bu yüzden mitoloji sanatçı için bir konumlanıştır. Bu, çok çeşitli etkilerle şekillenen Türk edebiyatı için daha geçerli bir önermedir. Türk tiyatrosunda belirgin olan yönelim Yunan mitolojisi. Bunda, antik Yunan'a dayandırılan modern tiyatronun kökeninin mitolojiyle ilişkilendirilmesi etkilidir. Tiyatronun, tanrı Dionysos için yapılan törenlerden doğduğu ileri sürülür.

Meşrutiyet döneminde başlayan Türk mitolojisi, tiyatro üzerinde Cumhuriyet'in ilk yıllarında etkilidir. Fakat 1940 yılı bir dönemeçtir. Bu tarihten itibaren Türk kültür hayatında egemen olan hümanizma anlayışıyla, Yunan mitolojisi Türk tiyatrosuna zengin temalar sunmuştur. Sümer mitolojisi de aynı hat üzerinde değerlendirilerek sahnede varlık

kazanmıştır. Yunan mitolojisi dışındaki mitolojilerin sanat eserleri yoluyla bugüne ulaşmamış olması bir diğer sebeptir. Son zamanlarda ise yazarlar özgün eserler yazmak amacıyla farklı temalara yönelmektedir.

Türk mitolojisi Alman, Fransız vb. mitolojileri gibi yerel nitelik taşır. Mitoloji bugünün siyasi coğrafyasına göre incelenmez; çok eski köklere, oluşumlara karşılık gelir.

Mitoloji oyunlarda, esas konuyu teşkil edip efsane kendi bağlamı içinde yansıdığı gibi, günümüzde geçen olaylara arka plan vazifesi de görmektedir. Mitoloji, çağını aşmak isteyen sanatçıları kendine çekmiştir. Zamandan ve mekândan bağımsız olarak, evrensel, kalıcı, genelgeçer insanlık durumlarını vermeyi amaçlamışlardır.

Mitoloji felsefi sorgulamalara da imkân verecek içeriğe sahiptir. Mitolojik oyunlarda tanrı – insan karşıtlığı vurguları, tanrıların izinin yeryüzünden silinmeye başladığı düşüncesi işlenir. Bu durum, tanrıların ölümü, mit yıkımı diye adlandırılır. Yazarların bir yandan, kapanmış bir çağa dönüp, bir yandan da bu çağın kapanacağı iletisini duyurmaları, üzerinde durulmaya değer bir tutumdur.

Mitoloji, pozitivist ve realist anlayışın ötelediği bir olgudur. Toplumsal gerçekçi yazar ve eleştirmenler, mitolojiye dönüşün, sanatın amacına aykırı düştüğünü ileri sürer, bugünün dertlerine çare bulmak için, toplumsal bir karşılığı olmayan mitolojiye dönmeyi çağdaş sanat tutumuyla bağdaştırmazlar.

Yunan mitolojisinin kaynağı Homeros destanlarıyla antik Yunan trajedisidir. Mitoloji trajediyle özdeşleşmiştir ve Türk tiyatrosunda da mitolojik oyunlar, trajediden evrilen dram türünden eserlerde asıl işleviyle yer bulmuştur. Buna karşılık komedilerde de mitolojik oyunların işlendiği görülür. Komedilerde çoğunlukla, türün özelliğine bağlı olarak mitolojik yapı silinir, dekoratif bir unsur haline gelir.

Mitolojinin menbaı olan destan ve trajedi türleri manzumdur. Bu özellik Tanzimat ve Meşrutiyet dönemi oyunlarında daha belirgin olmakla birlikte, Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosunda da görülür. Mitolojik oyunlar, konu aldıkları mitlerin bulunduğu kaynaktaki söyleyiş özellikleri de bir ölçüde yansır.

Türk mitolojisinden esinlenen oyunlar Oğuz Kağan Destanı, Mete Han'ın efsanevi kişiliği, Ergenekon ve Göç destanları, Dede Korkut hikâyeleri, Köroğlu oyunlaştırılmıştır. Son yıllarda Şamanist öğeler içeren oyunlar da bu arada belirtilmelidir. Sümer mitolojisi Gılgamış Destanı'yla, İran mitolojisi Gâve efsanesiyle, Ugarit mitolojisi Agat efsanesiyle, Mısır mitolojisi Horus efsanesiyle, Asur mitolojisi Sardanapal efsanesiyle Türk tiyatrosuna konu olmuştur.

Yunan mitolojisi ise daha geniş bir konu çeşitliliği sergiler. *İlyada* destanının konusunu teşkil eden Troya savaşı başta gelir. Bunda, *İlyada*'nın yaygın ünü kadar, Troya'nın bugünkü Çanakkale sınırları içinde bulunması, arkeolog Schilemann'ın, destandan hareketle bulunduğu Priamos'un hazinelerini yağmalamasıyla dikkatlerin Troya üzerine çekilmesi de önemli bir etkidir. Oyunların *Troya Geçilmez*, *Troya İçinde Vurdular Beni* gibi adlar taşımasından da anlaşılacağı üzere, mitolojik bakış açısı, çağını yansıtmada bir çıkış noktasıdır.

Mitolojik olay örgüsünü bugüne taşıma, Medea'yı konu alan oyunlar için de geçerlidir. Güngör Dilmen köylü bir kadının, kendisini tutsak alan toplumsal zincirleri kıramayışının öyküsünü trajedi yapısı içinde aktarır.

Oidipus, Antigone, Prometheus, Sisyphos gibi kahramanlar başkaldırının simgesi olarak tiyatrolara konu olmuşlardır. Mitolojik oyunların kahramanları tutkularını son noktaya kadar taşır, adımlarını, tanrıların egemenlik alanına girecek kadar ileri götürürler. Bu, onların yıkımına yol açan, fakat bütün insanlığa, hakları konusunda bilinç aşılayan, böyle olduğu için de, kahramanın zaferiyle sonuçlanan bir süreç olarak kurgulanır. Tiyatro, mitoloji kahramanlarını insanüstü konumdan insani noktaya taşıyan bir işlev de görmüştür. Kahraman insanüstü gücünü yitirmişse de, insan olarak en büyük değeri ifade eder.

Mitoloji Türk tiyatrosunda önemli bir damar teşkil eder. Oyunların çoğunlukla sahnelenmiş olması da önemli bir ölçüttür.

Oyunlarında mitolojiye en fazla yer veren yazar, Güngör Dilmen'dir. Dram sanatındaki ustalığını etkili bir üslupla birleştirmiştir. Mitoloji dairesine giren yazarlar içinde son dönemde Tarık Günersel ve Kemal Kocatürk üslup sahibi yazarlar olarak öne çıkmaktadır. Nihat Asyalı'nın umuda kapalı oyunları tiyatronun temel görüş açısına aykırı düşmektedir. Trajedide kahraman tanrılar karşısında yenilse de, izleyici oyundan umuda yol bulur. Fakat Asyalı'nın oyunları bu duygudan yoksundur.

Tiyatro sahne sanatı olması dolayısıyla, metinlerin kitap olarak basılması, genellikle oyun sahnelendikten sonra gerçekleşir. Bu süreç metnin olgunlaşmasına imkân verir. Tiyatro yazarlarının, çoğunlukla, bu sanatla sahneleme düzeyinde ilgilenen isimler olduğu görülmektedir. Bu, oyunlarda teknik hâkimiyeti beraberinde getirirse de, aynı başarı dile aksetmemiştir.

Türk tiyatrosu, mitolojiye açılan oyunlarla; tiyatronun Atina toplumunda oynadığı role uygun olarak; varlık, insan, inanç, felsefe, toplum, cinsiyet vb. sorunlara cevap arayan bir meydan işlevi görür. Bu da sanatın toplumsal bir dinamik olduğunun açık göstergesidir.

BİBLİYOGRAFYA

OYUNLAR

- A.İsmet (1934), *Sümer Ülkerleri*, İstanbul: Ülkü Kitaphanesi.
- Ahmet Midhat Efendi (1998), *Bütün Oyunları*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Akın, Gülten (1997), “Babil’de Bir Kadın”, *Toplu Oyunlar*, İstanbul: YKY, s. 43-82.
- Ali Haydar (1282), *Sergüzeşt-i Perviz*, İstanbul: Tasvir-i Efkâr Matbaası.
- Ali Haydar (1292), *Rüya Oyunu*, İstanbul: La Türkî ve Şark Matbaası.
- Arseven, Celâl Esad (1936), *Bay Turgan*, İstanbul: Asrî Basımevi.
- Asena, Orhan (1983), *Tanrılar ve İnsanlar (Gilgameş)*, İstanbul: Adam Yayınları, s. 1-75.
- Asyalı, Nihat (2010), *Toplu Oyunları 1 (Direniş Üçlemesi: Ateşle Oynayan, Rab Şeytan’a Dedi ki, Yunus Diye Göründüm)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Aşkun, Vehbi Cem (1935), *Oğuz Destanı*, İstanbul: Millî Mecmua Matbaası.
- Avcı, Zeynep (1996), *Gilgameş*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Aykılıç, Savaş (2000), *Toplu Oyunları 1 (Ah Şu Büyükler-Aşk Grevi)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Aykılıç, Savaş (2003), *Toplu Oyunları 2 (Kral Karun – Troya Geçilmez – Bir Kalem, Bir Kılıç, Bir de Kalp – Ksantos Trajedisi)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Ayvaz, Ülkü (1993), *Troya’yı Özlüyorum*, İstanbul: YKY.
- Banda, Gülşah (2001), *Nemrut*, İstanbul: Karya Yayıncılık.
- Batu, Selahattin (1942), *İphigenia Tauris’te*, Ankara.
- Batu, Selahattin (1959), *Güzel Helena*, Ankara: Maarif Basımevi.
- Batu, Selahattin (1992), *Oğuzata*, İstanbul: MEB Yayınları.
- Bener, Erhan (1984), *Şahmeran*, Ankara: Kaynak Yayınları.
- Berberoğlu, T. (1941), *Türk Kanı...*,
- Boynukara, Cuma (2001), *Toplu Oyunları 2- Ateşle Gelen, Mem ile Zîn*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Büktel, Coşkun (1993), *Theope*, İstanbul: Taş Kitaplar.
- Canova, Civan (2005), *Toplu Oyunları 4 (Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek gecesi, Mitosmorfoz)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Canova, Civan (2006), *Niobe*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Çağan, Sermet (1993), *Ayak-Bacak Fabrikası - Savaş Oyunu*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 113-129.

Çağlar, Behçet Kemal (1935), *Attila*, Ankara: Ulus Basımevi, s. 1-31.

Çamlıbel, Faruk Nafiz (1932), *Akın*, Devlet Matbaası, İst., 1932, s. 1-62.

Çamlıbel, Faruk Nafiz (1965), *Öz Yurt*, İstanbul: İnkılâp ve Aka Kitabevleri, s. 1-80.

Demirel, Kemal (1973), *Antigone*, 2. Baskı, İstanbul: Tekin Yayınevi.

Dilmen, Güngör (1967), *Kurban*, Ankara: Bilgi Yayınevi.

Dilmen, Güngör (1982), *Deli Dumrul – Akad'ın Yayı*, İstanbul: Adam Yayınları.

Dilmen, Güngör (1982), *Bağdat Hatun*, İstanbul: Cem Yayınevi.

Dilmen, Güngör (1983), *Hasan Sabbah*, İstanbul: Cem Yayınevi.

Dilmen, Güngör (1993), *Midas'ın Kulakları, Midas'ın Altınları, Midas'ın Kördüğümü*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Dilmen, Güngör (1996), *Toplu Oyunları 3: Kısa Oyunlar (Küp Hamit, Avcı Karkap, Ayak Parmakları, Galatea ile Pigmalion, Toplar ve Başlar, Misyoner, Afyon Savaşı)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Dilmen, Güngör (1998), “Deli Dumrul”, *Toplu Oyunları 4 (Deli Dumrul – Akad'ın Yayı)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Dilmen, Güngör (2000), *Toplu Oyunları 5 (Kuzguncuk Türküsü – Şan, Şeref, Ün = Amfitüron – Troya İçinde Vurdular Beni)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Dilmen, Güngör (2010), *Toplu Oyunları 7 – Gölge Tiyatrosu (Keşif, Yol, Pantolog, İlse Koch, Girit Masalları, Hezarfen Ahmet Efendi, Karagöz'ün Filozofluğu)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Dilmen, Güngör (2012), *Sokrates “Bulutlar”da*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Egeli, Münir Hayri (1934), *Bayönder*, Ankara: Halkevi Yayınları.

Engin, Sabahattin (1996), *Köroğlu*, İstanbul: MEB Yayınları.

Ergenekon, M. Kemal (1938), *Attila*, 2. Basım, İstanbul: Türkiye Basımevi.

Gencer, Gündoğdu (1999), *Oyunlar 1966-1997 (Hikâye-i Ceng-i Turova, Santrfor Gün Doğmadan Asıldı, Yenilenir Hep, Kazma, Türkülerin Hikâyesi, Yeşil Gece, İstiklal Uğruna, Mızraksız Dürdane, Su)*, İstanbul: Hasat Yayınları.

Gökgücü, Erhan (2000), *Promete 1940*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Günersel, Tarık (2007), *Toplu Oyunları 1 (Altın Post, Neron ile Agripina)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Hürmüzlü, İsmet (1987), *Tufan*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Irmak, Coşkun (2001), *Terentius'un Afrikalı*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

İniş, Hülya (2007), “Hamartia’nın Yolculuğu”, *Mitos-Boyut 2. Oyun Yazma Yarışması 2007*, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, s. 101-162.

Karaosmanoğlu, Yakup Kadri (1991), *Bütün Eserleri 14 – Tiyatro Eserleri*, Yayına Hazırlayan: Niyazi Akı, 2. baskı, İstanbul: İletişim Yayınları.

Kocagöz, Halil (1957), *Yaşayanların İçinde*, Ankara: Şairler Yaprığı Yayınları.

Kocatürk, Kemal (2005), *Toplu Oyunları 1 (Kanatlı Doğanlar, Su İzler, Medeia)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Kutlu, Feyzi (1934), *Timurhan*, İstanbul: Şirketi Mürettibiye Mtbaası.

Lav, Ercümen Behzad (1971), *Altın Gazap*, İstanbul: Yücel Yayınları.

Nar, Turgay (1994), *Tepegöz*, İstanbul: Gerçek Sanat Yayınları.

Nar, Turgay (1997), *Toplu Oyunları 1 (Çöplük, Şehrazat’ın Oyunu, Kuyu, Terzi Makası)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Necatigil, Behçet [1970], *Üç Turunçlar*, İstanbul: Varlık Yayınları.

Neyzi, Ali H. (1997), *Toplu Oyunları 1 (Alas Hatun, Yardirektör’ün Eşi, Mektuplar)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Oflazoğlu, A. Turan (1998), *Korkut Ata*, Ankara: TDK Yayınları.

Onay, Yılmaz (1994), *Toplu Oyunları 2 (Karadul Efsanesi – Hücre İnsanı – Prometheia – Karakedi Geçti – Tren Gidiyor)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Ozansoy, Halit Fahri (1948), *Baykuş*, 5. Basım, İstanbul: Hilmi Kitabevi.

Ozansoy, Munis Faik (1963), *Medea*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.

Önel, Ahmet (2009), *Toplu Oyunları 1 (Yüzleşme Oyunu, Erteleme Oyunu, Kaçma Oyunu)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Ören, Aras (1980), *Kör Oidipus*, Ankara: Şiir-Tiyatro Yayınları.

Özşener, Funda (2005), *Ah Tamara!..*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Özşener, Funda (2008), *Kayalıklar Meryemi*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Pala, Hüseyin (1943), *Mete’nin Atatürk Rüyası*, İstanbul: Vakıf Matbaası.

Pazarkaya, Yüksel (1993), *Mediha*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Sayın, Hidayet (1999), *Tanrıların Oyuncakları*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Sayın, Hidayet (2000), *Taç, Güç ve Suç*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Sergen, Semih (2000), *Kardeş Kanı*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Seyahioğlu, İpek (2003), *İsviçre Hastanesi Yarışma Oyunları*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Şemsettin Sami (1996), *Tanzimat Devri Tiyatrolarından Gâve ve Şîr*, Hazırlayan: Rabia Üstündağ, Konya: SÜ Edebiyat Fakültesi TDE Bölümü Basılmamış Lisans Tezi.

- Tanseli, Naci (1948), *Attilâ*, İstanbul: Ülkü Basımevi, s. 1- 58.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (1998a), *Tiyatroları 1 (Sabr u Sebat, İçli Kız, Liberte, Yedigâr-ı Harp)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (1998b), *Tiyatroları 2 (Cünûn-ı Aşk, Yabancı Dostlar)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (1998c), *Tiyatroları 3 (Duhter-i Hindû, Finten)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (2000), *Tiyatroları 4 (Eşber, Sardanapal)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (2002a), *Tiyatroları 5 (Tarık, İbn-i Musa, Tezer, Nazife, Abdullahü's-Sagîr)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (2002b), *Tiyatroları 6 Kanbur (İlhan, Turhan, Tayflar Geçidi, Ruhlar, Arzîler)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Tarhan, Abdülhak Hâmid (2002c), *Tiyatroları 7 (Mâcera-yı Aşk, Nesteren, Zeynep, Hakan)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Taşer, Suat (1961), *Aşk ve Barış*, İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Taşer, Suat [1962], *Deli Dumrul (Ölüm ve Aşk)*, Ankara: Dost Yayınları.
- Tecer, Ahmet Kutsi (1977), *Koçyiğit Köroğlu*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Toprak, Füzûzan (1973), *Boğaç Han*, İstanbul: Yeditepe Yayınları.
- Türkay, Osman (1999a), *Ölümsüzlük Acısı*, KKTC Millî Eğitim ve Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Türkay, Osman (1999b), *Piramit Üçlüsü: Sandıkta Ölüm, Bir Kozmik Psikodram, Kıyametten Sonra da Savaş*, KKTC Millî Eğitim ve Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Uluç, Fuat (1958), *Bu Bir Masal Değildir*, Ankara: Ayyıldız Matbaası.
- Uluğ, Bekir (1945), *Aşkın Zaferi*, Mersin: Yenimersin Matbaası.
- Ünlü, Aslıhan (1999), “Ölü Törenleri”, *Kadıköy Belediyesi Oyun Yazma Yarışması Ödüllü Oyunlar 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 9-80.
- Yaşar Nabi (1980), *Mete*, İstanbul: Varlık Yayınları, (ilk baskısı: 1932)
- Zeybek, Haşmet (2009), *Theodora*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

KAYNAKLAR

Açıkgöz, Namık (Temmuz 2004), “Mitolojik Takıntılar veya Çağdaş Mitler”, *Türk Edebiyatı*, S: 369, s. 52.

Aiskhylos (1968), *Zincire Vurulmuş Prometheus*, Çeviren: Azra Erhat-Sabahattin Eyuboğlu, Ankara: Bilgi Yayınevi.

Akı, Niyazi (1963), *XIX. Yüzyıl Tiyatrosu Tarihi*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Yayınları.

Akı, Niyazi (1968), *Çağdaş Türk Tiyatrosuna Toplu Bakış (1923-1967)*, Ankara: Atatürk Üniversitesi Yayınları.

Akıncı, Gündüz (1954), *Abdülhak Hâmit Tarhan'ın Hayatı, Eserleri ve Sanatı*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Akis (11 Aralık 1954), “Tiyatro”, *Akis*, s. 30-32.

Akis (6 Mart 1961), “Masal Piyasası”, *Akis*, S: 349, s. 31.

Aksoy, Erol (2 Kasım 1955), “Oğuzata”, *Yenilik*, C: 6, S: 35, s. 59-60.

Akşen, Dilek (Ekim 1993), “Truva’da Kitle Tiyatrosu”, *Gösteri*, S: 154, s. 94-97.

Aktay, Salih Zeki (21 Ağustos 1943), “İphigenia Tauris’te”, *Çınaraltı*, S: 100, s. 10-11.

Akün, Ömer Faruk (1 Temmuz 1967), “Abdülhak Hâmid’in Basılı Eserleri Hakkında Yeni Bilgiler”, *İÜ Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, C: 15, s. 107–159

Akyüz, Kenan (1967), “Önsöz”, *Şehname I*, Çeviren: Necati Lugal, 3. baskı, Ankara: MEB Yayınları

Algan, Ece (Haziran 1994), “Geyikler Lanetler”, *Varlık Kitap Eki*, S: 25, s. 8.

Aliş, Şehnaz (1998), “Abdülhak Hâmid’in Finten Piyasasının Dört Unsur Nazariyesine Göre Tahlili”, *Vefatının 60. Yılında Abdülhak Hâmid Tarhan Sempozyumu Bildirileri 12 Nisan 1997*, İstanbul: İslâm Tarih, Sanat ve Kültürünü Araştırma Vakfı İsar Yayınları, ss. 65–80.

Anamur, Hasan (2011), “Ben Anadolu”, *Seyir Defteri 2 (Oyun Eleştirileri–İncelemeler)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 37-38.

And, Metin (1971), *Meşrutiyet Döneminde Türk Tiyatrosu (1908-1923)*, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.

And, Metin (1972), *Tanzimat ve İstibdat Döneminde Türk Tiyatrosu (1839-1908)*, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları.

And, Metin (Eylül 1967), “A. Kutsi Tecer ve Tiyatro”, *Hisar*, S: 45, s. 9-11.

- And, Metin (Kasım 1961), “Kral Midas’ın Kulakları Orta Asya’da”, *Değişim*, S: 1, s. 12.
- Anday, Melih Cevdet (1974), *Yeni Tanrılar*, İstanbul: Çağdaş Yayınları.
- Anohin, A. V. (2006), *Altay Şamanlığına Ait Materyaller*, Çev: Zekeriya Karadavut – Jannet Meyermanova, Konya: Kömen Yayınları.
- Apuleius (2006), *Başkalaşımalar (Altın Eşek)*, Çeviri ve Notlar: Çiğdem Dürüşken, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Aristoteles (2002), *Poetika*, Çeviren: İsmail Tunalı, 10. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Arslan, Nur Gürani (1998), “Abdülhak Hâmid’in İki Eserinin Byron’ın Sardanapalus Adlı Oyunu ile Karşılaştırılması”, *Vefatının 60. Yılında Abdülhak Hâmid Tarhan Sempozyumu Bildirileri 12 Nisan 1997*, İstanbul: İslâm Tarih, Sanat ve Kültürünü Araştırma Vakfı İsar Yayınları, ss. 41–51
- Asena, Orhan (1999), “Gılgameşten Önce Gılgameşten Sonra”, *Bir Kentin Yaşamında Rol Almak*, İstanbul: İstanbul Devlet Tiyatrosu 20. Yıl Kitabı, s. 65, 66.
- Asilyazıcı, Hayati (21 Temmuz 1995), “Şehir Tiyatroları’ndan Uluslararası Bir Yapıt Altın Post”, *Bizim Gazete*.
- Asilyazıcı, Hayati (Ağustos 1972), “Sermet Çağan Üstüne”, *Yansıma*, S: 8, s. 302.
- Asilyazıcı, Hayati (Mayıs 1993), “Troya İçinde Vurdular Beni”, *Tiyatro... Tiyatro...*, S: 26, s. 60-61.
- Aslan, Sibel (Nisan 1993a), “Troya İçinde Vurdular Beni”, *Gösteri*, S: 150, s. 106-107.
- Aslan, Sibel (Nisan 1993b), “Fayton Soruşturması”, *Gösteri*, S: 150, s. 108-109.
- Ay, Lütfi (1 Ekim 1959), “Viyana Ötelerinde Güzel Helena”, *Türk Dili*, S: 97, s. 30-32.
- Ay, Lütfi (1 Kasım 1959), ‘Güzel Helena’ Bregenz’de Nasıl Oynandı?”, *Türk Dili*, S: 98, s. 98-100.
- Ay, Lütfi (1 Mart 1954), “Güzel Helena”, *Türk Dili*, S: 30, s. 338-341.
- Ay, Lütfi (10 Mayıs 1949), “Köroğlu”, *Ulus*, s. 4.
- Ay, Lütfi (22 Nisan 1945), “Manzum Piyes”, *Ulus*, S: 8526, s. 2-3.
- Ay, Lütfi (Şubat 1955), “Yeni Temsiller”, *Türk Dili*, S: 41, s. 309-313.
- Aytaç, Gürsel (1983), *Yeni Alman Edebiyatı Tarihi*, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Bayladı, Derman (2005), *Mitoloji Sözlüğü*, İstanbul: Say Yayınları.

Bayrıl, Vural Bahadır (Aralık 1994), “Karadelik’ten Kurtulmak ya da Vizyoner Bir Şiir Bu Çağda da Mümkün Olabilir mi?”, *Şiir Atı*, S: 7, s. 19-21.

Bedell, John (Haziran 2003), “Mit ve Değişim”, *Kitap-lık*, Çev: Filiz Özdem, S: 62, s. 101.

Benekay, Yahya (15 Şubat 1965), “Diyonizos Eskişehir’de”, *Varlık*, S: 616, s. 10.

Benk, Adnan (17 Ekim 1955), “Oğuzata”, *Dünya Gazetesi*, S: 1302, s. 4.

Benk, Adnan (2000), “ ‘Evet’lerin, ‘Hayır’ların Antigone’si”, *Eleştiri Yazıları 1*, İstanbul: Doğan Kitap Yayınları, s. 321-325.

Berguin, H. (1964), “Helene Hakkında Birkaç Söz”, *[Sophokles] Helene*, Çeviren: Vahdi Atay, 2. Basım, İstanbul: MEB Yayınları, s. I-IV.

Berk, İlhan (14 Ekim 1955), “Oğuzata”, *Son Havadis*, S: 295, s. 2.

Berlin, Isaiah (2004), *Romantikliğin Kökleri*, Hazırlayan: Henry Hardy, Çeviren: Mete Tunçay, İstanbul: YKY.

Binyazar, Adnan (Aralık 1969), “Küçük Tiyatro’da: Midas’ın Altınları”, S: 747, s. 15.

Bonnefoy, Yves (2000), “Mitolojiler Sözlüğü”, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 1, Ankara: Dost Kitabevi, s. XI-XVII.

Boratav, Pertev Naili (2012), *Türk Mitolojisi (Oğuzların – Anadolu, Azerbaycan ve Türkmenistan Türklerinin Mitolojisi)*, Ankara: Bilgesu Yayınları.

Bottero, Jean (2005), *Gılgamış Destanı*, Çeviren: Orhan Suda, İstanbul: YKY

Bozok, Hüsamettin (11 Kasım 1974), “Orhan Asena”, *Türk Tiyatrosu*, S: 410, s. 6-7.

Bratton, Fred Gladstone (2000), *Yakı Doğu Efsaneleri*, Çeviren: Nejat Muallimoğlu, İstanbul: Avcıol Basım Yayın

Budge, E. A. Wallis (2001) (Orijinal basım yılı: 1899), *Mısır’da Ölüm Sonrası Fikri*, Çev: Rengin Ekiz, İzmir: Meta Yayınları.

Buttanrı, Müzeyyen (2002), *Türk Edebiyatında Tarihî Tiyatro (Başlangıçtan 1950’ye Kadar)*, İstanbul: İÜ SBE Basılmamış Doktora Tezi.

Büktel, Coşkun (1998), *Türk Tiyatrosundan İnsan Manzaraları*, İstanbul: Dramatik Yayınlar.

C.Me. [A.A.] (2000), “Mit İhtiyacı. Çağdaş İnsan. Bir Tanıklık”, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 2, Ankara: Dost Kitabevi, s. 786-790.

Calasso, Roberto (2003), *Edebiyat ve Tanrılar*, Çeviren: Ahmet Fethi, İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Campbell, Joseph (2010), *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*, 2. Basım, İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Can, Şefik, *Klasik Yunan Mitolojisi*, 4. Basım, İstanbul: İnkılâp Kitabevi.

Cancik-Kirschbaum, Eva (2004), *Asurlular (Tarih, Toplum, Kültür)*, Çeviren: Aslı Yarbaş, İzmir: İlyayayınevi

Caudwell, Christopher (Şubat 1969), “Mitolojinin Ölümü”, *Yeni Dergi*, S: 53, s. 121 – 141.

Cemal Süreya (1976), *Şapka Dolu Çiçekle*, İstanbul: Ada Yayınları.

Çalışlar, Aziz (Genel Yayın Yönetmeni) (1987a), *Türk ve Dünya Edebiyatçıları 3*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çalışlar, Aziz (Genel Yayın Yönetmeni) (1987b), *Türk ve Dünya Edebiyatçıları 3*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çalışlar, Aziz (Genel Yayın Yönetmeni) (1988), *Türk ve Dünya Edebiyatçıları 4*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çamurdan, Esen (Mart 1985), “Şahmeran”, *Günümüzde Kitaplar*, S: 15, s. 54-56.

Çamurdan, Esen (Şubat 1985), “Murathan Mungan’ın Oyunları”, *Günümüzde Kitaplar*, S: 14, s. 34-35, 63.

Çobanoğlu, Özkul (2013), “2: Türk Mitolojisinin Orta Asya Kökenleri”, *Türk Edebiyatının Mitolojik Kaynakları*, 2. Baskı, Eskişehir: AÖF Yayını, s. 32-59.

Çobanoğlu, Özkul (2013), “4: Türk Halk Kültürü ve Mitoloji”, *Türk Edebiyatının Mitolojik Kaynakları*, 2. Baskı, Eskişehir: AÖF Yayını, s. 90-121.

Çoruhlu, Yaşar (2002), *Türk Mitolojisinin Anahatları*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Daş, Hidayet (Haziran 1993), “Deli Dumrul Orta Asya Türk İllerindeydi”, *Gösteri*, S: 151, s. 54-55.

Demokrat İzmir (15 Kasım 1960), “Aşk ve Barış”, *Demokrat İzmir*, S: 4864, s. 3, 4.

Detienne, Marcel (2000), “Mitlerin Yorumu Kuramı. 19 ile 20. Yüzyıllar”, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 2, Ankara: Dost Kitabevi, s. 794-799.

Dilman, Emel (1961), *Mitologyadan Ünlü Kişiler*, İstanbul: Ataç Kitabevi.

Dilmen, Güngör (1-15 Mart 1961), “Midasın Kulakları ve Adnan Benk”, *Yeditepe*, S: 38, s. 14.

Dilmen, Güngör (1999a), “Deli Dumrul’un Değişimi”, *Bir Kentin Yaşamında Rol Almak*, İstanbul: İstanbul Devlet Tiyatrosu 20. Yıl Kitabı, s. 28-29.

Dilmen, Güngör (1999b), “Yazar Ne Yazar Yöneten Ne Yönetir?”, *Bir Kentin Yaşamında Rol Almak*, İstanbul: İstanbul Devlet Tiyatrosu 20. Yıl Kitabı, s. 276.

Dirican, Gül (15 Kasım 1992), “Murathan Mungan ile Söyleşi: Bu Oyunu Yazarken Ciddi Ruhsal Hesaplaşmalardan Geçtim”, *Milliyet Sanat*, S: 300, s. 13-15.

Doğan, Muhittin (Şubat 1932), “Akın Piyesinin Ankara Halkevinde İlk Oynanışı”, *Muhit*, S: 40, s. 6-7.

Dramaturji Atölyesi (1 Aralık 2000), “Ben Anadolu”, *Varlık*, S: 1119, s. 66-68.

Dramaturji Atölyesi (1 Temmuz 2000), “Mezopotamya Üçlemesi I”, *Varlık*, S: 1114, s. 67-70.

Dramaturji Atölyesi (Ağustos 2000), “Mezopotamya Üçlemesi II”, *Varlık*, S: 1115, s. 73-76.

Eagleton, Terry (2004), *Edebiyat Kuramı Giriş*, Çeviren: Tuncay Birkan, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı.

Eagleton, Terry (2012), *İngiliz Romanı*, Çeviren: Barış Özkul, İstanbul: Sözcükler Yayınları.

Eliade, Mircea (2001), *Mitlerin Özellikleri*, Çev: Sema Rifat, 2. Baskı, İstanbul: Om Yayınevi.

Elmas, Filiz (Aralık 2003), “Gerçekten de Nerede Kalmıştık?”, *Milliyet Sanat*, S: 537, s. 80-81.

Elmas, Filiz (Ocak 2007), “Sevdanın Gücünü Kendi Bedeninizde Sınadınız mı?”, *Milliyet Sanat*, S: 574, s. 74-75.

Enginün, İnci (1990), *Ahmet Mithat Efendi'nin Tiyatroları*, İstanbul: Marmara Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Enginün, İnci (1998c) “Duhter-i Hindû ve Finten Hakkında”, Abdülhak Hâmid Tarhan *Tiyatroları 3 (Duhter-i Hindû, Finten)*, Hazırlayan: İnci Enginün, İstanbul: Dergâh Yayınları, s. 7-33.

Enginün, İnci (1999), *Mukayeseli Edebiyat*, 2. baskı, İstanbul: Dergâh Yayınları

Enginün, İnci (2000), *Araştırmalar ve Belgeler*, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Enginün, İnci (2001), *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları*, 4. Baskı, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Enginün, İnci (2003), *Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı*, 4. Baskı, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Enginün, İnci (2006), *Yeni Türk Edebiyatı Tanzimat'tan Cumhuriyet'e (1839-1923)*, 2. Baskı, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Enginün, İnci [1979], *Türk Edebiyatında Shakespeare – Tanzimat Devrinde Tercüme ve Tesiri*, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Ercilasun, Bilge (1995), *İkinci Meşrutiyet Devrinde Tenkit 1. Türkçü Tenkit*, Ankara: Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yayınları.

Ergin, Muharrem (1969), *Dede Korkut Kitabı*, İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Devlet Kitapları.

Ergun, Metin (1997), *Türk Dünyası Efsanelerinde Değişme Motifi*, C. 1, Ankara: TDK Yayınları.

Erhat, Azra (1984), “Önsöz”, *İlyada*, Çevirenler: Azra Erhat–A.Kadir, 14. Basım, İstanbul: Can Yayınları, s. 7-70.

Erhat, Azra (1997), *Mitoloji Sözlüğü*, 7. Basım, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Erim, Müzehher (Ocak 1987), “Medea – Haksızlığa Uğramış Kadının Trajedisi”, *Adam Sanat*, S: 14, s. 68-70.

Erkan, Mustafa (1993), “Câmasbnâme”, *TDV İslam Ansiklopedisi*, C: 7, İstanbul: TDV Yayınları, s. 43-45.

Ertop, Konur (Mayıs 1970), “Ercümend Behzat Lâv’la Konuşma”, *Yeni Edebiyat*, S: 7, s. 9-10, 34-35.

Estin, Colette – Laporte, Helene (2002), *Yunan ve Roma Mitolojisi*, Çeviren: Musa Eran, Ankara: Tübitak Yayınları.

Euripides (2006), *Medea*, Çeviren: Metin Balay, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Eyuboğlu, İsmet Zeki (1998), *Anadolu Üçlemesi 2: Anadolu Mitolojisi*, İstanbul: Toplumsal Dönüşüm Yayınları.

Gezgin, İsmail (2008), *Sanatın Mitolojisi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Gölcük, Şerafettin (1995), “Esâtîr”, *TDV İslam Ansiklopedisi*, C. 11, İstanbul: TDV Yayınları, s. 359-360.

Gösteri, (Mayıs 1994), “Mezopotamya Üçlemesi”, *Gösteri*, S: 162, s. 93-94.

Graves, Robert (2004), *Yunan Mitleri*, Çeviren: Uğur Akpur, İstanbul: Say Yayınları.

Grimal, Pierre (1997), *Mitoloji Sözlüğü Yunan ve Roma*, Önsöz: Charles Picard, Çeviren: Sevgi Tamgüç, İstanbul: Sosyal Yayınlar.

Grimal, Pierre (2005), *Yunan Mitolojisi*, Çeviren: Nihan Özyıldırım, Ankara: Dost Kitabevi.

Günaltay, M. Şemseddin (1937), *Türk Tarihinin İlk Devirlerinden Yakın Şark – Elâm ve Mezopotamya*, Ankara: TTK Yayınları

Gündüz, Şinasi (1998), *Mitoloji ile İnanç Arasında*, Samsun: Etüt Yayınları.

Gürsel, Nedim (2000), *Aragon – Başkaldırıdan Gerçeğe*, Çeviren: Nermin Saatçioğlu, İstanbul: Can Yayınları.

Gürzap, Can (1999), “İstanbul Devlet Tiyatrosu ve Deli Dumrul”, *Bir Kentin Yaşamında Rol Almak*, İstanbul: İstanbul Devlet Tiyatrosu 20. Yıl Kitabı, s. 28.

Güven, Güler (2009), *Sami Paşazade Sezayi ve Eserleri*, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Halikarnas Balıkcısı, (1985), *Merhaba Anadolu*, 3. Baskı, İstanbul: Bilgi Yayınevi.

Halit Fahri (1923), *İlk Şair*, İktbal Kütüphanesi – Orhaniye Matbaası, s. 1-159

Hamilton, Edith (2008), *Mitologya*, Çeviren: Ülkü Tamer, 15. Basım, İstanbul: Varlık Yayınları.

Hançerlioğlu, Orhan (1975), *İnanç Sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Hançerlioğlu, Orhan (Mart 1954), “Türk Masallarında Yunan Etkileri”, *Yenilik*, S: 15 – 3, s. 99-100.

Hızlan, Doğan (1983), “Mitostan Yararlanış ve Kişilik”, *Yazılı İlişkiler*, İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, s. 212-227.

Honko, Luri (2005), “Miti Tanımlama Problemi”, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2* [ilk baskı], Yayına Hazırlayanlar: M. Öcal Oğuz – Selcan Gürçayır, Çeviren: Nezir Tümer, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 246 – 259.

Hooke, Samuel Henry (2002), *Ortadoğu Mitolojisi*, Çeviren: Alâeddin Şenel, 4. Basım, Ankara: İmge Kitabevi.

Huot, Jean-Louis vd (2000), *Kentlerin Doğuşu*, Çeviren: Ali Bektaş Girgin, Ankara: İmge Kitabevi

Hüseyin Ferhad (Ocak 1987), “Ege’nin Kanlı Gömleği”, *Adam Sanat*, S: 14, s. 32-36.

İbnürreşat Ali Ferruh (1997), “Hûşenk”, *Tanzimat Dönemine Ait Dört Yazardan Dört Ayrı Tiyatro Eseri*, Hazırlayan: Yasin Söğüt, Konya: SÜ Edebiyat Fakültesi TDE Bölümü Basılmamış Lisans Tezi, s. 77-160.

İkesus, Saadet (Şubat 1956), “Devlet Tiyatrosundan Notlar”, *Hisar*, S: 65, s. 11.

İlksavaş, Yaşar (Ağustos 1991), “Deli Dumrul”, *Argos*, S. 36, s. 143.

İnan, Abdülkadir (2000), *Tarihte ve Bugün Şamanizm – Materyaller ve Araştırmalar*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

İplikçioğlu, Bülent (1994), *Eskiçağ Tarihinin Ana Hatları*, 2. baskı, İstanbul: Bilim Teknik Yayınları

İpşiroğlu, Zehra (15 Mayıs 1994), “Murathan Mungan’ın ‘Mezopotamya Üçlemesi’ ve Yorumlama Sorunları”, *Milliyet Sanat*, S: 336, s. 26-27.

İpşiroğlu, Zehra (1994), “İnsanca Yaşama Duyulan Özlem”, [Yılmaz Onay] *Toplu Oyunları 2 (Karadul Efsanesi–Hücre İnsanı–Prometheia–Karakedi Geçti–Tren Gidiyor)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 8-9.

İşler, Ertuğrul (2004), *Andre Gide’i Mitlerle Okumak*, Ankara: Anı Yayıncılık.

J.D. [M.E.Ö.] (2000), “Mit. Hindînin Yerlilerinde Mitin Tarihi ile İşlevi. Değişim ile Süreklilik.” *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 2, Ankara: Dost Kitabevi, s. 84-786.

J.M. [A.A.] (2000), “Mit ve Siyasal Kuram. Milliyetçilikler ve Sosyalizmler.”, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 2, Ankara: Dost Kitabevi, s. 790-792.

Jung, Carl Gustav (2001), *Dört Arketip*, İstanbul: Metis Yayınları.

Kalafat, Yaşar (1999), *Doğu Anadolu’da Eski Türk İnançlarının İzleri*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.

Karaca, Nesrin Tağızade (2007), “Behçet Necatigil’in Bazı Şiirleri İzdüşümünde Radyo Oyunları ve Geçmiş Teması”, *Nevin Önberk Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Sempozyumu I Tiyatro*, Ankara: [Hacettepe Üniversitesi Yayınları], s. 89-111.

Kaygana, Mehmet (2002), *(1923 – 1940) Konusunu Türk Tarihinden Alan Tiyatrolar*, Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi SBE Basılmamış Yüksek Lisans Tezi.

Kefeli, Emel (1998), “Hâmid’in Batılı Kaynakları: Victor Hugo”, *Vefatının 60. Yılında Abdülhak Hâmid Tarhan Sempozyumu Bildirileri 12 Nisan 1997*, İstanbul: İslâm Tarih, Sanat ve Kültürünü Araştırma Vakfı İsar Yayınları, ss. 53–63.

Kefeli, Emel (2000), *Karşılaştırmalı Edebiyat İncelemeleri*, İstanbul: Kitabevi.

Kim (17 Ekim 1959), “Tanrılar ve İnsanlar”, *Kim*, S: 74, s. 25.

Kim (25 Ekim 1961), “Oğuzata”, *Kim*, S: 173, s. 30-31.

King, L. W. ve Hall, H. R. (2009), *Yeni Keşifler Işığında Mısır, Kalde, Suriye, Babil ve Asur Tarihi*, Çeviren: Arıcan Uysal, İzmir: İlya Yayınevi

Kleist, Heinrich von (1995), *Amphitryon*, Çeviren: Ahmet Cemal, İstanbul: YKY.

Korkmaz, Esat (2003), *Eski Türk İnançları ve Şamanizm Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.

Koçer, Gülsün (2016), *Türk Tiyatrosunda Milli Mücadele (1918-2003)*, Saarbrücken: Türkiye Alim Kitapları.

Korle, Sinan (24 Aralık 1950), “Kahramanlık Piyesleri”, *Vatan*, S: 3449, s. 7.

Köksal, Ahmet (15 Kasım 1959), “Güzel Helena”, *Varlık*, S: 514, s. 21.

Kramer, Samuel Noah (2001), *Sümer Mitolojisi*, Çeviren: Hamide Koyukan, 2. Basım, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Kramer, Samuel Noah (2002), *Tarih Sümer'de Başlar*, Çeviren: Hamide Koyukan, 2. basım, İstanbul: Kabalcı Yayınevi

Kurgan, Şükrü (1 Nisan 1943), “Gilgameş Destanı Dolayısıyla...”, *Varlık*, S: 234, s. 364-367

Landsberger, (1993), “Giriş”, *Gilgameş Destanı*, Çeviren: Muzaffer Ramazanoğlu, İstanbul: MEB Yayınları.

Latacz, Joachim (2006), *Antik Yunan Tragedyaları*, Çeviren: Yılmaz Onay, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Levend, Agâh Sırrı (1969), *Şemsettin Sami*, Ankara: Ankara Üniversitesi Yayınları.

Levendoğlu, Ahmet (1999), “Kıvanç Veren Kazanımlar”, *Kadıköy Belediyesi Oyun Yazma Yarışması Ödüllü Oyunlar 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 6-8.

Lucy, Niall (2003), *Postmodern Edebiyat Kuramı Giriş*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

M.El. [N.Ç.] (2000), “Mit. Bir Tanım Denemesi.”, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 2, Ankara: Dost Kitabevi, s. 782-784.

M.K. (Ocak 1955), “Tanrılar ve İnsanlar”, *Yeni Ufuklar*, C: 3, S: 16/32, s. 311-313.

Mackenzie, Donald A. (2011), *Babil ve Asur Mitleri*, Çeviren: Nisan Benzergil, İzmir: İlya Yayınevi

Malinowski, Bronislaw (2000), *Büyük, Bilim ve Din*, Çeviren: Saadet Özkal, 2. Baskı, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

Memet Fuat. (1997). “Kurban”, *Her Yer Tiyatrodur (Eleştiriler-İzlenimler)*, İstanbul: YKY, s. 56-58.

Milliyet Sanat (1 Eylül 1990), “Avignon Festivali’nde Türk Tiyatrosu...”, *Milliyet Sanat*, S: 247, s. 40-41.

Milliyet Sanat (1 Nisan 1993), “Midas’ın Kulakları”, *Milliyet Sanat*, S: 309, s. 39-40.

Müstecaplıoğlu, Güzhan (Aralık 1990), “Theope”, *Argos*, S: 28, s. 75-76.

Nayır, Yaşar Nabi (Aralık 1973), “Mete Üzerine Açıklama”, *Varlık*, S: 795, s. 10.

Necatigil, Behçet (1973), *100 Soruda Mitologiya*, İstanbul: Gerçek Yayınevi, 2. Baskı.

Nietzsche, Friedrich (2002), *Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu*, Çeviren: İsmet Zeki Eyüboğlu, 6. Baskı, İstanbul: Say Yayınları.

Nissen, Hans J. (2004), *Ana Hatlarıyla Mezopotamya (Yakın Doğu Arkeolojisinin İlk Dönemleri – İ.Ö. 9000 – 2000)*, Çeviren: Z. Zühre İlkelen, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Nutku, Hülya (1993) “Güngör Dilmen’in Kişiliği ve Oyunları”, [*Güngör Dilmen*] *Midas’ın Kulakları, Midas’ın Altınları, Midas’ın Kördüğümü*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları. s. 11-24.

Nutku, Hülya (1998), *Cumhuriyet’in 75. Yılında 75 Yılın Tanığı Bir Yazar: Orhan Asena*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Nutku, Özdemir (11 Temmuz 1967), “Yılın En Başarılı Yerli Oyunu Kurban”, *Meydan*, S: 130, s. 14-15.

Nutku, Özdemir (1969), *Darülbeydi’nin Elli Yılı (Darülbeydi’den Şehir Tiyatrosuna)*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih – Coğrafya Fakültesi Yayınları.

Nutku, Özdemir (1985), “On dokuzuncu Yüzyılda Türk Tiyatrosu”, *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1 (Başlangıçtan 19. Yüzyıla Kadar)*, İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 355-391.

Nutku, Özdemir (1985), “Yirminci Yüzyılda Türk Tiyatrosu”, *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2 (19. Yüzyıldan Günümüze Kadar)*, İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 263–408

Nutku, Özdemir (27 Haziran 1975), “Olumlu Bir Deney: Adsız Oyun”, *Milliyet Sanat*, S: ?, s. 24-25.

Nutku, Özdemir (31 Ekim 1967), “Fenikeli Akad ve Sihirli Yayı”, *Meydan*, S: 146, s. 22-23.

O’Flaherty, Wendy Doniger (1996), *Hindu Mitolojisi*, Çeviren: Kudret Emiroğlu, Ankara: İmge Kitabevi.

Oflazoğlu, A. Turan (1992), “Apollon, Dionysos ve Cemşid”, *Türk Dili*, S: 490, Ekim, s. 273-284.

Oğuz, M. Öcal (Editör) (2008), *Türk Halk Edebiyatı El Kitabı*, Genişletilmiş 6. Baskı, Ankara: Grafiker Yayınları.

Oral, Zeynep (1 Ocak 1985), “Kurban”, *Milliyet Sanat*, S: 111, s. 43.

Oral, Zeynep (15 Ekim 1986), “Taziye”, *Milliyet Sanat*, S: 154, s. 42-43.

Oral, Zeynep (28 Şubat 1975), “Adsız Oyun”, *Türk Tiyatrosu*, S: 414, s. 11, 16.

Ögel, Bahaeddin (1998), *Türk Mitolojisi 1*, 3. Baskı, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Ögel, Baheddin (2006), *Türk Mitolojisi 2*, 3. Baskı, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Ömer Atila (12 Ekim 1973), “Akın”, *Milliyet Sanat*, S: 49, s. 13, 15.

Ömer Atila (16 Mayıs 1975), “Çözölmelerin Oyunu”, *Milliyet Sanat*, S: 132, s. 24.

Ömer Atilâ (7 Ocak 1977), “Koçyiğit Köroğlu”, *Milliyet Sanat*, S: 213, s. 23.

Ömer Atilâ (Aralık 1967), “Akad’ın Yayı”, *Hisar*, S: 48, s. 23-24.

Ömer Atılâ (Haziran 1975), “Bir Bunalım Döneminin Ardından: 1974 – 75 Sezonunda Başkent Sahneleri”, *Milliyet Sanat*, S: 135, s. 24-25.

Ömer Atılâ (Temmuz 1967), “Anadolu Kadınının Dramı”, *Hisar*, S: 43, s. 16-17.

Özbir, Kâmuran (Kasım 1966), “İlk Oyunlar”, *Hisar*, S: 35, s. 16-17.

Özçelik, Tahir (15 Aralık 1984), “Ben Anadolu”, *Milliyet Sanat*, S: 110, s. 45.

Özçelik, Tahir (Haziran 1984), “İki Nefis Güngör Dilmen Yorumu”, *Milliyet Sanat*, S: 97, s. 41.

Özkan, Nevzat (2007), *Türk Dilinin Yurtları*, 2. Basım, Ankara: Akçağ Yayınları.

Özübek, Nalân (Mayıs 1993), “Tiyatro Kumpanya: Fayton Soruşturması – Demokrasinin Gerçekleşebilirliğini Tartışan Mitolojik Bir Polisiye”, *Tiyatro...Tiyatro...*, S: 26, s. 55-56.

Paksoy, Banu Kılan (2011), *Tragedya ve Siyaset – Eski Yunan’da Tragedyanın Siyasal Rolü*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Pekçe, Sibel (1989), “Gerçek Tiyatro Dinsel Anlamı İçerir”, *Gösteri*, S: 104, Temmuz, s. 72-73.

Perin, Cevdet (1946), *Tanzimat Edebiyatında Fransız Tesiri*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.

Perrin, Michel (2001), *Şamanizm*, Çev: Bülent Arıbaş, İstanbul: İletişim Yayınları.

Pettazzoni, Raffaele (15 Aralık 1958), “Paganizm’in Ruhu”, Çev: Mete Tuncel, *Forum*, S: 114, s. 22-23.

Plutark (2006), *İsis ve Osiris*, Fransızcadan Türkçeye Çeviren: Muammer Tuncer, Yayına Hazırlayan: Birsan Akman, İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları.

Potapov, L. P. (2012), *Altay Şamanizmi*, Çev: Metin Ergun, Konya: Kömen Yayınları.

Racine (1963), *Andromak*, Çeviren: Munis Faik Ozansoy, İstanbul: MEB Yayınları.

Raglan, Lord (2005a), “Tarih ve Mit”, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2* [ilk baskı], Yayına Hazırlayanlar: M. Öcal Oğuz – Selcan Gürçayır, Çeviren: Levent Soysal, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 305 – 317.

Raglan, Lord (2005b), “Mit ve Ritüel”, *Halkbiliminde Kuramlar ve Yaklaşımlar 2* [ilk baskı], Yayına Hazırlayanlar: M. Öcal Oğuz – Selcan Gürçayır, Çeviren: Evrim Ölçer Özünel, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, s. 318 – 331.

Ritter, Hellmut (2011), *Doğu Mitolojisinin Edebiyata Etkisi*, Editör: Mehmet Kanar, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Ritter, Helmut (1964), “Firdevsî”, *İslâm Ansiklopedisi*, C. 4, İstanbul: MEB Yayınları

- Rosenberg, Donna, *Dünya Mitolojisi*, Çevirenler: Koray Akten vd., İmge Kitabevi, 2. Baskı.
- Roux, Jean-Paul (1998), *Türklerin Moğolların Eski Dini*, Çev: Aykut Kazancıgil, 2. Baskı, İstanbul: İsabet Yayınları.
- Roux, Jean-Paul (2011), *Eski Türk Mitolojisi*, Çev: Musa Yaşar Sağlam, Ankara: Bilgesu Yayınları.
- Saraç, Tahsin (Eylül 1973), “Asena’nın Oyunlarında Öz ve Biçim”, *Türk Dili*, S: 264, s. 376-384.
- Saraç, Tahsin (Mayıs 1971), “Asena’nın Oyunlarındaki Ezilmiş İnsancıklar”, *Türk Dili*, S: 236, s. 126-127.
- Sav, Atila (1 Aralık 1996), “Eski Söylenceye Yeni Söylem”, *Milliyet Sanat*, S: 397, s. 42-43.
- Sav, Atila (1 Aralık 1998), “Anadolu Kadınının Dramı”, *Milliyet Sanat*, S: 429, s. 40
- Sav, Atilâ (15 Aralık 1990), “Deli Dumrul”, *Milliyet Sanat*, S: 254, s. 45.
- Sav, Atila (15 Aralık 1993), “Bu Oyunu Mutlaka Görün”, *Milliyet Sanat*, S: 326, s. 40-41.
- Sav, Atila (15 Aralık 2000), “Bir Gençlik Oyunu”, *Milliyet Sanat*, S: 494, s. 48-49.
- Sav, Atila (15 Mart 1984), “Taziye”, *Milliyet Sanat*, S: 92, s. 46.
- Sav, Atila (27 Kasım 1978), “Tanrılar ve İnsanlar”, *Milliyet Sanat*, S: 299, s. 22.
- Savcı, Bahri (1 Ocak 1955), “Tanrılar ve İnsanlar (Gılgamesh)”, *Yeditepe*, S: 76, s. 5-6.
- Savcı, Bahri (1 Şubat 1954), “Güzel Helena”, *Yeditepe*, S: 54, s. 5, 7.
- Savcı, Bahri (15 Kasım 1955), “Büyük Tiyatroda ‘Oğuzata’ ”, *Yeditepe*, S: 95, s. 5.
- Saydam, M. Bilgin (2011), “Psikomitoloji: Bilincin Öyküsü Olarak Mitoloji”, *Deli Dumrul’un Bilinci (Türk – İslam Ruhu Üzerine Bir Kültür Denemesi)*, 2. Basım, İstanbul: Metis Yayınları, s. 49 – 112.
- Schüssler, Karlheinz (2004), *Firavun Keops ve Büyücü – Eski Mısır Masalları ve Öyküleri*, Çeviren: Akın Kanat, İzmir: İlya Yayınevi
- Seneca (1998), *Troyalı Kadınlar (Troades)*, Çeviren: Haydar Dönmez, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları. “Giriş”, s. 1-42.
- Seneca, Lucius Annaeus (2009), *Medeia*, Çeviren: Samim Sinanoğlu, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Sepetçioğlu, Mustafa (1998), *Karşılaştırmalı Türk Destanları*, 6. Baskı, İstanbul: İrfan Yayıncılık.
- Seven, Ayşın Candan (Ağustos 1986), “ ‘Medea İlk Kez Sahnede’ ”, *Gösteri*, S: 69, s. 82-83.

Sevengil, Refik Ahmet (1961), *Türk Tiyatrosu Tarihi III: Tanzimat Tiyatrosu*, İstanbul: Devlet Konservatuvarı Yayınları.

Sevengil, Refik Ahmet (1968), *Türk Tiyatrosu Tarihi V: Meşrutiyet Tiyatrosu*, İstanbul: Devlet Konservatuvarı Yayınları.

Sevim, Seçkin (Nisan 2008), “Çok Katmanlı Bir Oyunun Labirentlerinde Dolaşmak”, *Virgöl*, S: , s. 60-61.

Sevin, Nureddin (1 Şubat 1955), “Ne Zaman Bir Tiyatro Eseri Göreceğiz?”, *Türk Düşüncesi*, S: 15, s. 171-175.

Sevin, Nurettin (1 Nisan 1954), “Güzel Helena”, *Türk Düşüncesi*, S: 5, s. 393-395.

Sınay, Nalan (2012), *Yaşamı, Sanat Anlayışı ve Yapıtlarıyla Sermet Çağan*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Soykan, Ömer Naci (Aralık 1984), “Sanatın Mitos ve Mitoloji ile İlgisi”, *Çağdaş Eleştiri*, S: 34, s. 38-41.

Stael, Mme de (1997), *Edebiyata Dair*, Ankara: MEB Yayınları.

Sümer, Güner (8 Ekim 1955), “Oğuzata”, *Son Havadis*, S: 289, s. 6, 7.

Şemsettin Sami (1996), *Kâmûs-ı Türkî*, 7. Baskı, İstanbul: Çağrı Yayınları.

Şener, Sevda (1 Temmuz 1973), “Selâhattin Batu ve Güzel Helena”, *Varlık*, S: 790, s. 12-13.

Şener, Sevda (1998), *Cumhuriyet'in 75 Yılında Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Şener, Sevda (2000), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 2. Baskı, Ankara: Dost Yayınları.

Şener, Sevda (2003), *İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat – Dram Sanatı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

Şener, Sevda (2005), *İzleri Kaldı (Tiyatro Eleştirileri)*, İstanbul: Dünya Kitapları.

Şener, Sevda (2007), “Geyikler Lanetler”, *Oyunlar ve Gerçekler*, Ankara: Dost Kitabevi, s. 173-177.

Şengezer, Osman (Haziran 1990), “Ben Anadolu'nun Amerika Gezisi”, *Gösteri*, S: 115, s. 52-53.

Şengezer, Osman (Haziran 1998), “ ‘Ben Anadolu’ Moskova ve Taşkent’te”, *Gösteri*, S: 91, s. 48-50.

Şişman, Bekir ve Kuzubaş, Muhammet (2007), *Şehnâme'nin Türk Kültür ve Edebiyatına Etkileri*, İstanbul: Ötüken Neşriyat

Tanpınar, Ahmet Hamdi (1988), *19'uncu Asır Türk Edebiyatı Tarihi*, 7. baskı, İstanbul: Çağlayan Kitabevi.

Tanpınar, Ahmet Hamdi (2000), *Edebiyat Üzerine Makaleler*, 6. Baskı, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Tanyeri, Çağlar (Kasım 1992), “Fayton Soruşturması”, *Gösteri*, S: 144, s. 86-87.

Tarhan, Abdülhak Hâmit (1994), *Abdülhak Hamîd'in Hatıraları*, İstanbul: Dergâh Yayınları.

Taş, İsmail (2002), *Türk Düşüncesinde Kozmogoni – Kozmoloji*, Konya: Kömen Yayınları.

Taşer, Suat (1 Mart 1955), “Mağlûpların Tesellisi: Gılgamesh”, *Varlık*, S: 416, s. 23.

Taşer, Suat (Nisan 1967), “Kurban”, *Yeditepe*, S: 132, s. 4.

Tiyatro 70 (Eylül 1970), “Sermet Çağan Üzerine Bir Toplantı”, Katılanlar: S. Günay Akarsu, Hayati Asilyazıcı vd., *Tiyatro 70*, S: 7, s. 4-15.

Tollu, C. (1964), *Mitoloji – Yunan ve Roma*, İstanbul: İskender Matbaası.

Tökel, Dursun Ali (2000), *Divan Şiirinde Mitolojik Unsurlar – Şahıslar Mitolojisi*, Ankara: Akçağ Yayınları.

Tökin, Füzûzan Hüsrev (Ağustos 1961), “Mitolojiden Felsefeye”, *Yelken*, S: 54, s. 7/28.

Tökin, Füzûzan Hüsrev (Şubat 1955), “Ramayana, Alkestis, Deli Dumrul”, *Türk Sanatı*, S: 32, s. 8.

Tunçel, Ayşe Ulusoy (Yaz 2013), “Tiyatro Eserlerinde Oyun Kişisi Olarak ‘Atatürk’”, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, S: XIII/1, s. 105-149.

Tükel, Selma (Aralık 1983), “‘Ak Tanrılar’ ve İnsanlar”, *Gösteri*, S: 37, s. 33-34.

Tükel, Selma (Mart 1981), “Ankara’da Yeniden Başlayan Tiyatro Canlılığı”, *Gösteri*, S: 4, s. 46-47.

Türk Dili (1 Kasım 1960), “Midas’ın Kulakları”, *Türk Dili*, S: 10, s. 90-93.

Türk Tiyatrosu (Ekim 1975), “Adsız Oyun”, *Türk Tiyatrosu*, S: 416, s. 15-16.

Türk Tiyatrosu (Haziran 1975), “Adsız Oyun Bibliyografyası”, *Türk Tiyatrosu*, S: 415, s. 9, 12-20.

Türkçe Sözlük (1998), C. 2, 9. Baskı, Ankara: TDK Yayınları.

Uğurlu, Seyit Battal (2008), “Çağdaş Türk Edebiyatında Şahmeran İmgesi: Arketipsel Bir Yaklaşım”, 38. I (ANAS (Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi) 10- 15 Eylül 2007- Ankara, Bildiriler: Edebiyat Bilimi Sorunları ve Çözümleri, C: 4, Yayıma

Hazırlayanlar: Zeki Dilek, Mustafa Akbulut vd., Ankara: Atatürk Kültür. Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Başkanlığı Yayını, s. 1691-1718.

Urgan, Mîna (2006), *İngiliz Edebiyatı Tarihi*, İstanbul: YKY.

Uygur, Nermi (Ocak 1966), “Ölümlü Tanrılar”, *Yeni Dergi*, S: 16, s. 11-17.

Vardar, Berke (1998), *Fransız Edebiyatı*, İstanbul: Multilingual Yayınları.

Vassaf, Melih (Ekim 1966), “Nuhun Gemisi ve Nuhgiller Ailesi”, *Türk Tiyatrosu*, S: 369, s. 23.

Vernant, Jean-Pierre (1996), *Eski Yunan’da Söylen ve Toplum*, Ankara: İmge Kitabevi.

Wellek, Rene – Warren, Austin (1983), *Edebiyat Biliminin Temelleri*, Çeviren: Ahmet Edip Uysal, Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Yalçın, Alemdar (1985), *II. Meşrûtiyet’te Tiyatro Edebiyatı Tarihi*, Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları.

Yalçın, Hüseyin Cahit (1 Nisan 1936), “Attilâ”, *Fikir Hareketleri*, S: 129, s. 395-397.

Yalçın, Nilüfer (1 Ocak 1955), “Tanrılar ve İnsanlar”, *Forum*, S: 19, s. 21.

Yardımcı, Mehmet (2007), *Destanlar*, Genişletilmiş 3. Basım, İzmir: Ürün Yayınları.

Yaşar Nabi (Mart 1932), “Yalova Türküsü ve Akın”, *Muhit*, S: 41, s. 10-11, 73.

Yazır, Elmalılı M. Hamdi, *Kur’a-ı Kerim Meali*, Sadeleştiren: Lütfullah Müftüoğlu, İstanbul: Pusula Yayın Dağıtım.

Yeats, W. Butler (Temmuz 1966), “Dil, Kişi, Yapı”, *Türk Dili (Tiyatro Özel Sayısı)*, Çev: Bilge Karasu, S: 178, s. 763-770.

Yılmaz, Levent (2000), “Mitolojiler Sözlüğü’nün Türkçesini Sunarken...”, *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü*, C. 1, Ankara: Dost Kitabevi, s. V-VII.

Yılmaz, Müşerref (Temmuz 1969), “Koçyiğit Köroğlu”, *Hisar*, S: 67, s. 20-21.

Yüksel, Ayşegül (2000), “Bir Mezopotamya Destanı: ‘Geyikler Lanetler’ ”, *Sahnedeki İzdüşümler (1975 – 2000)*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, s. 224-227.

Yüksel, Süheylâ (2012), *Türk Edebiyatında Yunan Antikitesi*, 2. Baskı, Ankara: Asitan Kitap.

Zingsem, Vera (2006), *Yer Benim Gök Benim – Dünyanın En Ünlü Tanrıçaları II*, Çeviren: İlknur Acar, İzmir: İlya Yayınevi