

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



TEATRA JIYANA NU, SEYRİ MESEL VE ŞERMOLA
PERFORMANS OYUNLARINDA KÜLTÜREL FORMLARIN
ETKİSİ VE TİYATRAL YAPILANMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Figen ZENDERLİOĞLU

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

AĞUSTOS, 2024

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



TEATRA JIYANA NU, SEYRİ MESEL VE ŞERMOLA
PERFORMANS OYUNLARINDA KÜLTÜREL FORMLARIN
ETKİSİ VE TİYATRAL YAPILANMALARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Figen ZENDERLİOĞLU

(Y2012.210017)

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE

AĞUSTOS, 2024

TEZ SINAV TUTANAĐI

İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 14/08/2024 tarih ve 2024/13 sayılı toplantısında oluşturulan jüri üyeleri önünde, 19/08/2024 tarihinde tez savunma sınavı yapılan Merve BALCI DOĞAN'nın tezi oy birliği * ile kabul ** kararı verilmiştir.

JÜRİ

1. Üye (Tez Danışmanı) : Dr. Öğr. Üyesi Elif DEMİRBAŞ
2. Üye : Dr. Öğr. Üyesi Mira ASSADI
3. Üye : Dr. Öğr. Üyesi Hatice Selin IRMAK YAŞAR

ONAY

İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun
..... tarih ve sayılı kararı

(*) Oybirliği/Oyçokluğu hâli yazı ile yazılacaktır.

(**) Kabul kararı hâli yazı ile yazılacaktır.



ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Teatra Jiyana Nû, Seyr-î Mesel ve Şermola Performans oyunlarında Kültürel Formların Etkisi ve Tiyatral Yapılanmaları" adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçte bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir isteye başvurulmaksızın yazıldığı ve yararlandığım eserlerin Kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. .../.../2024

Figen ZENDERLİOĞLU



ÖNSÖZ

Tiyatronun tarihsel sürecine bakıldığında, karşımıza çıkan en önemli kavramlardan biridir mitoloji. Felsefe ve dinlerle yakın bir ilişki içinde olmakla birlikte mitler insan topluluklarının kendilerini ve evreni kavrarken referans verdikleri imajinasyonel ve kavramsal birikim oluşturmuşlardır. Genel olarak mitler, bir insan topluluğunda kutsalla kurulan ilişki, insan doğa ilişkisi, söz konusu topluluktaki sınıfsal ilişkiler ve toplumsal cinsiyet ilişkilerinin sembolik bir ifadeyle kendilerini gösterdiği araçlar olmuştur. Sosyoekonomik, politik ve hatta bilimsel alanlardaki değişimleri incelediğimizde tiyatronun doğuşunu ve merkezini oluşturan bu kavramın kendine özgü kültürel yapılarından beslenip, zamanla değişip dönüştüğünü ve sanatsal estetik oluşumlarını buralardan inşa ettiğini görebiliriz. Bu bağlamda Türkiye’de tiyatro yapan ve birbirleriyle etkileşim halinde olan, Teatra Jiyana, Seyri Mesel ve Şermola Performans’ın teatral yapılanma süreçleri, metin seçimlerinde mitolojiden nasıl beslendikleri ve sahneleme sürecinde ise dengbêjlik geleneğinden nasıl yararlandıkları her grubun iki, toplamında altı oyun analizi yapılarak değerlendirilecektir.

Her üç grup kendi tiyatral sürecinde, farklı grupların oluşumlarını etkilemiş ve sanatsal üretimlerine ön ayak olmuşlardır. Tiyatro yapılanmalarındaki estetik dil arayışı sahnelemedeki yaratıyı güçlendirmiştir. Teatra Jiyana Nû grubunun ajit-prop ve metinsiz oyun seçimleri, Seyri Mesel’in sözlü kültür çalışmalarını sahneye yansıtma biçimleri, Şermola Performans’ın da performansa dayalı, daha özgün çağdaş sahnelemeleri tercih etmesi bu tiyatroların estetik formda birbirlerinden ayrılmasının altını çizen özellikleridir. Kültürel formları ele alış biçimleri ve tiyatral yaklaşımları farklı sahnelemeleri de beraberinde getirmiştir. Sahneleme ve dengbêjlik ilişkisi de yine oyun analizleri üzerinden incelenecektir.

Bu tezin temel amacı, Teatra Jiyana Nû, Seyri Mesel ve Şermola Performans’ın teatral yapılanmaları ve oyun sahneleme süreçlerinde kültürel formların –mitoloji ve dengbêjlik- etkilerinin, sahnelenen oyunlardaki yansımalarını inceleyerek rejisel tercihler tespit edilmeye çalışılacaktır. Bu doğrultuda Şermola

Performans kurucularından Mirza Metin'in mitolojiden beslenerek yazıp yönettiği “*Gor*” (*Mezar*), ve ortak yönetilen *Kargalar*, oyunları incelenecektir. Teatra Jiyana Nû oyunlarından Erdal Ceviz'in yönettiği “*Gurzek Ne Lédan*” (Bir Demet Dayak), Ferhat Keskin'in yönettiği *Lístik* (Oyun) ve yine Seyri Mesel Tiyatrosu'nun mitoloji ve derleme çalışmasından yola çıkarak sahneledikleri Erdal Ceviz'in yönettiği Sayê Moru (*Şahmaran*) ve *Kemero Bask* (Geyiklerin Ahı) bu çerçevede incelenecektir.

Bu tezle hem mitolojinin hem de dengbêjlik hikayelerinin 1990 sonrası çağdaş tiyatrodaki kullanıma yöntemleri araştırılarak, tiyatronun daha arkaik performative tarzlardan ve estetik öğelerden yararlanma biçimlerine bakılacaktır. Böylelikle farklı yaklaşımların ve kültürel etkilerin, çağdaş tiyatrodaki anlatı üsluplarına dair teatral araçları çoğullaştırma amaçlanmaktadır.

Yirmi yıldır içerisinde bulunduğum, şahitliğini, gözlemimi yaptığım, geçmiş üretimlere kulak kabarttığım bu tiyatronun, şimdi yazılı anlamda kaynağını oluşturabilmek arşivsel anlamda da önemli bir eylem niteliğindedir. Bu yolculuğumun danışmanlığını yapan sevgili hocam Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye yürekten teşekkür ediyorum. Kafa açıcı soruları ve merakı her zaman için yolumu açtı. Yine tiyatro hafızama kattıklarıyla sevgili hocalarımız Prof. Mehmet Birkiye ve Doç. Dr. Melih Korukçu'ya minnetle. Hiç düşünmüyorken yüksek lisans aklıma düşüren Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji bölümü hocalarım Prof. Dr. Fakiye Özsoysal ve Prof. Dr. Metin Balay'a ne kadar teşekkür etsem azdır. Röportajları ile tezime kaynaklık eden, disiplini ve tiyatro sevgisi bu alana daha sıkı sarılmamda etkili olan Mîrza Metin'e; Yine bana inanan ve benim tiyatroya başlamama vesile olan Erdal Ceviz hocama sonsuz şükranlarımla, iyi ki yollarımız kesişmiş. Kürt Tiyatrosu'na kattıkları ve yine bu teze röportajlarıyla destek olan Rugeş Kırıcı, Alişan Önlü, Ferhat Keskin ve Hüseyin Umaysız'a değerli katkılarından dolayı teşekkürler. Fikirleri ve önerileriyle tezime önemli katkı sunan Prof. Serdar Şengül ve Ulaş Güldiken emeğiniz büyük, var olun. Motivasyon ve enerjileriyle bana güç veren Şenay Tanrvermiş, Adem Sesli, Gül Hür, Aytekin Atabey, Ahmet Balta, Arzu Ocak, Ozan Aslan, Sinan Akcan, Mükrim Tepe'ye çok teşekkürler. Yine dengbêjlik ile ilgili verdiği tüyolarla Ekrem Malbat'a; Tez jüri hocalarımdan Sündüz Haşar ve Esra Çizmeci'ye teşekkürler. Son anda bana yetiştirdiği oyun fotolarıyla beni rahatlatan Nurten Demirbaş, varlığıyla hayatımın önemli parçası, kardeşim Dündar Zenderlioğlu ve Royem, sevgiyle çok ama çok teşekkür ediyorum. Sadık Hidayet'in

Kör Baykuş’unda yazdığı gibi “Yaralar vardır hayatta, ruhu cüzam gibi yavaş yavaş ve yalnızlıkta yiyen, kemiren yaralar.” Benim yarama merhem olmuş, yalnız koymamış tüm dostlarıma, bana katkı sunmuş dramaturji bölümü hocalarıma ve şu an adını sayamadıklarıma, bugüne gelmemde emek sarf etmiş tüm güzel insanlara sonsuz şükranla, iyi ki yaralarımıza dokunabilmiş ve birbirimize el verebilmişiz. Dünün tiyatrosu olmasaydı, birileri bodrum katlarında oyunlarıyla ısrar edip bunun bedelini ödemeseydi ve tiyatroyu bir direniş alanı olarak görmeseydi bugünün beni, bu tezi yazmaya cesaret edemezdi. Sözüm odur ki bugün yaptıklarım yarının tiyatrosunun inşasına katkı sunacaksa karakterimizden Sophrosyne, eylemlerimizden ve coşkumuzdan da Dionysos ve Apollon eksik olmasın.

Ağustos, 2024

Figen ZENDERLİOĞLU



TEATRA JIYANA NÜ, SEYRİ MESEL VE ŞERMOLA PERFORMANS OYUNLARINDA KÜLTÜREL FORMLARIN ETKİSİ VE TİYATRAL YAPILANMALARI

ÖZET

Bu tezde, *Teatra Jiyana Nû*, *Seyri Mesel* ve *Şermola Performans*'ın teatral yapılanmaları ve oyun sahneleme süreçlerinde kültürel formların -mitoloji ve dengbêjlik- etkilerinin sahnelenen oyunlardaki yansımaları incelenerek rejisel tercihler belirlenmeye çalışılmıştır. Tez süresince, 1990 sonrası, Türkiye'de Kürt tiyatrosunun aldığı yol ve aşamalar üzerinde durulmuş, tiyatroların içerisinde bulunduğu koşullar, yapılanma biçimleri ve üretimleri üzerinden nasıl bir seyirci kültürü yarattığı da incelenmiştir.

Çalışma için *Şermola Performans* kurucularından Mirza Metin'in mitolojiden beslenerek yazıp, yönettiği *Gor* (Mezar) ve ortak yönetilen *Serencama Qijikan* (Kargalar); *Teatra Jiyana Nû* oyunlarından Erdal Ceviz'in yönettiği *Gurzek Ne Lêdan* (Bir Demet Dayak); Ferhat Keskin'in yönettiği *Lîstik* (Oyun) ve *Seyri Mesel* Tiyatrosu'nun mitoloji ve derleme çalışmasından yola çıkarak sahneledikleri, Erdal Ceviz'in yönettiği *Sayê Moru* (Şahmaran) ve *Kemero Bask* (Geyiklerin Ahı) oyunları incelenmiştir. Bu incelemelerde elde edilen bulgulara dayalı olarak mitolojinin ve dengbêjlik hikayelerinin 1990 sonrası çağdaş tiyatroda kullanılmasıyla tiyatronun daha arkaik performans tarzlarından ve estetik öğelerden yararlanma biçimlerini belirlemeye yönelik bir çalışma gerçekleştirilmiştir.

Bu konu ve alt başlığına dayalı elimizde kısıtlı bir veri olduğundan, dönemin icracıları ile birebir fikir alışverişi ve röportajlar gerçekleştirilmiş, eski kayıtlara ve sınırlı bir arşive ulaşılmıştır. Bu sınırlı yapı, yöntem olarak icracıların ve benim kendi gözlem sürecimin paylaşımını bir yazılı kaynağa dönüştürme hedefini gütmüştür. Kürt tiyatrosuna dair konunun icracıları ve temsilcileri tarafından yazılan tez çalışmaları bulunmadığından, kendi alanında hem bir akademik kaynak olma hem de yazılı anlamda bir arşiv oluşturması açısından önemli bir boşluğu doldurmuş

olacaktır. Ele alınan grupların, zamanla yakaladıkları ivme ya da çeşitli nedenlerden dolayı kaybettikleri teatral özellikler ve bunların yaratımlara olan estetiksel yansımaları, kronolojik bir yaklaşımla oyunlar üzerinden analiz edilmiştir. Göstergebilim üzerinden yapılan sahne çözümlemelerinde rejîye dair ortak bazı yaklaşımların, grupların birbirlerinden aldıkları tiyatro mirasını yeni yorumlarla başka bir teatral sürece evrilttiklerini de bize göstermiştir. Bu çalışmadan edinilen öngörülerle, estetik yaklaşımlar ve performative tarzların, kültürel etkilerin çağdaş tiyatrodaki anlatı üsluplarına dair farklı teatral araçları çoğullaştırması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kültürel Formlar, Mitoloji, Dengbêjlik, Tiyatro, Kürt tiyatrosu, Teatra Jiyana Nû, Seyr-î Mesel Tiyatrosu, Şermola Performans.

THE INFLUENCE OF CULTURAL FORMS AND THEATRICAL STRUCTURES IN TEATRA JIYANA NÛ, SEYRÎ MESEL, AND ŞERMOLA PERFORMANCE PLAYS

ABSTRACT

This dissertation analyses the theatrical structures of Teatra Jiyana Nû, Seyri Mesel and Şermola Performans and the effects of cultural forms - mythology and dengbêjlik - on the staging processes of the plays in order to determine the director's preferences. The dissertation examines the path and stages of Kurdish theatre in Turkey after 1990, the conditions in which the theatres are located, how they are structured, and what kind of audience culture they create through their productions.

The following plays will be analysed for this study *Gor* (Grave) and *Serencema Qijikan* (Crowns), written and directed by Mirza Metin, one of the founders of Şermola Performance, based on mythology; *Gurzek (Ne)Lêdan* (Pinch of Beat), directed by Erdal Ceviz of Teatra Jiyana Nû; *Lîstik* (Play) directed by Ferhat Keskin; and *Şahmaran* (Shahmaran) and *Kemero Bask* (Curse of the Deer) staged by Seyri Mesel Theatre based on mythology and compilation work.

Based on the results of these studies, an important study will be carried out to determine the ways in which theatre uses more archaic performance styles and aesthetic elements through the use of mythology and dengbêj stories in contemporary theatre after 1990. With the knowledge gained from the study, it is expected that cultural influences with different aesthetic elements and performance styles will pluralise the theatrical tools related to narrative styles in contemporary theatre.

Due to the limited data available on this topic and its sub-themes, we have conducted interviews with the performers of the mentioned period and accessed old records and archives. Since there are no dissertations on Kurdish theatre written by the performers or representatives of the subject, this study will fill an important gap in its field, both as an academic source and as a written archive. The theatrical

characteristics of the groups studied, the momentum they gained over time or the theatrical characteristics they lost for various reasons, and their aesthetic reflections on their creations were analysed through the plays with a chronological approach. The semiotic analysis of the stage has also shown us that some common approaches to directing have developed the theatrical heritage that the groups have taken from each other into a different theatrical process with new interpretations. The findings of this study aim to pluralise the different theatrical tools of narrative styles in contemporary theatre through aesthetic approaches, performative styles and cultural influences.

Keywords: Cultural Forms, Mythology, Dengbêjhood, Theatre, Kurdish Theatre, Teatra Jiyana Nû, Seyr-î Mesel Theatre, Şermola Performance.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	ix
ABSTRACT	xi
İÇİNDEKİLER	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
I. GİRİŞ.....	1
II. ANLATI VE MİT YÖRÜNGESİNDE DENGEBÊJLİK İZLEĞİ	17
A. Anlatı	18
1. Anlatı ve Söz.....	19
2. Anlatı ve Hareket	21
3. Anlatı ve Mit	23
B. Mit.....	25
1. Mit ve Anlam	26
2. Mit ve “Söz” Olarak Logos Bağlamı ve Mitoloji	28
C. Dengbêj.....	30
1. Söz Anlatıcısı Olarak Dengbêj.....	30
2. Mit ve Anlatı Biçimi Olarak Dengbêjlik.....	31
3. Dengbêjlikte Anlatı Biçimi Olarak Mitler	33
D. Dengbêjlikte Hareket.....	35
1. Dengbêjlikte Sözün Ve Sesin Dışavurumu	36
2. Dengbêjlikte Ses Performansları.....	38
3. Dengbêjlikte Anlatıcı ve Dinleyici	41
III. 1990’LARDAN GÜNÜMÜZE KÜRT TİYATROSU TEMSİLLERİNDE KÜLTÜREL FORMLARIN ETKİSİ VE DÖNÜŞÜM KAVŞAKLARI	45
A. Türkiye’de 90’lar Sonrası Kürt Tiyatrosu	46
1. Teatra Jiyana Nû	47
2. Diyarbakır Şehir Tiyatrosu (Amed Şehir Tiyatrosu)	48
3. Seyr-î Mesel Tiyatrosu.....	49

4. Şermola Performans	50
B. Kültürel Bir Form Olarak Mitoloji ve Dengbêjliğin Oyunlardaki Etkisine İracıların Tanıklıkları.....	52
1. Dengbêjliğin Ulusal Tiyatroya Etkisi.....	53
2. Tiyatro Oyunlarında Dengbêj İzleği	57
3. Mitoloji ve Dengbêjlik Anlatılarının Oyunlara Yansıma Biçimleri.....	61
4. Kürt Tiyatrosu ve Seyirci Kültürü.....	65
IV. GURZEK (NE) LÊDAN (BİR DEMET DAYAK), LÎSTİK (OYUN), SAYÊ MORU (ŞAHMARAN), KEMERO BASK (GEYİKLERİN AHI), GOR (MEZAR) VE SERENCAMA QIJIKAN (KARGALAR) ADLI SAHNELEMELERİN MİT VE DENGEBÊJLİK KAVRAMLARI ÜZERİNDEN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ.....	69
A. Teatra Jiyana Nû Oyunu Bir Demet Dayak (Gurzek (Ne) Lêdan) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi	71
B. Teatra Jiyana Nû Oyunu Oyun (Lîstik) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi	82
C. Seyr-î Mesel Oyunu Şahmaran (Sayê Moru) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi	89
D. Seyr-î Mesel Oyunu Geyiklerin Ahı (Kemero Bask) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi.....	100
E. Şermola Performans Oyunu Mezar (Gor) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi	107
F. Şermola Performans Oyunu Kargalar (Serencama Qijikan) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi	118
V. SONUÇ VE ÖNERİLER	131
VI. KAYNAKÇA.....	137
ÖZGEÇMİŞ	143

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) afiş -2001	71
Şekil 2: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) oyunu, Yöresel bir yemek olan ...	74
Şekil 3: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) oyunu, Cenaze, ağıt sahnesi - 2001	76
Şekil 4: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) oyunu, bilmece sahnesi - 2001...	79
Şekil 5: Lîstik (Oyun), Mühürlenmiş sahneye gizliden giren oyuncu sahnesi - 2022 .	83
Şekil 6: Lîstik (Oyun), Oyun içinde oyun sahnesi - 2022.....	86
Şekil 7: Sayê Moru - (Şahmaran), Afiş - 2006.....	93
Şekil 8: Sayê Moru - (Şahmaran), Lokman Hekim Sahnesi - 2006	97
Şekil 9: Sayê Moru - (Şahmaran), oyundan bir sahne - 2006	99
Şekil 10: Kemero Bask - (Geyiklerin Ahı), 2004	102
Şekil 11: Kemero Bask - (Geyiklerin Ahı), 2004	104
Şekil 12: Gor - (Mezar), 2013	111
Şekil 13: Gor - (Mezar), 2013	114
Şekil 14: Gor - (Mezar), 2013	114
Şekil 15: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013	119
Şekil 16: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013	122
Şekil 17: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013	123
Şekil 18: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013	125

I. GİRİŞ

Yazıdan önce söz vardı. Sözden önce ise hareket. Her ikisini de buluşturan ortak nokta ise anlatı sanatıydı. Yazımdaki anlatı ve sözdeki anlatı, bir dengbêjin bedeninde, sesinde ve hikayesinde hangi katmanlarda hayat bulur, bunun yansıması tiyatro üretimlerinde teatral dili ve üslubu nasıl oluşturur bu tezin temel alt başlıklarından biridir. Farklı coğrafyalarda isimlerinin ve işlevlerinin değiştiği sözlü kültür aktarıcıları olan dengbêjler, yeri geldiğinde Grotowski'nin oyuncuyu konumlandığı yere de denk düşer. Oyuncunun bedenini bir enstrüman olarak görmesini ve keşfetmesini savunan Grotowski'nin savından da yola çıktığımız zaman; anlatının, kılamın ya da performansın, dengbêjin bedeninde var olma biçimi ve onun seyirciye aktarılmasındaki kodları araştırılmaya açık bir alandır. Bu aktarımda beslenen, ritüelistik ve mitolojik argümanlar oyun analizleri bölümünde gerekçelendirilecektir.

Tiyatronun tarihsel sürecine bakıldığında karşımıza çıkan en önemli kavramlardan bir tanesi mitolojidir. Felsefe ve dinlerle yakın bir ilişki içinde olmakla birlikte mitler insan topluluklarının kendilerini ve evreni kavrayan referans verdikleri imajinasyonel ve kavramsal birikimi oluşturmuşlardır. Genel olarak mitler, bir insan topluluğunda kutsalla kurulan ilişki, insan doğa ilişkisi, söz konusu topluluktaki sınıfsal ilişkiler ve toplumsal cinsiyet ilişkilerinin sembolik bir ifadeyle kendilerini gösterdiği araçlar olmuştur. Öte yandan, kesiştiren, ayırıştıran, güvenilirlik gibi kollayıcı yorumlara gebe bir fonksiyonel işlevleri olan mitoslar, bugünün sahnesinde geleneği zamanın ruhuna ait ahlak, gelenek ve göreneklerini temsil eden formları da ifade ederler. Çağın yeni ilahları, fenomenleri, farklı sınıfları temsil eden hiyerarşik yapısı yenilenen mitoslar aracılığıyla bir ritüelin devamı niteliğindedir. Sürekli muğlaklığın tazelenerek eş değerli gelişen hikayeler hem düne referans hem de bugünün duygu ve düşünce dünyasını sahnede temsiline örnek teşkil ederler.

Sosyoekonomik, politik ve hatta bilimsel alanlardaki değişimleri incelediğimizde tiyatronun doğuşunu ve merkezini oluşturan bu kavramın kendine özgü kültürel yapılarından beslenip zamanla değişip dönüştüğünü ve sanatsal estetik

oluşumlarını buralardan inşa ettiğini görebiliriz. Bu bağlamda bu tezin amacı, Türkiye’de tiyatro yapan ve birbirleriyle etkileşim halinde olan Kürt Tiyatrosu’nun önde gelen topluluklarından Teatra Jiyana Nû, Seyri Mesel ve Şermola Performans’ın teatral yapılanma süreçlerinin tanımlanması, metin seçimlerinde mitolojiden nasıl beslendikleri ve sahneleme sürecinde ise dengbêjlik geleneğinden nasıl yararlandıkları, sahnelemelerinin analizleri üzerinden değerlendirilecektir.

Her üç grup da kendi tiyatral sürecinde, farklı grupların oluşumlarını etkilemiş ve sanatsal üretimlerine ön ayak olmuşlardır. Tiyatro yapılanmalarındaki estetik dil arayışı sahnelemedeki yaratıyı güçlendirmiştir. Teatra Jiyana Nû grubunun ajit-prop¹ ve metinsiz oyun² seçimleri, Seyri Mesel’in sözlü kültür çalışmalarını sahneye yansıtma biçimleri, Şermola Performans’ın da bedensel performansa dayalı, özgün, çağdaş sahnelemeleri tercih etmesi bu tiyatroların estetik formda birbirlerinden ayrılmasının altını çizen özellikleridir. Kültürel formları ele alış biçimleri ve tiyatral yaklaşımları farklı sahnelemeleri de beraberinde getirmiştir. Sahneleme ve dengbêjlik ilişkisi de yine oyun analizlerindeki göstergeler üzerinden incelenecektir. Sözlü kültür aktarıcıları olarak görülen dengbêjliğin, teatral bir yapı içerisine nasıl evrildiği, alımlayıcı ve seyirciyle ne temelde bir etkileşim içerisinde olduğu sahnelemelerdeki seyir biçimleri üzerinden irdelenecektir.

Üç bölümde ele alınılacak bu tezin giriş aşamasından sonra, ikinci bölümünü: Anlatı, Mit, Dengbêjlik ve Dengbêjlikte Hareket başlıkları oluşturacaktır. Üçüncü bölüm ise Teatra Jiyana Nû, Seyri Mesel ve Şermola Performans’ın teatral yapılanmaları ve oyun sahneleme süreçlerinde kültürel formların –mitoloji ve dengbêjlik- etkilerinin, sahnelenen oyunlardaki teatral dil tespit edilmeye çalışılacaktır. Şermola Performans kurucularından Mirza Metin’in mitolojiden beslenerek yazıp yönettiği “*Gor*” (Mezar) ve ortak yönetilen *Kargalar* oyunları incelenecektir. Teatra Jiyana Nû oyunlarından Erdal Ceviz’in yönettiği “*Gurzek Ne Lêdan*” (Bir Demet Dayak), Ferhat (Feqî) Keskin’in yönettiği *Lîstik* (Oyun) ve yine

¹ Ajitasyon ve propaganda sözcüklerinin kısaltılmasıyla kavramsallaşmış bir ifade olup ideolojik değerlerin alıcı-seyirciye aktarımını sağlamak üzere amaçlanan içeriklerin türüne karşılık gelmektedir. Tiyatrodaki kavramsal geçmişi iki büyük dünya savaşı arası dönemi kapsamaktadır.

² Seyirlik oyunlar söz konusu olduğunda ifadelendirilen oyun türleri için metinsiz oyun denilmektedir. Sahnenin olmadığı seyirlik oyunlar halk tiyatrosu başlığında gelenekselleşmiş türleri oluşturur. Daha çok kültürel içerik ve değerlerin işlendiği bu oyunlarda biçim zamanın seyriyle yeni öğeler oluşturmuştur. Üslup aynı kalmak üzere, topluluğun beklenti ve güncel bilgisine seslenen yeni içerikleri bu oyunlarda görmek mümkündür.

Seyri Mesel Tiyatrosu'nun mitoloji ve derleme alışmasından yola ıkarak sahneledikleri *Şahmaran* ve *Kemero Bask* (Geyiklerin Ahı) oyunlarının sahnelenmesini oluşturan unsurlar üzerinden incelenecektir.

Bu tezde yöntem olarak görüşme/röportaj yoluyla veri toplama, coperforming witnessing (birlikte icra tanıklığı) ve göstergebilimsel analiz teknikleri kullanılarak, elde edilen veriler ışığında oyunlardaki dengbêjlik ve mit unsurlarının yansıması araştırılmıştır. Bu oyunlara yukarıda bahsedilen isimlerle yapılan röportajlar, video/ses kayıtları, bütün bu tarihsel sürecin gözlemcisi ve 2004 yılı itibariyle de öznesi olarak tarafımdan yapılan saha araştırmaları verileri üzerinden ulaşılmıştır. Wodak ve Meyer'in belirttiğı üzere 'Eleştirel Söylem Analizi yazılı, sözlü ya da görsel metinlerdeki göstergesel verilerin sistematik analiziyle ideoloji ve gücün açığa kavuşturulmasını amaçlar. (Wodak ve Meyer, 2009, s.13). Bu tez boyunca, konu hakkındaki basılı araştırma ve malzemenin azlığı kadar, kapatılıp mühürlenmiş sahnelerde çürüyen materyal ve baskınlarla el konulan arşivlerin geri dönölmez kaybı nedeniyle, yazılı anlamda kaynaklardan yararlanabilme şansı çok az olmuştur. Çalışmamaya kaynaklık edecek bilgiye erişimin kısıtlı olması nedeniyle de 'söylem analizi' metodu kullanılarak çok sayıda sosyal kuramdan faydalanmak adeta zaruriyete dönüşmüştür. Bu sebeple, bu tezin amaçlarından biri, 90'lerden günümüze icracı pozisyonunda olan tiyatrocılardan elde edilen verilerle, ulaşılan bulguları bu alana akademik anlamda bir kaynakça olarak sunabilmek olarak belirlenmiştir Kürt tiyatrosunun sözlü kültür aktarıcıları ve icracıları pozisyonunda olan bu sanatçıların aktarımlarını, deneyimlerini birinci ağızdan yazıya dökmek temsil edilen ve temsil edeni de nesneleştirmekten çıkaracaktır. İcracının sesi çalışmaya diğer kaynaklar eşliğinde esas alınarak dahil edileceğinden hegomonik aklın dışarıdan bakarak manipüle etmesini engellemeyi amaçlamaktadır. Öyle ki icracının araştırmacı olarak işlevsellik kazanması söz konusudur; bir tür temize çekme bir başka deyişle kendi söyleminin sağlamasını yapma Dwight Conquergood'un rehberliğinde performansçının tanıklığıyla sağlanmışır. Performans ve kültürel anlamda önemli çalışmalar yapmış, antropolog Dwight Conquergood'ın *Cultural Struggles* kitabında belirttiğı "coperforming witnessing" (birlikte icra tanıklığı) adını verdiği yöntem, bazı oyunlara dair kişisel görüşlerimi ifade etmemde tezin yazılış yöntemine dair referans niteliğı taşımaktadır. Hem ortak eylemi hem de tanıklık etmeyi vurgulayan bu yöntem, ortak bir tanıklık sürecini ifade eder.

"Kültürü performans olarak yorumlamak yorumlayıcı araştırmacı için faydalıdır çünkü bu durum araştırmacının bilişsel indirgemeciliğe karşı koymasına yardımcı olacaktır. [...] Bir performans paradigması kültürün izole edilecek, ölçülecek ve manipüle edilecek değişkenlere dönüştürülmesini önler. Dahası, gözlemci/gözlemlenen, ben/öteki, özne/nesne arasındaki keskin ayrımları ortadan kaldırır (Conquergood, 2013: 17).

Bu durumda tez boyunca sözlü kültür aktarımını bir kültür performansı, bedensel hareket aktarımı olarak adlandırdığım sahnelemelerde, kendi konumumu ve "özel gözlemci" etkimi sorgulamama yardımcı olacağını ve kültürün sabit bir nesnelleştirme alanı içerisine sıkıştırılmaması gerektiğini bana hatırlatacaktır. Conquergood, performans ve akademik "temsili" açılmakla, 'bir saha çalışmasından elde edilen verilerin analizini okumak ile sahadaki kişilerin seslerinin araştırmacı tarafından yorumlayıcı bir süzgeçten geçirilmiş halini duymak arasındaki farklar nelerdir' sorularını ortaya atarak, performansın yani icranın başka gözler tarafından yazılmasını problematik olarak görür. "Saha çalışmasının fiziksel ve son derecede performatif deneyimi yazı aracılığıyla değer kazanır. Günün sonunda saha çalışması metnin hegemonyasına asla karşı çıkamaz, çünkü son söz kağıda yazılıdır. Saha çalışmasının nihai gayesi, telosu, yayınlanmaktır. İlginçtir ki, en radikal yapışökümler bile kağıt üzerinde yapılır. 'Akademik Temsilin Bir Biçimi Olarak Performans' metinselciliğin egemenliğine karşı çıkar (Conquergood, 2013: 106)." Buradan yola çıkarak saha araştırmaları ve çalışmalarında elde edilen verilerin analizini yapmak ile sahadaki kişilerin seslerinin araştırmacı tarafından yorumlayıcı bir süzgeçten geçirilmiş halini duymak arasındaki farklılıkları ortaya koyar. Bunun yanı sıra performansın, araştırma "yayınlanmanın" bir alternatifi veya tamamlayıcı bir unsuru olması retorik bağlamda sorunları da beraberinde getireceğini savunur. Nesnel gözlemci ile özel gözlemci temsiliyetinin altını çizerek. Ayrıca sahnelemelerin analiz sürecinde, Patrice Pavis'in "Gösterimlerin Çözümlemesi" adlı kitabında göstergebilimsel analiz üzerinden sunduğu yöntemden de faydalanılmıştır. Tiyatro sahnelemesini daha iyi çözümlemek için göstergebilimin uygulanabilir olduğunu savunan Pavis, çözümlemenin araçları olarak oluşturduğu "soru dizinleri" (Pavis, 2000: 59) kullanılan yöntemin temelini oluşturmuştur. Sonuç olarak, bu tezin yöntemi Dwight Conquergood'un performans analizi temel alınarak "coperforming

witnessing” birlikte icra tanıklığı’na dair röportajlar, sahnelemeler ve sahada bizatihi toplanan tüm veriler göstergebilim çözümleme teknikleriyle deşifre edilmiştir. Bu yöntem doğrultusunda altı farklı sahneleme üzerinden gerçekleştirilen analizler, ortaklaşan kültürel formların göstergelerini açık, belirgin ve içeriğe göre değişken tanımlayıcılar aracılığıyla nesnel, ölçülebilir ve doğrulanabilir kılacaktır. Tezin içeriğini oluşturan tiyatro sahnelemelerinin temsil ettiği Kürt Tiyatrosu, Türkiye’deki kültür-sanat ve politik stratejilerinden bağımsız ele almak mümkün değildir; çünkü tiyatro sahnelemelerinin tarihsel süreci her zaman çağın algılama biçimi, sosyo-ekonomik, sosyo-kültürel ve sosyo-politik gelişmelere ve değişimlere bağlı olarak dönüşüm göstermiştir. Türkiye’de varlığını gösteren Teatra Jiyana Nû, Seyr-î Mesel, Şermola Performans gruplarının tiyatral yapılanmasını, gelişim sürecini ve sahneleme biçimini anlamak adına azınlık kavramına ve Kürt Tiyatrosu’nun kısa tarihçesine dair bilgiler bu bölümde açıklanacaktır.

Azınlık Kavramı Çerçevesinde Eritilen Çok Kültürlü Yapılar:

Devletlerin ulus inşa süreçlerindeki sanata olan ideolojik yaklaşımları, o ülkedeki alternatif ve “öteki” olarak nitelendirilen halkların, grupların, toplulukların sanat perspektiflerini ve yolculuklarını da belirler. Kürt tiyatrosunun bu gruplar özelinde günümüze olan yolculuğunu Türkiye’deki sosyolojik ve devletin politik inşasından bağımsız ele almak zor gözükse de kültürel çoğulculuk bağlamında “azınlık” kavramının şekillendirdiği sanatsal yapılanmayı göz ardı etmemek gerekir. Azınlık kavramı dünya literatüründe çokça tartışılan ve birçok tanımla açıklanmaya çalışılan ve devletlerin özellikle tartışmaktan kaçındığı bir kavram olarak karşımızda durmaktadır. Bilindiği gibi uluslararası alanda üzerinde anlaşılmış bir azınlık tanımı yoktur. Fakat, en yaygın olarak kabul gören tanım: 1977 yılında Birleşmiş Milletler Azınlıkların Korunması Ayrımcılığın Önlenmesi Alt-Komisyonu Özel Raportörü, Francesco Capotorti tarafından yapılan tanım, genel bir çerçeve oluşturmuştur. Buna göre azınlık:

*Bir devletin nüfusunun geri kalanına göre sayısal olarak az olan, o devletin vatandaşı olup **dominant** bir pozisyonda olmayan ve çoğunluktan farklı etnik, dinsel ya da dilsel özelliklere sahip olan ve kültürlerini, geleneklerini, dinlerini ya da dillerini korumaya yönelik üstü örtülü de olsa dayanışma duygusu gösteren bir gruptur (Çavuşoğlu, 1999: 25).*

Bu tanıma, ezen – ezilen ilişkisi üzerinden baktığımızda, sadece bir ülkenin vatandaşı olanları azınlık kabul etmesi eleştirilecek olursa da, tanımda vurgulanan “dominant bir pozisyonda olmama” kriterinin azınlık tanımındaki en önemli kriterlerden biri olduğu düşünülmektedir. Bu çerçevede baktığımızda, azınlık, sayısal olarak daha az olmakla alakalı bir sonuçtan ziyade, o grubun yaşadığı ülkede egemen konumda olup olmadığıyla ilgili bir durumdur. Örneğin Güney Afrika’da siyahiler çoğunluk nüfusu oluşturmalarına rağmen, onlar da kendi ülkelerinde azınlık konumundadırlar; çünkü dominant değillerdir. “Azınlık kavramı, yurttaşlığa yüklenen anlamla doğrudan bağlantılı olarak farklılaştı. Kavram sadece etnik, dinsel ve kültürel topluluklar açısından değil, engellileri, kadınları, eşcinselleri, yabancı işçileri vb.’lerini de içine alacak şekilde geniş bir boyutta ele alınmaya başlandı. Bunun temel nedenlerinden biri, ulus-devletin "biz"i içine hapsedilen kimlik tepkileriydi (Üstel, 1999: 37).”

Bu tanımlamalara göre, devletin çizdiği sınırlar dahilinde vatandaş olma hakkın vardır. Azınlık, bir devletin kabulüne bağlıdır; ulus devletlerle birlikte literatüre girer. Uluslararası hukukta azınlık kavramı, o grubun kendisini farklı olarak görmesi ile açıklanır. Avrupa Konseyi Parlamenter Meclisi’nin Ek Protokolünde yer alan diğer bir tanım ise, yalnızca ulusal azınlıkları tarif etmiştir. Şöyle ki:

Ulusal azınlık, bir devletin ülkesinde ikamet eden ve bundan dolayı o devletin vatandaşı olan, o devletle eskiden beri süregelen, sıkı ve sürekli bağlarını koruyan, ayırt edici etnik, kültürel, dinsel ya da dilsel özellikler gösteren, o devletin ya da o devletin bir bölgesinin geri kalan nüfusundan sayıca az olmasına rağmen, yeterli derecede temsil edilen, kültürleri, gelenekleri, dinleri ya da dilleri dahil olmak üzere, ortak kimliklerini oluşturan öğeleri hep birlikte koruma kaygısıyla yönelen kişiler grubudur (Kurubaş, 2004: 17), (Çavuşoğlu, 2001: 96).

Bu tanımlamadan yola çıkarak şunu söyleyebiliriz. Türkiye kendi içerisinde çok kültürlü ve çok kimlikli bir yapıyı barındırmaktadır. Kürtler de bu temsiliyetin en önemli parçalarındandır. Türkiye Cumhuriyeti anayasasına göre, azınlık kavramı bilindiği üzere din tanımı üzerinden yapılmaktadır. Türklerle aynı dine mensup olan Kürtler, bu tanımlamaya göre azınlık pozisyonunda değildir; ama günlük yaşam içerisinde bazı kodlardan kaynaklı Kürtler de azınlık olarak nitelendirilir. Bunun

nedenlerinden biri olarak, sayısal üstünlük işaret edilse bile tam tersi, resmi ideolojinin izin verdiği ölçülerde “egemen” olabilmesinden kaynaklıdır. Azınlığa yüklenen anlam ve tanımlama biçiminden de yola çıkarak Kürtler de kendini bu kapsamda nitelendirmezler. O nedenle yukarıda bahsedilen son açıklamaya göre, yani ulusal azınlık tanımlaması üzerinden Kürt tiyatrosu ve geçirdiği süreç değerlendirilebilir.

Azınlık olmayan Kürtler, eşit yurttaşlık hakları kapsamında, Türk vatandaşlarla eşit haklara sahipler midir? Türkiye’de kültür ve sanat alanında, Kültür Bakanlığı’ndan destek alma, kamusal alanda gösteri yapma ve sanatsal platformlarda var olabilmek hakkına, ne kadar sahiptirler? “Uluslararası hukukta azınlık haklarının korunmasının gerekliliğine ilişkin gerekçeler arasında azınlık grubu üyelerinin insanlık onurunun korunması ve barış ortamının devamı yanında “kültürlerin korunması” gereği olduğu da ifade edilmektedir (Åkermark, 1997: 31).”

Bu tanımlamalar çerçevesinde Kürt tiyatrosunun 90’lar sonrası Türkiye’deki gelişim süreci, yarattıkları yenilikler nedeniyle üç farklı grup özelinde açıklanmaya çalışılacaktır. Teatra Jiyana Nû (Yeni Yaşam Tiyatrosu), Seyr-î Mesel Tiyatrosu, ve Şermola Performans, bu anlamda önemli işlere imza atmış ve İstanbul’daki Kürt tiyatrosunun şimdiki dönemini yaratan gruplardır diyebiliriz. Yine hem yurt dışında hem de yurt içinde Kürtçe oyunlar yapan çok sayıda gruptan söz edilebilir, fakat özellikle bu kurumların tercih edilmesinin en önemli nedenleri: Teatral oluşumlar açısından birçok ilke imza atıp, kendi alanlarında farklı grupların teatral yapılanmalarında etki yaratmış ve Kürt tiyatrosunda bir nevi konservatuvar görevi gören gruplar niteliğinde olmalarıdır. Her grup kendi teatral anlayışıyla ortaya koyduğu oyunlarla seyircisini yaratmış, bu teatral yolculuğun zeminine bir tuğla eklemiştir. Türkiye’de 30 yılı aşkın bir süredir var olma mücadelesi veren bir tiyatronun hâlâ “bilinmeyen bir dil” olarak kayıtlara geçmesi ve devlet desteği alamadan ayakta kalabilmesi bile, başlı başına sanatın bir direniş haline gelmesine de verilecek örneklerdendir. Bu gruplardan Teatra Jiyana Nû, (TJN) ilk oluşum aşamasında ajit-prop oyunlar tercih ederek, mahalle ve derneklerde ideolojik anlayışlarını yayma politikası içerisine girmiştir. TJN; söz konusu mecralardan oyuncu adayları ve seyirci kitlesi toplamaya çalışmıştır. Bu perspektif, günümüzde Kürt tiyatrosunun içerisinde yer alan birçok oyuncunun yetişmesinde ve farklı grupların oluşumunda bir nevi okul görevini üstlenmiştir. Oradan ayrılan bir grup

tiyatrocunun oluşturduğu Seyr-i Mesel Tiyatrosu, Kürtlerin ilk bağımsız tiyatro topluluğu olma özelliğini taşır. Grup sayısız turneler yaparak tiyatronun gitmediği yerlere giderek tiyatro kültürünün oluşması çalışmalarında öncü rol oynamıştır. Ve yine bu oluşumdan koparak başka bir deneyim alanı yaratan Şermola Performans ise Kürt tiyatrosunda birçok anlamda yeni ve çağdaş diyebileceğimiz işlere imza atmış, medyada daha görünür olmuş, ödüller almış, seyirci ve oyun yaratımında profesyonel bir tutum izlemiştir. Bu tez, ayrıca yukarıda bahsedilen üç grup üzerinden Kürt tiyatrosunun Türkiye’deki teatral konumunu ve sürecini analiz etmeye çalışmaktadır.

Türkiye’de “azınlık” olanın sanatını ve tiyatrosunu icra etmek, kimlik inşasını, etiketleri ve öteki olma kavramlarıyla birlikte, hakim olan ideolojinin çemberine de takılmayı beraberinde getirir. Günümüz dünyasında, sanat ve siyaset, sanat ve hayat, sanat ve ideoloji, sanat ve kimlik kavramlarını tartışabilmek çok daha zor ve bir o kadar da manidardır. Selen Korad Birkiye, kimlik ve ötekine dair şöyle bir belirlemede bulunur:

Kimliğin birbirinden ayrılmaz iki bileşeni vardır, birincisi tanımlama ve tanınma, İkincisi ise aidiyettir. Ayrıca kimlik hem tümüyle toplumsal, hem de kişiseldir. Ve kimlik sorunları çoğunlukla, kişinin kendine atfettiği kimlikle, toplumun ona atfettiği kimlik arasındaki çatışmalardan kaynaklanır. Hemen hemen bütün topluluklar kimliklerini tanımlarken, benmerkezci bir tutumla, kimlik kategorilerini karşılaştırmalar üzerine kurarlar. Çünkü kimlik tek başına tanımlanan bir olgu değildir. Kimlikten, benlikten söz ederken, referansımız mutlaka “ötekidir”. Dolayısıyla olumlu özelliklerin çoğu içinde bulunduğumuz toplumsal kesite ait olarak değerlendirilirken, olumsuz özellikler ötekine, farklıya, yabancıya, azınlıkta olana atfedilir. Buradaki temel eksen “farklı” olmaktır. Bu nedenle kimlik tanımlamaları yapılırken, objektif ve eşitlikçi bir değerlendirmeden çok, sübjektif ve hiyerarşik bir yönetime başvurulur (Korad, 2007: 25).

Hiyerarşik bir görüşe sahip muhafazakar toplumlarda “farklı” olmanın sanat içerisinde kabullenışı bile, başlı başına bir var oluş mücadelesi gerektirir. Önce kimliğin kabulü, sonra da sanatın egemen üzerinden kabulü. Türkiye’de ırk, dil, din, cinsiyet, etnik köken anlamındaki kimlikler, farklılıklar ve yönelimler, çok

kültürlülük içerisinde sadece demokratik “sunum” çerçevesinde kullanılmaktan öteye gidememektedir. O nedenle Birkiye’nin, dominant olanın gözünden subjektif ve hiyerarşik değerlendirmesi bu yapıyı daha objektif görmemizi sağlar.

Meseleyi daha genel bir noktaya çekip tartışmaya açtığımızda şuradan da farklı bir yaklaşım sergileyebiliriz. Çağımızda, sosyal medya kullanım alanlarında yaratılan tüm persona’lar³ neredeyse birer sanat eseri gibi kurgulanıp sergilenir. Öte taraftan sanat -özellikle sahne sanatları ve tiyatro- kurgusalıktan uzak durmak adına biraz daha hayatın içinde olanla harmanlanıp daha fazla hayatın gerçekliğine bulanarak ona benzer. Hayat bu durumda sanatsallaşır. Sanat da bir yanıyla reklamlaşır diyebiliriz. Sanatın büyüğü dünyasından uzaklaştıkça, ağır basan reklam estetiğiyle hareket edilip ortaya çıkarılan oyunlar, bizi kuşatan popüler kültürün ve düzenin, sanatı kendi içerisinde erittiği gerçeğiyle yüzleştirir. Bu noktada ideolojik bir aygıt olarak önümüzde duran sanat, egemen olan ideolojiye hizmet etmekten bugün ne şekilde kaçınabilir, önemli sorulardandır. Lev Kreft Sanat/Siyaset kitabındaki “Sanat ve Siyaset: Sanatın Siyaseti ve Siyasetin Sanatı” başlıklı sunuşunda:

... kesin ve net biçimde ‘sanat’ denilebilecek hiçbir şey yok” diyerek, diğer yandan siyaseti tanımlarken de “kurgulanmış bir oyun kadar estetize edildiğini vurgular, kamuoyu yoklamaları, siyasi eğlence sektörü ve reality showlarla (Kreft, 2016: 10).

Bütün bu tanımlamalar günümüzde sanat ve gerçeklik ilişkisi üzerinden belirli tartışmaları da doğurmaktadır. Sanatın ne olduğunun cevabının, artık tartışmalı olduğu dönemlerin gerçekliğinin sanat kavramının içeriğini de nasıl revize ettiğine şahitlik eder durumdayız. Sanatın temsili, sanatın temsil alanı ile arasındaki bağı ve gerçeklikle kurduğu ilişki değişkenlik göstererek bizlere farklı perspektiflerden bakmamızı işaret etmektedir. Gerçeklikle kurulan ilişkinin değişmesi sanatı etkiler ve bu da sanat-hayat arasındaki ayrımı bulanıklaştırır. Donald Kuspit bunu sanat sonrası bir süreç olarak değerlendirerek; “Çağdaş sanatın, sanatın sonu olduğunu ileri sürmesindeki neden, sıradan sanatın gündelik gerçekliği süsleyerek bir çözümleme sunuyor gibi davranmasıdır (Kuspit, 2006: 36).”

³ Maske anlamında kullanılan bu versiyon kişinin saklı yüzü ve karakteriyle dışa yansıyan tarafları arasındaki farkı yansıtır.

Artık sanatın, sanat olmadığı varsayılan herhangi bir şeyden farkı kalmadı. Ama bu durum onu katlanarak büyümekten alıkoymuyor. Büyük şamatalarla durmadan ilan edilen ‘sanatın sonu’ hiç gelmedi. Bunun yerine, kültürel aşırı-üretim, zincirinden boşanmışçasına çoğaldı. Sanat bugün hiç olmadığı kadar başarılı –peki hala sanat mı? (Baudrillard, 2010: 52).

Sanat yapabilmenin kendisinin bir “direniş” alanına dönüşmesinde yaratılabilecek eylem alanı, kendi içine kapanarak salt niceliklerin konuşulduğu bir sanatsal atmosfer yarattı diyebiliriz. Sanat bu haliyle hem kendinden vazgeçmeye, hem de artık hayatta yaratabilme ihtimali taşıdığı eylem alanından çekilmeye başladı. Bu eylem alanı Arendt’in eylem tanımıyla düşünüldüğünde bir anlam kazanır, Arendt’de eylem; “bilinmezliği, var olan iktidarın dilini konuşmuyor olmasıyla, susturulamazlığı ve tam da bu doğasıyla iktidara karşı oluşturulabilecek en güçlü hareket oluşuyla tanımını bulur (Arendt, 2006: 262 - 263).” Ona göre eylem, insanlar arasında gerçekleşmesi ve başlayan bir eylemin bitmeyerek diğer eylemlerde devam etmesiyle gücünü bulur. Bunu sanatın da yaratabilmesi, sanatı egemen ideolojilerin bir parçası olmaktan çıkaracak ve ona kendi dilini kazandıracaktır.

Sanatın siyasi hamlesi, sanatın özerkliğinin, dolayısıyla özgürleşme gücünün temeli olan heterojen duyumsanabilir korumaktır. Burada duyumsanabilir olana yönelik iki tehdit söz konusudur: ya üst-siyasi bir eyleme dönüşme tehdidi, ya da estetize edilmiş gündelik hayat formlarıyla özdeşleştirilme tehdidi (Kreft, 2016: 215).

Türkiye’deki çok kültürlü yapının önemli bir parçası olan Kürtler, bodrum katlarında başlattıkları tiyatro girişimlerini, yaşadıkları tüm kısıtlamalara rağmen yurtiçi ve yurtdışı turneleriyle oyunlarını ısrarlı bir şekilde icra ederek daha fazla seyirciye ulaştırmaya çalışmışlardır. Süreklilik arz eden tiyatro festivalleri düzenleyerek bir seyirci kültürünün oluşmasında da önemli adımlar atmışlardır (Temiz, 2024). Dolayısıyla bütün bunların sonucunda, tiyatro alanında kendini var etmeye çalışan ötekileştirilmiş tiyatro toplulukları her türlü baskıya rağmen sanatı bir direniş alanına çevirerek üretimlerini sürdürülebilir hale getirmeyi hedeflemişlerdir. Sahne, kendi sanatsal varlıklarını sürdürebilmeleri açısından onlara yeniden “politik” bir kimlik kazandırmıştır.

Kürt Tiyatrosunda Seyirlik Oyunlar Ve Kısa Bir Tarihçe: Sahne sanatları açısından ve özellikle bir şimdiki zaman sanatı olan tiyatro üzerinden düşünüldüğünde ise tartışma biraz daha geniş bir alana yayılır. Peki bütün bu başlıkları Kürt tiyatrosunun sanat, siyaset ve hayat çerçevesinde ele aldığımızda karşımıza çıkacak oyunların ve grupların bu minvalde izledikleri sanatsal politikaları ve etkilerini analiz etmeye çalışırsak nasıl bir tabloyla karşılaşabiliriz? Kürt tiyatrosu bu parametrelerin neresinde duruyor sorularıyla devam edebiliriz. Kürtlerin yoğunluklu olarak yaşadıkları bölgede hala “köy tiyatrosu geleneğinin olduğunu ve sürdüğünü, derlemeler ve anlatımlar üzerinden anlarız. Baharın gelişini kutlayan oyunlar, masallar, söylenceler, fıkralar, köy seyirlik oyunları ve dengbêjlik kültürü halk arasında hala varlığını sürdürmektedir (Metin, 2014: 20).” Kosegelî (Köse), Beranberdan (Koçkatımı), Bûka Baranê (Yağmur Duası), Aşvan (Değirmenci), Sînor (Sınır) gibi oyunlar hala karşılaşılabilecek seyirlik oyunlardır. Bu oyunlar hala varlığını sürdürmektedir. Köy tiyatrosu geleneği dışında 1990 öncesi Kürt tiyatrosu deneyimlerine dair şu bilgileri de sıralamak mümkündür.

Bilinen ilk Kürtçe tiyatro metni, Evdirrehîm Rehmî Hekarî'nin yazdığı “Memê Alan” oyunu ilk kez 1918-1919 yıllarında İstanbul’da yayınlanan Jîn (Yaşam) dergisinin 15. 16. sayılarında yayınlanır. Söz konusu oyun, dilinin Kürtçe olması, yazarının Kürt olması ve Kürtleri anlatıyor olması bakımından Kürt tiyatrosunun ilk yazılı tiyatro metni olarak kabul edilir (Bozarslan, 1986: 674-678).

Öte taraftan Osmanlı İmparatorluğu’na baktığımızda ise, dönemin politikası itibarıyla, çok kültürlü ve çok dilli tiyatrolarının oluşmaya ve oyunlarının oynanmaya başladığı 1890’lı yıllarda kaynaklarda Kürtçe bir oyundan da bahsedilir. Cafer Sarıkaya’nın yüksek lisans tezinde yer verdiği, “Osmanlı Devleti, 1893 yılında Amerika’nın keşfinin 400. yıl dönümünün kutlandığı Şikago Columbus Dünya Sergisi’ne katılmış ve tiyatro gösterilerinin de yer aldığı bu fuarda “The Kurdish Drama” (Kürt tiyatrosu) başlığıyla bir oyun sahnelenmiştir (Sarıkaya, 2010: 74).” Kısaca oyuna değinecek olursak:

Oyun üç perdeden oluşur. Hasan isimli Kürt genci amcası Faryad’ın kızı ile evlenmek ister; ancak amcası Hasan’ın bu isteğini reddeder ve ailesi ile oradan kaçar. Hasan peşlerini bırakmaz. Oyun, bu ailenin öyküsü

etrafında gelişirken bir yandan da Kürtlerin ev halleri, çorap dokumaları, yeme-içmeleri, yün eğirmeleri, şarkıları ve dansları sergilenir (Bozarslan, 1986: 674).

Kürtçe alfabenin oluşmasında önemli rol oynamış edebiyatçılardan, Kürt aydını Celadet Ali Bedirhan da oyun yazarlarındandır. Oyunlarının konusunu daha çok politik konuların ve toplumsal meselelerin oluşturduğu Bedirhan, Kürtçe yazdığı “Hevind” adlı oyununu “1933 yılında kendi çıkardığı Hawar adlı Kürtçe derginin 20. sayısında yayınlar (Bedirhan, 2009: 4).” Dönemin iktidarlarının baskısı sonucu Türkiye’yi terk etmek durumunda kalıp farklı ülkelere dağılan Kürtler, buralarda da oyunlar yapmaya devam eder.

Ermenistan devleti tarafından Kürtlerin yoğun yaşadığı Elegez’de 1937’de Devlet Tiyatrosu kurulur. 10 yıl süren bu deneyimde 30’a yakın Kürtçe veya başka dillerden Kürtçeye çevrilmiş oyunlar sahnelenir (Boyik 2012: 1).

Yine bu minvalde, diasporada tiyatro yapan gruplar müzikallere de yönelir. “1946 yılında İran Kürtlerinin sahnelediği, Dayika Niştîman (Toprak Ana) bir müzikal olarak sahnelenir (Boyik, 2012: 2).” Dönemin önemli gazeteci ve yazarlarından Musa Anter 1959 yılında İstanbul Harbiye Askeri Cezaevinde tutuklu olduğu süre içerisinde Birîna Reş (Kara Yara) adında bir oyun yazar. Bu tekst, köylülerin ağayla olan ilişkileri, düzen içerisinde nasıl sömürüldükleri ve maruz bırakıldıkları haksızlıkları anlatır. Oyun Musa Anter’in diğer yazıları ve hikayeleri gibi Kürtçe olduğu için bir türlü oynanamaz. Kamu düzenini bozmak ve bilumum suç unsuru nedeniyle yasaklanır. “Oyunun milli duyguları yok edici veya zayıflatıcı propaganda mahiyeti arz edip etmediğine dair bir bilirkişi raporu hazırlanmıştır; oyunun içeriğinde herhangi bir sakınca yoktur ibaresinden sonra 1978 yılında oyun sahnelenir (Çelik, 2017: 143-144).” Bu bilgilerden daha fazlasına ulaşmak mümkündür. Yukarıda değinilen örnekler, bilinmesi gerekenler ama politik süreçlerden kaynaklı sürekli kesintili bir biçimde yürüyen bir tiyatroyu işaret eder. Süreklilik arz etmeyen bu üretimler, günümüz Türkiye’sinde yaşanan Kürt tiyatrosu deneyimine çok fazla tesir etmiş yapıtlar değildir.

Türkiye’de “azınlık” tiyatrosuna dair edinilen en önemli verilerden biri, farklı kültürlerin ve kimliklerin erimeye ve yok olmaya başladığı gerçeğidir. Yakın

dönemde, hem Osmanlı'da hem de Türkiye tiyatrosunun temellerini atmış bugünün Ermeni tiyatrosuna dair röportajlar harici, elimizde görsel ve gösteriye dair kayıtlı çok fazla bilgi ve arşiv bulunmamaktadır. Çok kültürlülüğün en önemli temsil alanlarından biri olan tiyatronun içerisinde, farklı kültürlerin ve halkların tiyatrosunun, yaşam alanı bulacak araçları günden güne tükenmektedir. Bu koşulsuzluğun içerisinde Kürt tiyatrosu ise yasaklamalar ve adı konmayan bir sansür içerisinde debelenmektedir. Bir dönem bu ülkenin tiyatrosunun en önemli temsilcilerinden biri olan Ermeniler, son dönemde kendi kabuklarına çekilmiş, kendi derneklerinde Ermenice oyunlar yerine iç meselelerini dile getirdikleri Türkçe oyunlar yapmaya başlamışlardır. Kuşkusuz Türkçe oyun yapma süreci, sürecin fizyolojik ve psikolojik baskısıyla muğlak varoluş mücadelesinde bir tür çaresizliğin sonucudur. *Mâdunluk kadar, yoksulluğu "alt", "aşağı", "hayvani", "değersiz" vb. olarak kuran ve sınıflandıran kültürel ve sembolik şemalar ve toplumsal ayrımlar dert edilmektedir. Yani mâdunluk doğurduğu sağlık, beslenme, barınma gibi sorunların yanı sıra ve ötesinde, kendilikte ve özsaygıda açtığı yaralar açısından anlamlandırılmaktadır* (Erdoğan, 2007: 66). Erdoğan'ın bahsettiği 'kendilikte' ve 'özsaygıda açılan yaralar' konusu Asef Bayat'ın "sessiz tecavüz" kavramıyla desteklenebilir. "Sessiz tecavüz" kavramı, bireylerin hayatta kalabilmek ve hayatlarını daha iyi bir konuma getirmek için ve iktidarı elinde tutanlara doğru uzun zamanlı, sabırlı, suskun yönelmeyi anlatır (2006: 47). Dolayısıyla, sanat üretim süreci içinde söz konusu tiyatrolar örneğin Ermeni tiyatrosu hayatta kalmak adına kabuğuna çekilip Türkçe oyunlar yaparak bir çeşit araf yaratmıştır. Tamamen yok olmamak için egemen dili seçmiş ve içerikte kendi meselelerini işlemişlerdir. Erdoğan'ın 'kendilikte' ve 'özsaygıda açılan yaralar' tespitine 'Bayat'ın 'sessiz tecavüz' kavramıyla tekabül eden kendi dilinden vazgeçme, iktidarın söylemiyle varolma bir tercih değil hayatta kalma stratejisidir. 'Sessiz tecavüz' kendi kabuklarına çekilen belki de itilen Ermeni tiyatrosunun kendi derneklerinde bir tür faaliyete dönüşme suskunluğuyla birebir örtüşür.

Etnisite, kültürel ve dil anlamında farklı olan ve kendisini farklı gören halkların kültürel haklarının anayasal güvenceye kavuşturulması gerekir. Böylelikle eşitlenebilecek koşulların yaratımıyla, kendisine küçük zeminler içerisinde teatral alanlar yaratmaya çalışan bir Kürt tiyatrosu gerçekliğinden söz edebiliriz. 1990'lardan günümüze kadar kendi imkanları ve olanaklarıyla bir seyirci yaratmaya

ve tiyatrosunu var etmeye çalışan Kürt tiyatrosu herhangi bir destek alamadan, bu yoksunluk çerçevesinde ne kadar sürekliliğini devam ettirebilir bu biraz da sürecin bize göstereceği bir gerçeklik gibi karşımızda durur. Yine azınlık kavramına dönecek olursak, Kürtler bu ülkede ne siyasi anlamda ne de kültürel anlamda dominant bir halk konumundadır. Bunda mevcut resmi ideolojinin ve iktidarların, farklı kültürleri Türkleştirme politikası oldukça etkilidir. Farklılıkları korumak ve desteklemek yerine aynılaştırmak üzerine bir politika hakimdir. Oysa ki Türkiye Cumhuriyeti Anayasasında şöyle yazmaktadır:

MADDE 10- Herkes, dil, ırk, renk, cinsiyet, siyasi düşünce, felsefi inanç, din, mezhep ve benzeri sebeplerle ayırım gözetilmeksizin kanun önünde eşittir” der; ve devam ettirir “(Ek fıkra: 12/9/2010-5982/1 md.)... tedbirler eşitlik ilkesine aykırı sayılmaz. Hiçbir kişiye, aileye, zümreye veya sınıfa imtiyaz tanınamaz. Devlet organları ve idare makamları bütün işlemlerinde kanun önünde eşitlik ilkesine uygun olarak hareket etmek zorundadırlar.

Azınlık kavramı, kolonyal bakışın ürettiği ve çözmek istemediği hak meselelerinde yukarıdaki örneklemelerde olduğu gibi, ucu açık bir kavram olarak tanımlanır. Spivak, “Madun Konuşabilir mi” (1985) makalesinde şöyle der:

Üçüncü Dünya’nın madunları adına konuşan Foucault ve Deleuze’ün hakikat söyleminin “temsil” yetkisi olmadığını ileri sürer. Avrupalı entelektüelin öteki’ni (adlandırılmamış özne) her temsili ya da onu asimile etmeden tanıma girişimi, dönüp dolaşıp kendini temsil etme mitine eklenir. “Avrupalı entelektüelin etno-merkezci dürtüsü” ideolojik bir madun özneyi yeniden üretir. Diğer deyişle Batılı entelektüel olarak Foucault ve Deleuze’ün konumu, “etno-merkezci özne’nin bir öteki seçip tanımlamak suretiyle kendini” kurmasından ibarettir (Spivak 2016: 67).

Merkezden uzakta kalan ve ‘öteki’ adledilen tiyatro gruplarının salt kesinti ya da farklı gerekçeler nedeniyle çalışmalarının sekteye uğraması bir yana, Azınlık Tiyatrosu baskın grupların teşhis ve onayına tabi tutulduğundan kültüre dair verilerin okunmasında da egemenin nesnel olamaması gibi arazlar kaçınılmazdır. Spivak’a göre “entelektüelin kendine dönük eleştirel mesafesine rağmen öteki adına konuşması imkânsızdır (Sağlam, 2020: 5).” Kısacası mümkünse artık ‘madun’ kendi

entelektüelini yaratmalıdır. Spivak'ın madun tanımlamasında dikkat çektiği üzere temsili yapılan tiyatronun vatandaşı, çoğunluğun kurbanı olamayacak kadar merkezden uzaktadır. Burada merkezden uzakta olma haliyle ifade edilen madunun coğrafi uzaklığı değildir elbette. Nurdan Gürbilek'in madun tanımlaması anlatılmak istenene güçlü bir referans olabilir: “Madem bu uçsuz bucaksız şölende bir ben fazlalığım, bu güzel doğanızdan bana ne!... Bu nasıl bir şölen sofrası... Bu nasıl bir yüce bayram ki çocukluğumdan beri el edildiği halde sofrada bir türlü yer alamadım (Gürbilek, 2008: 24).” Dolayısıyla madun oradadır ancak görünür olduğu halde inkar edilendir. Spivak “mâdun”u şöyle tanımlamaktadır:

Mâdun, emir vermeyenlere, emir alanlara atıfta bulunur. Bu kavram, onu dolaşıma sokan Antonio Gramsci'den geliyor. Gramsci, aslında işçi sınıfından olmayan ya da kapitalizmin kurbanı olmayan insanlara bakıyordu. Gelgelelim “mâdun” aynı zamanda vatandaşlık yapılarına ulaşımı olmayan bireyler manasına da gelir. Bugün Hindistan üzerine konuşursam, seçmenlerin en geniş kesimi, okuma yazması olmayan kırsalda ikamet eden topraksızlardır. Bu kişiler oy verebilirler ama vatandaşlık yapılarına ulaşmaları mümkün değildir. İşte mâdun budur (Spivak, 2017: 21).

Dolayısıyla madun olarak adlandırılacak azınlık tiyatro söylemine ulaşmak neredeyse imkansızdır. Spivak'tan esinle dile getirmek gerekirse ‘kırsaldaki topraksızların’ tiyatrodaki muhadili olan azınlık grupları için temsiliyetlerinin alansız, zeminsiz ve kopuk kalması söz konusudur. *Mâdunluğun başka şeylerin yanı sıra, eğitsel, entelektüel ve kültürel sermayeden veya “meşru” söylem üretme araçlarından yoksunluk da olduğunu hesaba katmamız lazım. Gramsci'nin (1971) belirttiği üzere, ‘mâdun bilinci’ büyük ölçüde ampirik, tecrübeye dayalı, bölük pörçük ve parçalı bir özellik gösterir.* Bu durumda konuyu çalışırken ulaşılan kaynaklar ikinci gözden, ötekinin süzgecinden ve herhalükarda mesafeli olacağından madunun tanıklıklarından yani kişisel odaklı olmalıdır. Türkiye’de yaşayan halkların, farklı olabilme hakkını istemelerine ve farklı olurken de ayrımcılığa maruz kalmama hakkını yaratabilecek hukuksal zeminlerin pratikte de oluşması gerekir. O vakit, Türkiye’de “öteki” ya da “azınlıklara” dair kültürel haklardan ve tiyatrosundan daha özgürlükçü bir akılla bahsedilebilir.

Sonuç olarak Türkiye’de kültür sanat politikası ülkedeki çok dilli ve farklı kültürleri temsil eden halkların, “azınlıkların”, sanatsal mecralarda üretmelerini ve yaratımlarını sunabilecekleri alanları, tiyatroya ayrılan ödeneklere de bakıldığında destekler nitelikte değildir. Bunun içerisine Feminist Tiyatro, Queer Tiyatro, Ermeni Tiyatrosu, İşçi Tiyatrosu başlıklarını da yerleştirebiliriz. Bu kavramın içerisine yerleştirilen tiyatro gruplarını ve kurumlarını değerlendirdiğimizde şöyle bir sonuca varmış oluyoruz. Sayısal olarak az olmak, eşit olmamak anlamına gelmemelidir. Dominant olmayan grup, kurum, halk, herhangi bir unsur, reddedilmekle karşı karşıya bırakılmamalıdır. Dil, din, ırk, etnisite olarak farklı olmak ve kendini farklı görmek ayrımcılığı meşrulaştırmamalıdır. Kürt tiyatrosuna dair yukarıda değinilen gruplar, tiyatroya olan inancın peşinden inatla giderek, bugüne kadar çağdaş Kürt tiyatrosunun temellerini atmış ve ısrarla yollarına devam etmektedirler.

II. ANLATI VE MİT YÖRÜNGESİNDE DENGEBÊJLİK İZLEĞİ

Dengbêjliğin ana izlek olduğu bir araştırma konusu kendi içine ve dışına dönük olmak üzere iki yönlü çalışır. İçe yönelik bir araştırmaya girdiğimizde öncelikle tarihsel oluşumu, aldığı biçimler, özgün bir alan olarak sosyokültürel gelişimi, coğrafi farklara göre varyantları gibi konular her çalışmada olduğu gibi çerçevelendirildiğinde, kendi metodolojisi ve kavramsal özelliğini oluşturur. Dışa dönük çalışma ise diğer çalışma nesne ve alanlarında olduğu üzere kendisine metindışılıklar oluşturarak yörüngeler belirler. Dengbêjlik bu bakımdan ilk akla gelen haliyle, sözlü geleneğin bir parçasıdır. Sözlü gelenek ise anlatı sanatının kendisine mekan bulduğu biricik sanattır. Dengbêjlik de üslup ve biçem olarak anlatı kategorisinde sözlü anlatım ve sanatının dahilinde, özgün yanıyla kendi yerelini bu sanat içinde merkezi bir konuma taşıma gücünü korumaya ve geliştirmeye çalışmaktadır.

Benzer şekilde, dengbêjlik bir bağlam [concept] ile çalışmaya başladığında ilişkileneceği en yakın kavramsal oluşlardan biri mit olmaktadır. Dengbêjliği tek başına bir anlatı veya mit göremeyeceğimiz gibi onların faaliyetinde çalışan yörüngelerde bir izlek olarak kendisine özgün bir yer bulur. Anlatı ve mitin ne olduğu, nasıl kavramsal form aldığı analiz edildiğinde, dengbêjlik de kendisine birtakım paylar bulacaktır. Hangi çalışma üsluplarıyla anlatı sanatına yakınlaştığı, dengbêjlik sanatında neyin mitsel olanla ilişkilendiği gibi öğeler analiz edildiğinde ise, anlatı ve mit yörüngesini inşa eden bağlamda kendi özgünlüğünü öne çıkararak izleğini netleştirir.

Özgün bir çalışma alanı olarak dengbêjliği anlatı sanatında merkezi önemde bir yere konumlandırmak durumundayız. Dengbêjlik neyi söyler dediğimizde ise içeriğini oluşturan öğelerin bir kısmı mitsel olana, mit niteliği taşıyana yakınlaşmaktadır. Dengbêjliğin üzerinde kendisine kavramsal inşalar oluşturması bakımıyla anlatı ve mit zemin olmakta ve dengbêjlik orijinleri bu zeminde kendisine varlık alanları oluşturmaktadır.

A. Anlatı

Metinsel ya da metindışı bir bütüne ait parçaların birlikteliği, bu bütüne dair tekniklerin kullanımı, düzenlenmesi [*kompozisyon*], örülmesi (roman, öykü, sinema, tiyatrodan sıkça başvurulmuş akışların belirli bir ritme kavuşturulup salt olay olmaktan kurtarılması) rastlantısal olan pratiklerle kurgusal olana dair zamansal çakışmaları oluşturur. Anlatıya dair anlatı oluşturucusunun veya sahibinin izlekler halinde bıraktığı izler tematik olarak stilistik farklar oluşturur. Bu, anlatı olarak karşımıza çıkan stil çeşitlemelerini oluşturan çokluklar ve yaratıcının kendi kaynaklarını hem oluşturması ve hem de aynı kaynaktan beslenmesidir. Üreten ve ürettiği şeyi “tüketip” yeni katmanlarla bir başka üretici süreci yaşama imkanı veren edebiyat yapma güçlerinden birine anlatı demek burada kendi zeminlerini yaratmaktadır.

Yaratıcının yaşamsal pratikleri ve zamansallığıyla oluşturduğu bağıntılar, olayların örgüsel kılınmasıyla gerçekleşen zamansal ilişkilendirme ve okuyucu-izleyici-dinleyici köşelerini tutmuş haldeki konumlanan yorumlama süreci içerisindeki zamansal yeniden bağlantılar, oluşlar kurmasıyla meydana gelen yapı anlatı akışlarını öncesinden koparan, yeniden üreten, yeniden biçim veren müdahaleleriyle anlatıya dair bütünleri oluşturur. Dolayısıyla her eklemlenme ya da kopuşlar anlatı kategorisine dair zamansal kuruculukları şematize ederek bütünün hacminde seyrelmeler ve sığlaştırmalar yapar. Paul Ricoeur, bizim hiçbir zaman bir arada olmamış, hiçbir şekilde bira araya gelemeyecek türden olanı da dahil ederek bu bir yerlerde duran(lar)ı Paul Ricoeur’ün anlatıya dair analiziyle [“birlikte kavrayarak”] birlikte kavranabilir anlamları şematize ederiz (Paul Ricoeur, 2007, 17). Burada hatırlanması gereken ve bozulmadan kalan şey, anlatının yapısal bütünlüğündeki anlamsal değerdir.

Aporia: Anlatı, zamansal parçaları kendi zamansallığının parçalarıyla örtüştürerek çakışmaları gerçekleştirir. Zamana karşı açmazların [aporialar] aşılması ve açılmasının bir boyutunu tarihsel ve insan zamansallığı anlatıda vücut bulur. Kurgusal olan deneyime ait zamansal yayılımda [“dil-siz” -sesi olmayan-] deneyimler bir re-form niteliğine bürünmektedir (Paul Ricoeur, 2007, 1). Dolayısıyla her bir anlatı deneyimi zamanı insana ait teknikle tarihsel zemine çeker ve spekülasyon konusu olan açmazları çözmeye çalışır.

İnsan bilincinde içsel bir form olan zaman, mekan formuyla birleşerek bir bütünlüğe kavuşur. Burada insanın ortadan kalkmasıyla ikisi de boşluğa düşer. Fakat anlatıcı/aktarıcı becerisinde yeniden bükülürler ve yeni bir biçime kavuşturulurlar. Bu biçim, zamanı form olmaktan çıkarıp insansal zamanla birleştirir. İnsan artık kurucu bir unsur olarak izleyici konumundan sıyrılıp kendi tarihselliğini oluşturmaktadır. Anlayan, kavrayan, imajinasyonlar yapan, yorumlayan ve anlatıp aktaran bir pozisyonundadır.

Anlama ve kavrayış düzenimize zemin olan diğer yorumlama teknikleri gibi anlatı sanatına kategorik olarak içkin olan tüm biçimler insanın problem olarak önüne koyduğu aporileri zamanı delerek aşmaya çalışır. Yukarıda adı geçen “dil-siz” olana dair kapanma yazılı ya da sözlü anlatıda insan zamansallığında bir boyuta evrilir. Tüm edebi aktivitelerimizin ertelenmeden ve ihmal edilmeden yakalamaya çalıştığı şey anlatıda yaratılan kiplerde zamansal örtüşmeleri gerçekleştirmektir. Mimetik ya da kurgusal, olayörgülerin yazı ya da sözle anlatıda biçim bulması bu örtüşmelerin zemin bulduğu yerde yükselir.

1. Anlatı ve Söz

Hmeros için “... bu dünyada dile gelen ne varsa, onunla dile gelmiştir,” deniliyor (Hmeros, 2008, 10). Bu dünyada her ne kadar Antikite’ye dair tarihler ve kahramanlıkların söze dayalı kaydı olsa da sözün ozanca takdimi kendisiyle birlikte yeni bir dünya kurmuştur. Burada Hmeros, dile gelmemiş olanı da dile getirmiş olmasıyla da bir yol ayrımıdır. Dile getirilemez olan Hmeros bakımından sözle tasarruf edilmiştir. Biz sözün yükünü üstlenmiş olmasıyla birlikte Hmeros’u anlatıcı ve aktarıcı yanıyla da düşünmek durumundayız. Bütün bir dile getirilmesi gerekenin sadece sözle taşınması, yazı gibi söylenmiş olanı mekana kazımdan ve mekânsal kılmaktan çok daha ağır bir tarafı vardır. Dolayısıyla “yük” sözcüğünün bu noktada Hmeros’a yakışan bir tarafı da vardır. O, mitin, mitosun, logosun yükünü üstlenmekle hafifletmiştir yükümüzü.

Papusza⁴ (Taş Bebek) filminin bir sahnesindeki diyalogda Husserl’in Çingenelere dair görüşüne bir atıf var: “Husserl Çingeneleri tinsel yaşamın dışında

⁴ 2013 yapımı, Joanna Kos Krauze-Krzysztof Krauze yönetmenliğindeki, Çingene şair Papusza’nın yaşamının anlatıldığı biyografik film.

kalanlar” olarak görür. Aslında bu bir başka çevir varyasyonu “Avrupalılık” fikrinin/zihninin dışıdır. Zira Avrupalılık demek “barbarian” olana zıt bir şekilde Antik Yunan’la başlayan ve çoğunlukla bu bilinci oluşturan yazıyla aktarılan kültürel bağlamlar topluluğudur. Yukarıdaki barbar sözcüğünün kullanımındaki kasta uyarak sese ve söze bir gönderme mevcut burada. “Bar-bar” şeklinde bağırانlar olarak, bu Avrupalılık bilinci dışında dile sahip olup konuşanlar, ne dedikleri “anlaşılmayan” söz ve sesin sahipleri olarak kolektif bilinçlerini aktararak nesillere taşımışlardır. Peki nedir burada Husserl tarafından tinsel yaşama ortak olamayan şey, sözün ya da sesin yazı gibi mucizevi bir buluşla buluşmadan sahibinin ölümüyle bir nevi yutulan ve hiçleşen varlığıdır. Dolayısıyla insanın kolektif hafızasında yer edinmeden uçuşup giden bu oluşlar sonraya herhangi bir değer bırakmazlar. Filmde Çingenelerin sözlü aktarımın kasıtlı olarak her Çingene yaşamında sadece tekrar ettiği ve ölümle birlikte kesintiye uğratıldığı diyalogların çarpıcı noktalarındandır. Papusza bir çeşit hainlikle suçlanır zira ilk defa bir Çingene yazmaya yeltenmiştir oysa bir Çingene dilini, kültürünü yaşayanlardan öğrenir, yaşar ve ölümle sona erdirir. Dolayısıyla bir Çingene tamamen sözün ve sesin canlı varlığının ortasına doğar, onu yaşamı boyunca taşır. O, ancak bu ortaklığın bir parçası olmayı kendi varoluşuyla deneyimler ve tamamlar. Yazmak demek bunu başka bir bilince, Husserl deyimiyle kolektif bilince ortak etmektir.

Çingeneler kolektif dil kültür bağlamından “kopuk” olarak bir yalnızlığı tercih etmiş gibilerdir fakat bu yalnızlık yine sözle dağıtılmaktadır. “Her yalnızlığın mührü söz ve yazı sayesinde parçalanmış olur,” der Louis Lavelle (Louis Lavelle, 2023, 12). Bu tüm yaratılış mitosunu sözle başlatan anlatı biçimleri ve maddi birikime ait inanç ve düşünce sistemlerinin kurucu arkhe’sidir [yaşama, bios’a, evrene kaynaklık eden ana madde] adeta. Sesin ve sözün olgusal varlığı evrensel yalnızlığı delmiştir, sesle başlayan uğultunun varlığı hâlâ yayılmaktadır ancak insan artık onun bir parçası olduğu için varlığının bir niteliğini oluşturmaktadır. Bu niteliğe rağmen toplumlar ve topluluklar arası, dilden kültüre kadar farklar kendi içinde yalnızlıklar oluştursa da bu, sözü kendi kapalılığı içinde korumanın bir yönüdür. Söz Çingenelerde olduğu gibi Kürtlerin dengbêjlik sosyolojisinin de bu bakımdan kendi yalnızlığını korumalarının kurucu bir unsuru olmuştur. Sözle inşa olunan anlatının geçmişi ve oluşu kesintisiz zamansal kılmasının en önemli yanı budur. Anlatının da zira söze dayalı ifade biçimlerinden biri olan müzikal boyutuyla taşıyıcı rol

oynamasının bir gerekçesi budur. Müzikal formlarla taşınan söz böylelikle olgusal olarak yayılım gösterdiği gibi zamansal ardışıklıklara eşlik edip tekrarlarla unutuluşa kesikler vurmaktadır. Dolayısıyla söz anlatıyla form kazanarak insandaki kolektif bilincin inşasında bellek kısmındaki temel bir öge olmaktadır.

Lavelle'e göre "Düşüncenin bolluğuna tanıklık ettiğini sanırken boşluğuna tanıklık etmek istemiyorsa söz, nadir çıkmalıdır ağızdan (Louis Lavelle, 2023, 13)." Haliyle biz söz ve anlatı söz konusu olduğunda gündelik sözün dışındayızdır çünkü gündelik olanın tarihsel ardışıklık sağlamada ve kolektif hafızayı oluşturmada herhangi bir payı yok. O sadece gündelik yaşamın akışını sağlayan seslerden oluşmaktadır. Gündelik olan sözler sözcüklerin olağanlığında kurulup tekrarlanmaktadır. Oysa anlatının dayandığı bellek ve düşünceye dayalı sözün radikal taşıyıcılığı zamanı tarihsel olanla birlikte doldurmaktadır. Anlatının buradaki rolü Lavelle'in kastettiği üzere düşüncede boşluklar yerine bolluklar inşa edip zira çoktan nadir biçimlerde dilde sözler üzerinden eklemeler oluşturup aktarıcıda form kazanmaktadır.

2. Anlatı ve Hareket

Hareket ve hareketsizlik olgusu fizikten biyolojiye, felsefeden teolojiye değin birçok alanın ilgi ve yorumuna konu olmuştur. İlk hareketin ne olduğuyla ilgili, ya da ilk hareketin içeriğinin ne'liğiyle ilgili bilimsel olmaktan ziyade şiirsel ve edebi anlatı daha çok öne çıkmıştır. Örneğin, kutsal metinlerden Tevrat'ın yaratılış ya da tekvin kısımlarını oluşturan başlangıca dair sözlerin radikal olanı "Tanrı ışık ol(sun) diye buyurdu ve ışık oldu!" şeklindeki emir kipinden ifadesidir. (Kutsal Kitap, 2002, Yaratılış 1). Bunun mümkün olması tamamen "ol!" emrinin vuku bulmasıyla gerçekleşiyor fakat "ol!" emriyle oluş arasındaki tüm oluş bir hareketin başlangıcı ve akışına dayanıyor. Ya da bir başka örnekte gerçekleşen hareketin bir başka türü olan söze ilişkin olanı: "Başlangıçta Söz vardı, ... Söz Tanrı ile beraberdi ve Söz bir tanrıydı. ... Her şey onun aracılığıyla var oldu" (Kutsal Kitap, 2002, Yuhanna 1). Harekete geçirici bir unsur olarak sözün tanrıyla özdeşleşerek ve örtüşerek bir itme kuvveti oluşturması, evrensel yaratılış mitosuna dinamik bir etki bırakıyor. Klasik fizikteki hareket kuramına denk bir anlatım dilini burada da bulmak mümkün: "bir cisme dış bir kuvvet etki etmedikçe cisim durgun kalmaya devam edecektir."

Burada sesi sözle aynı kategorik bağlamda kurduğumuzda, sözün arkasındaki harekete geçirici tasarımı, düşünceyi, eğilimi ve harekete dönüşecek eylemi görmek gerekiyor. Çünkü gerçeklik düzleminde gerçekleşen herhangi bir şeyi açıklayan ya da yorumlayan söz olmadığında biz hakikatle olan bağı kuramıyoruz. Bir şekilde anlatıya dönüşmediğinde, yukarıda bahsedilen bütün bir yaratılış hikayesi insana ait zamansallıkta boş bir imgeden ibaret kalıyor. Onu doldurmamız ise anlatının bir parçası olduğunda mümkün oluyor. Bu ses, yaratılış mitolojilerine dair herhangi bir ses ya da iletişimsel dünyayı oluşturan ve bunu mümkün kılan herhangi bir ses de pekala olabilir. Dolayısıyla hareket olgusunu bize açıklayan fiziksel olan ne varsa, onun üzerinden gidilmiş her yorum birer anlatıya kaynaklık etmiş oluyor.

Bu noktada, anlatı ve hareket olgusuna bir itiraz parantezini dünya sahnesinden teatral sahneye geçiş düzeneğinde yeniden kurmaya çalışalım. Hayvan ve bitkilerin yaşamsal reflekslerinin anatomik gözlemlenmesi ve yorumlanmasının analogik alıntılanmalarıyla anlatıda söze gerek bırakmadan anlatım dili ve gücü buluyor. Jerzy Grotowski'nin "Yoksul Tiyatro" olarak ifadelendirdiği; oyuncu egzersizleri, sahneleme, oyuncu ve seyirci pozisyonunun iç içe geçişi, klasik tiyatro sınırlarının belirsizleştirilmesi örneklerinde doğal düzleme yönelik bir motivasyon var. Bunun arkasında ise mekanla sınırlı tutulmayan ancak dünyanın bize sunduğu açıklıkta gözlemlenen organik hareketlerin gözlemi ve alıntılanmasına dair bir yaklaşım var. Dolayısıyla hareket deyince aklımıza gelen her olagelişin, bu ister organik düzeyde isterse cansız diye adlandırılan cisimlerin hareket motivasyonları üzerinden olsun, harekete geçirici bir kuvvet ve onun sonucunda oluşan bir akış mevcut olmakta. Bu, herhangi bir "yoksul" olanın gözlemleyebileceği ve anlatıya dönüştürebileceği imkan bulduğunda aktarabileceği birer gerçeğe dönüşmüştür. Bu koşullarda, Grotowski bakımından bu düzleme geçirildiğinde herhangi yüce bir değere ihtiyaç duymadan tiyatro yapabilme koşullarını yaratmak mümkün. Yoksul Tiyatro metnini incelediğimizde, "... bir kedinin uyanışı ve gerinmesinin gözlemlenmesi", "kaplan sıçrayışı-dalışı", "yılan tıslaması-yılan gibi kıvrılma", "inek böğürmesi" gibi doğal zeminin gözlemi ve alıntılanmasına dayanan egzersiz pratiklerinde herhangi bir sınıra ihtiyaç duymuyoruz (Jerzy Grotowski, Mimesis Dergi sayı 4, 1991). Bu gözlemin mimetik bir pratiğe dönüşmesi yetiyor. Fakat bu alımlama sürecinin mimetik okunması ve metinsel yorumlanması değişebiliyor: "Sopa ve silah kullanarak 'kaplan' dalışlarını 'savaş'la birleştirin" (Jerzy Grotowski,

Mimesis Dergi sayı 4, 1991). Bu nokta, hareket olgusunun ampirik gözlemlene süreçlerinin tamamlanıp anlatıya dönüştüğü yere işaret ediyor.

Benzer şekilde, hareket etme kabiliyeti gösteren bitkilerin anatomik gözlemine dayanan örnekler karşılaştırıldığında, “çiçeğin açması ve solması”, “çiçek açma sürecinde bütün vücut yaşar, salınır ve titrer” gibi cümleler salt bir ampirik gözlemin sonucuyken, onun okunması ve sahnelemedeki yorumunda çiçeğe biçilen anlam trajik, hüznü ya da tehlike duygular içermektedir (Jerzy Grotowski, Mimesis Dergi sayı 4, 1991). Burada yine hareket olgusunun ampirik gözlemi ve anlatıya dönüştüğü sınırlar belirlemektedir.

Tam da bu hareket, oluş ve anlatı kısmının ayrımlarını analiz ettiğimiz yerde, tiyatro ve sahnelenmesine ilişkin radikal bir farkı oluşturan Antonin Artaud’yu hesaba katmak gerekiyor. Sözcüğe dayalı metinsel anlatının dışında, göstergelerin hakimiyetindeki fiziksel dile dayalı bir anlatım dili söz konusudur. Bu yeri geldiğinde makine sesini andıran bir gıcırta, ağaç devinimi, gırtlakta birleştirilen bir ses birleşimi olabilmektedir (Antonin Artaud, 2009, 47-48). Ses ve görüntülerin hareket boyutuna dayanan bu gözlem pratiklerinin sahneye aktarımında uzamsal herhangi bir boşluk kalmamaktadır. Çünkü metin marjlarının dışına taşmayan sözcükler bizi sahnede kendi sınırlarında bir sahnelemeye sınırlar. Bali Tiyatrosu anlatımına dayalı Artaud’nun görüşü dil öncesi, bir bakıma söz öncesi salt jestin, ses hareketlerine dayalı göstergelerin, -çığlık, kum sesi vb- hesaba katılması saf hareketin gözlemine ve yorumuna dayalı bir teatral sahnelemeyi içermektedir.

Artaud ve Grotowski’nin tiyatro yaklaşımlarına getirdikleri yorum farklarında tespit edilen bir benzerlikle ilerlersek; gözlemlenen anatomik ve ampirik yapılar - hayvan ve bitki devinimleri, dil dışı ifadeler, bebeklik çağında virtüel hareketler- bizi dil öncesi, saf organik olanın dışındaki oluşların da hesabını yapmamız gerektiğine vurgu yapar. Bu bağlamda, Artaud ve Grotowski’deki tavrı, anlatının hareket olgusuyla ilişkisi ve anlatıya dönüşmüş aktarımda ses, beden ve cisimlerin hareketine dayalı kompozisyonların oluşturulması ve sahneleme tekniğinde kullanılmasında sınırları sadece dil ve metinle belirlemeye yönelik yaklaşımlara itiraz niteliğinde saymak gerekiyor.

3. Anlatı ve Mit

“Henüz hiçbir şey yokken ne vardı? Bu soruya Yunanlılar anlatılarla mitlerle yanıt verdiler,” diye bir açıklamayla başlıyor Jean Pierre Vernant, Evren Tanrılar ve İnsanlar adlı eserinin Evrenin Kökeni başlıklı bölümüne (Jean Pierre Vernant, 2001, 17). Bu açıklamayı bir eser analizi gibi uzatmanın arkasındaki kasıt anlatı ve mitin neye yönelik olduğuna ve neredeyse farklı kültür ve toplumlardaki neye yönelikliğinin ortaklığına vurgu yapmaktır. Uzakdoğu’dan Latin Dünya’ya kadar pagan ya da tek tanrılı inanışların köken sorusunun nesnesi neredeyse bu üçlü arasında değişiyor.

Evren, tanrı ve insana yönelik soru ve cevapların birlikte oluşturduğu kümeler bir anlatı ve mitler zincirini oluşturmuştur. Kümelerle kastımız düşünce ve duygu coşkunluğunun zirvesini bulduğu anlatı geleneğini mitsel ifadesidir. Anlatının mitteki bu zirvesi aklın rasyonel bilgi üretimiyle kesintiye uğrar ve mitte bir çeşit düşüşün başlangıcı olur. Antik Yunan’da sistematikleşen rasyonel bilginin felsefeyle tanımı ve bütünlüğü bu mitsel anlatı geleneğinin “düşüş”le tarif edilen gücünün zayıflamasına yönelik bir yorumdur. Vernant bunu mitsel düşüncenin yerini ve gücünü rasyonel tipteki düşünceye bırakması olarak yorumlar (Jean Pierre Vernant, 2002, 95).

Fakat, akıl bize tüm cevapları verme olanağı bulamadığında gerçekleşen şey ile akla dayalı üretilen bilgi öncesi gerçekleşmiş olan şey neredeyse aynı. Yani bilinmeyenle ilgili “dile getirmek için uygun sözcükleri bulamadığımızda” devreye giren şey (Karen Armstrong, 2006, 8). Uygun sözcüğün bir karşılığı ise burada anlamsal özdeşlikler kuramamaktır. Bilme sınırlarının tükendiği yerde faaliyete geçen ve bilme istencimizi yerine getirecek cevapları “şimdilik” çözüm olarak düşünmektir. Bu, henüz bilgi ve bilimle ifade edilen sistematik düşüncenin öncesinde mitte açıklanırken, mitin hayal gücüne yönelik ufuk oluşturucu yanı bugün ve gelecekte de “dünyada daha etkin yer edinme”de insanın anlatıda dönüştürebilme becerisiyle yol açıcı olacaktır (Karen Armstrong, 2006, 8). Dolayısıyla mit, sadece geçmişte yaşanmış ve artık “ölü” niteliğinde olanın masallaşması değil, yeni fenomenler yaratarak mite konu olan şeylerin tümünü şimdide parıltatabilir (Bronislaw Malinowski, 1990, 72). Bu durum “ilkel”lerin köken olanı tanımlama ihtiyacını da karşılarken karşımıza çıkan şeydir. Malinowski’ye göre ne sadece kurmacaya dair bir öykü ne de geçmişten gelen bir haberdur. O, geçmişten şimdiye

ve buradan da geleceğe taşınacak, gerçekliğe ait parçaların taşınmasıdır (Bronislaw Malinowski, 1990, 112).

Mitin buradaki işlevi, dünyayı her seferinde kavramsallaştırabilme denememize imkan vermesidir. Etkileme gücü ve tekrarı devam eden tek ya da çoktanrılı bir inanca dair ritüelin, bütün geçmiş izleri ve arkaikliğine rağmen günümüzde ve gelecekteki olası tekrarı mitin yeni anlatı kiplerinde işlendiğinin ve işleneceğinin tekrarıdır. Bu bakımdan mit, salt bir anlatıdan ibaret olmamakla birlikte her anlatı denemesine konu olmasıyla anlatıyı her tür şimdide parlatma işlevine de sahiptir. Neticede mitin işlevinin olduğu topluluklar mitin tüm gizemlerine rağmen onu açan dünyanın açık yapısından etkilenirler (Mircea Eliade, 2001, 181). Dünya bunu onlara dil olarak açar ve bu dil söz ya da jestlerde herhangi bir ritüelin parçası olur. Anlatıda ve aktarıcıda gerçekleşme imkanı bulan bu açılma, dünyanın kendini açması, ifade bulmasının tek yeri dil olarak mekanlaşır. Vernant bunu dünyanın dil olarak belirmesi olarak ifade eder ve bu aynı dünya rastlantısal bir araya gelmelerin yeri değil de anlamsal değerler taşıyan bir kosmostur (Mircea Eliade, 2001, 181). Anlam ve kendi içerisinde bir ritme sahip olmaklığıyla kurulan her anlamlandırma ilişkisi ise bir anlatıda ifade bulur ve kendi zamansal yayılımında mit sadece arkaik olma özelliğinden özgürleşir.

B. Mit

Mitin yapısını ne oluşturur, miti diğer anlatı biçimlerinden ve aslında miti bir anlatma gayreti olarak diğer mantıksal bağ kurma türlerinden ne ayırır? Claude Levi-Strauss'un peşinde olduğu, mitin dinsel ya da antropolojik tüm izlerin arkasındaki bağıntı türü, bir tür mitin anlatmaya çalıştığı şeyin mantığını kurmaktır. Mit bir tür gizem oluşturan düğümlerin ne olduğuna dair şifreleri çözmek ve kırmaktır. Strauss'un çalışma prensibi ve yaklaşımı, tüm mantıksal bağlantı kurma türlerinde olduğu gibi, sözü, anlatıyı, ve mantık kurmada devrede olan akli oluşturan logosu mitle ilişik kılmak ve kesişmez denilen diğer mantık oluşturmalar arasında bağlar kurmaktır (Edmund Leach, 1985, 22).

Strauss açısından, değindiğimiz bu farklı mantık işleyişleri arasındaki benzerlikler kurma bir çeşit mitle bilimsel olan arasındaki yan yana getirilemez türden yorumlara itiraz niteliğindedir. Mit bir anlatı türü olmaklığıyla, önceki

bölümlerde de değindiğimiz üzere, olup bitmiş ve olup bittiği tarihsel sekans itibariyle henüz dil ve bilim öncesi dönemi tarif etmede bir başvuru yeri değildir. Bilimdeki ikili işlemler olarak addedilen, bir şeyin bazen şu bazen ise bu şekilde davranış gösterebildiği, içinde hem evet hem de hayır barındıran cevaplar, doğal akışların tekdüze olduğu ve hiçbir düzeyde sapma göstermediği şeklindeki insan tarafından yorumlanan biçimlerine yapılan itirazlar, mitte anlatıya dönüştüğünde benzer mantık süreçlerinden geçmektedir. Strauss'un uzun antropolojik gözlemlere dayanarak yaptığı bu tahliller mitin salt doğaüstü bir anlatı tekniği kullandığına yönelik itirazlar içerir (Claude Levi-Strauss, 2013, 56-57).

Mite ilişkin bu analiz ve yorumdaki amaç, mitin nitelikleri ve ilerde logosla birlikte işleneceği şekliyle anlatı denildiğinde sınırlandırılması ve modernizm, bilim ve teknikle yoğrulmuş bir düşünce sistematığının hükümlerinde kurulan yaklaşım biçimlerine itiraz etmektir. Mit bir anlatı türü olarak güncelliği ve kavrayış gücümüzdeki yön vericiliği, yorum kabiliyetine olan ufuk açıcı katkısıyla yukarıda Strauss tarafından da vurgulandığı gibi öteki mantık kurma biçimleriyle benzerlikler ve yakınlıklar kurmada sanat, felsefe, din ve bilimde tekil yanını korumaktadır. Karen Armstrong'un deyimiyle günümüzde akıldışı görülen mitlerin fantazmasında yeşeren hayal gücü, bugün diğer mantık işleyişlerinin filizlenmesindeki yegane unsurdur (Karen Armstrong, 2006, 8).

1. Mit ve Anlam

Mitlerin zamansal ve kökensel varlıklarına dair belirsizliği ortadan kaldıramıyoruz. Tam olarak nerede ve nasıl, kim tarafından anlatıya dönüştüklerine dair herhangi bir ipucu yok. Herhangi bir topluluk ve coğrafyaya dair odaklayarak kimi yorum ve kanıtlanabilir yöntemlerle bir çerçeve oluşturabiliyoruz ancak bu, bugünün yazı, söz ve kayıt sisteminin kabiliyetleriyle karşılaştırıldığında oldukça cılız çerçeveler sunuyor bize. Tüm bunlara rağmen, mitin anlatıya dönüşündeki yaratım sürecine baktığımızda bize, arkasındaki motivasyonun nedenlerine işaret ediyor; anlam!

Bugün olduğu gibi dün de anlam arayışımız hep oldu, bunun olacağı da kavramsal gücümüzü yitirmedikçe hep mümkün olacak. Dolayısıyla insanı “anlam arayışına girmiş varlık”lar [Karen Armstrong, 2006, 7) olarak düşünüp diğer var olanlardan ayırdığımızda, hatta diğer var olanları mitsel anlatılarla anlamlandırmaya

giriştiğimizdeki çaba da bu anlamı oluşturmak ve bunun üzerinden başka yapıları inşa etmeye çalışmaktır. Mitler, anlamlandırma süreçlerinde biçimsiz, aşırı ve öte bir yerlere konumlandırılabilir ancak insan tecrübesinin aşıldığı yerde bu aşırıya olan bilme ve anlama istenci, ötede ne olduğuna ilişkin keşif arzusu sonraki anlamlandırma süreçlerindeki anahtara dönüşmektedir. Dolayısıyla bilme süreçlerimizde tarihsel olarak önce mitle başlama gibi bir kronolojiye ihtiyaç yok. Anlatıya dönüştükçe mit, insanın anlamı oluşturma çabasında bilincinin [*conscience*] bir yanını beslemeye devam edecektir. Dahası, Armstrong psikolojik süreçlerin anlamlandırılmasının ilk biçimi şeklinde, yeraltı dünyası anlatılarıyla ruhsal süreçlerin bir yorumu olarak miti sayar (Karen Armstrong, 2006, 13).

Levi-Strauss'un bu noktadaki yorumu ve sorusu ise mitsel anlatının kendi içinde bir anlam ilişkisi kurup bir düzene sahip olup olmadığıdır (Claude Levi-Strauss, 2013, 35). Hakikati, gerçeği ya da olguyu tarihsel anlatı moduyla açıklayamadığımız yerde başka bir düzen kapsamında, anlam katmanlarıyla mı bağlantılandırıyoruz yoksa yine mitin anlamsal düzeni içinde bir cevaba kavuşturup tarihsel anlatıda ona yer mi veriyoruz soruları tarih öncesi sonrası, dil öncesi sonrası, yazı öncesi sonrası gibi düzenlerle birlikte insanın anlam verme çabasının bir parçası olmaktadır. Mitin buradaki rolü güncel mit arayışlarında ve herhangi bir mitin güncel olarak anlam değerleri oluşturmada bize diğer anlam düzenleriyle birlikte paralellikler oluşturmaktadır.

Burada, hakikat gerçeklik anlam üçlemesinin birbirini beslediği yerde, Eliade'a göre aşkın [*transcendental*] nitelikteki insan ya da doğa ötesi düzenler birtakım kutsallıklar içererek spekülative düşünceye konu olur, geliştirilir ve sistemli hale gelir (Mircea Eliade, 2001, 179). Bize kendini mitte bir anlatıya dönüştürdüğü oranda, şeyler ve düzenleri rastgele olmaktan çıkıp bir kosmosa dönüşür, anlamlar da şeylerin birbirine eklemlenebilme olanağı bulduğu yerde gerçekleşir (Mircea Eliade, 2001, 181). Dolayısıyla mitle anlamlandırılan gerçeklik ve hakikat dünyası bizim için bizzat insanı ve konumlandığı evreni anlamlı kılmaya başlar (Mircea Eliade, 2001, 184).

Tarihsel bilme süreçleri bakımından, ilkin doğanın açıklanışı, salt maddi düzenin yorumlanması ve gözlemi olmaktan çıkan anlam bulma uğraşı mitle birlikte “teogonik” [evrenin yaradılış formlarını anlatan mitler] derecedeki düzenlerin de

anlamlandırılması aşamasına geçer (Ernst Cassirer, 2005, 25). Üstteki paragrafta, aşkınsal olana ilişkin düzenleri dile getirmeye yönelik aklın işleyişinde sıçramalar yaratan anlatı düzeyi de yine mit ve mitik düzendeki anlam arama ve cevap olma kabiliyetiyledir.

2. Mit ve “Söz” Olarak Logos Bağlamı ve Mitoloji

Logos teriminin Antik Yunan bağlamı oldukça çeşitli; öncelikle “söz”ün anlamı başat bir pozisyon içeriyor, zira “legein” fiilindeki konuşmak olarak Türkçeleştirilecek anlamına etimolojik bir bağlantı kuruyor. Düşüncenin dile geliştiği olarak da ifade edilebilecek anlam varyasyonlarıyla birlikte düşünüldüğünde ise logos’un diğer karşıt geldiği terimleri görebiliyoruz. Düşünce, düşünme, konuşma, hesap etme, akıl gibi türevsel karşıtlıkların semantik olarak yakın işlevlere sahip olduğu düşünüldüğünde logos’un da çoklu anlam katmanlarına neden yol açtığı ortaya çıkar (Francis E. Peters, 2004, 208).

Herakleitos’ta logos evrensel yasa olarak, evrensel düzeyde işleyen bir akıl olarak tanımlanıyor, kavramsal karşıtlık genel geçer, şaşmaz, tüm var olanlar üzerinde hükmü olan bir yasa olarak logosun gücünü ifade ediyor (Wilhelm Capelle, 1994, 119). Logosun sınırları, ne olduğu bu ifadelerde kesindir, yasa koyucu düzeyde kurucu bir niteliğe sahiptir.

Mitten logosa ya da logostan mite mi geçildiği ikili sorusu felsefe, antropoloji, arkeoloji, kültürler ve toplumlar tarihi ve mitoloji incelemelerine sıkça konu olmuştur. En yalın tercih edilmiş olan yolun önce mitten anlatıya dönüşen anlam ve cevap verme gücünün sonradan logosa dönüştüğüne yönelik kanıdır. Oysa mitte de faal halde işleyenin akıl olduğunu bir kenara bırakarak yapılan kesin ve yargı koyan pozisyonadaki tavır, mitle logosu kesin biçimde birbirinden ayırmakta. Logosta işleyen süreçler akıl yürütmelere [logismos: Francis E. Peters, 2004, 206] dayanıyorsa mitte anlatıya dönüşerek ifade bulan cevaplarımızın kaynağı hangi anlama kavramsallaştırma yetimizin ürünü oluyor gibi sorular da devamında gelen araştırma ve incelemelerin konusu olmuştur.

Mit ve logosun işleyiş biçiminde paralellikler, birbirini etkileşimsel olarak beslediği görüşlerine karşın, ikisinin özerk ve tamamen ayrı düzenlerde işlediğine

ilişkin de tutarlı görüşler mevcuttur. Armstrong, mitin anlam çıkarmak için başvurduğu yerde ritüeller, kutsal törenler ve duygunun işlediği yerlere işaret edip logosu, gerçeği oluşturmada kritik yapabilme gücü gelişmiş akla işaret eder (Karen Armstrong, 2006, 68). Kritik sözcüğünü hem eleştiri hem de burada Antik Yunancadaki karşıtlığıyla düşündüğümüzde, eleştiriyle birlikte hüküm veren karşılığıyla denk getirmek istedik. Mitsel motiflerde, avcılık ve yaşamda kalma uğraşlarında başvurulan hüküm veren savaşçının arketipine ilişkin göndermeler düşünüldüğünde, hüküm verenin taktikler öğretmedeki ustalığı sadece eleştirel aklın faaliyetiyle mi yoksa mitik törenlerdeki kolektif tecrübenin aktarımıyla mı kazanıldığı konusunda bir ayrımı da düşünmek gerektiğidir.

Fakat mitle logos arasındaki radikal ayrıma da dikkat çekmek gerekiyor. Örneğin Vernant logosu “bir körün gerçeği görmesi gibi birdenbire ortaya çıktı” şeklinde Yunan düşüncesindeki mucizevi yöne işaret eder (Jean Pierre Vernant, 2002, 96). Logosun akıl olarak karşıtlığındaki bu düzey bir ışık parlaklığında insanda düşünsel olarak sıçramalar yaratmış ve ilerleme bakımından ona keskin bir önem atfedilmiştir. Başka bir çalışmasında ise mitosun anlatı ve sözün anlatımına dayandırılmış haliyle mitin anlatımı olarak mitolojiyle birlikte anlatma, konuşma biçiminde [legein] takımına dahil ederek logostan kesin bir biçimde ayırır (Jean-Pierre Vernant, 1996, 194).

Mitle logos ilişkisinde logosun bir de bilime işaret eden yanı var. Bize mitle logosun birleşiminden mitolojiyi adlandırma imkanı veren buradaki logos diğer bilimlerdeki “loji” sonekini oluşturan kısmı oluşturuyor. Antik anlamda logosun her ne kadar doğrudan bilim tanımı olmasa da düşünme, akıl yürütme ve söz söyleme türevleri düşünüldüğüne mite ilişkin düşünme, mitin bilgisi üzerine hesap yapıp konuşma yorumları çıkarsanabilir. Kısaca mitin bilimi, bilgisi olarak ilk akla geleni olsa da, bizim burada kastettiğimiz mit üzerine logosu ekleyebilme, yani söz anlamında miti anlatıya dönüştürebilmesidir. Mitoloji dolayısıyla mitin sözel olarak düşüncenin sonucu olarak dile gelip anlatı kipinde söylenmiş olan üzerine devreye geçer. Mit logosun söz olarak karşılığının birleşiminde mitin bilgisi, söylenmiş sözün derlenmesi, mitolojide etimolojik anlamına kavuşur.

C. Dengbêj

Sözlü gelenek ve anlatımın yeryüzündeki her topluluk ve kavim için dil ve kültür bağlamı içerisinde kurucu ve kökensel bir yeri var. Yazı, bilim, dil, din gibi kurumsallaşmış sistemler öncesi dönemlerde izlerini ve ipuçlarını bulduğumuz, toplumların farklarını oluşturan her bir değerın aktarımı ancak sözle ve sözsüz varyantlarında ise ritüellerle gerçekleştirilmiştir. Toplumların biyolojik olduğu kadar, kültürel aidiyetlerine ilişkin bu anlatma, sözde ya da bedende temsil edip anlatmadaki dertlerinin arkasında bir başka savunma biçimi olduğu görülmüştür. Geleneğin, manevi değerlerin, dilin korunması bir topluluk için en az biyolojik korunma kadar önemsenmiş ve birer varlık gerekçesi haline getirilmiştir.

Sözün maddileşmiş halinin mekanını dil oluşturmaktadır ve söze anlatıda vücut bulduran şeyi söz, dil, kültür, hafıza gibi olguların varlığında ve daha da ötesi aktarımında temel bir yere konumlandırırırsak yarattığı kültürel etki bunların toplamına denk geliyor. Aynı dil, kültürün oluşumu, gelişimi ve aktarımında temel dayanak, yine insanlar arası etkileşimin temel aracı niteliğindedir (Jack Goody, 2013, 27).

Kürtlerin, bu anlattığımız olgulardaki oluşturucu gücü, anlatı ustası, hafızayı mekanlaştıracısı, dil, kültür ve gelenek aktarıcısı, daha esaslı anlamında ise sözü yapılandırıp yerine oturtan kişisi dengbêj olarak karşımıza çıkmaktadır. “Deng” sese karşılık gelirken, “bêj” söyleyen, sözün sahibi, aktarıcı gibi anlamlara denk gelmektedir. Yorumlanmış versiyonlarında, “sesi meslek edinmiş usta”, “mekanı ses olan insan”, “sese nefes ve yaşam veren” olarak karşımıza çıkmaktadır (Mehmed Uzun, 2001, 11).

1. Söz Anlatıcısı Olarak Dengbêj

Antik Yunan ozan geleneğinden Anadolu’daki aşık’a ve oradan dengbêje kadar, sözle işi olan, derdi ve gayesi sözü taşıma ve burada yetkinleşme olan kişinin ilk elden tarihe bıraktığı miras hafıza ve sözünü yüklediği mitin tekilliğini sonsuzlaştırmaktır. Biz, sonradan bu mirasın devralıcıları olarak, taşınagelen mirasın, kültürel halkaların ve kolektif üretimin payını alarak tarih karşısında talihli bir konuma erişiriz. Böylelikle yaratılmış olan ürünün, verilen çaba ve emeğin olmadığı yerde de neyden yoksun kaldığımızın farkına varırız. Sözün gücüne inananların ve

sözle birlikte tarihsel kılınan değerlerin oluşturulması için ısrar edenlerin ürettikleri, yazıyı, hâlâ “içselleştirmemiş” topluluklar için sözlü geleneğe bağlılık ve anlatıdaki özgünlüğün sözlü aktarımla açığa çıkardığı eserler düşünüldüğünde, Kürtlerin dengbêj ustalıklarının dünyanın kültürel ortak mirasına sundukları payın ne kadar yalın ve özgün olduğu daha da önem kazanıyor (Abidin Parıltı, 2006, 65). Daha detaylı bir anlamda ve anlatımda dengbêj, “sözlü kültürün özellikleri ve değerleriyle yetişmiş, yaşadığı toplumu, geleneklerini, koşullarını, çelişkilerini iyi bilen, güçlü bir belleğe sahip, sese ve söze biçim verebilirken onu estetize edebilen yetenekte, Kürt halk hikayelerini bir ezgiyle yoğurarak, kimi zaman da bir enstrüman eşliğinde belli bir zaman diliminde bu hünerini dinleyici topluluğu karşısında icra eden anlatıcılar olarak değerlendirilebilir,” şeklinde tanımlanabilir (Abidin Parıltı, 2006, 65-66).

Dengbêjlikteki anlatı geleneğinin izlerini sürdüğümüzde, dengbêjin aynı zamanda sosyolojik bir gözlemci olduğu yanı sıra ortaya çıkar. Anlatıya konu olan şeyler dengbêjin kulak kabarttığı toplumsal meselelerdir. Aşklar, merkezi ve yerel iktidarlarla olan savaşlar, aşiretler arası çatışmalar, mezhepsel ve dinler arası farklardan ötürü ayrışmalar, yer yer bu farklara rağmen yaşanan sevdalar ve başkaldırıların her biri dengbêjin gözünde birer tarihsel olay, kulağında ve zihninde kolektif bir hafıza ve nihayetinde dilinde aktarılacak sözdür.

2. Mit ve Anlatı Biçimi Olarak Dengbêjlik

Anlatının toplumların kurucu kültür dokularındaki özgün yanlarına değinmiştik. “Birincil” düzeydeki sözel kültürün dayandığı ve aynı zamanda yarattığı bilgiler soyut olmaktan ziyade “insan etkinlikleri”nin parçaları olarak yansır. Gündelik hayat içinde saklanmaları, tekrarları, hafızada tutulmaları zor olduğundan öyküleme teknikleriyle anlatıya dönüştürülerek aktarılır (Walter J. Ong, 1965). Bu şekilde derlenmiş, ancak bir ritim kazanmış olan bilgi, anlatı biçimi kazanarak tekrarlanabilmeyi, sahnelenmeyi ve en önemlisi ise yeni türden kazanılmış kültürel bir öge olarak ortak hafızayla taşınmayı mümkün kılar. Metinden yoksunluğun farkında olarak ya da metin öncesi dönemlerde bunun zaten kavramına ve başka bir tekniğe sahip olunmadığından parçalar ardışık ve bütünü koruyarak anlatıda duygu ve düşünce dile gelir.

Ong’a göre, sözlü kültürün başat ve zengin olduğu yerlerde, anlatının gücünü ve yöntemini en iyi yansıtan şey anlatıdaki olay örgüsüdür (Walter J. Ong, 1967).

Dolayısıyla anlatılara özgünlük katan, kendi içinde bir anlamlar katmanına sahip kılan bir şey ya da olayın [res] anlatımındaki reflekslerin yükseliş ve alçalışları, olayları hiyerarşik düzeni, nerede belirginleşip nerede silinecekleri ve olaylar arasındaki akışı düzenleyecek parça-bütün bağlantılarının tüm nitelikleri, belirli tarih ve coğrafya bağlamında orijinler yaratır ve türleşirler.

Kürtlerin dengbêjlik geleneğine geldiğimizde ise, “bir halkın ‘somut’ tarihi” başlığı altında, manevi değerler bütününe bir parçası olarak edebiyata dahil edilecek kısmında, Bazil Nikitin çoğunluğu epizodik türden sayılacak folklorik eserlere dem vurur. Vilçevsky’nin “aşırı folklor bolluğu” ifadesini ödünçleyerek, Kürtlerdeki folklorik gelişmenin ortaya çıkışı ve yapısını, sözlü bir halk yaratışındaki rolünü merkezi bir yere koyar. Kürtlerin sosyolojik yapısı, toplumsal tabakalar sistemi, inanç ve geleneksel yapıları gibi niteliksel ve niceliksel farklarının içerik oluşturduğu folklorik öğeler ise bahsettiğimiz edebiyatın esas eksenini oluşturmaktadır (Bazil Nikitin, 1991, 449).

Dengbêjlikte yapısal olarak öyküleme tekniğinin kullanıldığını da eklememiz gerekiyor. Mitleşmiş ve böylece toplumsal kılınmış olan yaşantılardan tutalım doğrudan gerçeklikle temas kılınarak öykülendirilmiş olaylara kadar, sözlü edebiyatı canlı kılan dengbêjlik, anlatıya taşıdığı öğeleri itibariyle yine Kürtlere özgü motifler taşır. Anlatının tematik omurgasını “kahramanlık, aşk, din” ve “politik” öğeler oluşturur (Mehrddad R. Izady, 2004, 427). Politik temalı dengbêjlik anlatılarının ise geniş bir yelpazesi var. 20. yüzyılı yakın bir dönem sayarsak, dört ulus-devlet arasındaki coğrafyada resmi bir statü arayışına girmiş Kürtlerin merkezi hükümetlere karşı mücadeleleri yakın dönemli dengbêjlik anlatılarının başat konularıdır. Daha geçmiş ise mezhepler, aşiret ve benzeri feodal nitelikli toplumsal yapılar, dinler arası farklara dayalı anlaşmazlık ve çatışmalar politik türden temaların işlendiği dengbêjliğin tematik öğeleridir. Elbet buralardan kahramanlık mitleri çıktığı gibi ihanet ve aşk temaları da çıkar. Farklı mezhep ve dinlere mensup bireyler arası imkansızlaşan aşk mitleri [Dewrêş û Edûlê klasikleşmiş örneği gibi] Kürtlerin karakteristik ve neredeyse bin yıllık sosyolojik yapılarının tezahürüdür. Dolayısıyla Kürtlerin yazıyla mesafesi düşünüldüğünde, bu bin yıllık tarihsel kesitin sosyolojik anlatımının sözlü düzeyde derinleşmesi bir çeşit varlık yokluk sorunu olmuştur. Toplumların gündelik ve olağan akışının dışına taşınan ve ancak mitsel dildeki bir

anlatımla ifade gücü bulan aşırılaştırmalar, olağanüstüleştirilmeler de anlatıda çözüm bulan ısrarın sonucu olmuştur.

3. Dengbêjlikte Anlatı Biçimi Olarak Mitler

Bir anlatının hangi durumda mitsel özellikler barındırdığına dair kriterler her antropolog ya da mitoloji araştırmacısı için farklı görüşler taşımıştır. Bu durumda genel geçer, tek bir kurala indirenmiş bir mit olma ölçütü yerine mitin yeryüzündeki farklı topluluklar için içerdiği anlamı ve bunların mit olma niteliklerindeki ortaklıklara bakma gereği bir adım öne çıkıyor.

Dengbêjlik özelinde baktığımızda, dengbêj kilamlarına konu olanda anlatının neye dair olduğu ile ilgili birtakım ipuçları var. Dolayısıyla mitin niteliklerinde kavranılan şeyle dengbêjliktekini birbiriyle çaprazladığımızda cevaplar bulabiliyoruz. Eliade, “gerçek” ve “yalancı” öyküler şeklinde bir sınıflandırmayla, genişçe araştırılmış yerli toplulukların anlatılarına dayanarak mitleri diğer anlatı türü olarak masallardan ve fabllardan ayırır (Mircea Eliade, 2001, 18). “Gerçek” öyküler olarak tanımlanan anlatı türünü mit olarak öne çıkarır çünkü burada yaşama başlangıç kazandıran yaratılışa dair öykülemeler mevcuttur. Bunlara toplulukların başlangıçları gibi, nerden geldiklerini anlatan kurucu toplumsal anlatıları da eklemek gerekiyor. Kutsal oldukları kadar doğaüstü bir konuma sahip bu mitlerin yanı sıra “yalancı” öykülerin tanımlaması ise, bu yaratıcı, başlatıcı, insanın ve dünyanın değiştirici unsurlarının dışındaki anlatılara karşılık gelir. Hayvan ve doğaüstü varlıkların fizyolojik özelliklerine yapılan atıflarla biçimlenen bu anlatılar, bu görüşe göre dünyayı ve insan yaşamını değiştirecek niteliklere sahip olmadığından mitik sayılmazlar (Mircea Eliade, 2001, 20).

Dengbêjlik anlatılarını incelediğimizde, niteliksel bir özgünlük yaratan birtakım kahramanlık efsaneleri hem kendi döneminin hem de sonrasının “yerli” tarihinde önemli değişimlere neden oluyor. Kahramanın mitsel olmadaki payı, yukarıda bahsi geçen “gerçek” öykü olmadaki nitelikle yani yaratılış ve başlangıca biçim veren tanrılar ve doğaüstü varlıklarla örtüşmez. İnsanın bugüne kadar gelişindeki önemli olaylar, insanın toplumsal olarak yapısı, cinsiyet farkı, ölümlü olmasına neden olmuş yaratılış anlatısına uyanlar mitle anlatılırken diğerleri masal türünden sayılmıştır. Eliade, bu ayrımlar nedeniyledir ki “mitsel” olanları “gündelik yaşamın bir parçası olmamak”la tanımlar (Mircea Eliade, 2001, 20). Oysa

kahramanlık anlatılarındaki figürlere baktığımızda, “imkansız” olanı başarmış olmalarıyla “sıradanlık”tan sıyrılıp gündelikliği aşarlar, dolayısıyla kutsal nitelik bürünmelerinin arkasındaki motivasyonlardan biri de “yerli” olan üzerindeki niteliksel etkileme güçleri ve olayların gündelik akışına müdahale etmeleridir. Dêwrêş û Edûlê, Kela Dimdimê, Siyabend û Xecê gibi gelenekselleşmiş dengbêjlik anlatılarındaki kahramanlar irrasyonel biçimde “ölümü göze almak”la toplumsal akışı değiştirmek ve olağan olanın yönün çevirmekle bilinirler. Bu bakımdan, kutsal olarak tanımlanmamış da olsa dengbêjlikteki anlatıya konu olan kahramanları ve kahramanlık imgelerini, “yerli” yaşam üzerindeki etkileri, niteliksel değiştirici güçleri ve dinleyiciyle aktarılan üzerinde bırakmış oldukları izlenim itibarıyla mite yakın bir yere konumlandırmak gerekir.

Dengbêjlik anlatılarında bir başka tematik izlek olan ihanet ve aşk imgeleri de mitselleştirme içerikleridir. Yukarıdaki bağlamlarda düşünüldüğünde, Mem û Zîn efsanesinde, “Beko” karakteriyle özdeşleşmiş olan ihanet olgusu, “gerçek” yaşantı kipinden çıkarak soyutlaşır ve imkansızı mümkün kılarak olağandışı bir profil çizer. Aşk teması da keza aynı destanda bütün sıradan yaşantı biçimlerinden ayrılarak soyutlanma kabiliyeti gösterir ve böylece anlatıda, Mem ve Zîn şahsında mitleşir. Dolayısıyla, mite ilişkin yaratılış anlatılarıyla sınırlandırılmış ya da sadece bu niteliğiyle kategorileştirilen mit anlayışı, başka nitelikler bürünerek “yerli” ölçeklerde ortaya çıkabilir, yarattıkları olguların trajikleşme derecelerinde soyutlaşarak evrenselleşebilirler. Kürtlerin sosyal ve bireysel yaşamlarında, kültürel etkileşim kavşaklarında politika, çatışmalar, savaşlar, aşklar, ihanetler ve kahramanlar bağlamında ifade bulan dengbêjlik anlatılarının nesneleri ya da figürleri tekilleşip soyutlaşarak kavramsallaştıkları ve bir bakıma dinleyici ve aktarılanda özdeşleşme gücü buldukları oranda da mitleşirler. Bu yorum, mitin insan ve toplumsal yapı üzerinde tarihsel değiştirici ve dönüştürücü yanı düşünüldüğünde dengbêjlikteki özgün ve yoğun tekrarların sıklığındaki anlama yöneliktir. Aynı zamanda tarihsel bir kesitin başlangıcı olma niteliği gözlemlendiğinde; mitleşme özelliği taşıyan figürlerin dengbêjlikte neden sözle ve bedenle bu denli özdeşleşerek anlatıya dönüştüğü anlam kazanacak ve mitlerin genel özellikleri denilince akla “gelen gündelik yaşantının dışında” niteliğine yaklaşılabilecektir.

D. Dengbêjlikte Hareket

Dengbêjlik, sözlü anlatı geleneğinin başat bir formu olarak performansa dayalı biçimde gerçekleşen icra türlerinden biridir. Kulağa hitap eden yanıyla birlikte, göze de hitap eden, gözle de takibi gerekli kılan bir yanı var. Önceki bölümlerde, hareket olgusunu çalışmaya konu ederken, sahneleme tekniklerinde gerçekleşme biçimlerini, hareketin hangi türlerinden yararlandığını –örneğin ses ve anatomik hareketler- hareket olgusunun hayvan, bitki ve insan bedenlerindeki yansımasından faydalanarak sahnelemeye nasıl referans edildiğini analiz etmeye çalıştık. Dengbêjliğin buradaki bağlamda konu edilmesi ise iki türden ele almaya dayanıyor; birincisi dengbêjlik anlatılarına konu edilen temaların teatral sahneye taşınması, diğeri ise bizzat dengbêjlik performansındaki sahnelenmenin kendisidir. Dolayısıyla dengbêj hem anlatı olarak sözlü bir performans gerçekleştirirken bir çeşit repliğin sahibi, bir yandan da anlatıdaki tematik izleği takip ederek jest, mimik ve bedensel hareketlerle sahneleyen aktör pozisyonuna kavuşmaktadır.

Dengbêjin performatif sergilemesinde önemli tekniklerden birisi ritimdir. Dolayısıyla bedensel ve sesle yansıyan ritimlerdeki değişimler anlatıdaki sahnenin dinleyicinin gözünde canlanmasına katkı sunar. “Belli bir ritim ve tartımla anlatılan hikayeler hem dinleyicilerin kulağına anın duygusunu aktarır hem de dengbêjin belleğine yardımcı olur. Hikaye içinde gelişen aksiyona göre ritim ve tanımlar da belirlenirdi. Duygusal bir yerde ağırlaşan, bir ağıta dönüşen hava, bir savaş sahnesinde hızla ve heyecanla anlatılırdı,” (Abidin Parıltı, 2004, 111). Sesteki tını, formasyon ve deformasyonlar dinleyicinin gözünün ortaklığında anlatının sahnesindeki bir değişimi gösteriyorsa, diğer işaretlerden biri ise jest ve mimiklere yansıyan kafa, kol ve ellerde belirginleşen hareketlerdir. Ağdın, hüznün, cenk sahnesine ilişkin tonla coşkunun, sevincin, kahramanlığın tezahür ettiği kısmın yansıdığı dengbêjdeki duygulanım farklıdır. Dudakta beliren gülümseme, dinleyiciyi davet eden bakışlar ve kafa hareketleri, ellere yansıyan yükseliş ve alçalış ifadeleri mekânsal olarak dengbêjin icrasını gerçekleştirdiği “civat”ı⁵ teatral bir şölene dönüştürür. Salt metne dayanmayan, hatta sözlü geleneği temsili bakımından yazıya dayanmayan dengbêjliğin anlatı formu, izleyicinin duygu ve hafızasına temas ederek,

⁵ Toplantı, toplantı yeri

onu anlatıdaki yaşantıyla özdeşleştirilmesi Grotowski'nin Yoksul Tiyatro'sunu bize anımsatır. Kahramanla özdeşleşme, geleneğin yaşatılması, “eğlenirken öğrenme”, kendinden geçme gibi dinleyicinin performatif şölende ortak edilmesi dengbêjlik sanatının görsel tarafındaki farkıdır (Abidin Parıltı, 2004, 98-99).

1. Dengbêjlikte Sözün Ve Sesin Dışavurumu

Dengbêjlikte uzun, bazen saatleri bulan anlatıların metinsiz bir şekilde rahatlıkla söze gelişinin nedenlerinden biri tekrarlardır. Dengbêj tarafından, her “civat”ta yapılan tekrar, anlatının daha fazla hafızada yer edinmesidir. Zira dengbêjlik tarihinde de “şagirt”⁶ düzeyinde, talebe dengbêj eğitimlerindeki temel egzersiz ezber tekniğinin öğretilmesi olmuştur. Bu, anlatıdaki öykülenen olayın ardışık biçimde, neredeyse kusursuz anlatımını sağlayan sözlerin dile gelişini aksatmayan pratik bir koşuldur.

Bir diğer temel değişmez ise, dengbêjin varlık nedeni düzeyindeki bizzat ses olayıdır. Ses dengbêjin nominal varoluşuna da biçim vermiş olan şeydir dolayısıyla sözün sesle birleşimi kadar sesteki dışavurumu, vurgusu, ritmi, yükseliş ve alçalışları da başat meselelerdir. Hikayede herhangi bir enstrümana başvurulmaksızın, ezginin dengbêjin sesiyle bütünleşmesini sağlamak, dinleyiciyi dengbêjin sesindeki kaynaktan beslenecek şekilde çekmek ve dengbêji merkez aktör yapmak yine adındaki “deng-ses” sözcüğünün tesadüfi olmadığını kanıtlar niteliktedir (Abidin Parıltı, 2004, 84). Haliyle ses tekniğinin kullanılması, çırak dengbêjlikte bir yöntem olarak öğretilmesi ve zamanla kimi dengbêjlerin özgünlüğünü oluşturan varyasyonlar kazanması dengbêjlikte sözün formasyonuna dair tarihsel oluşum detaylarıdır.

Enstrümansız ve sadece sözün devrede olduğu dengbêj üslubu bazı durumlarda anlamlar içeren sözel ifadeleri içerirken, bazı durumlarda tamamen sessiz harflerin ardışık tekrarında, ses hareketinin uzamında mevcudiyet bulur. Tek başına herhangi bir hırıltı olabilen sessiz harflerin dışavurumunun denk geldiği aralıklar dengbêjin anlatıdaki duygu durumunu, sahnelene olayın trajikliğini karşılayan göstergelere dönüşebilir. “Lê” veya “lo” gibi tek bir sesli ve sessiz harfin sıralanışı ve aralıkları dolduran hecelerin yayılımı anlatıya katılan ancak anlatıdaki

⁶ Talebe, belli bir meslek dalında eğitilen kişi. Dengbêjlik, sanat, zanaat, dil, medrese gibi, eğitimle öğrenimin gerçekleştiği yerlerde, çoğunlukla erken yaşlarda öğrenim gören kimselere verilen ad.

olaylarla ilgisi olmayan ezgisel ses oyunlarıdır (Mehrdad R. Izady, 2004, 427). Bunlar anlatıyı duygusal olarak zirveye taşıyan unsurlardır. Hüzünlü bir atmosferin olduğu bu kısımlar sesin hareket formunda biçim bulmuş ve tamamen dengbêjlik performansında imkan bulmuş teatral ifadelerdir.

Sesli olduğu kadar sessiz harflerin uzatılmasında da benzer akışları bulmak mümkündür. Sözcüklerin sonuna gelen “y” sesinin uzatılması, sessiz sözlerle biten sözcüklerin sesli harflerle tamamlanıp yayılması tamamen sesin dışavurumundaki tekniği kullanarak anlatıya melodik katkılar yapmak amacıyla.

Makamların akış seyri, anlatının sahnelenmesindeki bir başka göstergedir. Makamın kesintiye uğrayıp monoton bir hikaye anlatısına dönmesi, bu noktada ezgisel anlatımın durması ve düz bir okumaya geçilmesi, hece ve sözcüklerdeki son seslerin uzatılıp kısaltılması, bazen nefesle birlikte dorukla veya sönüşle bitmesi, tümü anlatıyla ilgili ve anlatıdaki sahnelenen olayla ilişiktir. İyi ve alışkın bir dinleyici, artık bir yorumlayıcı olarak anlatıdaki sahnelenen şeyin ölüm, hüzn, kayıp ya da yas, aşk, zafer, tutku, coşku ya da sevinç mi olduğu sesin dışavurum biçiminden ayırabilmektedir. Anlatıcının sözcükler arası mesafeyi konumlandırması, sözcük ve seslerin yayılımı, genişletip daraltması, ses titreşimlerindeki şiddeti ayarlamasının bedensel tezahürlerinin yani sesindeki formasyonlarının her birinin onda bir karşılığı mevcuttur (Bazil Nikitin, 1991, 475).

Dengbêjliği sesin ve sözün bir arada bulunuşuna dair bir performans olarak değerlendirmek gerekiyor. Bu gelenek ve kültürel fark, kendisini diğer performatif sanatlardan dışavurum biçimleriyle ayırarak özgün kılıyor. Tarihsel olarak bazen bir dengbêj tarafından ilk kez icra edilerek denenip kabul görmüş, bazen kültürel dokunun anonimliği içinde biçim almış, fakat her iki durumda da tekrarlanarak, herhangi bir şekilde kayıt altına alınmadan, tamamen dengbêjlerce sergilenerek bugüne kadar taşınmış bir teknikten bahsediyoruz. Masal ve destanları saatlerce aktarabilen güçlü bir hafızayı taşıyanlar olarak, geçmiş yaşantının tanığı olmadan, nasıl bir icrayı gerçekleştiriyorlar sorusu bu tekniğin kullanımındaki işaretlerde yatıyor ve bu teknik, olay ve kahramanların duygu durumuna kendilerini ve dinleyicileri ortak ederek gerçekleştiriyor (Burcu Yankın, Vedat Yıldırım, 2007). Ses, hareket, sesin hareketin yapısının dengbêj tarafından aldığı biçim ve dışavurum, temas edip bükümlendiği dil, dudak, gırtlak, geniz, burun gibi organlardaki yarattığı

formlar, görsellik, sahneleme ve bedensel performansların her biri mit, destan ve yaşantının anlatıya dönüştüğü yerde dengbêj, dinleyici ve mekan ortaklığında yeniden canlandırma imkanı bulmaktadır.

2. Dengbêjlikte Ses Performansları

Dengbêjlik icrasının temel dayanağı ses ve hareketlerinin varyantlarında ortaya çıkan fark ve sözün dile gelişidir. Etimolojik olarak “deng” yani sesin söyleyeni olarak vücut bulan dengbêjin başka bir enstrümanı yoktur. Zamanla dengbêje, dinletisi esnasında eşlik eden müzikal enstrümanlar olmuştur ancak çıplak ses ve sesin dışavurumu esnasındaki birtakım “deformasyonlar” “reformasyonlar” şeklindeki özgün tekniklerle zenginleşmiş ve tüm bunlar hem dengbêji diğerlerinde özgün kılmış hem de dengbêjlik geleneğinde yarattığı etkilerle toplamda bir kültürel yoğunluk oluşturmuştur. Dengbêjlik olarak kültürel bir mirası düşündüğümüzde, tüm farklı ve özgün teknikleri bir kategoride ele alır ve ses icralarının her birini de yine dengbêjliğin bir ögesi olarak değerlendiririz.

Ses, beden ve hareket olgularını dengbêj ve özgünlüğünde gelişen formların her biriyle temasında teatral ve ritüelistik detayların saklı olduğunu analiz etmeye çalışıyoruz. Antonin Artaud ve Jerzy Grotowski incelemelerimizde doğal tiyatro düzenleri yanında, doğal platformlarda şekillenip gelmiş, herhangi teknik bir araç ve aletle desteklenmemiş, ancak sahnelenen icrada yer alan her bir kimsenin temel bir öge olduğu sahneleme örneklerini görmüştük. Dolayısıyla burada, dengbêjlik özelinde keşfedilmeye çalışılan şey de, dengbêj, izleyici olarak dinleyici, mekan ve akış süreci içindeki metne dayanmayan söz ve organların hareketlenişindeki doğal yapılarla icra edilen sergilenmenin panoramasını çizmektir.

Dengbêjliğin ana beslenme kaynakları bulunduğu kültürel, etnik, toplumsal ve tarihi dokular, mitler, destanlar, hikaye ve masallar ve özcesi yaşantılar toplamıdır. Bunların anlatısının ifade bulduğu tek zemin ise sözdür ve dengbêji “sesi söyleyen” olarak tanımladığımızda bu ses onun en önemli aracı olmakta, dolayısıyla sesle yarattığı tüm üretim ve biçimi onun kimliği olmaktadır. Ancak, tiyatro ve sahneleme performanslarıyla ilgili bir bakışla incelendiğinde, hareket olgusuna dayanan, onu biçimlendiren ve yansıtan, sahne dediğimiz şeyde akışa yol açan her şey dengbêjlik icrasındaki benzerliklerle çarpıcı bir anlam kazanır. Bu bakımdan, sahne ve teatral nitelikler arandığında karşımıza çıkan her şeyi bu anlamıyla

karşılaştırmak ve yorumlamak gerekiyor. Ses olgusu tiyatro ve sahne düzeninin ana unsurlarından biri ise, dengbêjin performansındaki aldığı biçim ve teknikleri, olgunun diğer bir aktör olan dinleyici üzerindeki etkisi, zamanla varyantlar oluşturarak dinleyicinin de bir ana unsur olarak anlatı performansına dahil olma biçimi, teatral düzendeki doğal yansıtma biçimlerini anımsatan türlerle anlamsal benzerlikler yapmayı kolaylaştırıyor.

Dengbêjlik performansındaki bu öğeler ve teknikler incelendiğinde; dengbêjin düz bir hikaye anlatıcısı olduğu durumlar gibi, sesteki çeşitli titreşimler ve deformasyonlarla, anlatıcı “trajik hazlar”⁷ oluşturma gayesiyle birtakım etkiler de oluşturur. Anlatıdaki mit, kahraman, olay akışlarının görsel sunumunun imkansız olduğu dengbêjlik performansında, sahneleme ancak söz ve sahnelenen olayın trajik biçiminin sesteki varyasyonu ile mümkün oluyor. Dengbêj, sesindeki söze dayanmayan öğeleri kullanarak akışın ve oluşun ritminin, anlam ve düzeninin değiştiğinin işaretini verir. Bu kısım performansın diğer öğesi olan alıcı üzerinde vurucu etkiler bırakır ve alıcı akışın formunun değiştiğinin bilincine vararak zihnindeki imajları yeniden yaratır. Dolayısıyla birinci sahneleme dengbêj tarafından sesli oyunlarla yapıp göstergesi yaratılırken, aynı anlatı bu kez dinleyici tarafından zihinde canlandırılarak sahnelenir zira görsel olarak bunu yapmanın başka bir imkanı yoktur.

Sesin “icra seyri” olarak tarif edilen kısmındaki metodun nasıl olduğu, hangi nedenlerden kaynaklı farklı biçimler aldığı ve anlatının icrası esnasındaki anlamı ve amacı farklı coğrafya ve dengbêjlik performanslarının incelenmesi sonucu yorumlanmıştır. “İcra seyri”nin temelde etkilendiği şey dinleyicidir ve davet edilen çağrı da dinleyiciye artık aksiyonun değiştiği, “ruh durumunun kristalize” olduğu ve hüznün gibi trajik duygulanımların öne çıktığı yeri göstermek ve onu anlatıya ortak etmektir (Burcu Yankın, Vedat Yıldırım, 2007). Aynı araştırma, “ses artikülasyonları”nı oluşturan, sesli harflerin dönüşmesi, uzatılması, sesin gırtlaktaki sıkışık halinden kurtarılması gibi durumlardaki kaynaklara da değinmektedir. Bunlar dengbêjin motivasyona yön veren ve dinleyici üzerinde bırakmak istediği etki olduğu gibi yorgunluğunu alan ara kısımları oluşturan ses renkleridir de. Ancak tümünün

⁷ Aristoteles “poetika”sında, “parçalanmış bütünlüğümüzü yeniden birleştirme”mizi sağlayan trajik haz, estetik olduğu kadar etik hazzı da içererek, *katharsis* [kendinden geçme, duygusal boşalım] esnasında unutulmuş, bastırılmış olanı da hatırlatarak bizi doyuma ulaştıran şeydir.

oluşturduğu yansımalar sahnelenen anlatıdaki görsel hareketlenmelere neden olmaktadır. Dengbêjin bedeninin, jest ve mimiğinin, ses düzeninin, dinleyicinin duygulanımının, dahil olma biçiminin değiştiği, akış standardının deforme olduğu ve teatral yapıdaki düzende bir farkın oluştuğunun göstergeleridir.

Ses karından başlayarak, çarptığı her organdaki yeni aldığı biçim, nefes, gırtlak, burun, geniz ve ağızda, kaynaktan uzaklaştıkça yeni bir yankıya dönüşür. “Reverb” olarak tarif edilen bu “yankı ses” keşfedildiği kadar dengbêj tarafından yeniden ya da farklı varyasyonlarda da icra edilerek icada dönüşür. Dolayısıyla her bir dengbêji, kullanmadaki becerisiyle özgün kılan bu yapılar, zamanla anlatının sahneleme biçiminde bir tekniğe dönüşmüş ve doğal bir egzersiz olarak performansın öğretici yanına dönüşmüştür. Dengbêj tarafından trajik ritimlerin, yükseliş ve alçalışların değişim yerine dikkat çekmek amacıyla, düz anlatımsal bir tekniğe başvurarak anlatısını sürdürdüğü gibi daha çok dengbêjliğe özgü bu ses tınlamalarındaki farkları yaratarak da gerçekleştirebilir. Sahnelen anlatı ögesinin dinleyici üzerinde oluşturacağı duygu durumunu, böylelikle bedenin doğal akışının keşfi ve egzersiziyle keşfedilen ve tekniğe dönüşen ses formlarında buluyoruz.

Sonuç olarak, mit, kahraman, destan, yaşantı gibi hikayeleştirme unsurlarının temasını oluşturduğu anlatı, dengbêjlikteki esas izleklerdir. Dengbêjin ses dışında herhangi bir enstrümanı yoktur dolayısıyla sesindeki özgünlük tını gibi niteliklerin yanında tekniğiyle de ilişiktir. Fakat dengbêjin bu varyantları nasıl ve neden oluşturduğu sorulduğunda, karşımıza çıkan analiz, cevap ve yorumlar sahnelenen şeyin daha da çarpıcı hale gelmesini sağlamaya yöneliktir. Dengbêjlikte anlatının anlatı olabilmesi için dinleyicinin –bir çeşit izleyicisi- varlığı elzemdir. Dinleyicinin söz, kulak ve zihin performansına sunulan anlatı görsel olarak dengbêjin beden hareketleri, jest ve mimiklerini takip eder. Ancak anlatıdaki temanın teatral düzendeki seyri tamamen dinleyicinin olayı canlandırma [animasyon; can verme] kabiliyetindedir. Fakat bu canlandırmayı mümkün kılacak göstergeler, dengbêjin ses varyantlarındaki titreşim, artikülasyon, nefes tınları gibi sesin “icra seyri”ni oluşturan öğelerle verdiği işaretlerdir. Dengbêj bir nevi sahnelenmek istenen şeyin “trajik haz”larını oluşturmak üzere “civat”taki teatral sahneye müdahale eder ve dinleyici aktif bir pozisyona geçerek anlatı öğeleriyle zihninde canlandırmalarla özdeşleşir. Böylece dengbêjin ses performansları, ses, mekan, çıplak bedenlerden oluşan dengbêj ve dinleyici ve organların doğal birer enstrüman olduğu yerde,

herhangi bir metne dayanmaksızın anlatının kolektif şekilde sahnelenmesi imkanını yaratır.

3. Dengbêjlikte Anlatıcı ve Dinleyici

Dengbêj performanslarının sergilendiği şevbuhêrkler⁸ mekânsal olarak dengbêjliğin sergilenme yeri, anlatının bir kez daha tekrar edilip aktarılarak dengbêjin hafızasında daha da derinleştiği, herhangi bir teknik aracın yokluğunda dinleyicilerin de hafızasında yer edinerek kayıt altına alındığı genişçe bir evin odasıdır. Dengbêjlik geleneğinin uzun yıllar boyunca yaşanmasına katkıda bulunmuş bu şevbuhêrkler çoğunlukla köylerde nüfuz sahibi kişinin evi olmuş, kasaba ve görece şehir sayılacak yerleşim yerlerinde ise daha ihtişamlı konaklarda icra edilmiştir. Beyler zamanında ise elbette konak olduğu kadar saraylarda dengbêjin hem konakladığı hem de sanatını sergileme mekanı olmuştur. Mekan sahibinin özel konuklarına, hane halkına ve bazen de himayesindeki topluluğa jest niteliğindeki, eğlenceye dönüşerek farklı biçimlerde sergilenen dengbêjlik yayılarak kolektif hafızanın bir parçası olmuştur.

Toprağa dayalı üretim biçiminin yaygın olduğu, dengbêjlik geleneğinin oluş ve yayılış coğrafyalar dikkate alındığında, şevbuhêrk gibi dengbêjliğin sergilendiği zamanlar uzun kış geceleridir. Zira diğer mevsimler tarımsal üretimin yapıldığı, insanların çalışmakla meşgul olduğu zamanlardır. Bir “artık” zaman ya da “boş” zaman faaliyeti olarak eğlenilen, öğrenilen, hafızayı canlı tutan dengbêjlik performansları böylelikle bu uzun gecelerde yarınki meşgale kaygısından uzak, düş kurmaya, anlatıyla özdeşleşmeye ve üzerine konuşmaya bolca vaktin olduğu zamanlardır. “Herkesin bir araya geldiği ve hikayelerin anlatıldığı, kılamların, stranların⁹ söylendiği bu gecelere, ‘gece zamanı, geceyi geçirme’ anlamına gelen ‘şevbuhêrk’ böylece anlatının sahibi olarak dengbêj, aktarılan ve dinleyicisiyle

⁸ Uzun gece sohbetlerinin yapıldığı, destan ve masalların anlatıldığı, kılamların söylenip dengbêj performanslarının sergilendiği, “gecenin geçirilmesi” anlamını da barındıran ev toplantıları.

⁹ Kilam için enstrümanlı şarkı tarifi yapıldığı yerde stran daha çok eylemin kendisine yöneliktir. İster dengbêj isterse şarkı ya da türküyü söyleyen için “strandin-şarkıyı türküyü -makamı farketmeksizin-söylemek” fiili kullanılarak “distrê/söylüyor” denir. Stran haliyle kilam söz konusu olduğunda daha genel bir ifadedir. Enstrümanlı ya da enstrümanlı, ses sanatçısının icrasının tümünü kapsar.

topluluk ve mekanın sahipliğinde sabırla beklenen bir buluşma, ortaklaşma ve hafıza mekânıdır (Abidin Parıltı, 2006, 81).

Dengbêjliğin sergilendiği alanı ses, söz, jest, mimik gibi bedensel hareketler, dengbêjin konumlandığı divan, yapımcı olarak mekanın sahibi ve dinleyici ve izleyicisi “civat”ıyla birlikte ritüelistik bir sahneleme yeri olarak düşünmek mümkündür. Meclis, toplanma yeri, topluluk anlamındaki “civat” tüm bileşenleriyle meydan geldiğinde, dengbêjin performansını gerçekleştirmesi için geriye becerisi, sesi, dinleyiciyi ortak etmesi gibi farklarda yatan özgünlüğü kalır. Her anlatıda olduğu gibi, dengbêjin de anlattığı şey bir kitleye yöneliktir ve bu kitle “civat” şeklinde biçim alarak dengbêjin anlatısının kulağı ve gözüdür. Walter Benjamin’in “Hikaye ve Anlatıcısı” başlıklı makalesinde ifade ettiği gibi, hikayeyi dinlemekte olan kişi, anlatıcının konuğudur, dolayısıyla “civat”ta konaklayan kişi, uzun kış gecelerinde yanan ateşin sıcaklığında mayışır ve yine aynı makalede geçen “yanan ateşle yutulan odun” misali anlatıda yutulup özümсенir (Walter Benjamin, 2012, 92).

Şevbuhêrkin tekniği ve sahne alegorisi, anlatıdaki mitsel öğeler, kahraman, anlatıcı ve dinleyici çerçevesinde düşünüldüğünde, tüm bu aktörlerin ortaklığında bir performansı icra eder. Burada dikkat çeken şey, teatral öğelerin dengbêjlik kültürünün gerçekleştirdiği yer ve zamandaki anımsatıcı yanıdır. Bir anlatı ve anlatının dayandığı gerçeklik ya da mitos, metne dayanmayıp sadece anlatıcının sözünde canlanan olaylar bütünü olarak anlatı içeriği, hikayenin okuru, yorumcusu, alıcısı ve özümseyeni olarak dinleyicisiyle –dengbêjin ses, ve beden tekniklerinin de izleyicisi- ve “civat” özgünlüğünde şekil alan mekanın varlığıyla teatral bir düzenin varlığından bahsetmek mümkündür.

Diğer dikkat çekici nokta, anlatıcı ve dinleyicinin “civat”taki pozisyonlarıdır. Ne tek başına dengbêj ne de dinleyici, mekanın temel unsurları olarak hiçbir şekilde pasif değildirler. Zira bu söz konusu olsaydı -dengbêjlik kültürü ve geleneği metne dayanmadığı da düşünüldüğünde- anlatı sadece dengbêj hafızasında kalır ve sadece onun öğrettiği “şagirt”la sınırlanırdı.

Birkaç teknikte bunu açıklamaya çalışırsak; birincisi dengbêj bazı durumlarda topluluğa seslenerek bir giriş yapabilir. “Bi sê dangan” şeklinde, yani “üç sesle” bir çağrıyı başlatarak seslenebilir ve dinleyici üzerinde vurgusu yüksek bir duyulanım yaratabilir, teknik olarak her mısradaki bu tekrarlayabilir (Abidin Parıltı,

2004, 97). Bu yeri geldiğinde bir nefes tekniği, ara, anlatının unutulduğu yerde hatırlama molası, anlatıdaki olayın yani hüznün ya da coşkunun yansıtılma şiddeti, dinleyiciye aktarılacak istenen duygu, sözsüz melodik zirve ve tempolar yaratma istemi olabilir. Neticede tümü, anlatıcıyı hikayeyi melodik olamayan bir şekilde salt hikaye anlatıcısı olmaktan çıkardığı gibi dinleyiciyi de pasif bir pozisyondan çıkarıp mekanda kulağıyla, gözüyle, bedeniyle ve anlatıya dahil olmanın gerçekleştiği yer olarak zihniyle aktifleştirip hareketlendirir. Bu, teatral düzendeki öğelerin aktörleşmesini anımsatan türden bir performansın olmazsa olmaz koşulları olarak böylelikle dengbêjlikte yaşam bulur.

Diğer bir teknik, anlatıcının ara verdiği yerde, bu ister uzun bir anlatı sonucunda sesin formuna yeni bir biçim verme, dinlenme, hatırlama olsun isterse anlatı akışının değiştiği yere işaret olsun, dengbêjin sesini devralan dinleyicinin çoğunlukla tek hecelere dayanan “a hîî”, “e hîî” “a hêêyy” gibi sesleri uzatarak icra etmesidir. Bu sahne, dinleyicinin anlatıcıyı ne derece takip ettiği, sadece sözle değil aynı zamanda gözle de anlatıcının anlatırkenki durumunu izlediğini gösterir. Bir yandan da dengbêjin sesine ve kabiliyetine methedici sıfatlar da bu aralıklarda dinleyici tarafından sözü kısa bir anlığına da olsa üstlenerek ortama aktarılabilir (Abidin Parıltı, 2006, 109) Dengbêjin dinleyicisini ortak ettiği bu kısımlar, anlatıdaki sözün devralındığı, sözün devamının getirildiği yer olmasa da sesin üstlenildiği ve böylece dinleyicinin aktör olarak pozisyon aldığı bir başka noktadır.

Anlatıcı ve dinleyicinin aktifliğini gösteren bir başka detay, dengbêjin hikayeye misafir ettiği dinleyicinin rızasına sunulan anlatı biçimidir. Dengbêj dinleyicinin anlatıdaki duyguyu hangi ritimde dinlemek istediğini sormak durumundadır, böylece dinleyici anlatıdaki akışın yeri, zamanı, kahramanın durumunun trajik ölçüsüne göre düz bir okuma ya da makamsal bir üslup icra etmesini bekleyebilir.

Tüm bu teknik yanların icrasında, anlatıdaki olan bitenin öğretici tarafı ve alıcı tarafından kolektif hafızaya taşınması kadar, anlatıdaki atmosferle, kahraman ve olayla özdeşleşmelerin tümü “civat”ta sergilenen performansın niteliğini belirler. Dengbêjin farkını dinleyiciler üzerindeki bıraktığı etki, anlatıyla özdeşleşme dereceleri, anlatı esnasındaki performans katılım biçimi ve teatral düzendeki sahne alış pozisyonlarının tümü oluşturur. Tüm bu analiz ve yorumlar sonucunda

vardığımız nokta, dengbêjliğin geleneksel olarak icra edildiği mekanları, anlatıcı olarak dengbêji ve dinleyici ve aynı zamanda izleyici olarak katılımcıları, zamanı – çoğunlukla uzun kış geceleri-, mevsimin ve ortamın ışığının yarattığı atmosferi teatral bir sahne alegorisini anımsattığı şekliyle belirtmeye çalıştık. Bu unsurların hiçbiri sadece dengbêjin aktörlüğündeki bir sahneleme icrasında pasifleşmez. Merkezde dengbêj olsa da diğer unsurların da ortaklığında ve ritüelistik performanslarında anlatı, olay ve kahramanın zihinsel animasyonunun ve özdeşleşmelerin yaşandığı aktif bir anlatıcı ve dinleyicisine dönüşen teatral bir düzenin kurulması dengbêjlik ve sahnelenme performansının diğer özgün yanıdır.



III. 1990'LARDAN GÜNÜMÜZE KÜRT TİYATROSU TEMSİLLERİNDE KÜLTÜREL FORMLARIN ETKİSİ VE DÖNÜŞÜM KAVŞAKLARI

1990'lı yılları tarihsel bir dönemeç olarak belirlememizin birçok yönü var. Bunların en önemlisi Türkiye'deki Kürtlerin politik mecralardaki aktif varlıklarındaki ivme, kültürel, sosyal ve sanatsal alanlardaki kurumsallaşmalarda aldıkları mesafedir. Sosyolojik olarak 90'lı yılların başları aynı zamanda yoğun göç ve göç ettirmelerle Kürtlerin metropol ve büyükşehirlerdeki nüfus yoğunluklarının artması demektir. Az önce bahsettiğimiz alanlardaki kurumsal altyapıların nasıl inşa edildiklerine yönelik tanışıklıkları, deneyimleri ve girişimlerinin her biri kurucu dönem örnekleri olarak değerlendirilebilir. Zamanla, gerçekleştirilen pratiklere yönelik eleştiri ve özeleştiriler, denenen yöntemlerin ortaya çıkardığı sonuçlar gözden geçirilmiş ve neticede süreçlerin gerektirdiklerine göre yeni ihtiyaçlar belirlenmiştir. Bu bakımdan her biri kendi içinde değerlendirilecek bu süreçleri kültürel ve sanatsal dönüşüm kavşakları şeklinde analiz etmek istedik.

Kürt modern tiyatrosunun 90'lı yılların başlarına denk gelen örgütlenmesini kurucu tiyatro olarak, en azından günümüze yakın teknikleri kullanması bakımından, değerlendirmek mümkün. Her kurucu unsurun yaşadığı acemilik ve amatörlükleri yaşayan Kürt tiyatrosunun ilk oyun temsillerinin giriş yazısında da belirttiğim üzere ajit-prop tarz ve temalara sahip olduğu söylenebilir. Siyasal atmosferin baskın karakterde kişi ve kurumsal yapıları etkilediği bir dönemde, tiyatro ve genel anlamda kültürel sanatsal üretimlerin bundan pek de kaçma imkanı olmamıştır. Aksine, ajitasyon ve propaganda için bir araç rolünü oynadığından bahsetmek mümkündür. İletişim araçları, kurumsal örgütlenme yöntemleri, basın yayın organları ve kitlesel gösterilerin birer propaganda imkanı sunduğu yerde, kültür ve sanat yapılarının duygu ve düşünceye hitap biçimlerinin etkisi elbette yadsınamazdı. Dolayısıyla tiyatro özelinde sanatsal üretimlerin içerik, tema ve ritimleri ajitasyon ve propagandanın önemli bir aracı olmuştur.

İlk dönem tiyatro bünyesinde üretilen eserlerin ve kurucu kadroların motivasyonlarında siyasal süreçlerin etkilerini ve tarihsel olarak etnik orijin ve kaynaklardan damıtılma destan, kahramanlık mitleri, masallar gibi anlatıların izleklerini bulmak mümkün. Ulusal tiyatroların oluşum örneklerindeki gibi, Kürtlerin de ilk dönemlerde etnik temalı izleklere yönelip buralardan temsiller çıkarma, kitlesel kabul görme niyeti etrafında sahnelemelere yönelip tersi bir etkiyle kitleleri etkileme gibi bir misyonu benimsediklerini söylemek mümkündür.

Sanat ve sanatsal üretimin olduğu yerde, deneme ve deneyimler arttıkça kendini görme, eleştiriler yapma, dışarının eleştirisine maruz kalma ve yeni tekniklerle yeni tarzlar oluşturma imkanı da doğmaktadır. Düşünsel ve performatif üretimin olduğu her yerde, her alanın tarihsel seyri buna yönelik sapmalar ve kıvrımlar göstermiştir. Oyuncu ve rejinin tekrarı, tekrardan çıkan farkı gördükçe aldığı yeni karar ve oyunların yeni temsil biçimleri ikinci kuşak sayılabilecek dönemlerin ilk kavşağı olmaktadır. Bu, yeni formları, yeni temsil teknik ve biçimlerini, yeni araçları ve metin biçimlerini söz konusu etmektedir. Tarihsel ekol ve ayrışmaların örnekleri incelendiğinde de kurumsal kimliklerin bir dönem sonra, yaşanan tekrar ve tıkanmaları bir şekilde değişim imkanları yaratarak yeni adlar ya da yeni tarzlar altında dönüşüm yaşadıkları görülmektedir.

Kürt tiyatrosunun kurucu dönemi ve sonraki dönüşüm kavşaklarını birkaç oyun grubu ve oyunlarının analiziyle değerlendireceğiz. İlk oyunlarındaki temsil ve temalarla sonraki dönemlere ait eserlerin tematik ayrılıkları, reji tekniği ve metin üsluplarındaki kopuşları ve ortaklıkları odak haline getireceğiz. Neticede her iki durumda da, kategorik olarak Kürt tiyatro oyunlarındaki kültürel formların kullanılış biçimlerini ve dengbêjliğin form, tema ve izlek olarak oyunlardaki yansımalarını tezin temel amacı olarak göstermeye çalışacağız. Teknik, araç ve sahnelemeye dair yeni tarzların geliştiği dönemlere rağmen dengbêjlik olgusu ve kültürel formların Kürt tiyatrosunda fonetik ve performatif olarak kalıcı olmasının arkasındaki yapı ve öğeleri incelemeye çalışacağız.

A. Türkiye’de 90’lar Sonrası Kürt Tiyatrosu

Bir tiyatro kültürünün gelişebilmesi ve yayılabilmesi o tiyatronun sürekliliğine bağlıdır. Bıraktığı etki, bir şeyleri tetikleyip, yaratıcı bir çabaya

dönüştürüyorsa bir kültürden bahsedilebilir. “Bu bağlamda Mezopotamya Kültür Merkezi bünyesinde çalışmalarını yürüten Teatra Jiyana Nû (Yeni Yaşam Tiyatrosu) genel görüşe göre Türkiye’deki Kürt tiyatrosunun öncü grubudur (Metin, 2014: 21).”

1. Teatra Jiyana Nû

Teatra Jiyana Nû (Yeni Yaşam Tiyatrosu), 1991 yılında İstanbul, Beyoğlu’nda Mezopotamya Kültür Merkezi’nin (MKM) açılmasıyla, tiyatro birimi adı altında çalışmalarına başlar. Mamoste (hoca) Cemil yönetmenliğinde grubun ilk Kürtçe oyunu olan Mişko/Farecik oyunu sahnelenir. Grup 1992 yılında Hüseyin Kaytan öncülüğünde Teatra Jiyana Nû adını alır. 1996 yılında Erdal Ceviz yönetmenliğinde “Şanoya Helîn” (Helin Sahnesi) ve 1998’de “Sarya Halk Sahnesi” adı altında alt birimler oluşturularak eğitim ve araştırma çalışmaları sürdürülür. Grup, onlarca oyunla beraber kendi oyuncu kadrolarını da bu birimlerde yetiştirir. İzmir, Mersin, Adana, Diyarbakır gibi MKM şubelerinde tiyatro gruplarının oluşmasına öncülük eder. 2003 yılından sonra zorunlu yapısal değişiklikler nedeni ile yeni bir döneme giren grup, misafir yönetmen olarak çalışan Apo Kaya ile ilk defa çeviri oyunlar oynar. Bu dönemden sonra grup bir süre Kemal Orgun yönetmenliğinde çeviri ve özgün oyunlarla yoluna devam eder. Son yıllarda genç tiyatrocularla kolektif bir üretim anlayışıyla oyunlarını sergiler. Erdal Ceviz’in TJN yapısını anlatırken kurduğu cümleler, kurumun pratik süreç olarak önüne koyduğu bir planlamanın göstergesi olarak da karşımıza çıkar:

Grup ulusal bir tiyatronun oluşması yolunda gerekli olan kadro, oyun; seyirci ve tiyatro için gerekli diğer bileşenleri yaratmayı ve yaratımları profesyonel bir noktaya taşımayı hedefler. Bir yandan ajit-prop oyunlar üretirken diğer yandan da uzun vadeli sanatsal estetik üretme çabasında olan eserler de üretir (Ceviz, 2005:1).

Teatra Jiyana Nû, Kürtlere sadece, ilk defa Kürtçe tiyatro izletmedi, bununla beraber tıpkı diğer halkların tiyatro oluşum süreçlerinde yaptıkları gibi seyircisinde bir tiyatro bilinci oluşturmayı da hedefledi. Türkiye’deki zorlu politik atmosferin içerisinde ürettiği oyunları 90’larda yurt dışında da sergileyerek oradaki alımlayıcısıyla da bağ kurmaya çalıştı. Seyirciyi yeni ve özgün bir deneyimle karşılaştırdı. Diğer bütün tiyatro grupları gibi TJN de tiyatro hayatına başladığı an,

oyunların dilinin Kürtçe olmasından kaynaklı çokça yasaklarla karşılaşmıştır. Bundan kaynaklı birçok dava AİHM'e taşınmıştır.

Son olarak basına da yansıyan ve hepimizin şahitlik ettiği yeni bir yasakla daha karşılaşır Kürt tiyatrosu. Şehir Tiyatroları'nın özel tiyatrolara destek olmak için sahnelerini paylaştıkları kampanyaya TJN de, Dario Fo'nun *Klaksonlar Borazanlar ve Birtlar* oyununun Kürtçe çevirisiyle başvurur. Oyun kabul görür. 106 yıllık tarihinde ilk defa Kürtçe bir oyuna şahitlik edecek seyirci, 13 Ekim 2020 tarihinde, Evrensel Gazetesi'nin de yer verdiği şöyle bir yasakla daha gündeme gelir. "Gaziosmanpaşa Kaymakamlığı, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatrosu'nda sahnelenecek olan Kürtçe tiyatro oyununu, gösterime saatler kala yasakladı. Gerekçe, tiyatro oyunu kamu güvenliğini bozabilir." 3 yıldır yurt içi ve yurt dışında 100'e yakın gösteri yapan oyun, bu ülkede çok kereler Türkçe oynanmasına rağmen Kürtçe oynanmasına kamusal alanda izin verilmemiştir. Hemen bu kararın ardından grup aynı gerekçe ile Urfa'da da oyun oynayamamıştır. Bu tezde bu yaşananların anlatılmasının en önemli nedeni Kürt tiyatrosunun şimdiki halinin geçmiş nedenlerini gerekçeleriyle paylaşmaktır. Yaşanılan bu yolculuk süreci, diğer tiyatrocuların maruz kaldıkları süreçlerle benzer özellik taşımamaktadır. 30 yıllık tarihine sayısız perdelik ve kısa oyunlar sığdıran grup, Türkiye'deki günümüz Kürt tiyatrosunun kurucu topluluğudur ve Kürt tiyatrosunda kaynak olarak başvuru bir kurum haline dönüşmüştür.

2. Diyarbakır Şehir Tiyatrosu (Amed Şehir Tiyatrosu)

1990 Yılında Ziya Demirel öncülüğünde "Diyarbakır Belediyesi Dr. Orhan Asena Şehir Tiyatrosu" adıyla kurulur. Orhan Asena'nın "Atçalı Kel Mehmet" adlı oyunu ile perdelerini açar. 1993 yılında Kültür Bakanlığı'ndan Şehir Tiyatrosu statüsü alan tiyatronun bu statüsü, 1995 yılında yerel seçimleri kazanan Refah Partisi'nin belediye yönetimi tarafından feshedilir. Şehir Tiyatrosu 1999 yılına kadar kapalı kalır. 1999 yılında DEHAP yerel yönetimde iktidara gelince Mete Ayhan'ın genel sanat yönetmenliğinde "Şehir Tiyatrosu" yeniden kurulur. Şehir Tiyatrosu 2003 yılında Murathan Mungan'ın "Hewarî" (Taziye) adlı oyunuyla repertuvarına ilk Kürtçe oyunu alır. 2003 yılından sonra Şehir Tiyatrosu repertuvarında Kürtçe yetişkin ve çocuk oyunlarına ağırlık verir. Elif İnce'nin, Siyah Bant için Mehmet Emin Yalçinkaya ile yaptığı röportajda, Yalçinkaya:

Son beş senedir dünya klasikleri üzerine yoğunlaşan tiyatronun, 2006/2007 sezonu itibarıyla tüm oyunları Kürtçe sahneleniyor. Her sezon dört büyük oyun ve iki çocuk oyunu sahnelediklerini anlatan Yalçınkaya, “Oyunlarımıza çok yoğun bir ilgi vardı” diyor. DBŞT’nin her yıl düzenlediği liselerarası tiyatro şenliği, oyun yazma yarışması ve çeşitli atölye çalışmalarıyla, kentteki sosyal yaşama sürekli bir hareket getirmiştir (Yalçınkaya, 2017: 1).

Bulunduğu kentin sanatsal açılığını gidermeye çalışan Diyarbakır Şehir Tiyatrosu, bir konservatuvar görevi de üstlenerek sayısız gencin tiyatro yolculuğu için aracılık eder. Farklı teatral üslupların öğretildiği tiyatro atölyeleri ve festivallerinin de organize edilmesinde öncü rol oynar. Ayrıca 2011’den itibaren Kürtçe oyun yazarlığını geliştirme, yeni-genç yazarları teşvik etmek, Kürt tiyatro edebiyatına ve Kürt tiyatro topluluklarının repertuvarına yeni-güncel metinler sağlamak amacıyla Evdirehîm Rehmi Hekarî adına Kürtçe oyun yazma yarışması düzenler. Diyarbakır Belediyesi Şehir Tiyatrosu kamusal alanda ilk Kürtçe tiyatro yapan grup olarak, düzenli gösteriler yapmış, çeviri ve klasik oyunları ön planda tutmuş ve turnelerde büyük oranda seyirciye ulaşmıştır. Bu durum 2016 yılına kadar devam eder. 5 Ocak 2016 yılında atanan kayyum tarafından Şehir Tiyatrosu oyuncularını işten çıkartılıp, görevlerine son verilir. Bütün bu yaşananların sonucunda grup, Diyarbakır’da özel bir tiyatro sahnesi açma girişiminde bulunur ve seyircinin desteği ile 11 Şubat 2017’de Amed Şehir Tiyatrosu sahnesini açarak, yoluna devam eder. Oyuncu kadrosu olarak geniş bir yelpazeye sahip olan kurum, bu anlamda tiyatronun en kalabalık gruplarından. Son yıllarda, Hollanda Rast tiyatro topluluğuyla ortak projelerde bir araya gelerek müzikal oyunlar sergilemiştir. Grup yine, Kürt edebiyatında önemli yere sahip birçok destanı -Memê Alan, Cembelî û Binefş ve Mem û Zîn- sahneye ve mekana özgü rejî anlayışlarıyla seyirciyle buluşturmuştur.

3. Seyr-î Mesel Tiyatrosu

“2002 yılının Kasım ayında kurulan Seyr-î Mesel, öncelikle kültür, sanat alanında yapılacak tüm girişimleri, çabaları ve yaratımları destekleyen, bunun için gerekli zemini oluşturmaya çalışan, bunu kendisine amaç edinmiş alternatif bir bakış açısına sahip olan bir kültür-sanat atölyesidir (Ceviz, 2014: 154).” Teatra Jiyana Nû

ekibinden ayrılan yirmi sekiz tiyatrocusu, İstanbul Beyoğlu'nda Erdal Ceviz öncülüğünde, eskiden bir ayakkabı imalathanesi olan daireyi, kendilerinin üstlenmiş oldukları tadilat süreciyle birlikte bir oda tiyatrosuna dönüştürür. Oyunların konusunu geleneksel oyunlar, masal ve mitoloji oluşturur. Yönetmen tiyatrosudur. Metinsiz tiyatro yapar. Oyunların metinleri, oyun bitiminden sonra, sahne çalışması ile birlikte oluşturulur. Oyuncular yönetmenin yönlendirmesiyle, bir tema doğrultusunda doğaçlamalarla oyun sürecine katkıda bulunurlar.

Kürt tiyatrosunun ilk özel ve bağımsız tiyatrosu olma özelliğiyle, topluluğun amaçlarından biri tiyatronun hiç olmadığı yerlere turneler düzenleyerek bir seyirci ve tiyatro kültürü yaratmaktır. Tiyatronun hiç gitmediği, gidemediği yerlere sayısız turneler düzenlemiş ve seyirciye ulaşım konusunda önemli başarılarla ve rakamlara ulaşmıştır. Kolektif bir bilinçle oyunlar çıkartılır. Her oyuncu üretimin bir halkası pozisyonundadır. 2016 yılına kadar, en fazla turne gerçekleştiren grup olma özelliğini taşır. Kürtçenin, Kırmancki/Zazaca lehçesinde de oyunlar sergilemişlerdir. Bu anlamda bir ilktir. 22 Kasım 2016 yılında dernek olarak faaliyet gösterilen mekan, KHK kararı ile mühürlenip kapatılır (Mimesis, 2016).

Kapatılan bu sahnede tiyatro arşivlerine ulaşamamış ve birçok hard disk kaybolduğu ve el konulduğu için yazılı anlamda materyallere ulaşamamıştır. Yine bu tiyatro ile ilgili bilgilere, tiyatronun yönetmeni Erdal Ceviz ve oyuncularından Alişan Önlü ile yapılan ses kayıtları sonucu ulaşılmıştır. 13 yıl ayakta kalan ve seyircisiyle buluşan Seyr-î Mesel, sonrasında bir kafede çalışmalarına devam eder. Mekansızlık ve politik baskılar grubu büyük bir çıkmaza iter. Kopmalar başlar. Gruptan ayrılan oyuncularından sonra, toparlanamayan **Teatra Seyr-î Mesel** mevcut yapılanmanın üzerine yeni bir şey koyamamış, ancak özel bir çaba olmasıyla, yarattığı ürünlerle ve bunları seyirciye ulaştırma çabalarıyla ciddi etkiler yaratmıştır. Uzun bir aradan sonra grup, 2019 yılında Aziz Nesin'in Çiçu oyununu Zazacaya çevirtip oynamıştır.

4. Şermola Performans

Mirza Metin ve Berfin Zenderlioğlu öncülüğünde İstanbul'da, 17 Ekim 2008 tarihinde, Destar Theatre adıyla kurulur. Grubun kurucuları daha önce Seyr-î Mesel Tiyatrosunda çalışırlar. Çalışmalarını disipline etmek ve kendi teatral sınamalarını yaşamak için gruptan ayrılırlar. Grubun öncelikli amaçlarından biri çağdaş metinler

yazarak, grubun çalışmalarını uluslararası mecraaya da taşımaktır. Grubun kurucularından Mirza Metin bu minvalde Almanya'nın Köln şehrinde Şermola için bir ofis açar ve çalışmalarını orada devam ettirir. Şermola Performans, kurulduğundan itibaren yurt içi ve yurt dışına sayısız turneler düzenler ve binlerce seyirciye ulaşır. Ekip sahnesi olmayan yerlerde, yanlarında götürdükleri teknik malzemelerle, masalardan, ışıklardan ve fon perdelerinden oyun alanı yaratır. Şermola, 2008 – 2010 yılları arasında sahnesi olmadığı için göçebe bir topluluk olarak farklı sahnelerde oyunlarını oynar. 2010 yılında, Beyoğlu'nda Destar bileşenleri ile birlikte, harabe bir barı tiyatroya dönüştürerek 6 yıl boyunca çalışmalarını burada yapar. Her dönem bu mekanda oyunculuk atölyeleri gerçekleştirir. Şermola Kürt tiyatrosu içerisinde birçok ilke imza atan bir gruptur. 2009 yılında ilk kez Kürtçe tiyatro yapan bir gruba Kültür Bakanlığı tarafından ödenek verilir. İlk kez bir grup kendi metinlerini kendisi oluşturur. Oyunlarda ilk kez Türkçe ve İngilizce üst yazı kullanılır. Oyun biletleri, Biletix gibi kurumsal bir şirket üzerinden satışa çıkarılır. Sergiledikleri oyunlar hakkında sayısız eleştiri yazısı yazılır ve basında yer alır. İstanbul'da birçok kurumdan değişik dallarda tiyatro ödülleri alır. Grup 15 yıl içerisinde biri çocuk oyunu olmak üzere, 31 prodüksiyona imza atar. Grup www.sermola.com sitesinde kuruluş amaçlarını şöyle anlatır:

“Çağdaş Kürtçe oyunların yazılmasını ve sahnelenmesini sağlamak ve uluslararası arenaya taşımak. Mezopotamya anlatı geleneklerini araştırmak ve çağdaş tiyatro ile bağını kurmak. Başta İstanbul olmak üzere yurtiçi ve yurtdışındaki seyirci ile buluşmak. Güncel, tarihsel ve toplumsal konularla yüzleşmek ve seyirci ile paylaşmaktır.”

Şermola, yurt dışında çok sayıda grupla ortak projeler geliştirerek, bunu hayata geçirir. Grup bütün oyunlarında, anlatı geleneklerinin özelliklerinden yararlanır. Oyuncu merkezli tiyatro yapar. Oyuncunun bedenini oyunun en önemli yapı taşlarından biri olarak görür. Kürt kültüründe söylenceleri, masalları, kilamları (enstrümansız şarkılar) ve en kadim aktarıcıları olan dengbêjleri (ozan) tiyatro çalışmalarında bir kaynak olarak görür ve bu etkileri sahneledikleri oyunlarda kullanır.

“Tiyatro, dengbêjlikten elbette beslenebilir. Bazı karşılaştırmalar üzerinden “Dengbêjlik Kürt tiyatrosunun kaynağıdır,” gibi daha baştan

bir yargı yerine “Dengbêjlik Kürt tiyatrosuna kaynaklık edebilecek yapılardan biridir,” demek daha doğru bir yol gibi geliyor bana. Uluslaşma meselesinin yarattığı, “öz”le Batı arasına sıkışmış yaralı bir bilinç var. Sonuçta bu mecrada henüz yeterli bilimsel çalışmalar yok. (Metin 2014: 93).”

B. Kültürel Bir Form Olarak Mitoloji ve Dengbêjliğin Oyunlardaki Etkisine İcracıların Tanıklıkları

Bir anlatı tekniği ve sanatı olarak mitolojiyi mit, mitos ve logosla bağlamları çerçevesinde önceki bölümlerde, çalışmamızın odaklandığı tematik izlek üzerinden vermeye çalışmıştık. Farklı kültür ve coğrafyalarda mitoloji aynı formlarda tezahür etmediği gibi kahramanlık, yaradılış ya da soykütüksenel [*geneolojik*] varyantlarda destan anlatısı biçiminde karşımıza çıkmaktadır. Asgari ölçülerde, izleği bakımından diğer kültürlerle birtakım benzerlikler gösterdiğinde, bir anlatı biçimi olarak mitoloji, beslediği diğer sanatlar söz konusu olduğunda kültürel bir forma dönüşür ve yerel olarak üretilen anlatı biçimleriyle ilişkiye geçer. Bu, her kültürel topluluğun kendisine esin ve besin kaynağı olarak gördüğü etnik zenginliklerinden sanatsal kimlikler ve özgünlükler yaratmanın yöntemlerini yaratır.

Kürtlerin, ağırlıkta kahramanlık mitosuna etrafında şekillenmiş anlatı geleneğinin üretimleri, bir yandan da tarihsel kökenlerindeki soykütüksenel mecra ve kaynaklara işaret etme motivasyonlarıyla ilişkili olmuştur. Demirci Kawa ve Newroz Bayramı destan örnekleri, karakteristik olarak bu biçimdeki mitolojik anlatı geleneğiyle benzer izlekler içerir. Bu destanlar hem bir kahramanlık hem de Kürtlerin coğrafi-tarihi [*geohistoric*] oluşumlarının bir çeşit soykütüksenel anlatısı olarak tarihsel anlatı biçiminin yapıcı bir yerinde durur. Dolayısıyla bu türden temalaştırmalar hem ulus bilinci ve kültürel form olarak anlatı biçimlerini etkiler hem de performans türünden görsel anlatı biçimlerini farklılıkları ve özgünlükleri bakımından besler. Bir topluluğa ulusal olarak rengini veren ve tarihsel kaynak olarak kültürel bir forma dönüşerek gelişen her bir fark, böylece sonraki aşamalarda sanatsal içerik oluşturmada birer besin kaynağı oluşturur. Bu, neredeyse yeryüzündeki ulus bilincine sahip her topluluğun sanatsal performanslarındaki özgünlük yaratma çabasını besleyen değerler olmuştur.

Neticede, Kürtler için bu durum söz konusu olduğunda, sözlü anlatım gelenekleriyle yoğrularak mirasa dönmüş ve kültürel belleklerinin radikal kısmını oluşturan performatif form dengbêjlik olmuştur. Mitoloji kategorisinde düşünüldüğünde, dengbêjlikte anlatı konusu olan her türlü içerik haliyle bu kategorinin altındaki formla bütünleşerek yerini alır. Bu durum ister yaradılış isterse de kahramanlık mitosunu araştırma konusu olsun benzer yaklaşım biçimlerinde performe olur.

Önceki bölümde, dengbêjliğin bizzat kendisinin nasıl performe edildiği, icrasını gerçekleştirirken hangi bedensel özellikleri kullandığı, anlatı içeriklerini sözel anlatımın dışına çıkararak nasıl görselleştirmeye ve izleyicide hangi imajları yaratmaya çalıştığı, ve son olarak izleyici ve oyuncu ilişkisinde hangi özgün teknikler yoluyla kolektif bir sahne yarattığını analiz edip yorumlamıştık. Bu bakımlardan, dengbêjlik anlatılarında içerik olan birtakım mitolojileştirmelerin neden sahnelemede tercih edildikleri, sahnelenen oyunlardaki izdüşümleri, performe biçimleri ve oyuncuyla izleyicide oluşturduğu etkileri tezin ana konusu olarak problemleştirmeye çalışmıştık.

Tez çalışmasının yöntemi ve teması çerçevesinde performe edilmiş dengbêjlik anlatıları ve bizzat dengbêjliğin oyunlara etkisini düşünürken, bunları pratik olarak belli oyunlar ve oyunların icracısı olarak da tiyatro gruplarıyla çerçeveledik. Yöntem olarak ise, çalışmanın odağındaki problematikleştirilen meseleye cevap olup açıklayacak sorularla bir alan araştırmasını gerçekleştirdik.

1. Dengbêjliğin Ulusal Tiyatroya Etkisi

İnceleme konusu olarak seçtiğimiz oyun ve oyun gruplarının kimliği, kuruluş yılları, hangi koşul ve amaçlar etrafında kuruldukları ve kimler tarafından organize edildikleri gibi sorularla zaman içinde nasıl bir değişim geçirdikleri konusu analiz edilmeye çalışıldı. Haliyle kültürel bir forma olarak mitoloji ve dengbêjliğin oyunlardaki etkisi meselesi ve bunun kuruluş yıllarından sonrası nasıl bir dönüşüm geçirdiği açıldığında cevaplarımıza dair ipuçlarını da görmüş olacaktık. Seçilen grup ve oyunların kimliği düşünüldüğünde, Kürt kimliği, Kürtçe ve Kürtçe oyun sahnelemenin yarattığı fark da cevaplanması gereken detaylardı. Kürtçenin yasaklı, Kürtçe sanat üretiminin suç unsuru olduğu koşullarda Kürtçe tiyatro yapmanın ve sonrasında tematik izleklerin Kürt kültürü ve mitolojilerinden seçilmesinin ulusal

tiyatro yaratma kaygısıyla nasıl perçinlendiği de açığa çıkması gereken merakları beslemektedir. Esasta ise, dengbêjlik gibi mitoslardan esinlenmiş bir performans olarak tiyatroya konu olması ve Kürt orijinli olması sebebiyle odadaki yerini derinleştirmektedir. Dolayısıyla dengbêjlik, Kürt mitosları ve bunların sahnelenmesindeki formları incelediğimizde, ulusal motifli anlatıların neden tercih edildiğine dair cevaplar da problematiğimizizin etrafındaki olguları anlamamızı kolaylaştıracaktır.

Bu doğrultuda *Şermola Performans* kurucularından Mirza Metin'in, "bir tiyatroya Kürt tiyatrosu demenin farkı neye dayanmaktadır?" ve bunun sahneleme dili, oyunun yazıldığı dil ya da oyuncunun kimliğiyle ilişkisine dair soruya cevabı şu olmuştur: "Bana kalırsa bir tiyatroyu diğerinden ayıran şey kültürel kodlara bağlı olarak üretilmiş sesler ve hareketlerdir. Sesler ve hareketlerden dili, kimliği, sahnelemeyi ve daha birçok şeyi çıkarımsayabiliriz. Şunu söylemek istiyorum: Bir eserin farkını ortaya koyan yegâne kıtas, yaratıcının eseri aracılığıyla insan ontolojisi ile kurduğu bağın niteliğidir. Bir bütün olarak Kürt tiyatrosu denen şeyin, sesler ve hareketler aracılığıyla insan ontolojisine dair yarattığı bilgi, sezgi ve hayal dağarcığı olduğunu zannediyorum." Metin'in genel olarak tiyatro icrasında öne çıkardığı şey ses ve hareketlerdir ancak bunların diğerlerinden farkı kültürel olarak tarihsellik içinde biçim almış kodlarla üretilmiş olma koşulu var. Her bir ses ve hareket biçim aldığı kültürün izdüşümünde farkları taşıyarak kimlik kazanmaktır, dolayısıyla kültürün şekillendiği dil bağlamı içerisinde vücut bulduğu ve esere dönüştüğü yer de farklılaşmaktadır.

Dengbêj söz konusu olduğunda bu ses, Kürtçe dilinin tarihsel form alışı ve biçimlenişinde; harekete dönüşürken ise dengbêjlik performansındaki mitosu icra ederken canlanacak ve böylece dengbêjliğe özgü tekniklerle performe edilmiş olacaktır. Bu bakımdan, Metin'in cevabındaki ses ve hareketin odağı Kürtlerdeki dengbêj kültürü ve kodlarındaki farkta, özgünlüğü ise bizzat bir performans sanatı olarak dengbêjliğin ses ve hareketi merkezi bir olgu olarak sanatında icra etmesinde yatmaktadır. Dolayısıyla Kürt tiyatrosu denilirken dengbêjlik gibi ses ve hareketi merkezi yere koymuş bir icranın tiyatroyu beslemesi kaçınılmaz olmuştur. Bu, hem ulusal tiyatro yapma kaygısında neden kültürel kodların tercih edildiğine hem de genel olarak tiyatro sanatındaki icranın dayandığı ses ve hareket gibi olguların önemine ilişkin cevapları sağlar. Dengbêjliğin üzerine kurulu olduğu ses ve harekette

zaten saklı olan bu gerçeklik, zaman içinde dengbêjliğin oyunlara yansımada ve doğurduğu etkilerde yansımada bulur.

Theatre Antract'tan Hüseyin Umaysız ise “Bir tiyatroya Kürt tiyatrosu demenin farkı”nı “Kürtçe dilinde yapılmasından kaynaklanmakla” izah etmektedir. Sahneleme dili açısından ise Kürt tiyatrosu kavramsallaşmasının mümkün olmasını “dünya tiyatrosu içinde ayrı bir üslubu, estetiği ve tavrı geliştirebilme yetisi”ne sahip olmakla açıklamaktadır. Umaysız’ın cevaplarından hareketle, sahnelenmekte olan herhangi bir oyunun icra dili tek başına bir tiyatroyu ulusal ölçekli kılar mı sorusuna cevabı vermez, ancak dramaturjik metnin dili, yani o dilde herhangi bir dramaturjik üretim şayet mümkün kılınmışsa ulusal bir tiyatrodan, haliyle Kürtçe tiyatrodan bahsedilebilir. Aksi halde bu izah tek başına, bizi kaynak metinden çevrilmiş bir tiyatro metninin çevirisiyle de ulusal tiyatro yapmanın mümkün olduğu yanılgısına götürür. Umaysız’ın çerçevesi sınırlı cevabındaki kasıtlarda, tiyatro metninin ulusal dilde üretimi ve sahnedeki icrasının da keza aynı dilde yapılması koşulu barındırdığını varsayıyoruz.

Sahneleme dilindeki ulusal motifli öğeleri aradığımızda, karşımıza çıkanın ne olacağına ilişkin cevap ise, Umaysız’a göre dünya tiyatrosu içinde kendisine özgü bir üslup, estetik ve tavır olmasıyla açıklanır. Peki Kürt tiyatrosu özelinde bu nasıl mümkün olmaktadır sorusuna cevabımız yine dengbêjlik geleneğinin icra üslubu, kendine has görsel ve işitsel estetiğiyle alakalıdır. Bu üslup öncelikle herhangi bir yazılı metne dayanmayan dengbêjlikteki anlatı üslubunun teatral sahnelenmesiyle ilgilidir. Dengbêj sahnedeki biricik aktör olarak hem dramaturgdur hem de anlatı içeriğini dengbêjliğe özgü üsluplarla canlandırmaya çalışır. Bu canlandırma dinleyici ve izleyiciyi ortak ederek gerçekleşir. Dinleyici ve dengbêj etkileşiminde, anlatıdaki mekan ve durumun değiştiğine dair melodik okumadan düz okumalara geçiş ve sesi icra eden organlardaki değişimler gibi performanslar Kürt tiyatrosundaki dengbêjlikten esinlenmenin ve analogiler yapmanın hangi özgün üretimler çıkardığını gösterir. Dolayısıyla, dünya tiyatrosu karşısında Kürt tiyatrosunun farkları, üslubu ve estetiği derken işaret edilen özgünlükler, dengbêjliğin icra ediliş biçimlerinden faydalanarak yapılan sahneleme teknikleriyle kendisine uygun ipuçlarını bulmuştur.

Teatra Jiyana Nû grubundan Rugeş Kırıcı’ya göre ulusal bir tiyatrodan bahsedilmesi için “Sahneleme dilinin oluşması için o ulusun diline, kültürüne,

coğrafyasına hakim olmak” gerekir. Tiyatral icrayı gerçekleştiren öğelerin tümü o dil ve kültürü oluşturan maddi ve moral değerlerin bilincinde ve farkında olmalıdır. Bunun için de tarih, edebiyat, sözlü ve yazılı anlatı biçimleri, coğrafi bilgi ve coğrafyadan kaynaklı dil ve kültür varyantlarının zenginliğindeki farklara vakıf olmak gerekir. Zira ulusal olmanın karşılığını verebilmesi ve ulusal olanda üretim için bu arka planlara sahip olmak o ulusun tiyatrosunu oluşturan özgünlükleri yaratmada birer kaynak olacaktır. Dengbêjlik gibi kültürel ve tarihsel mirasın bilincini taşıyan, ondaki öğeleri tiyatral olana taşımaya bilen biri, Kürt ulusal tiyatrosu tanımlamasının altında gerçekleşecek performansları yerine getirebilme koşullarına sahiptir. Dengbêjlik gibi bir geleneği bilmek demek mitos, kahramanlaştırmayı, ses ve hareket olgusunun icra biçimini, kültürü, tarihi ve dili bilmek demektir. Dolayısıyla Kürt tiyatrosu denilince temel bir kültürel form olan dengbêjlik sahneleme ve oyunlarda ulusal bir Kürt tiyatrosu kavramsallaştırması için kurucu öneme sahiptir.

Kırıcı’ya göre oyuncunun etnik kimliği de temel bir faktör olmakla birlikte, ulusal aidiyetler olarak addedilen tarihsel oluş ve birikimlerin bilgisi, bilinci ulusal tiyatro kategorisindeki Kürt tiyatrosu için vazgeçilmez öğelerdir ve bunlar zihnimizi besleyen duygusal bilgiler olarak hayatımızın her yerine sirayete etmelidir. Dolayısıyla Kürt tiyatrosu denilince dengbêjlik gibi kültürel formlarla şekillenmiş performatif üretim biçimleri, ulusal tiyatro olma niteliği taşıyan bir tiyatro olmada pratik imkanlar sunar. Dengbêjlik demek diyalektik olarak ulus kavramı altına gelen dil, kültür, toprak bütünlüğü ve kolektif bilinç olgularını zorunlu kılar. Dengbêjliğin bir form olarak Kürt mitoslarından yararlanması ve bizatihi dengbêjliğin aynı zamanda bir görsel icra biçimi olarak dili merkezi bir yere koyması, Kırıcı’nın Kürt tiyatrosu kavramının oluşması için beslendiği kaynaklar bakımından oldukça özgün bir yer oluşturur.

Theatre an der Ruhr’dan Ferhat Keskin, “Kürt tiyatrosu” kavramsallaştırması yerine “Kürtçe tiyatro” denmesini önceliyor, zira kastettiği şeyin arkasındaki, yine kendi cevabı olan gerekçe, icra edilen sanatın Kürtçe yapılmasına dayanıyor. Bunu pekiştiren diğer öğeler ise oyuncunun kimlik olarak Kürt olması ve sahnelenen oyunun bizzat Kürtçe metne dayanmasıdır. Yani o dilde üretimin olması koşulu, ulusal bir tiyatronun olduğuna dair ipuçlarını bize vermiş oluyor. Bir tiyatro grubunun çeviri eserleri veya uyarlama eserleri sahnelemesinin yanında bir diğer

koşul, bizzat o dilde yazılıp drama haline getirilmesidir. Uyarlamanın her zaman hedef dil ve kültürün kodlarıyla mümkün olduğu düşünüldüğünde, Kürt tiyatrosu denilirken oluşan kavramsallaşmanın diğer bir detayı da kültürel ve etnik aidiyetlerin karakteristik olarak sahneye taşınması ya da oyundaki herhangi bir öğenin hedef dildeki sahnelemede dahil edilmesidir.

Keskin'in cevaplarını analiz ettiğimizde, dengbêjliğin oyunlardaki etkisi, Kürtçe performe edilişi, anlatının Kürtçe gerçekleşmesi ve mitosun Kürt kaynaklı oluşu Kürt tiyatrosu adlandırmasının temel öğeleri olarak karşımıza çıkar. Tüm bu nitelikler dengbêj ve dengbêjliğin sahneye taşınma biçiminde birleştiğinde, Kürtçe tiyatronun özgün yanlarını yansıtan bir gerçek haline gelir. Etnik kimliğiyle dengbêj, sesi söyleyen olarak dilindeki varyantları ve ses performanslarını tamamen kültürel dokularından ve tarihsel süreç içinde aldığı formlardan alarak icra eder. Dolayısıyla dengbêjliğin tiyatral sahnelemede birer kaynak olarak kullanılması, Keskin'in var saydığı ölçülerde yerinde bir seçimdir. Dengbêjin bir oyuncu olarak dili, kimliği ve yazılı olmayan metnin dili bu ölçüleri tamamen yerine getirmektedir.

2. Tiyatro Oyunlarında Dengbêj İzleği

Kürt tiyatro gruplarının dengbêji bir icracı ve dengbêjliği ise hem barındırdığı mitos hem de sanatının gerçekleşme biçimindeki performatif yanıyla oyunlarında neden izlek olarak seçtiğini ikinci bir soru olarak, tezdeki probleme olası cevapları açığa çıkarmak amacıyla sorduk. Mirza Metin için buna verilecek radikal cevap bizzat dengbêj sözcüğünün kendisinde saklı ve dizili olan “deng” yani ses olacaktı. Kendisinin ifadesiyle, İstanbul’a sürgün gelerek kendisinden “çalınan ses”in ardındaki arayış, ona Kürt tiyatrosunda yakalanacak özgün noktanın ipuçlarını verecekti. Metin için yitik sözün ardındaki bu ses, Jacques Rancier’in, “Sesini bulamayan acı yoktur. Her yitik sözün yerini, onun anlamını gösteren yitik bir ses alır,” ifadesine gönderme yaparak dengbêjde mevcut olmuştur. Dengbêjliğin yarattığı izleği ise, “Dengbêjlikte ontik bir yan görüyorum. Aynı zamanda bir ses olayıdır dengbêjlik. Ses, zihin ve beden hafızasının kuyularında arkaik yolculuklar yapabilmemizi sağlayan bir rehberdir. Bir ses olayı olarak dengbêjliği, ontolojik bir olay olan oyun edimiyle birleştirmeye uğraşıyorum,” şeklinde izah etmiştir. Varlığın, kendisine var olma bakımından imkan bulduğu ses sadece şimdide yankı bulmasıyla değil, aynı zamanda “arkaik” olanda yarattığı etkisiyle bir izlek yaratır. Biz ise o

seste ifade bulmuş olanla oyunda icra edileni bir çeşit birleştirip ona eklemleyerek yeni bir form yaratıyoruz. Dengbêjlik ise sesin imkanıyla “arkaik” olanla şimdide yaratacak etkiyi herhangi bir metne dayanmayıp sadece sözle yaratmaya çalışan performanstır.

“Dengbêjliğin isimlendirilmesinde ve icrasında sesin altının bunca çizilmiş olmasının bir tesadüf olmadığını düşünüyorum. Egemenlerin yazdığı dünya tiyatro tarihinden sesi çıkardığımızda geriye pek bir şey kalmıyor, pantomim, dans tiyatrosu ve deneysel bazı çalışmaları saymazsak. Küçük bir parantez olarak belirtmeliyim ki, oldum olası aynı zamanda bir hareket olan sesi görmezden gelen veya saklayan; çoğu zaman müziğin sesine yer veren fakat icracının bedenindeki sese ve nefese kulak vermeyen bale ve bale temelli modern dansı da yadırgamışımdır.” Metin’in ses ve hareket olgularını kurucu bir yere koyduğu tiyatro tarihi, bu iki olgu olmaksızın eksiktir. Oysa sesi aynı zamanda bir hareket olayı olarak değerlendiren Metin için dengbêj ise sesi, başlı başına vücuda gelen bir olgu olarak icra etmesi bakımından başat bir pozisyonda tutar. Çünkü dengbêj sesi icra eden ama aynı zamanda sese yeni formlar vererek harekete başka biçimler kazandırır. Ses ifadeleri içeriyor, ifade ediş biçimleri ise harekete dönüşüp dengbêjin total bedeninde mitosun *anime* edildiği bir mekan olarak performansları içeriyor.

“Bütün bu süreç *Dîwana Xwebûnê (Carnival of Selfhood)* adını verdiğim bir laboratuvara dönüştü. İracının kendini, kendi olanaklarını veya olanaksızlıklarını, hafızasını, bedenini, sesini, nefesini, soluğunu, duygularını, çağrışımlarını, kültürünü vs. kendi olarak performe ettiği bir sürece dönüştü. Burada seyirci veya misafir için performans olan şey icracı için bir egzersizler bütünüdür aynı zamanda. *Dîwan* veya diğer adıyla *dîwanxane* dengbêjliğin icra edildiği mekanlardır. *Xwebûn* ise kendilik, kendi olmak veya bir başka deyişle özdür (*Dîwana Xwebûnê* için *Kendiliğindenlik* *Divanı* denebilir Türkçede).

Dengbêjliğin performe edildiği yerlerden birinin *şevbuhêrkler* olduğundan söz etmiştik. Bu özel gecelerde dengbêjin konumlandığı, odanın bir köşesindeki divan sahnenin kendisi olmaktadır. Dengbêjin anlatıyı icra ettiği her seferinde zamanı ve mekanı biricik kıldığı, tekrardan kopararak her seferinde farkı yarattığı denemeler hafıza ve bedeninde bir kez daha pekişir, performansa konuk ve aynı zamanda öznesi durumundaki dinleyici izleyicilerle birlikte egzersize dönüşür. Bu

egzersiz şimdide gerçekleşen özgün bir performanstır ancak metinden yoksun olup sözlü performans olduğu haliyle bir sonraki performans için hafıza ve bedeni güçlendirmek adına da bir hazırlıktır.

Metin için dengbêj kadar ses ve nefes tekniklerini performe eden “derwêşler” ve “çobanlar” da inceleme alanlarını oluşturmakta. Konuşma ve hikâye anlatma tekniklerinin gerçekleşmesiyle bedende aldıkları biçimler, oyunların ontolojik yanlarında birer kaynağa dönüşebiliyor. “Kültürel formlardaki ses ve nefes kullanma tekniklerinin, geleneksel dans ve oyun formlarındaki hareket matematiği ile olan ilişkisi” ve “bu ilişkinin niteliği” de Metin için dengbêjlik ve benzeri izleklerdeki sahneleme analogilerine temel referanslar olmaktadır. Bu referanslardan hareketle 1 Haziran 2023’te Berlin’de prömiyeri yapılan *Kêm* adlı performans, Metin için, “Bütün bu araştırmamın bir çıktısı olan sözsüz bir ses, nefes ve hareket performansı olan *Kêm* performansı bu ontolojik araştırmaya büyük katkıda bulundu,” şeklinde pratikleşmiştir. Metin için dengbêjliğin bir motif olarak kullanılıp kullanılmadığı sorusu ise, “Dengbêjliği hiçbir zaman bir motif olarak algılamadım ve bu şekilde kullanmadım eserlerimde. Onu her zaman yapı söküne uğratılması gereken *diegemimetik* bir kültürel form olarak gördüm,” şeklinde cevabını bulmuştur.

Oyunlarda dengbêjliğin nasıl bir izlek oluşturduğu sorusuna Hüseyin Umaysız’ın cevabı, ulusal karakterler olarak birtakım değerlerin ulusun bireylerine sinmiş olması koşulunda yatmaktadır. Zira o karakterler aracılığıyla ulusal tiyatro içerisinde yerel farklar ve dinamiklerin yaratım imkanı bulunduğunu görebiliyoruz. Dolayısıyla dünya tiyatrosu karşısında ulusal bir tiyatro yaratmanın koşulları oyunlara, metne ve oyunculara sirayete edecek kültürel karakterler vasıtasıyla kendi rengini ve ritmini oluşturmaktan geçmektedir.

Oyun ve oyun tekniklerine yaklaşımda gösterilecek reji tavrı ve tutumlarında ulusal formların yansıma biçimi ve etkileri yaratılan estetikte de kendisini gösterecektir. Oyun estetiği ve özgünlükler bakımından ulusal tiyatro şahsında açığa çıkan şey, zaten orada saklı kodların reji bakımından deşifre edilmesi ve sahneye taşınmasıdır. Bu saklı kodlar ulus kavramı söz konusu olduğunda ise folklorik değerlerin toplamının yarattığı miraslarda mevcuttur. Umaysız’a göre sanatsal üretimde araştırmacı olarak rejisörün ya da oyuncunun yapacağı şey araştırma alanı

olarak bu mirasa yönelmek ve orada mevcut kodları deşifre ederek yeni bir forma büründürmektir.

“Bir inceleme alanı olarak dengbêjlik kültürü ulusal bir karakter ve form potansiyelleri barındırdığı için Kürt tiyatrosunun da yakından ilgilendiği bir konuya dönüşmüştür.” Hafıza ve sözlü gelenek üzerine yapılan araştırmalar farklı disiplinlerde gerçekleştiği gibi, tiyatro alanında da bu konularla alakalı her zaman önemsenen bir tavır gerekli olmuştur. Neticede dinleyici ve izleyicide bırakılacak herhangi bir trajik hazzın da hedeflendiği düşünüldüğünde, alıcının yakından bildiği bir duyguda yüce duygulanımlar yaratmak pratik bir kaygıya dönüşebilmektedir. Kürtlerin yazılı ve sözlü anlatım tarihi düşünüldüğünde, çoğu sözlü anlatı teknikleriyle yoğrulmuş bir çabadan müteşekkil üretimleri görmekteyiz. Dengbêjlik ise bunun en kurucu tarafında yer alan bir performans olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla kültürel kodlardan esinlenmeyi bir tavır olarak benimseyen ulusal tiyatro kaygısı, bu denli zengin bir olguyu göz ardı etmeyecektir. Anlatı biçimi, mitosu, sesi ve ses performansı itibarıyla tamamen geleneksel ve ulusal formlar içeren dengbêjlik burada ulusal tiyatro yaratımında sağlam bir izlek olarak durmaktadır.

Ruş Kırıcı’ya, dengbêjliğin oyunlarında birer izlek olarak kullanılmasının başat nedenini, Kürtlerin sözlü gelenek aracılığıyla hafıza ve kültürel kodlarını inşa etmelerine bağlamaktadır. Ulusal temalı oyunların beslenme kaynağı olarak sözlü kültür ve dengbêjlik hem ulusal olan değerlerden beslenmekte hem de oyunlarda başka formlarda icra edilerek yine ulusal tematlara yeni hafızalar oluşturmaktadır. İki yönlü bir alışverişin merkezindeki dengbêjlik, bu bakımdan tiyatro performansında katmanlı özelliğiyle merkezi bir rol oynamaktadır.

Dengbêjlikte destan anlatı geleneği belirgin bir yere sahiptir. Kırıcı’ya göre oyunlarda yararlanılan destanların çoğu, kendilerine ancak dengbêj anlatımıyla sunulmuştur, zira anlatı dışında keşfedip bulabilecekleri başka bir kaynakları yoktur. Destan anlatılarının bugüne “uyarlanma” teknikleri eşliğinde bazen dengbêjin vokali bazen de bedensel hazır bulunuşuyla çeşitlendirilen sahneleme biçimlerini tercih etmişlerdir. Örneğin “Dewrêşê Evdî destan anlatısı, yakın zamanlı bir olay içinde” kullanılıp estetize edilerek yeni bir form niteliğinde icra edilmiştir.

Kırıcı, “ulusal motifli kültürel yaratımları aynı zamanda yaşatıp hatırlatma, hafızayı canlı tutma” kaygısını güderek de performanslar gerçekleştirdiklerini

söylemektedir. Dolayısıyla tiyatro ulusal nitelikte sanatsal icranın bir biçimdeki aracı olarak gerçekleşirken, dengbêjlik bunu besleyen bir izlek olarak tarihsel kılınmaktadır.

Ferhat Keskin için bunun anlamı dengbêjliğin bireysel yaşamındaki izleriyle alakalı. Çocukluğundaki hayal dünyasının oluşumunda dengbêj anlatısının derin katmanlar oluşturduğunu söylemektedir. Sanatsal performansındaki arayışlar ve özgünlükler yaratma çabası kendisini yine dengbêjliğe götürmüştür. Kendi deyimiyle, çocukluğundan yönettiği oyunlara dek, dengbêjlik “duygu ve bilincini oluşturan kültürel bir silsile” olmuştur.

Keskin için dengbêjlik, bir izlek olarak ulusal tiyatroda bir özgünlük yaratma kaygısından öte bir yere sahip. Daha çok aynı dili konuşan toplumla iletişimle duygu ve kültürel paylaşım için sanatsal icrada kullanılabilecek bir kültürel formdur. Performatif olarak dengbêjliğin sunumu ve birer teknik olarak tiyatroda ortaklaştırılması da kolektif hafızada paylaşılması için bir başvuru kaynağı olarak yer bulmaktadır. Kürt dinleyici ve izleyicisinin iç dünyasına dokunan dengbêjlik gibi kültürel üretimlerin oyunlardaki etkisi ve dahil edilme biçimi de yine kültürel olanın paylaşılıp yeniden ve yeniden pekiştirilmesidir.

Kırıcı gibi Keskin için de dengbêjliğin kültürel ve tarihsel özgünlüğü tiyatro oyunlarında başvurulacak bir kaynak ancak bu sadece bir performans tekniği oluşturma kaygısıyla gerçekleşme amacı taşıyor. Ulus bilinci etrafında şekillenen değerlerin bugünün paylaşım dünyasıyla estetize edilmesi yanında, toplumsal kolektif bilinç ve duygulanıma temas etmesi de birey olarak kaygılarının önemli bir yerini teşkil etmektedir.

3. Mitoloji ve Dengbêjlik Anlatılarının Oyunlara Yansıma Biçimleri

Mirza Metin’in tiyatro metinlerinde çoğunlukla mitolojik öyküler ağırlıktadır. Form olarak, *diegetik* bir üslubu benimseyen Metin, “Ayrıca metin atmosferini kurarken de mitolojinin destansı ses dünyasını da metinlerime yansıtmaya; oyun sahnelemelerinde ise bu dünyayı renkler, sesler, hareketler aracılığı ile kurmaya çalıştım hep,” şeklinde ifade ederek, önceki bölümlerde ses ve hareket olgularıyla kurduğu ontolojik ilişkiyi öne çıkarıyor. Burada ve şimdi artık olmayan sesler, gerçekleşmeyen olaylar, yaşanmayan yaşantıların etkisi tiyatro metninde yansıttığı atmosferlerle sürmektedir. Dinleyici ve icra edende canlanan ya da canlandırılmaya

çalışılan şeyin kökü geçmişte ama etkisi ve oluşturduğu katman şimdide yansımaya devam etmektedir. Metin, “Oldum olası tiyatro bana mitoloji ve ritüelleri anımsatıyor. Sanırım bu anımsatma hala canlılığını koruyan Kürt sözlü kültürünün ve ritüellerinin üzerimdeki büyük ve şiirli etkisinden geliyor,” derken de kast edilen ya da analiz etmeye çalıştığımız etki, bireysel tiyatro motivasyonunu etkileyen otantik bir karşılaşma değil sadece. Aynı zamanda tiyatroya getirilmiş farklı yaklaşımların ve modern tekniklerin dışında etkisi ve geçerliliği süren sözlü anlatım geleneklerinin orijinal kaynaklarıdır.

Mitolojik varlıkların yer aldığı sahne, cereyan eden olaylar, dengbêjlikte mitos anlatılarının panoraması, kahraman ve duygular, ses ve hareketin tümü anlatıyı tiyatroyla analogik ilişkiler içinde sokan durumlardır. Mirza Metin gibi ses olgusuna merkezi bir yer veren tiyatro anlayışında ve sesi ve hareketi hem metinlerinin hem de sahnenin oluşturucu yerine koyan tavırda, dengbêjlik ve mitolojik olanı kurucu bir yere sahiptir. “Kars’ta bir Kürt olarak doğmuş fakat İstanbul’da bir Türk gibi büyümüş biri için ilginç durabilir. Fakat daha önce belirttiğim gibi, oldum olası kulağımda asılı kalmış Kürtçe bir sesin peşindeydim ve bu ses benim için mitolojinin ve ritüellerin kapısını aralayan bir anahtara dönüştü,” olarak ifade edilen, tiyatro, oyun, metinler ve yazısız üretimler, ses ve hareket olgusunun yarattığı kavşaklardaki karşılaşmaların tümü Metin’in dengbêjlik ve mitolojik öğelerde gördüğü otantik değerlerin oyunlardaki yansıması olarak kendinde bulduğu şeylerdir.

Teknik olarak, bu anlatıma denk gelen bir performansı Metin, *Gor* adlı oyununda gerçekleştirmiştir. “Gor oyununda mitolojik Pepuk (Guguk Kuşu)” mitosuyla “çağdaş bir yansıması olduğunu düşündüğü” bir hikâyeyi sentezleyerek kullanan Metin, ses ve sözlerin Kürtçe dil dünyasındaki zenginliğini keşfederek “hatırlama oyunu” olan *Gor*’u performe eder. “Kürtçede hafıza, hatıra, fikir, unutmak gibi kavramlar ‘bîr’ sesi ve onun varyasyonlarıyla karşılanır. *Bîr* aynı zamanda kuyu demektir. *Bîranîn* hatıradır. Unutmak, *jibîrkir*indir. Pepuk Kuşu mitolojisinde ebedi bir hatırlama cezası vardır. Hikâyede hatırlama edimi bir sese, söyleme veya ötüşe dönüşür.” Herkesin, tarihsel olarak geçmişin kuyusunda ses vermiş herkesin taşını attığı kuyuda biriken ve ses veren şey, kuyuya kulak veren sonraki herkesin zihninde kendisini bir daha hatırlatır. Metin için dengbêj ve mitolojik olanda sesini yakalamaya çalıştığı şey keşfedildikçe, oyunlarda performe edilerek cevabını bulmaya, “yitik sesler” yeniden bulunmaya başlıyor.

Bûka Lekî adlı oyunu kısa bir şekilde analiz ettiğimizde ise, “dengbêjlerin kullandığı retorikler” karşımıza çıkmaktadır. “*Şerê dengbêjan*” yani “Dengbêjlerin kavgası-savaşı, mücadelesi” şeklinde çevirebileceğimiz durum, bir “atışma” ve “monolog” formları olarak işlenir. Kahramanlık mitoslarında belirgin yer kaplayan karşılaşma, karşı karşıya gelme olaylarının bizzat anlatıcılar tarafından icra edilmesi, oyunlarda reproduktive şekillerde konu edilerek gerçekleşir. Yeni oyun yazımı ve tekniklerinde bu türden “yapısökümler” ve “yenidenyapımlar” geçmiş ve şimdinin iç içe zamansal kurulumunda yeni performansları mümkün kılar. Dolayısıyla dengbêjlik ve mitolojik öğelerin geniş bir imkan sunduğu kaynakların çağdaş oyunlardaki yansıması, oyun yazarı ve yapımcısının bu izleklerden edindiği etkinin yaratacağı atmosfere bağlı kalabiliyor.

Rugeş Kırıcı için tiyatro toplumsal olanla sıkı bağ kurmada en güçlü sanat olarak öne çıkıyor. Bunda tiyatronun görsel ve işitsel bir performans olmasının yanı sıra, dinleyici izleyiciyle kurduğu karşılıklı etkileşimin de payı var. Bu etkileşim bazı durumlarda kolektif üretimler ve duygulanımlar yarattığı gibi tiyatronun sahnelenme yapısını da etkilemiştir. Dolayısıyla salt verici olmaktan çıkan tiyatro, konuğunun dahil olma biçimlerinden etkilenecek yeni formlarda üretimler sergiler. Toplumsal değerlerin kesişme noktalarında, karşılıklı konumlanmış oyun icracısı ve alıcısı geçmişe ait kültürel inşaların ortak mirasçılarıdır. Haliyle sahneye yansıyacak olan ortak duygulanımda etki yaratacak öğelerin etkisi ve sonuçlarındaki duygu ve hazzın şiddeti daha yoğun olacaktır.

Kırıcı’nın “öz” olarak tanımladığı tarihsel inşalar tiyatro oyunlarında konu edildiğinde bir buluşma gerçekleşir. Bu buluşma hem öz ve ona ait olan öğelerle hem de bu duygulanımın ortaklığını yaşayan oyun esnasındaki tüm öznelerledir. “Tiyatroda anlam her sahnelemede canlanır,” şeklinde Kırıcı tarafından tanımlanan şey, dengbêjlik anlatısında işitsel olarak etkide bulunan öğeye göstergesel olarak çağrıda bulunur. Bu çağrı sonucundadır ki dinleyici izleyicinin zihninde canlanan tüm sahne ancak anlamın karşılığını bulmasıyla mümkün olur.

Kendi performanslarından hareketle, oyunlarındaki yansımaları aynı şekilde yakalanan “anlamın ortaklığına” bağlıyor Kırıcı. “Dengbêjlik hikayelerinin sahnelendiği veya motiflerinden yararlanıldığı oyunların dinleyici izleyicideki karşılığı, sahnede olan ile aynı zamansal durumu yaşama” olarak tariflendiriyor. Salt

Kürtçe bilmenin yetmediği dinleyici izleyici pozisyonu, mitoloji ve dengbêj anlatısında tarihsel olarak yerleşik olan “özlerin” anlam ortaklığını da şart koşuyor. Bu ortaklık kurulduğu durumlarda, dengbêjliğin izlek olarak kullanıldığı oyunların yansıması diğer oyunlardakinden daha güçlü izler bırakıyor.

Ferhat Keskin’in tiyatro oyunlarındaki dengbêjlik esintilerinin izlerine dair cevabında, dinleyici izleyiciyle etkileşim ve iletişimi kolaylaştıran pratik yanlar var. Dengbêjlik bir Kürt mitos anlatı geleneği olarak, içerik, anlam, değerler, kolektif hafıza gibi öğeleriyle ortak duygulanımın bir parçası olmaktadır. Dolayısıyla bu ortaklıklar havuzu içinden seçilmiş motifler oyunlarda da etkili yansımalar bulabiliyor. Keskin’in ifadesine göre dengbêjlik çok kıymetli ve tarihsel ilmeklerle örülmüş bir “kumaş” dolayısıyla Kürt tiyatrosu kaçınılmaz olarak bu kumaştan faydalanarak oyunlarında değişik formlarda kıyafetler biçiyor.

Mitolojik ve dengbêjlik izleklerinin tarihsel bir zemin olarak niteliği değerlendirildiğinde, Keskin’in tanımladığı biçimlerde bir “kumaş”, bu zeminin tarihsel ve kültürel dokusunun şeklini almış durumda. Bu zeminden alınan her bir parça günümüzün çağdaş oyun teknikleri ve hikayeleriyle birleştirilerek dinleyici izleyiciye sunuluyor. Kolektif bir şekilde etkilenilen tarih ve kültür olgusu, oyun esnasındaki tüm aktörlerin şahsında bir kez daha kolektif hale getiriliyor. Dengbêjlik performansının tiyatral biçimlerinde sahnelenen ve canlandırılan her kolektif kılma deneyimi oyunlarda icra edildiğinde, az önce bahsettiğimiz dinleyici izleyicideki ortak duygulanımları yaratmadaki pratik yönleriyle çok kolay yansımaktadır. Keskin’e göre, bu “kumaş” hem oyunu icra eden aktörlerin hem de dinleyici izleyicinin giyindiği ortak kumaştır, dolayısıyla bu kumaşla biçilmiş “kostümlerden” meydana gelen öğelerin kullanıldığı oyunlardaki etkisi daha çarpıcı ve kabul edilir olmaktadır.

Hüseyin Umaysız için bu sorunun cevabı, 90’lar sonrası Kürt tiyatro ve oyunlarında “Anekdotik ve folklorik bir temsilin ötesine geçmeye çalışan bir süreç” denk gelmektedir. Yakın dönemli performanslarda ise, kaynak ve iletişim imkanlarının çoğalması ve deneyimlerin artışıyla birlikte, dengbêj ve dengbêjlik hikayelerinde (gerek üslup ve ses teknikleri, gerekse hikaye anlatım yöntemleri bakımından) niteliksel bir sıçrama yaşandığı izlenimi var. Özgün olarak dengbêjlik performansında keşfedilen ses ve icra biçimlerinin teknik analizleri, dengbêjin

kendine has beden hareketlerinden müteşekkil tiyatral yönlerin açığa çıkması, “başka gözlerle” bakan deneyimlerde farklı form ve üsluplarla birleşerek sahnelemeye olanak vermektedir.

4. Kürt Tiyatrosu ve Seyirci Kültürü

90’lı yıllarla birlikte şekillenmeye başlayan ve kavramsal olarak Kürt tiyatrosu altında performe edilen oyunlar zamanla bir kimlik kazanmıştır. Bu kimliğin oluşumunda modern kurumsallaşmalar, arayışlar, teknik imkanların dahil edilişi kadar politik aydınlanma ve uğraşlar, oyuncu, yapımcı ve yönetmenlerin bireysel motivasyonlarının her birinin ayrı ayrı katkıları olmuştur. Diğer bir olgu var ki, seyirciye sirayet eden tiyatro bilinci ve bahsedilen kimliğe yönelik seyirciden gelen tepkilerdir. Dolayısıyla oyunlar performe edildikçe gelişen bir tiyatro, tiyatro bilinci ve kolektif bir kültürel yaratım olmuştur.

Zaman içinde Kürt tiyatrosunun evreleri, evrimi, dönüşümleri gibi süreçler de birtakım farkları barındırarak söz konusu olmuştur. Bu süreçlerin her biri denenen biçimlerden ve bu denemelerden elde edilen sonuçların analiziyle değerlendirilme imkanı bulmuş ve neticede yeni performans formlarına kapı aralamıştır. Seyirciyle ortak duygulanımların yoğun yaşandığı onlarca yıllık birikimlerin sonunda tiyatro anlayışlarında ve tavırlarında hem kurumsal hem tematik hem de biçimsel yönlerden farklılaşmalar da kendisini kaçınılmaz kılmıştır.

Buradan hareketle ele aldığımız oyun grupları ve oyunlardaki değişim izleklerini analiz ettiğimizde, yaptıkları performanslara içerden ve dışardan gelişen eleştiri ve özeleştiriler, yeni formların keşfi ve kültürel olarak kaynaklarda fark edilen dengbêjlik gibi birtakım “özler” ulusal tiyatro kavramı altında kendine has üslupları ve kimliği yaratmıştır.

Mirza Metin’e göre bu sürecin ve tiyatro deneyiminin zamansal seyri nasıl işlemiş sorusuna cevaplar hem Kürtçe kavramsal üretimde hem de seyirciyle olan etkileşimde açığa çıkmıştır. Son beş yılını Almanya’da yaşayarak ve tiyatro üretimine buradan devam eden Metin açığa çıkan gözlem ve pratikleri şöyle ifade etmektedir:

Almanya’da çok edilgen bir seyirci kültürü yaratıldığı fikrindeyim.

Kürtçede seyirci kavramı çoğunlukla iki farklı kelime ile karşılanır. Biri,

Arapça kökenli temaşevan'dır. Temaşa eden, seyreden, seyir halinde olan anlamındadır. Diğer ise bîner'dir, gören kişi anlamındadır. Ben bîner kullanmaya özen göstermeye çalışıyorum. Çünkü görme yerindeki (theatron) gören (théatis), tasavvur edendir (Metin, 2024: Yazılı röportaj).

Yılların deneme ve pratiklerinde ifade bulan bu biçimdeki yeni kavramsallaştırmalar, tiyatroyla etkileşim halinde olan seyirci pozisyonuna dair yeni keşiflerdir. Dolayısıyla Metin'in edilgen pozisyonlar yerine etkin olanın ortaya çıktığını ve ortaya çıkan üzerinden yeni tiyatro biçimlerinin performe edildiğini ifade etmektedir. Bu, Metin'in kendi performanslarında da ortaya çıkan üretimlerdir. Diğer birçok sanatta olduğu gibi evirilmeler ve yeniden biçim almalar şeklinde ilerleyen tiyatro böylece Kürt tiyatrosunda da üst üste evirilen katmanların oluşumuna yer vermiştir.

Seyircinin aldığı pozisyona dair yeni kavramsallaştırmayı ise Metin *mêvan* sözcüğünde bulmuştur. “Çünkü tiyatroyu bir *Dîwan* olarak tasarlamaya başladım ve dîwan'da *bîner* (gören) yoktur, orada *mêvan* (misafir) vardır; dengbêj (icracı) ve *mêvan*. Dîwan'daki *mêvan* edilgen değil, katılımcıdır. Söze de katılır, sese de katılır. Özellikle dengbêj anlatılarındaki *havîn* dediğimiz sözsüz bölümlerde *mêvan*ın katılımı bariz bir şekilde görülür. Dengbêj ve *mêvan* yek olurlar, aynı rezonansta buluşurlar; cemaate dönüşürler. Burada cemaat sözcüğünü liberal kapitalizmin ve siyasetin yarattığı olumsuzlamalara karşı bilinçli olarak ve sözcüğün kültürel olanaklarını vurgulamak için kullanıyorum. Daha sonra cemaat olacak olan *mêvan*'ı söze, sese katılan, hayale düşünceye kapılan bir kitle olmanın ötesine; harekete ve enerjiye de katabilir miyim diye düşünüyorum ve bu anlamda küçük denemeler yapıyorum (Metin, 2024: Yazılı röportaj).”

Dengbêjlik performansı ve gözleminden hareketle, seyirci dinleyiciye yönelik “*mêvan*” olarak gelişen tanım, tiyatro bileşenleri ve özneleri düşünüldüğünde, oyun izleklerindeki zamansal süreye ortak olma durumlarını açığa çıkarmaya yönelik bir etki oluşturmaktadır. İracının sadece sunduğu ve alıcının ise sadece alıp “evine döndüğü” ve böylelikle her şeyin o icra esnasında kalanla yetinildiği bir performanstan kurtulmaya yönelik bir etkin olma hali mevcuttur artık. İcra esnasındaki herhangi bir trajik haz, seyirciden çıkan spontane bir tavır, ses ya da söz akışı bozup başka bir akışa çevirmektedir. Bu, Metin'in de sözünü ettiği dengbêjliğe

özgü performans tekniklerinde imkan veren şeydir. Performans esnasında farkı fark edilen bu yeni durum, bir sonraki oyunda icra edilecek olana yönelik bir müdahale ve aynı zamanda yeni bir formdur. Öncesinde hesaplanmamış ancak seyircinin ortaklığında aktif olan harekete geçirici duygulanım, tiyatrodaki özgün bir performansın açığa çıkmasını mümkün kılmıştır. Dolayısıyla Kürt tiyatrosunun dengbêjlik gibi bir performansla buluşmasında açığa çıkan yeni formlar bu yeni seyirci kültürünün aktifliğinde performe olmuştur.

“Bu formların ve araştırmaların sömürü altındaki bir toplumun kendi kültürel mirası üzerinden yeniden kurgulanmasını önemli buluyorum. Diğer yandan bu düşüncelerimin liberal kapitalizm, globalizm, tüketim toplumu ve teknoloji karşısında zayıf kaldığını da biliyorum. Fakat acıyı ve ritüellerini yitiren toplumların ‘akıllı’ telefonlardan ne farkı kalacak? Bu sebeple acının, ritüellerin, mitolojinin peşinden gidip çağdaş ritüeller ve mitolojiler, katılımcı mēvanlar veya cemaatler yaratmayı tercih ederim.”

Metin için “çağdaş” olanla kültürel mirastan süzülenin bir arada kullanılacağı formlar, yeniden şekil vermeler sadece tiyatronun kendisine yönelik müdahaleleri içermiyor, aynı zamanda tiyatronun bir başka temel ögesi olan seyircinin pozisyonunda dönüşümler yaratacak sonuçları da barındırıyor. Dolayısıyla dengbêjlik performansında saklı formların keşfi, yeniden okunma ve yorumuyla birlikte açığa çıkan ürün, seyirciyi de yeni bir biçim almaya sürüklediği gibi, seyircinin aktif olduğu bir karşılıklı etkileme hali tiyatrodaki özgün kültürleri oluşturmaktadır. Metin’in analiziyle kapital çağın temel bir yaşam biçimi olarak, insanı tüketen pozisyona sürüklediği zamanlarda, tiyatroyu sanatsal bir beslenme ürünü olarak tüketip ortadan kaybolan seyirci yerine, gelip dahil olan ve ürünü etkileyen bir pozisyona evirilen seyirci kültürü yaratma peşindedir.

Sonuç olarak Kürt tiyatrosunun son otuz yıllık panoramik okuması yapıldığında açığa çıkan ürünler, oyunların gelişim seyri ve evrilme süreci, oyuncu, yapımcı ve rejinin zamanla aldığı konumlar gibi olguların tümü bize birtakım ipuçları vermiştir. Bir dönemin oyun gruplarının oyuncusu ya da kurucusu, sonraki dönemlerin ise yapımcı, oyuncu ve yönetmenleri olarak Mirza Metin, Rugeş Kırıcı, Hüseyin Umaysız ve Ferhat Keskin’in cevapları problematiğimizizin analizinde oldukça açıklayıcı olmuştur. Oyunlarındaki performe edilen içerikleri ve üslupları;

tercih ettikleri oyun anlayışları ve tavırlar; zaman içinde “klasik” tiyatro geleneklerinden kopuşları ve arayışları ve nihayetinde ise bugünün dünyasındaki performanslarının aldığı biçimler ve tiyatroyu tanımlama biçimleri, araştırmamızdaki tiyatroda dengbêjlik izleklerinin yapısını anlamaya yönelikti. Referans olarak aldığımız oyun gruplarının genel olarak oyunlarındaki analiz ve değerlendirmelerle birlikte, özgün olarak dengbêjlik izlek üzerinden performe edilen oyunlarının da yapısını çözmeye çalıştık.

Dengbêjliğin Kürt ulusal tiyatrosundaki belirleyici etkileri ve çarpıcı olarak karşımıza çıkan temel bir olgu olduğu gerçeği yeri yadsınamayacak kadar ortada durmaktadır. Ses, hareket ve beden performansına dayalı dengbêjlik gibi kadim bir kültür ve gelenek, son otuz yıllık Kürt tiyatrosunun şekillenmesinde aktif rol aldığı gibi, “çağdaş” kavramı altında zamanla denenecek her icrada farklı formlar altında, yeniden birer kaynak olarak başvurulacaktır. Bu olgu, ulusal tiyatro tanımı altında üreten her topluluğun sanatsal tercihlerini nelerin etkilediği sorusuna verdikleri cevap gibi Kürt tiyatro kimliği ve kültürünü yaklaşımlarında da açığa çıkacak olan gerçektir. Ses olgusu ve hareketinin etkileri olduğu müddetçe, tiyatro sanatında üretilecek formlar, Kürt tiyatrosu özgülünde kendisine dengbêjliği her zaman bir esin ve besin kaynağı olarak görecektir. Performans sanatının temel bir ögesi olan tiyatro, dengbêjlikteki izlekleri takip ettikçe yeni keşifler edinecek ve her bir keşif kendisiyle birlikte yeni kavram ve formları yaratacaktır.

IV. GURZEK (NE) LÊDAN (BİR DEMET DAYAK), LÎSTİK (OYUN), SAYÊ MORU (ŞAHMARAN), KEMERO BASK (GEYİKLERİN AHI), GOR (MEZAR) VE SERENCAMA QIJIKAN (KARGALAR) ADLI SAHNELEMELERİN MİT VE DENGEBÊJLİK KAVRAMLARI ÜZERİNDEN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Bu bölüm, tezin ana tematiği olan kültürel formlar çerçevesinde, mit ve dengbêjlik konularının seçili oyunlar üzerinden göstergebilimsel analizine ayrılmıştır. Öncelikli olarak sahnemelerin analizindeki tespit edilen göstergeler ses, müzik, efekt, kostüm, makyaj, dekor, öykü vb. kısımların tematik okuması ve yorumuna dayanmaktadır. Oyunlar ve metinler tezin ana eksenini olarak dengbêjlik ve mit bağlamları düşünülerek seçilmiştir. Dolayısıyla analiz ve yorumlar yapılırken göstergelerin yorumlanmasındaki odak nokta bu izleğin üzerinde olacak şekilde düzenlenmiştir.

Göstergebilimin tarihsel sürecine bakıldığında, 20. yüzyıl ile beraber araştırma kapsamını genişleterek, geliştirilen yöntem ve teknikler üzerinden birçok alanda kendisine yer bulduğu görülmektedir. Tiyatronun yazınsal, işitsel ve görsel yönünün olması, göstergebilimin inceleme konusu haline dönüşmesindeki önemli etkenlerdendir. Buna bağlı olarak tiyatrodaki göstergebilim; metinlerin analizinde, sahneleme süresince teatral iletişimi sağlayan unsurların tespitinde ve çözümlenmesinde bir yöntem olarak kullanılır. Tiyatro sahnemelerinde anlam üreten göstergelerin belirlenmesinde en kapsamlı çalışmayı gerçekleştiren Tedausz Kozwan, "bütün öteki görsel dramatik medyalarda da geçerli olan, sahneye ilişkin on üç gösterge sistemi sayar: 1) sözcükler, 2) metin çalışması, 3) yüz ifadesi, 4) jest, 5) dramatik mekânda oyuncuların hareketi, 6) makyaj, 7) saç tuvaleti, 8) giysi, 9) aksesuar, 10) dekor, 11) ışık, 12) müzik, 13) ses efektleri (Esslin, 1996: 43)." Kozwan'ın belirttiği bu teatral göstergeler sahneleme boyunca anlam üretmektedir. Whitmore göre ise göstergebilim, sahnelemenin ortaya çıkarılması sürecinde

yönetmen tarafından tercih edilen tüm göstergeleri seyirciye açık ve kesin bir şekilde bağlayarak, bu göstergelerin çözümlenmesinde ona güvenilir bir yöntem sunar (Whitmore, 1994: 11). Sahnelemenin üretim aşamasında yönetmen tarafından dizayn edilen göstergeler, sahnelemenin anlamını inşa ederken aynı zamanda kültürel bir dizge ya da teatral bir şifre olarak algılanmaktadır. Örneğin seyirci, "paradigma ve dizimden oluşan kostüm kodunu çözümlmek için kültürel bir arka plana ve sermaye birikimine sahip olması gerekir (Sesli, 2023: 59)." Oyun kişinin görünümüne, hareketine ve anlatısına etki eden kostüm, etnik köken, sosyal sınıf, inanç, meslek veya tarihsel mit gibi kültürel bir koda yönelik anlam üretebilir ve bu kültürel kökenli kodlar seyircinin sahnelemeyi algılama biçimini etkilemektedir. Öte yandan teatral kodlar ve sahnelemenin kodları, kültürel kodlar ile ters düşebilir: "Özellikle postmodern tiyatro söz konusu olduğunda bu kültürel kodları baş aşağı çevirebilir ve derinden sarsabilir (Pavis, 2000: 19)." Dolayısıyla sahnelemenin üslubu, içerik ve biçim ilişkisi, tüm unsurların kodlarını algılama sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda tezin araştırma konusu olarak tercih edilen tiyatro gruplarının sahnemeleri, göstergebilim çerçevesinde analizi gerçekleştirilecektir. Sahnelemede kullanılan göstergelerin kodları (kültürel veya teatral kodlar) çözümlenerek elde edilen veriler ışığında, kültürel formların (mit ve dengbêjlik) etkisinin izleri sürülecektir.

Seçili oyunların rejî, oyun ve yapım aşamalarının analiz edildiği bölümde, oyunların öznesi durumunda olanlarla yapılan sözlü çalışmalardan elde edilen cevaplar yorumların nesnesi olmuştur. Bu kısım "tanıklıklar" olarak başlıklandırılmış, amaç olarak oyunların dengbêjlik ve mit tematiklerine ne kadar uygun yapıldığı hedeflenmiş ve soruşturmada çıkan ana sonuç seçilen izleğe paralel göstergeler sunmuştur. Sahneleme öncesi metnin yapısı, sahneleme ve rejî aşamasıyla izleğin ne kadar örtüştüğü konusu bu tanıklıklardaki cevaplarda saklı olduğu kadar oyunların jenerik analizi ve performans aşamalarının takibinden de değerlendirilmiştir. Dengbêjlik gibi sözlü geleneğe dayalı ancak görsel sunumuyla beden bulmuş bir olgunun sahnelenme aşamasındaki performansı planlanmış, anlatının kendini ne kadar gösterdiği sorusu göstergeler üzerinden okunmuş ve analiz edilmiştir. Oyunların teknik analizi yapıldığında, oyunlara ilişkin teknik öğelerin tümü, dengbêjlik izleği birer gösterilen olarak göstergelerde kendini ne kadar göstermiştir üzerinden yorumlanıp değerlendirilmiştir.

A. Teatra Jiyana Nû Oyunu Bir Demet Dayak (Gurzek (Ne) Lêdan) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi

Künye

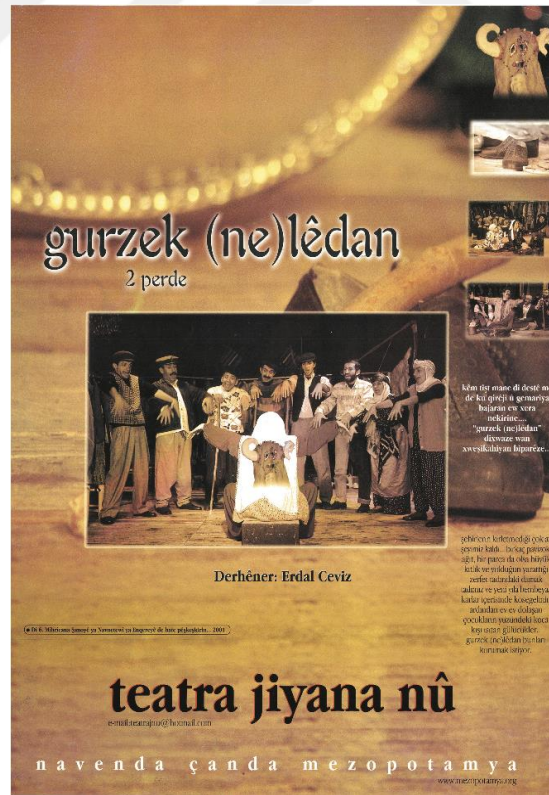
Oyunun Adı: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak)

Yöneten: Erdal Ceviz

Sahnelendiği Tarih: İlk gösteri tarihi, İstanbul-Türkiye, 2001

Sahnelendiği Yer: İstanbul Muammer Karaca Tiyatro Sahnesi

Oyuncular: Kemal Ulusoy, Yıldız Gültekin, Samye Tunç, Kazım Ekinci, Hacı Tel, M. Reşat Günel, Alişan Önlü, Güllü Özalp Ulusoy, Mîrza Metin Turan, Hülya Bilken



Şekil 1: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) afiş -2001

Kaynak: Mîrza Metin arşivi

Oyunun Öyküsü: Bu oyun, Teatra Jiyana Nû'nun 2001 yılında uzun bir zamana yayılmış araştırmalarına dayanan, geleneksel Kürt halk tiyatrosuna çağdaş sorular sorarak çalışılmış ve dikkat çekici incelemeler, alıştırmalar, doğaçlamalar ve yaklaşımlarla bezenmiş iki aylık bir prova sürecinin ardından sahneye taşınmıştır. Oyunun sahnelenmesine yönelik dikkat çekici noktalar, dengbêjlik ve mitoloji bağlamında ele alınacaktır.

Öncelikle oyunun Kürtçe ve Türkçe olarak özenle hazırlanmış broşürünü incelemekle başlamak, Teatra Jiyana Nû'nun oyunu ve çalışma sürecini oldukça önemseydiğini göstermesi açısından kıymetlidir. 8 yaprak ve 16 sayfadan oluşan broşürün iki parçalı kapağı hem eğlenceli hem ritüelistik formlara dair nüveler taşıyan hem de derin bilgiye sahip bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu anlatır gibidir. Kapağın sağ bölümünde bir fotoğraf ve çevresine özenle yerleştirilmiş fakat çok dikkatli bakıldığında anlaşılabilen başka küçük fotoğraflar ve yine fonda oyunu izledikten sonra ne olduğunu anlayabileceğimiz bir başka fotoğraf bulunmaktadır. Sağ bölümün ortasında bir grup oyuncu oval biçimde yan yana dizilmiş, ortada önde oturmuş ve sırtı bize dönük bir başka oyuncunun liderliğinde benzer bir hareketi yapar halde pozlanmışlardır. Sırtı dönük oyuncunun başında bütün sırtını kaplamış şekilde uzanan beyaz bir yazma var ve yazmanın üstüne bir koç maskesi yerleştirilmiştir. Bu yerleştirmenin broşür için gerçekleştirilmiş olduğunu ve fakat bir seyirlik köy oyunu olan Kose Gelî adlı oyuna referansla yer verildiğini belirtmekte fayda vardır. Bu yerleştirmenin oyunun üslubuna ve yaptığı çağrışımlara dair dikkatli bir izleyici için hazırlayıcı bir ayrıntı olduğunu söylemek yerinde olacaktır.

Broşürün solda kalan bölümü ise yazıyla bezenmiştir -ki ileriki sayfalardan birinde “Yazı nedir?” diye soracaktır broşür. “Yazı nedir? Belgedir, çünkü bilginin koruyucusudur. Ve bizde olmayandır. Oldurmayandır. (Broşür, s. 10)” Bu sözlerle bir yandan sözlü kültürün canlılığına vurgu yapılırken öte yandan dil ve kültüre karşı geliştirilen asimilasyon ve yasaklama politikalarından ötürü sözden yazıya geçilemediğine vurgu yapılmaktadır. “Yazı bizde henüz icat olmazken yazma şeklimiz, dengbêjlerimizdir. Erbaneye her vuruşumuzla gerçekte bir cümle sakladık. Erbanemize taktığımız her halkaya bir harf asıp onlarla asırlar boyu sakladık her şeyimiz olan sözümüzü. (Broşür, s. 10)” Bu diyaloglar, oyunun hafıza, geçmiş, tarih ve engellemeler ile ne kadar sıkı bir fikirsel bağ kurduğunu anlatır; çünkü dengbêjler

Kürtlerin en önemli bellekleridir. Hafızalarında yüzlerce masal, destan, mit, rit ve daha pek çok şey barındırırlar. Bunun yanı sıra ekip sahneyi de tanımlar. “Sahne nedir? Sadece yazılı olana şekil vermek veya onu yeniden yaratmak mı? Peki ya şimdiye kadar yazılmayan nerede yazılacak? Söylenmeyen nerede söylenecek? Düşünülmeyen nerede düşünülecek? Zerdeşt der ki: ‘Düşündüğünü iyi düşün, yaptığını iyi yap, söylediğini iyi söyle.’ ... O zaman sahne bizim için iyi düşünüp, iyi söyleyip, yaptığımızı iyi yapmanın tek mekanıdır. (Broşür, s. 10)” Bu anlamda oyun unutulmuş olana, saklanmış olana, yasaklanmış olana, yazılmamış olana sahnede yeniden en iyi şekilde hayat vermeyi önceliyor. Bunu yaparken ne geleneğin çıkmaz sokaklarına, ne özcülüğün kalıplarına ne de yasakların prangalarına takılıyor. Hepsini aşacak bir seyirlik gösteri geliştiriyor ve “gurzek (ne)lêdan” yani, *bir demet dayak* (veya yergi) diyor adına. Broşürün ilk sayfasından bir alıntıyla broşürdeki yaklaşıma dair bahsi burada kapatmak yerinde olacaktır:

Şehirlerin kirletmediği çok az şeyimiz kaldı... birkaç payizok, ağıt, bir parça da olsa büyük kıtlık ve yokluğun yarattığı zerfet tadındaki damak tadımız ve yeni yıla bembeyaz karlar içerisinde Kose Gelî'nin ardından ev ev dolaşan çocukların yüzündeki koca kışı ısıtan gülücükler... gurzek (ne)lêdan, bunları korumak istiyor. (Broşür, kapak)

Oyun Kürt köy seyirlik oyunlarının ve köy eğlence kültürünün; Kürt masallarının, mitolojilerinin; düğün, cenaze, üreme, ergenlik, mevsim geçişi ritüellerinin ve dini ritüellerin; Kürt tekerlemeleri, bilmeceleri, atasözleri ve deyimlerinin; yemek kültürünün; dengbêj, çîrokbêj ve derwêş gibi anlatı geleneklerinin ve daha birçok kültürel formun derlenerek bazılarının bir araya getirilmesi sonucu ortaya çıkmış, iki perdeden oluşan, seyirlik, interaktif ve eğlenceli, yer yer doğaçlamaya dayanan bir halk tiyatrosu örneğidir. Dengbêj bu oyunda enstrümentsiz söylediği parçalarla oyunun atmosferini yaratır, düğün sahnesinde erbane aracılığıyla oyuncular sahne coşturur ve direktör görevini görür. Oyunun Kose Gelî sahnesinde oyuncular ve seyirciye söylediği parçalarla bunu güçlendirir. Çîrokbêj, hikaye anlatıcısı diye nitelendirdiğimiz ki oyundaki sahnelerde aktarıcı konumundadır. Köy sahnesinde yarım daire oluşturan oyunculara, eskiden köy kültüründe baharın gelişinin anlatıldığı Kose Gelî oyununu anlatır. Bu anlatı türlerinde seyircinin de yer yer katılımını sağlamak için interaktif bir anlatım

biçimi tercih edilir. Bahsi geçen kültürel öğeler basit ve yumuşak geçişlerle birbirlerine bağlanmış ve iki saat boyunca oyuncuların şov yaptığı ve seyircilerin ise, tanıdık ama asimilasyona ve göçe bağlı sebeplerle unutulmaya yüz tutmuş yaşantılarını yeniden deneyimleyerek coştığı ve bazı gösterilerde üç saate kadar uzayan bir tiyatro şölenine dönüşmüştür. Oyunun Aşvan -değirmenci- sahnesinde kadın oyuncular, askıda bulunan erkek şalvarı, köşeli kasketleri ve gömlekleri giyerek, erkek rolüne bürünürler. Siyah üç metrelik bir bezle ortadaki oyuncunun üstü örtülür, erkek oyuncu eşek rolündedir. Oyunun bu sahnesinde buğdayını öğütmek için değirmene gelen köylü ve kaybolan eşeğinin yaşadığı durum oynanır. Eskiden köylerde taş değirmenler ve bunun etrafında dönen türlü dolaplar vardır. Oyunun bu sahnesi sırayla değirmenci ve köylünün yanlış anlamaları üzerine kuruludur. Sahnede erkek rolünde olan kadın oyuncuların oyuna dahil olmasıyla seyirlik oyun böylelikle final akışına kadar devam eder.

Broşürdeki “gurzek (ne)lêdan bunları korumak istiyor” sözü her ne kadar kültürel taşıyıcılığa ve korumacılığa atıf yapsa da, oyun iyi incelendiğinde kültürel formlardan beslenerek dramaturjik önermeler ve teatral form arayışlarına dair özellikler barındırır.



Şekil 2: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) oyunu, Yöresel bir yemek olan

Kaynak: Alişan Önlü arşivi

Kostüm ve Aksesuar: Oyunda sahne gerisinde ve yanlarında uzunlamasına askılıklar vardır. Bu askılıklar kostüm ve aksesuarlarla bezenmiştir. Her bir oyuncu, farklı tiplerle geçişler yapacağı zaman oyun alanının içerisinde yer alan bu kostüm ve aksesuarları açık bir biçimde değiştirerek sıradaki rolüne hazırlanır. Mesela oyunun üçüncü sahnesindeki Aşvan -Değirmenci- sahnesinde kadın oyuncular, erkek kıyafetleri ve aksesuarlarını kullanırlar. Erkek oyuncular ise hayvan rolü ve oynayacakları tipler için aksesuar değişiminde bulunurlar. Geleneksel Kürt kıyafet ve aksesuarları kostüm olarak kullanıldığı gibi zaman zaman hikaye edilen veya aktarılan durumun veya oynanan oyunun niteliğine göre, absürt ya da grotesk denebilecek, sahnenin anlam ve eğlencesini renklendirecek özellikler taşıyan kostüm ve aksesuarlar olarak da kullanılmıştır. Bu örneği oyunun giriş sahnesinde baharın gelişini kutlayan ritüelistik Kose Gelî oyununu performe eden oyuncuların üzerlerinde görmek mümkündür. Kadın ve erkek oyuncuların rengarenk geleneksel kostümleri, Kose rolünü oynayan oyuncunun koç başlığı, kostümündeki ziller ve boncuklar buna örnek niteliğindedir. Yine aynı seyirlik oyunda gelin tiplmesi vardır. Bunu bir erkek oyuncu oynar. Kadınların başına taktığı beyaz tül bent (yazma) vardır. Bıyıklarını kapatmak için tül bent ile ağız kısmını kapatmıştır. Oyun içerisinde Kose'nin bayılıp yere düştüğü sahnelerde sevincini göstermek için yüzünü açıp seyirciye öpücük gönderir. Zellut tiplmesi ise gelinin yanından hiç ayrılmayan ve onu kaçırmaya çalışan bir rol üstlenir. Bu tiplme gelini kaçırdığı zaman aslında baharın gelişini engeller çünkü Kose yanında sevdiği gelini göremeyince elindeki asasını yere vurarak öfkesini belirtir. Öfkeli olduğu yerde işlevini yerine getiremez ve bahar ritüeli yarıda kalır. Gelin yanına gelip ona sarıldığı zaman Kose yeniden dirilir, asasını yere vurarak def çalan dengbêji yönlendirir. Dengbêj hem def çalıp hem de hareketli bir parça söyler ve köy ahalisi yine govend (halay) tutmaya başlar. Oyundaki her oyuncu her sahnede farklı bir tiplmeyi canlandırarak seyirlik oyuna hizmet eden konumdadır.

Dekor: Oyunun dekorunu kostümler oluşturur. Dekor bize her şeyin o an sahnede olup biteceğini daha baştan işaret eder. Ayrıca oyun içerisindeki köy seyirlik sahnelerine de hizmet edecek şekilde, köy kahvelerinde kullanılan hasır ve ahşaptan yapılmış kürsüler sahnelerin oluşmasında etkin rol oynar. Sahnenin ortasında, oyun boyunca bir küpe benzeyen yükselti vardır. Bu yükselti oyunun beşinci sahnesinde oynanan Sînor –Sınır- oyununda ortadaki sınırı belirleyen taş. Kahve sahnesinde

kürsü, bazen de oyuncunun küçük bir sahne alanı olarak belirlediği ve oyun kurduğu bir yükselti dekor işlevini görmektedir. Oyun, sahne özelliği taşımayan yerlerde de oynanabilsin diye minimal bir dekor düşünülmüştür.

Müzik ve Efekt: Bu oyunda icra edilen müzikler her sahnenin atmosferini belirleyecek şekilde oyuncular tarafından canlı olarak performe edilir. Oyunun ilk giriş sahnesi bir dervişin erbane çalması ve onun peşi sıra bir dengbêjin de stran söylemesiyle seyirci içerisinde başlar. Diğer katılımcı oyuncular ise bu strana - şarkıya- koral olarak eşlik ederler. Müzik, geleneksel Kürt kültürü ve günlük yaşamında oldukça önemli bir yer kaplar. Yukarıda bahsi geçen kültürel formların neredeyse tümünde ritmik veya serbest biçimde söylenen stran ve kilamlar bulunmakta (kilam, enstrümanlı söylenen, stran ise enstrüman eşliğinde söylenen şarkılardır.) Bu iki form da kendi içinde ortak noktalarda buluşmakta ve oyunun biçimine hizmet etmektedir. Oyun boyunca stran ve kilam formları farklı gırtlak kullanımlarıyla oyuncular tarafından icra edilir. Bu formlar köy meydanı sahnesinde solo biçiminde söylenirken, düğün sahnesi ve cenaze sahnelerinde ses ve bedenin de enstrümana dönüştüğü oyunu, müzikal diyebileceğimiz bir forma yaklaştırır.



Şekil 3: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) oyunu, Cenaze, ağıt sahnesi - 2001

Kaynak: Alişan Önlü arşivi

Oyunda iki adet erbane (zilli def) iki ayrı oyuncu tarafından, rejinin tercih ettiği sahneler de danslara ve stranlara (ritmik şarkılara) eşlik etmek için kullanılır.

Oyunun içerisindeki rüzgar, fırtına, hışırtı efektleri için de kullanılır. Bu efektleri ve diğer bazı sesleri (çeşitli hayvan, alet ve nesne sesleri) sahne gerisinde kürsülerde oturan ve ayakta duran oyuncular da ağızları ile icra ederler. Bu oyundaki bütün müzikler, efektler ve sesler sahne üzerinde canlı olarak icra edilir.

Işık: Oyun halk tiyatrosu ve geleneksel tiyatronun biçimsel yaklaşımı içerisinde, ilk sahneden başlayarak sarı bir genel ışık atmosferi içerisinde oynanır. Bu oyunun iki sahnesinde ışık değişimine gidilir. Bunlardan biri Dîwana Dengbêjan sahnesidir. Oyunun bu sahnesi, dengbêjlerin kilam denilen formun farklı türlerini değişik vibrasyon, gırtlak ve söyleyiş teknikleriyle icra ettikleri atışma üzerine kuruludur. Bu sahneyle özellikle ve çoğunlukla da uzun kış gecelerinde gerçekleşen, bazen bir gece bazen bir haftayı bulan sürelerde icra edilen divanların temsiline gönderme vardır. Sahnenin etkisini artırmak, atmosferi yoğunlaştırmak için burada ışıklar loşlaştırılır. Bu hafif mavi ağırlıklı atmosfer, izleyiciye elektriğin olmadığı zamanlardaki löküz veya gaz lambalarını hatırlatmak üzere kurulmuştur. Diğer bir sahne ise cenaze sahnesidir. Burada loş ışıklara kırmızı renk eklenir ki bu sahnede bir cenaze ritüeli gerçekleşir. Ağıtçı kadın *zêmar* denilen ağıt formunu icra ederken diğer kadınlar ağlama ritüelini yer yer grotesk biçimde gerçekleştirirler. Bu tavrı, kadın oyuncularla elleriyle dizlerine ve göğüslerinin ortasına ritmik bir şekilde vurarak görürüz. Erkek oyuncular ise cenaze evinin o soğuk ve tedirgin edici atmosferini hiç kıpırdamadan ayakta durarak performe ederler. Oyunun buradaki hafif kırmızı ve loş ışığı, seyircide ölümün inanılmaz şokunu hissettirecek ve bütünleştirecek atmosferi oluşturur. Sahnenin sonunda oyunculardan biri payizok denilen ve genellikle sonbaharda söylenen (payîz sonbahar demektir) kilam türünü icra ederek atmosferin iyice ağırlaşmasını sağlar. Oyunun son sahnesine yavaştan hazırlık başlar. Biraz sonra gerçekleşecek danslı eğlenceli bu bölüme genel ışıkla, keskin bir geçiş yapılır.

Dans ve Koreografi: Bu oyunda birçok geleneksel dans, ya özgün biçimiyle ya da groteskleştirilerek kullanılmıştır. *Govend* denilen, Kürt eğlence kültürünün vazgeçilmezi olan ve yüzlerce değişik türü barındıran ki genellikle toplu şekilde icra edilen bu danslar oyunda ustalıkla kullanılmıştır. Oyunun ilk sahnesinde tutulan govend Bitlis yöresine ait “üç adım” halk oyunudur. Ayrıca bilinen bu oyunlara koreografik düzenlemelerle yeni bir yorum katılmıştır. Oyunun Kose Geli

sahnesinde, gelinin kaçırıldığını duyduğu anda Kose'nin bayılması ve cemaatin de bu duruma tanıklık etmesi koreografik bir düzenleme içerisinde gerçekleşir. Önce ölümün ağrısını duyduğumuz bu sahnede, gelinin bulunuşuyla coşku ve neşeye yerini bırakan dans gösterimi, baharın gelişini simgeleyen bir gösterge olarak da seyirciye sunulur.

Govendler ve stranlar Kürt eğlence kültüründe birbirlerinden koparılamayacak iki ana formdur. Stranlar genellikle ritmik parçalardır. Bazen enstrümentsiz da söylenir. Geleneksel Kürt danslarının genel adıdır govend. Türkçede halay olarak kullanılır. Govend kelimesinin kökeninde go-gotin-: Söylemek anlamındadır, vendin ise, hareket demektir. Bir yerde govend varsa stran da vardır veya bir yerde stran varsa govend de vardır. Fakat bu tespit Kürt müzik kültürünün konser salonlarına girmesi, televizyon, radyo ve internetin gelişmesi ile yeni aranje, düzenleme ve yorumlarla birlikte giderek yön değiştirmekte, gelenekselliğini yitirmektedir. Eğer izleyici/dinleyici govend icra edemeyeceği bir ortamda/mekanda ise, yine de, stran icrası esnasında omuz başlarının veya ellerin hafif hafif, neredeyse istemsizce oynatıldığı gözlemlenebilir. Bu durumun Kürtler açısından ontik bir devinim olduğu söylenebilir. Bu söylemin en uygun denk geldiği sahnelerden biridir düğün sahnesi. On oyuncu, müziğin ritmine uyarak kendi geleneksel oyunlarını bireysel olarak sahnede icra ederler.

Sahne Tasarımı: Oyun, sahneleme tekniği açısından da köy seyirlik oyunlarının perforce ediliş tekniği üzerine kuruludur. Yönetmen Erdal Ceviz, oyunu farklı seyir biçimlerine uygun olarak oynanan mekanların olanaklarını göz önünde bulundurarak bir yerleştirme içerisine girmiştir. Oyun, başta İstanbul olmak üzere, Türkiye'nin birçok şehrine turneler yapmıştır. Sahnesi mevcut olmayan yerlerde bahçelerde, parklarda, konferans salonlarında, düğün salonlarında, dernek ve vakıfların toplantı salonlarında oynanmıştır. Oyuncular yanlarında götürdükleri fon bezleriyle bir sahne alanı yaratıp mekanın özelliğini de oyunun bir parçası haline getirirler. Oyunun köy sahnesi, düğün sahnesi ve iki ailenin tarla üzerine kurulu olan kavga -Sınır- sahnesi dış mekanın da olanakları dahil edilerek oynanır. Bahsi geçen sebeplerle sahne düzeni de kolay taşınabilmesi için minimal olarak tasarlanmıştır.



Şekil 4: Gurzek (Ne) Lêdan - (Bir Demet Dayak) oyunu, bilmece sahnesi - 2001

Kaynak: Alishan Önlü arşivi

Oyunculuk Biçimi: Bu oyun açık biçim bir sahneleme üslubuyla ele alınmıştır. Seyirlik oyunlara hizmet edebilecek doğaçlamalar da düşünülerek interaktif oyunlarla bezenmiştir. Oyunun bütün sahnelerinde, seyirci ile interaktif diyalog kurabilme ve buna alan açabilme biçemi tasarlanmıştır. Bu göstergeleri, daha oyun başlamadan bir grup oyuncunun Kose Gelî adlı köy seyirlik oyununun kostümlerini giymiş olarak, seyirci daha fuayedeyken seyircinin arasına dalıp onlarla interaktif oyunlar geliştirmesinden anlarız. Bu durum, daha sonra seyirci salona girdiğinde de oyun boyunca zaman zaman sürdürülür. Oyunun Sînor –sınır- sahnesinde iki amcaoğlunu oynayan oyuncular, tarla sınırı üzerine kavga ederken, seyir alanından oyuna iki kişi davet ederler. Seyirciler, sırtlarına alırlar, ellerini, ayaklarını bağlarlar ve sınırın yerini karşılıklı onlara da sorarlar. Burada sahnenin ortasında olan küp sınır görevini görür. Sınırın yerini söyleyen sırttaki seyirciye oyuncu her defasında arkasını döner ve elinde sopa olan oyuncu aslında ironi yaparak hincını seyirciden çıkartır. Sopa ile seyircinin poposuna vurur. Diğer oyuncu da hem kendisini hem de sırtındaki oyuncuyu bundan korumaya çalışır. Bu interaktif katılım hem sahnedeki seyircide hem de seyir alanında müthiş coşkulu bir aksiyon yaratır. Başka seyirciler de bu deneyimi yaşamak isterler. Dolayısı ile oyun ve oyunculuk da bu açık biçim, göstermecî yapıya hizmet edebilecek biçime uygun ve

tutarlı bir üslupla işlenmiştir. Bütün oyuncular hem kendileri hem de birden fazla rol kişisi olarak sahnededirler. Aşvan -Değirmen- sahnesinde, daha oyuna geçmeden oyun alanında direktör tarafından oyuncu kişilerine roller dağıtılır. Kimin değirmenciyi, kimin eşiği, kimin müşteriye oynayacağı belirtilir. Start verildiğinde ise oyuncular rol kişisi olarak oyunlarını oynamaya başlarlar. Her bir oyuncu kendi müzikal, vokal, fiziksel, kültürel ve teatral yeteneği ile sahnede kendini konumlandırmıştır. Oyunun açık biçim ve interaktif özelliği oyunculara oyun içinde oyun kurma, doğaçlama yapma hatta yetenekleri ile şov yapma olanağı vermiştir. Oyuncuların rol icra etme stresine girmediği, aksine çok eğlendikleri gözlenmektedir, hatta oyuncuların “eğlenme” üzerine de kurulu olan bu sahnelerdeki *duendes*i seyirciyle buluşup yaratılan bu coşkuyu tekrar oyuna yansıtmaktır. Oyunun yönetmeni kendisiyle yapılan röportajda, “Bu katmanlı enerji akımı birçok gösteride oyunun keyifle uzamasına neden olmuş fakat bu uzama kimseyi rahatsız etmemiştir” der. Oyuncuların seyircilerin arasına dalıp oynadıkları Goşkar -Ayakkabı Tamircisi- ve Sınor –Sınır- sahnelerinde, bazı seyircileri oyuna almaları seyircide hem keyif hem de adrenalin yarattığı gözlemlenmiştir. Seyirlik oyunu zaten bilen seyirci, oyunun seyir keyfine kapılmış, oyunu bilmeyen seyirci ise aktifleştirildiği sahne itibarıyla, oyunun eğlencesine ve enerjisine ekstra katkı sağlamıştır. Tabii burada katılımcı seyirciyi iyi yöneten bir oyunculuğun çok belirleyici olduğunu vurgulamak gerekir. Kurulan bu yapı üzerinden, oyundaki oyunculara, oyuncu demek yerine icracı demenin daha doğru olacağını tespit etmek gerekir. Çünkü icracı sahip olduğu bu kültürel mirasın, ritüelistik, mitolojik, müzikal, fiziksel, mizahi, teatral, anlatısal gibi birçok unsurlarını ustalıkla ve o anda bilinçli bir sahne performansı olarak gerçekleştirebilecek kabiliyete sahip olduğunu ustalıkla göstermektedir. Kültürel mirası bilinçli bir teatral performansa dönüştürmek bu oyunun en önemli alameti farikasıdır:

Oyunun sahnelenme aşaması iki ay sürmüştür. Yönetmen, oyuncuları aylar öncesinde birçok araştırma ve derleme çalışması için yönlendirmiştir. Ayrıca turnelere gidilen şehirlerde ve ilçelerde ekip bilfiil saha araştırmaları yapmış, derlenen malzemeler sahada interaktif bir şekilde uygulanmıştır. Araştırma ve derlemeler, oyunun provaları esnasında da devam etmiştir. Yönetmen Erdal Ceviz aktardığı veriler ve bunun sonucu derlenen malzemelerle sürekli pratikler yapıldığını ve ayrıca doğaçlamalar yoluyla da bunların geliştirildiğini aktarmıştır. Dramaturji

ekibi yapılan bütün bu çalışmaları ve doğaçlamaları kaydetmiştir. Oyunun oyuncularından Mirza Metin ile yapılan röportajda:

Oyun ekibi kültürden ve dilden uzakta İstanbul'da yaşıyor ve her anlatının, her durumun, her şakanın, her seyirlik oyunun taşıdığı bir atmosfer, bir zaman, bir gestuslar bütünü var. Oyuncunun bunu içselleştirmesi gerekiyordu, sahnede kaliteli bir icra için. Dolayısıyla oyuncular iyi icracılara dönüştürebilecek çalışmalar da gerekiyordu yanı sıra. Hiç unutmuyorum, çalışmanın birinde halka olduk ve cin peri hikayeleri anlatmaya başladık. Ortam giderek gerilmeye, gözlerdeki merak giderek yerini korku ve tedirginliğe bırakmaya başladı. Herkes derlediği cin peri hikayelerini anlattığında, çocukluğumda İstanbul'dan köye gittiğim zamanlarda benzer hikayelerin anlatıldığı geceleri hatırladım bir anda. Bir zaman sonra yönetmenimiz ayağa kalkıp mekanı kullanmamız için direktif verdi. O andan sonra bizler birer anlatıcı değil o cin ve perilerin kendisi olmaya başlamıştık. Hal giderek daha ürpertici fakat aynı oranda çekici olmaya başlamıştı. O an neyin peşinde olduğumuzu, yaptığımız şeyin basit veya amatör bir şey olmadığını daha iyi kavramıştım. Bu ve benzeri çalışmaları iki ay boyunca çok yaptık. Benim için bir oyunculuk ve yitirdiğim, daha doğrusu benden alınan kendi kültürümü, sesimi yeniden keşfetme atölyesiydi bu oyun (Metin, 2024).

Sonuç olarak sahne ve metin çalışmasının beraber yürüdüğü bu oyun, oyuncuların bütün bu çalışma ve araştırma sürecinin birer öznesi durumunda olduğunu gösterir. Yukarıda bahsedilen bu göstergeler, bir kültürel form niteliği olarak da sahnelenen oyuna dair öne çıkarılmak istenilen göstergelerin altını çizer. Oyun provaları boyunca amaç sadece kaynak olarak kültürel formlardan yararlanmak değil, ayrıca oyunculuk biçimi açısından da bir arayışın olduğunu gösteren tiyatronun yolculuğuna dair, verili göstergelerdir.

Bir Demet Dayak'ın prodüksiyon sürecine dair öznel deneyim ve gözlemlerime gelince; oyunu ilk kez Muammer Karaca Tiyatro Salonu'nda henüz tiyatroya başlamadan önce izlediğimde, sahnede kurulan yapıyı anlamlandıramadan, neden geleneksel bir yapının içerisine hapsedildiğini düşünüp köylüce bir oyun deyip

eleştirmiştim. Bir taraftan da sahnelemedeki dil, kurgusal olarak seyirciyle paylaşılan parçalı yapı, merakımı da arttırmıştı. 2005 yılında Seyri Mesel Tiyatrosu'nda aynı oyun, Qal û Qir (Şamata) olarak yorumlanıp sahnelendiğinde, tiyatroya yeni adım atan biri olarak çalışmalara tiyatroya yeni adım atan bir oyuncu olarak dahil edilmiştim. Yönetmenimiz Erdal Ceviz'in ne yapmak istediğini ancak tiyatroyla bağ kurduktan sonra anlayabilmişim. Tanıklık ettiğimiz, duyduğumuz geleneksel seyirlik oyunları, sözlü aktarımları ve şarkıları teatral bir kurguyla sahnede performe etmemizi istiyordu. Bu da bütün oyuncular folklorik bir araştırmanın içerisine sürüklüyordu. Peki bütün topladığımız veriler sahneye nasıl aktarılacaktı? Bütün sahne bir dengbêj divanı olarak tasarlanmıştı. Unutulmaya yüz tutan köy seyirlik oyunları, söylenceleri, şarkıları ve kültürel dokuyu hikaye anlatıcıları olarak seyirciyle paylaşıyorduk. Aslında seyirciye aktarırken bir taraftan da biz oyuncular, hem kendi ana dilimizi tiyatroyla öğrenip geliştiriyor, hem de bizden önceki kuşakla bağ kurabilmenin yöntemini bulmuş bir şekilde sözlü kültür araştırmasının içerisine giriyorduk. Yıllar sonra sahnelemedeki teatral yapıyı çözümlediğimde, “köylüce” diye nitelendirdiğim oyunda kullanılan göstergelerin, kültürel bir form olarak bize sunulan bilinçli bir rejî tercihinin sonucu olduğunu kavrayabilmişim. Modern olarak gördüğüm asimile edilmiş kendimin, kültürüme olan yabancılaşmamın getirdiği kafamdaki sığ “köylülük” yorumu olduğunun bilincine varabilmişim.

B. Teatra Jiyana Nû Oyunu Oyun (Lîstik) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi

Künye

Oyunun Adı: Lîstik (Oyun)

Yazan : Rugeş Kırıcı, Ömer Şahin, Cihad Ekinci

Yönetmen: Ferhad Feqî (Keskin)

Yardımcı Yönetmen: Sakîna Jîr

Dramaturg: Rewşan Apaydın

Sahnelendiği Tarih: İlk gösteri tarihi, İstanbul-Türkiye, 5 Mart 2022, Kadıköy Moda Sahnesi

Oyuncular: Ömer Şahin, Rugeş Kırıcı, Cihad Ekinci, Sakîna Jîr, Erhan Mîr, Zeycan Ateş, Sadık Tunç



Şekil 5: Lîstik (Oyun), Mühürlenlen sahneye gizliden giren oyuncu sahnesi - 2022

Kaynak: TJN arşivi

Oyunun Öyküsü: Teatra Jiyana Nû oyunu olan Lîstik (Oyun), 2020 yılında yazılmaya başlanmış olup, iki aylık bir prova sürecinin ardından 5 Mart 2022’de ilk gösterimini yapmıştır. Yönetmen Ferhat Feqî, oyunu çağdaş ve geleneksel formları bir araya getirerek iki farklı katmanda seyirciye sunmuştur. Oyun içinde oyun mantığı ön planda tutularak, bir katmanda günümüz dünyasında oyuncuların yaşadıkları ele alınırken, diğer katmanda dengbejlîk ve mitolojik öğelerin hakim olduğu anlatı üzerine kurulmuştur. Lîstik oyunu, 1991’den günümüze kadar Türkiye’de Kürtçe tiyatro icra eden grupların yaşadıklarının parçalı bir tablosu gibidir. Oyun, tiyatro üzerindeki baskı ve engellemelere rağmen sanat üretmekte ısrar eden bir grubun hem gerçek hem de kurgusal anlamda kurulan bir yapısını izlemeyi hedefler niteliktedir. Paralel düzlemde oyun içinde oyun niteliğinde olan bu proje, seyircisine tiyatronun şimdiki zaman ve aynı düzlem içerisinde iki ayrı oyunu izleme alanı açmaktadır. Seyirci bir yandan oyuncuların hikayelerini izlerken bir yandan da oyun içerisinde provası yapılan Dewrêşê Ewdî destanının hikayesine tanıklık etmektedir. Bu destan, 1780-1800’lü yıllar aralığına dayanır. Urfa-Viranşehir dolaylarındaki Milan aşiretleri tarafından gerçekleşen trajik bir savaşı konu edinir. Destanın kahramanlarından Dewrêşê Ewdî Êzîdî bir genç, Edûlê ise Müslüman bir

genç kadındır. Birbirlerine aşıkırlar. Babaları Ewdî ve Zor Temir Paşa'dır. Paşanın kızına aşık olan Dewrêşê Ewdî'nin, Edûlê ile evlenebilmesi için, Zor Temir Paşa'nın emrettiği gibi kızının elinden "Şart Kahvesi"ni içmesi ve bu savaşa liderlik etmesi gerekir. Ewdî ile, aralarında daha öncesinde Zor Temir Paşa'nın kız kardeşini onunla evlendireceğine söz verdiği halde bundan vazgeçmesinden kaynaklı bir düşmanlık söz konusudur. Êzidîlik inancına göre başka dine mensup kişilerle evlenmek yasaktır. Bu yasağı çiğneyenler ise kurallara karşı çıktıklarından bu dinden çıkmış sayılır ve cemaatle olan bağları kesilir. Dewrêş, savaşa gitmesini istemeyen sevdiğinin ve babasının yakarışlarını dinlemez, şart kahvesini içer, paşadan sözü alır ve savaşa liderlik yapar. Savaşı neredeyse sonuna kadar kahramanca yürüten Dewrêş son anda atının ayağının bir tarla faresinin açtığı deliğe takılması sonucu atıyla birlikte yere yuvarlanır ve karşı taraftaki askerler tarafından hunharca öldürülür. Bu ölümü duyan Edûlê sevdiğinin ardından ağıtlar yakar ve daha fazla bu acıya dayanamayarak bir hançerle kendisini öldürür. Dewrêşê Ewdî destanı hakkında Bircan Değirmenci yazısında:

Milan aşiretinin su ve toprak kaynaklarını tehdit eden Arap-Türkmen birliğine karşı verilen savaşın hikayesidir. Dengbêj hikayelerinde 300 atlı ile 300 bin atlıya karşı savaştığı belirtilen Dewrêşê Ewdî, sadece kahramanlığıyla değil aynı zamanda aşkı için Êzidî ve Müslüman geleneklerine karşı verdiği mücadele ile de toplumsal yapı üzerinde derin etkiler bırakır (Değirmenci, 2017).

Oyunda destanın kısaltılmış hali iki oyun arasındaki geçiş aşamalarında aksesuar ve kostüm değişimleriyle verilir. Oyuncuların bu role hazırlanırken savaşa karar verme anı, iki sevgilinin birbirleriyle vedalaşması ve kahve içme sahnesi oyun içinde oyun katmanında oyuncular tarafından canlandırılır. Oyun içerisinde sahne alanının dışında bir de oyuncu-yönetmen kullanılmaktadır. Bu oyuncu sahneler arası geçişlerde oyunu durdurup direktifler vermektedir. Oyunda bir tiyatro grubu Kürtçe bir oyunun provasını yapmaktadır. Tiyatroları kapatılıp sahnelerini de mühürledikleri için oyuncular dışarıda kalmıştır. Kapının üzerinde artık kocaman bir mühür vardır ve orada prova almaları da oyun oynamaları da yasaktır. Bir çözüm bulmaya çalışan oyuncular sahnenin arka tarafındaki pencereyi hatırlarlar. Bütün olacakları ve riskleri göze alarak oradan içeri girip gizlice prova alma kararı alırlar ve bunu da gerçekleştirirler. Oyuncular bütün bunları yaşarken bir taraftan da oyunlarının

prömiyerlerini yapabilecek ve devamlı oynayabilecekleri sahne arayışına girişirler. Oyunda, oyun içerisinde yer alan oyuncular geçimlerini sağlayabilmek için farklı mecralarda çalışmak durumunda kalırlar; çünkü sergiledikleri oyunlar üzerinden asla geçinecek kadar parayı kazanamamaktadırlar. Bu nedenle bazen provaları aksatmaktadırlar, bu da oyuncular arasında tiyatro disiplini tartışmaya açacak bir durum yaratmaktadır. Hayatta kalma çabası, bir yandan da sanat üretme sancısı oyuncular arasındaki tartışmalı diyaloglarla bir çatışma alanı yaratır sahnede. Çalışmak zorundadırlar çünkü bir yapımcıları ve sponsorları yoktur. Sahne dekoru, kostümler ve tasarımcılar için para gerekmektedir. Bütün bu karışıklığın içerisinde oyuncular, rollerine adapte olamaz ve yönetmenin istediği dramatik etkiyi bir türlü sahnede yansıtamazlar. Gerekçeleri de hayatın zorlukları ve oradaki trajedinin daha güçlü olmasıdır. Sürekli yönetmenle tartışma hali içerisindeyler. Yönetmenin kurmak istediği gerçeklik düzlemi oyunculara komik gelir ve bu dramatik düzlemi hep gülerek kırarlar. Bundan kaynaklı, yönetmen rolünü üstlenen oyuncu sürekli oyunculara müdahale etmek zorunda kalır. Hayat mı yoksa anlatılan hikayeler mi daha çok trajiktir sorusu alt metin olarak seyirciye verilir.

Kostüm ve Aksesuar: Oyunda sahne gerisinde büyük eski bir valiz durmaktadır. Ağız açık valizde bazı aksesuar ve kostümlerin olduğu görülmektedir. Sahneye günlük kostümleriyle çıkan oyuncular destanın provasını yapmaya başladıklarında valizden aldıkları aksesuar ve kostümleri seyircinin gözü önünde sahnede, açık biçim bir oyunculuk üslubuyla değiştirerek rollerine hazırlanırlar. Kullandıkları aksesuarların Kürt kültürüne dair detaylar ve imgeler taşıdığı görülmektedir. Oyuncular kostüm ve aksesuar değişimlerini daha çok oyunun içindeki oyunu canlandırırken kullanmaktadırlar. Oyunun içinde anlatılan destanı oynamak ve canlandırmak için bazı sahnelerde kadın oyuncular, puşi, tespih, ceket, bıyık, sakal gibi erkek aksesuar ve kostümlerini kullanmaktadırlar. O esnada sahnenin dışında olan oyuncular da sahne arkasında kostümünü değiştirip oyuna dahil olurlar. Bazı sahnelerde *clown* kostüm ve aksesuarları kullanılmaktadır. Örneğin oyundaki iki kadın oyuncu, hikaye gereği sponsor arayışından döndüklerinde palyaço kostümüyle sahneye girerler. Niye bu kostümleri tercih ettiklerini de oyuncu olduklarının altını çizmek istediklerinin vurgusunu yaparak anlatırlar. Bu aksesuarlar oyunda ayrıca *clownesk* bir yapıya hizmet eder durumdan

ziyade oyuncuların sponsorları ikna etmek için kullandıkları sadece bir araç özelliği taşır.



Şekil 6: Lîstik (Oyun), Oyun içinde oyun sahnesi - 2022

Kaynak: TJN arşivi

Dekor: Seyir alanında sınırları belirlenmiş, üç duvardan oluşmuş ve arkada küçük bir deliği olan başka bir sahne görmekteyiz. Sahne ayrıca siyah bir fon görünümündedir. Bu fon paravanlarla uygulanmıştır. Paravanlarla bir sığınak hissiyatı yaratılıp gizliden çalışılan bir tiyatro sahnesinin altı çizilir. Sahnenin duvarları demir bir iskelete gerilmiş olup, siyah kumaşlarla üçlü bir kanat oluşturulmuştur. Oyuncular bu fona açılan küçük bir yarıktan sahneye girip çıkmaktadırlar. Fonda kurulan bu yarığın hemen önünde bir merdiven durmaktadır. Oyuncular bu merdiveni kullanarak sahneye inerler çünkü sahne mühürlenmiştir. Aynı şekilde sahnenin kapısı mühürlü olduğu için yine oradan çıkarlar. Bir nevi bu yarık gizli bir kapı görevini görmektedir. Sahne içine kurulan ekstra sahne duvarı, sıkışmışlığa da gönderme yapıp seyircide klostrofobik bir duygu yaratmaktadır. Oyunun hikayesinde anlatılan yasaklanan tiyatronun zorluklar karşısında verdiği mücadeleyi bir nevi madenciler üzerinden okumakta, yeraltına inip çıkan bir

madenci imajınasyonuyla vermeye çalışmaktadırlar. Oyuncuların duvardaki gizli yarıktan içeriye girme biçimleri her ne kadar yönetmen tarafından bir doğum anını betimlemek üzerine kurulu bir gösterge olarak açıklansa bile seyirci tarafından bu durumun öyle okunmadığını söylemek mümkün. Buna neden olarak da oyuncuların bu sahnede kullandıkları fiziksel beden formlarının böyle bir çağrışımı yaratmadığı gerçeğidir. Ayrıca sahnede bir sünger yatak, onun başucunda eski bir valiz ve bir leğen bulunmaktadır. Yatak orada gizlenen bir mülteciye Bextiyar'a (Bahtiyar) aittir. Her an tetikte olan mültecinin valizi de yanı başındadır. Oranın temizliğinden sorumlu olduğu için prova esnasında sürekli temizlik yapmaktadır.

Müzik ve Efekt: Bu oyunda müzik ve efektler oyuncular tarafından yapılmakta ve söylenilmektedir. Oyun içerisindeki yönetmenin yönlendirmesiyle oyuncular destanın anlatıldığı Dewrêşê Evdî kilamını-parçasını atışarak söylerler. Kılıç efektlerini de kıvırdıkları tekstlerini bacaklarına vurarak çıkartırlar. Burada erkek kılığına girmiş kadın oyuncunun başında bir puşî vardır ve yüzünü saklamaktadır. Savaş sahnesini canlandırırken oyuncular bu parçayı tıpkı aşıklar kültüründeki gibi atışarak söylerler. Oyuncular oyun alanındaki kavga (Derwêş ve Edul) sahnesini abarttıkları vakit, oyunun dramatik yapısı yine seyirci arasında duran yönetmen müdahalesiyle kesilir. Bu sahnede ayrıca yönetmenin asistanı rolündeki kadın oyuncu da sahnedeki kadın oyuncuya dengbêj formunda söylemesi için ezber ve tüyo vermeye çalışır. Hem dengbêjlik dîwanındaki atışmaya gönderme vardır burada hem de oyun içindeki oyun mantığı tıpkı dengbêjlikte kullanılan çîrokbêjlik yani hikaye anlatıcılığı üzerinden formüle edilmiştir. Yine köyün ileri gelenlerinin yarım bir çember olarak oturup savaşı tartıştıkları sahnede, kadın oyuncu sakal ve bıyıklarını seyirci karşısında çıkartarak yaralı bir asker rolünü canlandırmaya başlar; burada yakılan ağıt savaşın acımasızlığına gönderme yapılan bir ağıttır.

Işık: Oyun, gizlenerek tiyatro yapmak zorunda kalan bir grubun hikayesini anlattığı için kısık bir genel ışık atmosferi içerisinde oynanır. Genel ışık daha çok prova ışığı gibidir. Oyun konusu itibarıyla tehlikenin daha çok yaklaştığı anlarda sahne tamamen kararır. Buradaki tehlike durumu dışarıdan duyulan ayak sesleri ve konuşmalar üzerinden verilmiştir. Bu sesler azalınca tehlikenin ve gerilimin bittiğini gösteren bir öğe olarak ışık devreye girer ve sahne tekrar aydınlanır. Grubun içerisinde olduğu imkansızlıklar ve teknik olanaksızlıklar prize takarak kullandıkları

ışıklarla seyirciyle paylaşılır. Oyunun ışık tasarımı oyunun genel konsepti içerisindeki izbe mekanı vurgulamaya yönelik, kısık kullanılan sarı bir prova ışığı baz alınarak tasarlanmıştır.

Oyunculuk Biçimi: Oyuncuların ve yönetmenin hikayesi, oyunun katmanlarından biri olan destan anlatısındaki illüzyonun bozulmasıyla seyirciye verilir. Her oyuncu, sırayla oyunun dramatik yapısını kırarak, üslup açısından sahnede açık biçim bir oyun oynandığını hatırlatır. İki katman arasında kurulan bu yapıyı oyuncular genellikle destandan kullandıkları bir kelimeyle ya da canlandıracakları role adapte olamama hali üzerinden paylaşırlar. Buna verilecek örnek sahnelerden biri, iki (Derwêş ve Edûl) oyuncu savaş sahnesini canlandırırken tavırları gittikçe sertleşir ve birbirlerinin canlarını yakmaya başlarlar. Bu durumda, önde oturan yönetmen oyun içerisinde kurulan dördüncü duvarı yıkarak oyuna müdahale eder ve sahneyi keser. Oyuncular rolden çıkarlar ve tekrar oyuncu kişisine dönerler. Oyunda, karakter yaratamamama, oyuncunun kendi rol kişisine yabancılaşmasını baz alan oyun, bütün oyunculuk yapısını bunun altını çizerek oyuncuların giremedikleri rolleri gösterir. Oyun açık biçim oyunculuk üslubunu baz alarak sahnede olan bütün değişimleri, seyircinin gözünün önünde gerçekleştirir. Oyun boyunca genel oyunculuk üslubu minimal bir çerçevede ilerler. Sadece oyuncuların birbirleriyle didiştikleri sahnede gittikçe yükselen tansiyonun ardından oyuncular rolden çıkarlar. Oyun içerisinde oynadıkları oyunu unuturlar ve bunu abartılı bir didişmeye çevirirler. Yine burada da köy cemaatinin ortada bulunduğu sahnede, kadın oyuncu erkek kılığında dua ederken bu duruma yabancılaşarak, birdenbire gerçek hayatta ilişki yaşadığı adama dönüp duayı bedduaya çevirir ve burada yine oyun içerisinde oyun mantığı vurgulanarak bu katman görülür kılınır. Oyundaki bu yabancılaşma sahnelerinin ardından hep bir oyuncunun hikayesiyle karşılaşır seyirci. Oyun içerisindeki rol arkadaşlarıyla olan bağlar sorgulanır. Birbirleriyle kurdukları ilişkiler ve iletişim şekli oyun içerisinde anlatılan destanla bağ kurdurularak gösterilir. Destanda metaforik olarak kullanılan bazı argümanlar, oyuncuların oyun sahneleriyle ortaklaştırılır. Örneğin tiyatrocuların sürekli sahnelerden red cevabı aldıkları için oyunu oynayıp oynamama kararı aşaması, destandaki savaşa katılıp katılmama kararı aşamasıyla buluşturulur. Yönetmen aslında kurulan bu yapıyla her iki dünyayı parçalı da olsa paralel bir düzlemde seyirciye sunarak bütün bir hikayeyi iç içe geçiren bir anlatım biçimiyle

sahnelemiştir. Bu da seyirciyi seyir anlamında pasifize eden bir yerden çıkarıp dengbêjlik anlatılarındaki aktif seyirci pozisyonunu baz alan bir seyir durumuna çekmektedir.

Sözlü tarih geleneğinin en önemli öznesi olan ve aktarıcı belleği temsil eden Dengbêj, bu oyunda da Derwêşê Evdî üzerinden yani bir dengbêj üzerinden anlatılmıştır. Aynı düzlemde bu karakteri oynayan kişi oyun içerisinde yol gösteren ve hafızayı diri tutan biri olarak temsil edilmiştir. Sözlü kültürün belleğini canlı tutan en önemli aktarıcılar dengbêjler olmuştur. Bu oyunda da tercih edilen Derwêşê Evdî destanı yine sahne olanakları içerisinde dengbêjlik formlarının gırtlak yapısı, tavırları, anlatıcı kişiliği ve toplumsal hafızayı diri tutma özelliği denkleminde ele alınarak sahnelenmiştir.

C. Seyr-î Mesel Oyunu Şahmaran (Sayê Moru) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi

Künye

Oyunun Adı: Sayê Moru - Şahmaran

Yöneten: Erdal Ceviz

Sahnelendiği Tarih: İlk gösteri tarihi, İstanbul-Türkiye, 2006

Sahnelendiği Yer: İstanbul Seyri Mesel Sanat Atölyesi

Oyuncular: Alişan Önlü, Bedriye Aydemir, Berfin Zenderlioğlu, Güler İnce, Newroz Baz, Nurten Demirbaş, Dilek Eniş, Hamdi Kahraman (Hamdi Kahraman oyunun sadece iki gösteriminde yer almıştır.)

Oyunun Öyküsü: Bu oyun Kürt tiyatrosunun ilk özel kurumu olan Seyr-î Mesel tiyatrosu tarafından 2006 yılında oynanmıştır. Mar-an- köken olarak Farsçada yılan anlamına gelir. Kürtçede de aynı anlamı taşır. Şah ise şahtan gelmektedir, yani Şahmaran yılanların şahı demektir. Ortadoğu’da (Irak, İran, Suriye gibi) genellikle bedenin yarısının kadın, diğer yarısının da yılan olarak tasvir edildiği ve farklı varyasyonları da olan Şahmaran masalı bu oyunda yarı erkek yarı yılan biçiminde sahneye taşınmıştır. Bu versiyon Mirsayê Silêmanî tarafından Tunceli’nin (Dersim) Hozat ilçesinde derlenir. Müzisyen Metin Kahraman aracılığıyla da bu grupla

paylaşılır ve sahneye aktarılır. Bir arşivsel doküman görevini gören Şanoya Jêrzemîn (Yeraltındaki Tiyatro) kitabında grup oyunu şu şekilde tanıtır:

Mezopotamya ve Anadolu’da bulunan yüzlerce farklı Şahmaran versiyonlarından biri olan Sayê Moru (Şahmaran) adlı masalın Dersim’de anlatılan versiyonu esas alınmıştır. Kürtçenin Zazakî lehçesinde orijinaline sadık kalınarak sahneye aktarılan masalda ölüme çare arayan Lokman Hekim ve onun oğlu Camısan’ın hikayesi anlatılır. Yeryüzü ve yeraltı mekanlarının alabildiğince fantastik biçimde betimlendiği, metaforik göstergelerin ön planda olduğu oyunda ışık, müzik ve bedensel ifadeler dansla birleştirilmiştir. Geleneksel anlatımın zenginliği, dil (Kirmanckî) aracılığıyla korunmaktadır. Işık ve müziğin uyumu ile masalın ruhu can bulmaktadır (Metin, 2014: 21).

Oyun, ormanda arkadaşlarıyla odun toplamaya giden Camısan ve arkadaşlarının bir kuyu bulması ve merak ettikleri için kuyuya inmeleriyle başlar. Kuyunun dibinde oldukça çok bal vardır. Sonra oradan çıkıp hazırlığa başlarlar. Arkadaşları Camısan’ın beline kalın bir halat bağlar ve onu kuyunun içine doğru bırakırlar. Kuyudaki bütün balları bir torbaya koyarak yukarıya gönderen Camısan “hemgen qediya” (bal bitti) dediğinde arkadaşları halatı keserler ve Camısan’ı kuyunun dibinde kendi kaderine terk ederler. Amaçları balı satıp para kazanmaktır ve bu payı da daha fazla bölüştürmek istemezler. Arkadaşları, Camısan’a ihanet eder, kuyunun kapağını kapatıp oradan uzaklaşırlar. Camısan karanlığa gömülür. Etrafta hiç ışık yoktur. Bağırır, çağırır ama nafile, kimse duymaz onu. Aradan üç gün üç gece geçer. Karanlığın içerisinde ince bir çizgi gibi bir ışığın sızdığını fark eder. Bir müddet sonra, bir akrebin o ışıktan içeriye doğru girdiğini görür. O da başlar akrebin ardından toprağı kazmaya. Tam yedi gün yedi gece bunu devam ettirir. Yorgunluktan bayılan Camısan, gözünü açtığında Şahmaran’ın diyarındadır. Etrafını saran yılanlardan korkan Camısan, onu öldürmemeleri için yılanlara yalvarır. Uzun süredir insanlardan kaçan ve yerin yedi kat altında kendilerine bir cennet inşa eden yılanlar, onların yerini keşfeden bu insanı öldürmeye kararlıdırlar. Yine de onu Şahmaran’ın huzuruna çıkarırlar. Camısan, Şahmaran’ı görünce adeta büyülenir. Karşısındaki kişi yarı yılan yarı erkek görünümlü bir bedene sahiptir. Etrafında yıldızdan bir hare vardır. Şahmaran ona kendisini tanıtarak yanına buyur eder ve yılanların diyarına gelmeyi nasıl başardığını sorar. Camısan başından geçenleri anlatmaya başlar.

Arkadaşlarının ihanetini anlatır, ağlamaya başlar ve canını bağışlamalarını diler. Şahmaran, samimiyetine inanır ve tek bir şartla ölüm fermanını vermez. Bundan sonra artık burada yaşayacaktır ve ne olursa olsun yılanların şahının yerini kimseye söylemeyecektir. Başka çaresi kalmayan Camısan bunu kabul eder. Aradan yıllar geçer. Şahmaran'ın ve yılanların güvenini kazanan Camısan köyde tek başına yaşayan yaşlı annesini sürekli rüyasında gördüğünü, çok özlediğini, ölmeden önce son kez onu görmek istediğini ve sonrasında tekrar buraya yılanların diyarına döneceğini söyler. Şahmaran kabul etmez. Camısan hastalanıp yataklara düşer. Onun bu durumuna dayanamayan Şahmaran, insanın ihanete ne kadar yatkın bir varlık olduğunu bildiği halde, Camısan'ı yeryüzüne göndermeye karar verir. Yine tek bir şartı vardır. Asla insanların yanında yıkanmamalıdır, çünkü bu durumda bedeni pullanıp bir yılan derisine dönecektir. Böylelikle herkes de onun Şahmaran'ı ve yılanların diyarını gördüğünü anlamış olacaktır. Yılanlar bu duruma karşı çıkarlar, istemezler, çünkü onlara göre insan güvenilirmez bir varlıktır. Camısan sözünü tutamayacak ve onların cennetlerinin yerini diğer insanlara söyleyecektir; tabii onlar da buraları yıkıp, cehenneme çevireceklerdir. Camısan tekrar tekrar hepsine söz verir. Onları ne kadar çok sevdiğinden bahseder ve annesini gördükten sonra tekrar onların yanına dönmeyi istediğini söyler. Şahmaran bunu reddeder çünkü buradan gittikten sonra dönüş olamaz. İnsanlar onların yerlerini öğrenirlerse yine yerlerinden yurtlarından olacaklardır. Camısan büyük bir üzüntü içinde mecburen bunu kabul eder. Şahmaran, Zümrüdüanka kuşunu çağırır ve onun kanatlarına teslim ettiği Camısan'ı yeryüzüne uğurlar. Yıllar sonra köyüne dönen Camısan, annesinin çok yaşlanmış ve kör olduğunu görür. Annesi merakla onun yıllardır nerede olduğunu sorsa bile Camısan bambaşka bir hikaye uydurmuştur. Annesi de buna inanmıştır. Aradan çok geçmez, ülkenin kralı ölümcül bir hastalığa yakalanır. Çaresini bulamazlar. Veziri krala bu hastalığın tek çaresi olduğunu söyler. O da Şahmaran'ın kafasını kesip bir kazanda kaynatıp yemektir. Kral derhal ülkenin dört bir yanına haber salar, Şahmaran'ın yerini bilen varsa onu yüklü bir parayla, altınla ödüllendireceğini söyler. Bu ödülü duyan herkes kendilerince farklı hikayeler uydurur ama neticesinde bunların hiçbirisi doğru çıkmayacaktır. Ülkenin büyücüsü krala şöyle bir tüyo verir: “kim ki Şahmaran'ı görmüşse ve hamamda yıkanırsa vücudu pul pul olur. Topla şimdi bütün erkekleri hamamlarda yıkansınlar.” Bu haberi duyan Camısan annesi ile birlikte köyden kaçır. Uzak bir yerde, terk edilmiş

bir evde yaşamaya başlarlar. Günlerden bir gün bir muhafız kapılarını çalar ve kralın bildirisini okur. Camısan buna dirense de zorla hamama götürülür ve orada zorla yıkanmaya mecbur bırakılır. Hamamda vücuduna değen suyla birlikte Camısan'ın bedeni ışıltılı pullarla bezenir. Herkes hayretler içinden kalır. Camısan istese de kaçamaz, hemen yakalarlar onu. Kaç gün boyunca işkence ederler ona, ama o asla pes etmez. En son şu cümleyi duyar “Eğer bize Şahmaran'ın yerini söylemezsen anneni gözünün önünde öldürürüz.” Camısan muhafızlarla birlikte başı önünde yürümeye başlar. Ormandaki kuyunun başına gelir. “İşte burası” diye parmağıyla gösterir. Büyücüler başlarlar iksirli duaları etmeye. Bu dualar yılanların şahını buraya getirecektir. Üç gün, üç gecenin sonunda kuyunun içinden bir ışıltı yayılır. Dua edenlerin sesleri daha yüksek çıkmaya başlar. Bu ışık huzmesinin içinden duanın büyüüne kapılan Şahmaran çıkar ve gelir. Camısan'ı kuyunun başında görünce göz göze gelirler, anlar durumu Şahmaran. “Ben demiştim,” der. “İnsanoğluna güvenilmez diye, sözünde durmaz diye.” Camısan hiçbir şey diyemez, kafasını bütün mahcubiyetiyle önüne eğer. Şahmaran'ın elini, kolunu, bütün bedenini bağlayıp saraya götürürler. Halk bu durumu büyük bir coşkuyla karşılar. Kral kurtulacaktır artık. Herkes Şahmaran'ı çok merak eder. Üç günün sonunda sarayın bahçesinde büyük bir ateş yakılır. Şahmaran öldürölüp krala sunulacaktır. Şahmaran son kez Camısan'ı görmek ister ve onun kulağına eğilip şöyle söyler. Şimdi beni öldürecekler, sana vaadim şudur: Birincisi, başımı kaynatıp padişaha bu suyu içir, ona şifa olacaktır. İkincisi, gövdeyi kaynatıp vezire içir, bana yaptıklarının cezasını bulsun. Üçüncüsü ise, kuyruğumu kaynatıp onun suyunu da sen iç, sen iç ki oradan Lokman Hekim'in ölümsüzlüğüne ve şifacılığına kavuşasın. Camısan büyük bir üzüntüyle son kez Şahmaran'ın gözlerine bakar ve ondan af diler. Şahmaran onu affettiğini söyler. Vezir, askerlere emir verir, Şahmaran'ı götürürler. Camısan, Şahmaran'ın dediği her şeyi yapar. Kral içtiği suyla şifa bulur, hastalığı iyileşir. Kızını, Camısan'la evlendirir. Vezir içtiği suyun hemen ardından oracıkta ölür. Camısan ise içtiği su sonrası rivayete göre Lokman Hekim'e dönüşür, insanlara şifa dağıtır.



Şekil 7: Sayê Moru - (Şahmaran), Afiş - 2006

Kaynak: Mirza Metin arşivi

Kostüm ve Aksesuar: Şahmaran oyununda, aksesuar olarak sadece bir yükselti bulunmaktadır. Bu yükselti, sahne üzerinde başta taş görevini görmektedir. Sonrasında ise Şahmaran'ın üzerine oturmasıyla onun tahtını imlemektedir. Oyunda Camısan'ın Şahmaran'ın karşısına çıkartıldığı sahnede bu minvalde kullanılır. Camısan ve arkadaşlarının balı buldukları sahnede ise, yükselti, oyuncuların etrafında bağdaş kurarak, omuzdan birbirlerini tutup bir çember oluşturarak bir kuyuya dönüştürürler. Ayrıca Lokman Hekim sahnesinde, bu taşın üzerinde bir kitap bulunmaktadır. Üzerinde hiçbir şey yazmaz, eski bir kitap görünümündedir. Bu kitap, Lokman Hekim'in şifa olarak gördüğü otları yazdığı ve ölümsüzlüğü arayışının notlarını aldığı kitabı temsil etmektedir. Oyunun giriş sahnesinde yedi oyuncu sırtları seyirciye dönük olarak beklemektedirler. Üzerlerinde bordo ve toprak renginde (krem rengi) uzun bez parçaları vardır. Krem rengi toprağı temsil eder. Şahmaran sahnesinde, onun gövdesini oluşturan kadın oyuncular yerde yatarken, toprakla bütünleşmiş gözükmürler. Bu renk seçimi toprakla çağrışımı daha da güçlendiren bir görev görür. Yine Şahmaran'ın Zümrüdüanka'yı çağırıp Camısan'ı

yeryüzüne çıkartmasıyla ilgili emir verdiği sahnede ise bordo bez parçaları kuşun kanadı olarak kullanılır. Ayrıca Şahmaran'ı kuyudan çıkartmak için okunan efsunlu dualar sahnesinde ise, oyuncular bir çember oluşturup bezlerin uçlarını karşılıklı tutup hızlı bir ritimle sallarlar. Havalandırdıkları bezler burada verilen kırmızı ışıkla da ateş göstergesine dönüşür. Oyunda kadın oyuncular siyah tayt ve siyah üst giymişlerdir. Oyun fiziksel bir anlatı ve hareket içerdiği için oyuncuların rahat hareket edebileceği bir kostüm tercihinde bulunulmuştur. Ayrıca oyunda kadın oyuncular Zümrüdüanka'yı, Camısan'ın annesini, arkadaşlarını, anlatıcısı, köylüleri, askerleri ve yılanları oynadıkları için bu tipler cinsiyetsiz bir yerden ele alınmıştır. Bu tercihte, oyun içerisinde rol kişinin canlandığı tiplerde kadın erkek ayırımına gidilmemiştir. Kadınlar hem bu saydığımız tipleri hem de hayvanları cinsiyetsiz bir yerden daha çok fiziksel hareketler ve tonlamalarla aktarmışlardır. Oyunda erkek olarak gösterilen iki kişi vardır. Şahmaran'ın üzerinde parçalı ve dökümlü kumaşlarla tasarlanan rengarenk bir kostüm vardır. Bu kostüm bir nevi dilek ağacını anımsatır.

Dersim bölgesinde hayvanlar da doğa da kutsal sayılır. O nedenle buralara gidildiği zaman ziyaret olarak bilinen yerlerde çıra yakılır, küçük küçük bez parçaları ağaçlara bağlanır. Aslında Şahmaran burada bir nevi ziyaret (kutsal bir mabet) gibi gösterilmeye çalışılmıştır. Parçalı bezlerden oluşan kostüm buna işaret eder. Erkek oyuncular Camısan'ı oynayan karakterde ise kısa siyah bir şalvar, beline ve başına bir çefi yani puşi takılıdır. Şalvarın üzerine krem renginde bir üst giymiştir. Ayağında yün çorap ve rahat hareket edebilmesi için de pisipisi vardır. Bu kostüm tercihi, masalın derlendiği yer olan Hozat'ta, günlük yaşam içerisinde erkeklerin giydiği kıyafetlerden yola çıkılarak sahneye taşınmıştır.

Dekor: Hem Gurzek Ne Lêdan hem de Şahmaran oyunlarının yönetmeni Erdal Ceviz sahnelemelerinde Grotowski'nin oyuncuyu odağına alan yaklaşımının izlerini görmek mümkündür. Bu oyunda da dekor kullanılmamaktadır. “Yoksul Tiyatro” düşüncesinin sahne uzamının mimarisi olan sahne plastiği üzerinde de etkili olduğu görülmektedir. Dekor, eşya, aksesuar gibi plastik öğelere yer vermeyerek, uzamı seyircinin hayal gücünü harekete geçirmesi sonucunda üretmesinin yollarını aramıştır. Şahmaran oyununda sahne uzamında göstermek istediği nesneleri, oyuncunun fiziksel eylemleri üzerinden yaratmasını hedeflemiştir. Sahnelemede

yaratılmak istenen etkinin gücünü sürdürebilir kılmak adına oyun kişisini maske, kostüm, makyaj vb. dış faktörlerden sıyrarak tüm çıplaklığıyla oyun alanındaki varlığını göstermesini sağlamayı hedeflemiştir. “Oyuncudan istenen yalnızca gövdesini ve makyajsız yüzünü kullanarak (Özüaydın, 2006: 111)” karakteri canlandırmalarıdır. Bu çerçevede bakıldığında aslında “oyuncu izleyiciye kendini sunarken aracı sadece bedenidir (Birkiye, 2006: 18).”

Bu oyunda oyuncunun bedeniyle Şahmaran’ın kendisi yaratılır. Yine oyunun kuyu sahnesinde oyuncular yerde oluşturdukları çember koreografisi ve vücut salınımlarıyla kuyu dekorunu canlandırırlar. Yeraltının anlatıldığı sahnede ise oyuncular yine bedensel hareketlerle bir kuş figürü oluşturup Zümrüdüanka’yı ve onun mekanını yaratırlar. Oyundaki bütün bu unsurlar seyircinin hayal gücünü harekete geçirerek ona sunulan boş alanları kendi yaratıcı gücüne bırakır. Oyuncuların beden oyunculuğu ve ışıkla güçlendirilen sahnelerin yarattığı etkileyici atmosfer sahnede dekor ve sahne tasarımı işlevini görmektedir.

Müzik ve Efekt: Bu oyunun müzikleri Metin Kahraman ve ekibi tarafından canlı enstrüman çalınarak, sahne üzerindeki atmosferi destekleyen nitelikte vokal yapılarak icra edilmiştir. Müzisyenler iki gitar, iki keman ve bir perküsyonla performansa dahil olmuşlardır. Oyundaki geçiş sahnelerinde, kuyu sahnesi, Zümrüdüanka, askerler ve Şahmaran sahnelerinde oyunun akış ritmine göre canlı bir müzik tercihi gidilmiştir. Müzik seçimi oyunun duygusuna hizmet eden bir yerden icra edilmiştir. Asker sahnesinde oyuncuların beden kullanımlarına uygun bir parça, Camısan’ın yeraltından yeryüzüne çıktığı sahnede ise kuşu imleyen oyuncuların beden ritmine uyan müzisyenler aslında sadece müzisyen olarak değil oyunun atmosferinin duygusunu an üzerinden performe eden birer performansçılara dönüşmüşlerdir. Müzisyenler seyir alanı içerisinde konumlanarak bunu yapmışlardır. Seyirci alanının seçimi, tamamıyla Seyr-î Mesel sahnesinin olanaklarıyla alakalıdır. Oyun Muammer Karaca Tiyatrosu’nda oynandığı zaman müzik grubu oyun alanı içerisinde belirlenen bir köşede çalarak oyuna dahil olmuştur. Oyunun ilk sahnesi canlı müzik çalınarak ve Şahmaran’ın sahneye girmesiyle başlar. Oyuncular koral bir şekilde Şahmaran’ın gelişini seslendirirler. “Moro mor amo, şahê mor amo” (Geliyor işte bütün görkemiyle yılanların şahı geliyor.) Bu biraz da bir ayini simgeler niteliktedir. Burada efekt olarak kullanılan unsur, oyuncuların oyun repliklerinden kullandıkları fısıltılarıdır. Oyun boyunca Şahmaran’ın olduğu bütün sahnelerde

oyuncular yılanın gelişini çıkarttıkları seslerle canlandırırlar. Enstrüman olarak marakasın da kullanılması bu canlı performansı daha da güçlendirir. Şahmaran öfkeliğinde çıkartılan sesler, çingiraklı bir yılanın tıslamasını imgeler gibidir. Bu sesler, oyunun ritüelistik atmosferini de oluşturur. Korunun hep beraber şarkı söylemesi, yapılan “şşşşşşşş” efektleri (yılanın tıslamasını andıran sese yakın bir efektir), Şahmaran için okunan duanın etkisi ve yeraltı sahnesinde akrebin toprağı kazmasını canlandıran oyuncuların kullandıkları fısıltılar oyunda hem efektif hem de hep beraber yarattıkları koral vokallerle ritüelistik bir etki oluşturur. Oyuncular bu oyunda müzisyenlere vokal ve nefesle eşlik ederek oyunun müziğinin yaratılmasında da etkin bir rol oynamışlardır.

Işık: Bu oyun toplamında on sahneden oluşan tek perdelik bir oyundur. Oyunun her sahnesinde sesin, bedenin, fısıltıların yarattığı atmosfere uygun bir ışık tasarımı yapılmıştır. Giriş sahnesinde oyuncuların hep birlikte koral bir şekilde söyledikleri parçaya, ışık da her oyuncunun üzerinde lokal sarı-amber bir ışık düşürerek hizmet etmiştir. Sırası gelen ve oyuncunun repliğini söylemesiyle sırayla yanan ışığı görürüz. Bu ışık kullanımı oyunun mistik tarafını da güçlendirir. Oyuncuların bu sahnede seyirciye aktarmış olduğu peygamber, melek, Lokman Hekim ve tanrı mitosları altı ışıkla çizilir. Oyuncuların üzerine tek tek düşen lokal sarı-amber ışık, üzerlerine düşen bir nuru andırır gibidir. Şahmaran’ın, ikinci sahneden başlayarak oyun kişisine, anlatıcıya ve kuşa dönüştüğü sahnelerde ise ışık, oyun alanını genel bir çerçeve içerisine alıp daha aydınlık bir sahne yaratmaktadır. Burada amaç, oyuncu ve seyirci arasındaki mesafeyi kırmak ve anlatının gücünü oyuncuyla aktarmaktır. Bunun da en önemli etkeni seyirciyle göz teması da kurabileceği bir alanın içerisinden bağı kurmaktır. Burada ışık tasarımcısı hem seyirci tarafının hem de oyun alanının ışığını daha belirgin bir aydınlık içerisinde tutup beyaz ve mavi renkler kullanma yoluna gitmiştir. Oyunun Zümrüdüanka sahnesinde yeryüzüne çıkış anında yeraltı, kırmızı ve loş bir ışıkla gösterilmiştir. Yine dua sahnesinde ateşe gönderme yapılan ve Camısan’ın Şahmaran’ın ülkesine geldiği sahnelerde kırmızı ışık kullanılmıştır. Kırmızı ışık, bu sahnelerde kullanılan metaforların anlamını ve atmosferin seyirci üzerindeki katharsisini güçlendirmiştir. Kırmızı ışık, bu sahnelerde oyundaki sürreal göstergelerin bir parçası olarak kullanılmıştır.



Şekil 8: Sayê Moru - (Şahmaran), Lokman Hekim Sahnesi - 2006

Kaynak: Nurten Demirbaş arşivi

Dans ve Koreografi: Sayê Moru (Şahmaran) oyununda, bedensel hareketler ve sahnelerle organik bağ kurulmasını sağlayan koreografik çalışmalarla canlandırmaya gidilmiştir. Buna örnek olarak, oyunda Zümrüdüanka kuşunun canlandırılmasına yönelik oyuncuların kuş ve yine Camısan'ın akrebi takip ettiği sahnede oyuncuların akrep formuna yönelik hareket tasarımı, seyircide dramatik etkiyi yaratan önemli bir unsurdur. Bu sahnedeki beden kullanımı akrebin kısıkaçları ve kuyruğu merkeze alınarak oyuncuların el, kol ve bacakları üzerinden bir canlandırmaya gidilmiştir. Her iki sahnede de yüzlerdeki ifade dans sanatçılarındaki kullanım gibi nötr bir maske olarak kullanılmıştır. Zümrüdüanka sahnesinde, iki oyuncu kuşun kanadını iki oyuncu da bedenini canlandırmak üzere, iç içe geçen bir hareket tasarlamışlardır. Tasarlamışlardır diye belirtiyorum çünkü grubun teatral yapılanmasından bahsedilen ilk bölümde, grup kendi üretimlerini yönetmen tiyatrosuna bağlayarak açıklamıştır. Grubun yönetmeni Erdal Ceviz'le yaptığımız röportajda, önce kendisi tarafından bir tema belirlendiği sonra bu tema çerçevesinde grubun doğaçlamalar yaptığı ve karar verilen doğaçlamaların tekste aktarılarak bir oyuna dönüştürüldüğü belirtilmiştir. Bu nedenle sahnede izlediğimiz Şahmaran sahnelerinin hareket ve koreografi düzenlemesi yönetmenin, öte taraftan hikayeyi

canlandırmaya yönelik yaratım süreci ise daha çok kolektif üretimin sonucudur diyebiliriz. Lokman Hekim'in insanların hastalıklarına çare bulmak için nehir kenarında okuduğu kitap sahnesinde, Cebrail meleğin kanat çırpışlarını ve kitabın dört bir tarafa yayılmasını sahnedeki beş kadın oyuncu ellerindeki bezleri dans figürleri eşliğinde sallayıp semah figürleriyle de ortaklaştırarak bir *ensemble* yaratım biçimini seyircisiyle paylaşmaktadır. Bu sahnede meleklerin öfkeyle savurdıkları kanatları halka oluşturmuş oyuncuların bedenlerinde, semah figürlerine ait göstergelerle birleştirilerek bir dans formu niteliğinde sunulmaktadır.

Oyunculuk Biçimi: Bu oyunun sahnelenmesinde göstermeci-açık biçim oyunculuk üslubuyla hareket edilmiştir. Anlatıcı işlevselliği ön planda tutularak, oyuncunun 'fenomenal' ve 'semiyotik' beden bir aradalığının ortak varlık gösterdiği kurmaca karakterler canlandırılmıştır. Yani sahne üzerinde oyuncu hem karakter/rol kişisi hem de anlatıcı olarak sahne uzamında var olmuştur. Tıpkı çîrokbêjlerin (hikaye anlatıcısı) yaptığı gibi, anlatıyı ve anlatının içerisindeki karakterleri, tiplerini canlandırarak seyirciyle oyundaki dramatik anlatıyı bu bağlamda güçlendirmiştir. Şahmaran karakterini oynayan oyuncu, oyunun giriş sahnesinde hikayeyi seyirciye anlatıcı karakteri olarak anlatırken, Camısan ve Şahmaran'ın karşılaşma sahnesinde ise postürdeki yılan devinimleri ve nefesteki tıslamalarla da rol kişisi olarak performatif duruma hizmet etmiştir. Oyundaki bütün oyuncular jest kullanımı, beden kullanımı açısından oyundaki metafor ve mitolojik anlatıyı sahne üzerinde canlandırarak yine rol kişisine yani karakter kişisine hizmet etmiştir. Bu verilere yine oyundaki Zümrüdüanka, akrep ve Şahmaran canlandırmalarındaki aktarıcılar yani oyuncuların koreografik hareketleri gösterge biçiminde örnek gösterilebilir. Bir nevi boş alan olarak kullanılan sahne, oyuncuların beden performanslarıyla birer mekan olarak seyircinin kafasında şekillenmiştir. Oyuncunun jest kullanımına yönelik, yönetmen tercihleri oyuncu-uzam, oyuncu-nesne ve oyuncu-seyirci ilişkisinin temelini oluşturacak önemli unsurlardan birini oluşturmuştur. Bu minvalde Camısan'ın, yine hikaye anlatıcılarıyla birlikte kurduğu ensemble yapıyla sahne üzerinde bedensel devinimler üzerinden kurulan kuyu sahnesi örnek olarak verilebilir. Bu anlarda oyuncunun jest ve postür kullanımı ile dönüşüme uğrattığı sahne uzamı bir bütün olarak yeni anlamların oluşmasını sağlamıştır.



Şekil 9: Sayê Moru - (Şahmaran), oyundan bir sahne - 2006

Kaynak: Nurten Demirbaş arşivi

Şahmaran oyununda da Erdal Ceviz, tıpkı Grotowski'nin tiyatrodaki yoksulluk düşüncesini oyuncunun görünümünden başlayarak, sahneleme öncesi oyun kişisini tanımlayacak tüm unsurları saf dışı bırakarak bir aktarım biçimine dönüştürmüştür. Oyun kişinin seyirci karşısında yaratmasını hedeflediği teatral dönüşümü, tipten tipe, karakterden karaktere girmesiyle yaratabileceğini düşünmektedir. Sahnelemelerde oyuncunun görünümüne ilişkin bir diğer gösterge olan ve anlam üreten kostümü, sadece oyuncunun etkinliğinin sonucunda anlam üretmesine izin vermiştir. Böylece seyirci, oyuncu hakkında dış görünümüne bağlı olarak öncesinden herhangi bir anlama ulaşması engellenmiştir. Oyuncunun bedeni bir enstrüman olarak görülüp bu doğrultuda bir sahnelemeye gidilmiştir.

Bu oyunun çalışma sürecine dair gözlemlerime gelirse, bazı oyuncular ile birlikte, sabah saat on bir itibarıyla sahneye girip gecenin onuna kadar bedenimizi bu performans için hazırlıyorduk. Oyuncular sahne üzerinde anlatılan bütün metaforları sahnede bedensel olarak oluşturmak zorundaydı. Elimizdeki tek aksesuar bir kumaş parçasıydı, sürekli dans egzersizleri ile bedenimizi bu gösteri için disiplinize etmeliydik. Diğer oyuncu arkadaşlarımla TJN grubundan aldıkları dans ve

oyunculuk eğitimiyle kondüsyonları benden çok daha iyiydi. Kendimde gördüğüm bu eksikliği gidermek için onlardan çok daha fazla çalışıp, spor ve yin yoga çalışmaları yapıyordum. Bedenim her geçen gün çok daha fazla esnekleşiyordu. Artık oyundaki akrep, Şahmaran ve dans edecek oyuncuya hazırlıklıydım. Bazen seyircinin ilk sorusu “hangi konservatuvardan mezunsunuz?” oluyordu. Bizler alaylı oyuncularımız, ana dilimizde tiyatro eğitimi alabilecek konservatuarlarımız yoktu. Dışarıdan getirilen hocalar ve katıldığımız atölyelerle eksikliklerimizi tamamlamaya çalışıyorduk. Her şeyimizle kendimizi tiyatroya adamıştık. Başka türlü hayalini kurduğumuz tiyatronun kapısını nasıl aralayabilirdik ki? Seyirciden gelen sorular yıllar sonra beni akademik anlamda tiyatro eğitimi almak için üniversiteye teşvik etmişti. Şimdi ise, tiyatro tarihimize arşiv oluşturacak bu tezi yazma girişiminde bulunarak, süreci deneyimlediğim yerden seyirciyi cevaplamış olacağımı umuyorum.

D. Seyr-î Mesel Oyunu Geyiklerin Ahı (Kemero Bask) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi

Künye

Oyunun Adı: Kemero Bask - Geyiklerin Ahı

Hikaye: Alişan Önlü

Yöneten: Erdal Ceviz

Sahnelendiği Tarih: İlk gösteri tarihi, Tunceli-Türkiye, 2004

Sahnelendiği Yer: 4. Munzur Kültür ve Doğa Festivali

Oyuncular: Alişan Önlü, Bedriye Aydemir, Berfin Zenderlioğlu, Dilek Eniş, Güler İnce, Newroz Baz, Mirza Metin, Nurten Demirbaş

Oyunun Öyküsü: Bu oyun, Seyri Mesel Tiyatrosu bünyesinde, “Munzur Kültür ve Doğa Festivali” için çalışılmış ve oynanmış Zazaca bir oyundur. Tunceli’nin Nazımiye ilçesinin Civrak köyünde anlatılan mitolojik bir hikayeden yola çıkılarak sokak tiyatrosu formatında tasarlanmıştır. Tiyatronun kurucularından Alişan Önlü ile yapılan röportajda, oyunu şu şekilde anlatmaktadır: “*Kemero Bask* oyunu, insan ve doğa ilişkisini ele almaktadır. Dersim Kürt Alevi inancı, doğa korumacı bir inançtır. Ben kendim de Dersimli olduğum için, kendi çocukluğumdan

beri bildiğim bir mitolojik hikayeden yola çıkarak düzenleyip yazdım bu oyunu (Önlü; 2024, röportaj). ”

Hikaye 17, 18 yaşlarında iki erkek kardeşin ava çıkmasıyla başlar. İki kardeş bütün gün dağlarda dolaşıp av peşinde koşarlar. Avlayacak hayvan bulamayan iki genç, elimiz boş köye dönemeyiz; insanlar bizim artık yetişkin olduğumuzu kabul etmeyecek ve erkeklik onurumuz yerle bir olacak kaygısıyla bir gece daha dağda av peşinde koştururlar. Ertesi gün, gün ağardığında yorgunluktan bitap düşmüş iki kardeş sonunda eve dönmeye karar vermiştir. Susadıkları için bildikleri bir dağın yamacındaki çeşmeye doğru yürürler. Çeşmeye indiklerinde bir dağ keçisinin kana kana su içtiğini görürler. İki kardeş hemen oklarına yönelip, aynı anda yaylarını gerip bir anda okları fırlatırlar. Hamile olan dağ keçisi, kardeşlerin farkında bile değildir. Bedenine isabet eden oklarla oracıkta yere yığılıp can verir. Oyunda hikaye anlatıcısı (çîrokbêj) rolünde olan Alishan Önlü, *“Bir çok inançta olduğu gibi, Dersim Alevi inancında da hiçbir canlıya su içerken dokunulmaz, günahıdır. Bunu insan da bilir hayvan da. Hele Kızılbaş Alevilik inancında en büyük günahlardan biridir bu (Önlü; 2024, röportaj). ”*

Dağ keçisi can çekişirken dile gelir. “Siz beni ve daha doğmamış bebeğimi su içerken bu çeşmenin başında öldürdünüz. Acımasız ve taş yüreklişiniz. Dilerim Allah’tan tıpkı taşlaşan kalbiniz gibi bedeniniz de taşlaşır” diyerek beddua eder ve oracıkta ölür. İki kardeş öldürdükleri dağ keçisinin hamile olduğundan bihaber, avladıkları avın gururunu yaşamaktadırlar. Aralarında, bu av benim hakkım, çünkü ilk oku ben attım kavgası başlar. Kavga gittikçe büyümeye başlar ve kılıçlar çekilir. İki kardeş kıyasıya dövüşürler. Gözlerini kan bürümüştür. Kardeşlerden biri bir hamlede kılıç darbesiyle diğer kardeşin kolunu koparır. Ne olduğunu anlamayan diğer kardeş de kılıcını kardeşinin kafasına yöneltir ve gözü dönmüş kardeş, kardeşinin kafasını keser. Aynı anda bu durum karşısında iki kardeşin bedeni bir anda tepenin başında taş kesilir. Bedenlerinden kopan parçalar da taşa dönüşür. İki kardeşin çığlıkları dağı taşı inletmiştir. Kardeşlerinin çığlıklarını duyan kız kardeşler tepeye doğru koşarlar. Tepeye vardıklarında, kardeşlerinin taşa dönüşmüş olduklarını görürler. Başlarlar feryad figan içerisinde ağıtlar yakmaya. Tanrıya yakarırlar: “Ya kardeşlerimizi tekrar bize başıyla onlara can ver ya da bu acıyla bizi bırakma, bizim de onlar gibi canımızı al.” Bu yakarışlar üzerine tanrı bu beş kız kardeşi tepenin çeşitli noktalarında taşa dönüştürür.

İki kardeşin ve iki kız kardeşin taşa dönüştüğü yere Kemero Bask adı verilmiş ve zamanla burası bir ziyaret noktası haline gelmiştir. Kemer-o- Kürtçenin Zazaki/Dimilkî lehçesinde taş; bask ise kanat anlamında kullanılmaktadır. Bütününde kanatlı taş anlamına gelmektedir. Oyunun ismi Türkçeye çevrildiğinde ise Geyiklerin Ahı olarak çevrilmiştir. Çünkü bu mitolojik hikaye, hamile olan bir dağ keçisinin ahı olarak anlatılmaktadır. Bu yörenin kültürüne hakim olan halk zaten buna aşinadır. Yine Önlü, röportajda “*diğer beş kız kardeş de Kemerê Bele (yürek taşı) anlamına gelen isimlerle farklı ziyaret noktalarıdır. Yöre halkı gider buralarda mum yakıp dua eder, niyette, niyazda bulunurlar (Önlü; 2024, röportaj).*”

Bu taşın heykellerini Civrak köyüne gittiğinizde, tepenin başında görmeniz mümkündür. Bu oyun Seyri Mesel Tiyatrosu’nun kurulduktan sonraki ilk oyunudur ve doğanın içerisinde oynanması üzerine kuruludur. Doğanın ve onun tahribatını gerçekleştiren insanın trajedisini en iyi anlatacak sahne, burada doğanın kendisine dönüşmüştür. Mekan tiyatrosu olma özelliğini taşır.



Şekil 10: Kemero Bask - (Geyiklerin Ahı), 2004

Doğanın canlanması sahnesi - Muş, Varto Kox Festivali

Kaynak: Nurten Demirbaş arşivi

Kostüm Tasarımı: Oyunun kostümleri Hale İşsever tarafından doğanın renklerini yansıtan kumaşlardan elbise olarak tasarlanmıştır. Toprak renkleri, kahve ve krem tonlarının yanı sıra yeşil kumaşlar tercih edilmiştir. Oyunda oynayan beş kadın ve üç erkek oyuncu aslında doğanın bir parçası olarak konumlandırılmışlardır.

Erdal Ceviz ile yapılan röportajda oyunun alt metnini oluşturan kaynağı şu şekilde anlatır:

“Oyunda, bu hikaye ile birlikte cemrenin toprağa düşmesi, ‘hefte mal’ (yedi ev) gibi kutsal günlerin motifleri de canlandırılmıştır. Hefte mal ritüelinde donan, uyuyan doğanın yeniden canlanması ve yeşermesi vardır. İnsanlar, bahar ayında doğanın uyanışını kutsamak için ellerinde sularla dua ederek bu suyu, doğa ile paylaşırlar. Oyundaki oyuncular, ağaç, taş, geyik ve bitkileri temsil ederler. Doğal olarak bu bir sahne gösterisi olarak tasarlanmadı; bir sokak ritüeli, doğa ritüeli olarak tasarlandı (Ceviz; 2024, röportaj).”

Oyuncular yerde uzanmış bir vaziyette oyuna başlarlar. Üzerlerine serili bez parçaları vardır. Bu bezler toprağı simgeler. Burada yerde uzanan oyuncular üzerlerindeki kahve, krem ve yeşil tonlarındaki elbiselerden kaynaklı toprakla ve yerdeki bitkilerle adeta bütünleşmiş gibidirler. Oyuncular devinimlerle bezin altından çıkarlar, burada canlandırılan doğanın üzerindeki ölü toprağı atıp yeşermeye başlaması anının temsilidir. Oyuncular bu bezlerle doğayı canlandıran oyunlar kurarlar. Ağaçların çiçek açmasını ve rüzgarın esmesini bezle kurulan oyunlarla gösterirler. Oyundaki semah sahnesinin açığa çıkmasında kostümün önemli bir etkisi vardır. Kostümlerde kol kısımları uzun ve geniş bırakılan elbiseler oyundaki semah figürlerinde doğanın da semah döndüğünü anımsatır seyircisine. Çünkü burada bir tarafta doğanın uyanışını anlatan oyuncu, beden performansı ve kostümün birleşimiyle bu temsili seyirci üzerinde bir ritüele dönüştürür. Erkek oyuncuların üzerinde de yine toprak ve krem renklerinde üst bir gömlek, altlarında ise kültürel yaşamın içerisinde giyilen kahverengi şalvarlar vardır. Yine oyunun sonunda heykele dönüşen iki erkek oyuncu bu kostümler ve oyun içerisindeki postürleriyle taşı anımsatmaktadırlar. Kostüm için düşünülen ve uygulanan tasarımın harekete olanak alanı sağlayan rahatlığı, bu ritüeli performe eden oyuncular açısından da kolaylaştırıcı bir görev görür.



Şekil 11: Kemero Bask - (Geyiklerin Ahı), 2004

Oyunun giriş sahnesi. (Muş – Varto Kox Festivali)

Kaynak: Nurten Demirbaş arşivi

Müzik ve Efekt: Oyunun müzik ve efektleri oyun içerisinde canlı yapılmaktadır. Oyunda bağlama, ritim ve kaval kullanılmaktadır. Ritim, vurmalı bir çalgı olarak oyunda çok belirleyici bir rol almaktadır. Oyunun koreografisini tasarlayan Feyyaz Duman ritim tutmaktadır. Oyuncuların ilk giriş sahnesinde, yavaş yavaş bedensel devinimleriyle uyumlu bir düzlemde seyirciyle canlanan doğa ritimle gösterilmektedir. Ağır ağır başlayan bu sahne, sonra coşan ve serpilerek doğayla birlikte, oyuncunun daha hızlı hareket odağıyla da ritimde oldukça canlı ve hipnotize eden bir etki yaratır. Bu enstrümana kaval da eşlik etmektedir. Yeniden doğuşun göstergesi olarak sunulan bu sahne, toprağın altından çıkmanın, var olmanın zorluğu ve coşkunluğunu ritimle güçlendirir. Alevilik inancında ve semah dönmede eşlikçi olarak önemli bir yeri olan bağlama, coşkunluğun doruğa çıktığı son sahnede oyuncuların dans hareketlerinde belirleyici bir enstrümandır. Bağlamayı Şirvan Önlü çalmaktadır. Oyundaki canlı müzik, aktarıcı rolünde olan çîrokbêje (hikaye anlatıcısına) müzikal bir fon oluşturmaktadır. Oyunun son sahnesinde kafası kopup heykele dönüşen kardeşi canlandıran Mirza Metin, son sahnedeki semah sahnesi ile birlikte yerine geçerek, tekrar kaval ile oyuna eşlik eder. Oyunun müzik kullanımı

oyun boyunca kurulan ve anlatılan atmosferin oluşmasında güçlü ve etkili bir anlam oluşturmaktadır.

Koreografi ve Sahneleme: Bu gösteri, oyunun yönetmeni Erdal Ceviz tarafından bir sokak ritüeli olarak tanımlanır. Oyunun bütün göstergeleri de bu ritüele hizmet eder. Bu ritüel derlendiği yerin kimlik, inanç, doğayla kurulan bağ ve kültürel kodlarının özelliklerini, gösterinin içerisinde barındırır. İsmail Gezgın, Sanatın Mitolojisi kitabında:

Mitoslar boş zamanlarda anlatılmak için uydurulmuş fantastik masallar değil, insanlığın bugüne gelişinin öyküsünü verebilecek kültürel veriler içeren, hayatı belirleyen, şekillendiren, sınırlandırmalar getiren, kültür dediğimiz şeyin DNA'sıdır. Mitler insanın anlam arayışının yegâne mekânı, dilin mucididir. Kaynağını, insanın kaybettiği, eksikliğini hissettiği kimlik sorunsalından alır (Gezgın, 2022: 11).

Kemer Bask oyunu ya da diğer adıyla (Geyiklerin Ahı) mitolojisi, insan ve doğa ilişkisinin tahribata uğradığı an yaşanan trajedinin insana hatırlatılmasını merkezine alır. Oyunda var olan bütün bu unsurlar bedensel performans anlatısıyla seyirciye sunulur. Seyirci ve icracı arasındaki sınırı kaldırarak oyun alanını doğanın kendisi olarak kurgular. Seyirci ve oyuncu iç içedir. Oyunun koreografisinde aktarıcı olan, hikaye anlatıcısının yani çîrokbêjin anlatımını diğer performansçıların beden devinimleriyle seyircisine sunar. Böylelikle doğayla kurduğu organik bağını yine doğal ortamında ritüelistik bir anlatıyla besleyerek katartik bir etki yaratır. Seyirciyi de performansçıyı da doğanın bir parçası olarak konumlandırır. Kültürel bir form olarak oyunda önemli bir etken olan semah figürleri de yine kurulan bu dünyanın estetik ve ritüelistik hazzında önemli bir yer tutar. Hayvan ve bitki isimleriyle anılan semahlarda, nefsin sadakatle özüne hizmetten geri kalmadığını ve insan olabilmenin ancak alemdeki her canlının özündeki yaradan paklığından saygı ve sevgiyi hak ettiğini anlamakla mümkün olduğunu gösterir. Oyunun alt metnini oluşturan bu düşünce, oyun boyunca performansçılar aracılığıyla bedenin geyiğe, ağaca, doğaya dönüşmesini koreografik bir düzenlemeyle temsilini sağlar. Semah eğitmeni ve tiyatrocu Hüseyin Cem Durak ile yapılan röportajda:

Semahlar, halka olarak çoğul bir biçimde icra edilir. Semah dönenlerin ortasında kalan boş alan güneşi, semahçılar ise çevresindeki gezegenleri

temsil eder. Dolayısıyla, evren ve yaradan arasında bir bütünlük söz konusudur. Evrendeki tüm canlılar semah ritüelinin bir parçası olmakla birlikte, kimi yörelerde dönülen semahlar, hayvan ve bitki isimleriyle yad edilir. Malatya ve Sivas yörelerindeki "Kırat Semahı" çoğu Anadolu yöresinde anılan "Turna/Turnalar Semahı" ve Bulgaristan'ın Dulova Bölgesinde dönülen "Sarı Çiğdem Semahı" doğanın yaradanın nurunu ve sırrını taşıdığını, dolayısıyla alemde her bir zerrenin yerli yerince olduğunu anlatır (Durak; 2024, röportaj).

Doğanın yeşermesini ve baharın gelişini oyunda, oyuncular bedenlerini tıpkı bir bitkinin aşama aşama büyümesini koreografi ve hareket üzerinden; ritimle birlikte keskin küçük jestler ve adımlarla gösterirler. Bu hareketlerde kollar ve ayaklar daha belirgindir. Gittikçe ayaklanan oyuncular, ağaç temsilinde ayakta dırlar artık. Doğa ve güneş ilişkisini de semah figürleriyle seyirciyle paylaşırlar. Oyunda su içmeye giden geyiği oyuncu dans hareketleriyle imler. Kemero Bask oyunu, seyir biçimini, oyuncuyla iç içe kuran bir sahneleme anlayışı üzerine kurmuştur. Bu da oyunun yönetmeninin “sokak ritüeli” söylemini güçlendirir. Ortak kültürel mitoslar ve inançlar seyircide katartik bir etki yaratarak bu oyunda da toplu bir ritüele dönüşür. Oyunun yönetmeni Erdal Ceviz’le yapılan görüşmede bu sahneleme için şöyle der:

Dersim mitolojisine ait küçük örneklerden biridir ‘Kemero Bask’. Peri bacalarını andıran iki taş Dersim’in bir köyünün yüksek yamaçlarında bulunmaktadır. Ve Dersim’in Kürt alevileri dağların genel olarak sahip olduğu manevi değerlerinin küçük bir ifadesi olarak bu taşları da ziyaret kılmış ve büyük bir maneviyat ile bağlanmıştır. Bizim için önemli olan bu taşlar üzerine anlatılan hikayenin kadim bir ritüeli içinde barındırdığıdır. Taşlara yüklenmiş insani ifade, insan bedeninin aldığı şekil, acıların, coşkuların tanımlanışı, doğanın devinimi, varoluşa dair felsefik temalar bir oyun çalışması için bulunmaz bir kaynaktır. Bütün bu temaları ve göstergeleri bedenimizde ve oyunculuk duyarlıklarımızda sınamak bizim için önemli bir deneyim olacaktı. Elbetteki bu oyunu bu değerlere sahip toplulukların önünde ve dağların yükseldiği mekanlarda oynamak da başka bir önem arz etmekteydi. Bir sokak ritüeli olarak şekillenen bu oyun bu kültürel doku üzerinde müzik, ritim, dans, ifade, haykırış, ağıt gibi teatral ifadelerin yeni bir zemin bulması adına kendi

kalıplarımızı zorlayan bir üretim deneyimi idi. Bir sonuç olarak da seyircinin de tamamlayıcı bir öge olarak katılmasıyla çağdaş bir ritüelin çizgilerini edindiğimiz bir deneyim Kemero Bask. Özel olarak bu oyun bu özelliğe sahip ilk zazaca (Kırmancça) oyundur (Ceviz; 2024, röportaj).

Kemero Bask oyunu, ilk kez sahneye çıktığım ve sadece bedensel hareketlerle bir anlatı gerçekleştirdiğim oyundur. Benim için insan ve doğa ilişkisinin harmoniasının bozulduğu anda kendi dünyasından uzaklaşıp paramparça olduğunu da deneyimleyen bir performans olmuştu. Performans olarak nitelendirmemin sebebi, sahne çalışmasında kapalı alanda bedenimle kurduğum bağ ile doğal (doğada) ortamda bedenimin tüm uzuvlarıyla kurduğum ilişkinin nasıl değiştiğini iliklerime kadar hissetmiş olmamdan kaynaklanmaktadır. Doğa, bedenimi benden bağımsız hareket ettiriyor, ayaklarım ağaç kökleri gibi toprakla bütünleşiyor ve semah figürlerinin afrodizyak etkisi ile kendimden geçtiğimi fark ediyordum. Artaud ve Tarahumara yerlilerini şimdi daha iyi anlıyordum. Aynı hazzı asla sahnede ve kapalı alanda alamamıştım. Bu oyunda sürekli hareket halinde olan bedenim, ancak doğada özgürleşebiliyordu. İlk kez bir sokak tiyatrosunu, yönetmenimiz Erdal Ceviz'in söylemiyle sokak ritüelini deneyimlemiştim. Kendi mekanında icra edilen bu ritüel, kalabalık seyirciyle aramızda tinsel bir bütünsellik ve katartik bir etki yaratmıştı. Seyircinin dini ve kültürel olarak bildiği, icracısı olduğu semaha eklenmesiyle gösteri sembolik bir praksise dönüşmüştü.

E. Şermola Performans Oyunu Mezar (Gor) Adlı Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel Analizi

Künye

Oyunun Adı: Gor (Mezar)

Yazan-Yöneten: Mirza Metin

Sahnelendiği Tarih: AltFest İstanbul (Türkiye), 2013

Sahnelendiği Yer: Şermola Performans Sahnesi

Oyuncular: Alan Ciwan, Berfin Zenderlioğlu, Mensur Zîrek, Mîrza Metin, Sadin Yeşiltaş

Oyunun Aldığı Ödüller: 2013-2014 Tiyatro sezonunda 14. Direklerarası Seyirci Ödülleri kapsamında “Jüri Özel Ödülü”



Şekil 12: Gor - (Mezar), 2013

Araf Sahnesi

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi

Oyunun Öyküsü: Metinlerini yazarken mitolojiden, ritüllerden, anlatı geleneklerinden, sözlü kültürden, geleneksel köy seyirlik oyunlarından ve yakın siyasi tarihten beslenen Mirza Metin Gor adlı metnini de Kürt mitolojisiinde önemli bir yeri olan Pepûk (Guguk Kuşu) hikayesiyle başlatır ve hikâyenin kıssadan hissesini yakın tarihten bir hikâyeye bağlayarak özel bir anakroni yaratır. Pepûk adlı mitolojik hikâyenin yaygın anlatımı şöyledir:

Köylerinde mutlu mesut yaşayan bir aile, ailenin bir kız bir erkek, iki küçük çocuğu vardır. Ağır hasta olan anne bir gün ölür ve baba bir süre sonra başka bir kadınla evlenir. Üvey anne oldukça serttir, çocukları çoğu zaman döver, korkutur. Bir gün üvey anne çocukları kenger toplamaları için dağa gönderir. Erkek kardeş topraktan çıkardığı kengerleri kız kardeşinin boynunda asılı duran torbaya atar. Akşama kadar sürer bu toplama işi. Eve dönüş yolunda erkek kardeş acıktığını ve hiç olmazsa topladıkları kengenden birer tane yemelerinin iyi olacağını söyler ve kardeşinden torbayı ister. Torbayı açan kardeş, torbanın içinin neredeyse boş olduğunu görür, hayrete düşer. Bu durumdan kız kardeşini sorumlu tutar, kengerleri onun yediğini düşünür. Üvey annelerinden görecekları şiddeti düşününce korkar ve daha çok öfkelenir. Bağırıp, çağırmaya başlar, kız kardeşini iter. Buna karşılık kız kardeş,

“Eğer inanmıyorsan karnımı aç bak. Seninle beraber yediğimiz bir kengerin yarısından başka bir şey yemedim. Niye inanmıyorsun bana,” der. Öfkesine yenik düşen erkek kardeş, anlatılana inanmaz ve o hırsla kız kardeşini öldürür. Gözü dönen kardeş, kız kardeşinin karnını açıp midesine bakar ve gördüğü sadece beraber yedikleri kengerin yarısıdır; lakin iş işten geçmiştir, yapacak hiçbir şey yoktur. Kız kardeşinin katili olmuştur. Halbuki üvey anne onlara altı delik torba vererek oyun oynamıştır. Abi bu trajik ölümün ızdırabıyla, kendisini dağlara, taşlara vurur ve Tanrıya yakarmaya başlar: "Tanrım beni öyle bir kuşa çevir ki, dünya döndükçe gittiğim her yerde yaptığım bu hatayı ve acımı herkese anlatayım. O an abinin dileği kabul olur ve tanrı onu bir Pepûk (Guguk) kuşuna çevirir. Rivayet odur ki, Pepûk kuşu gittiği her yerde hiç susmadan öterek ızdırabını anlatır ve şöyle dermiş: “Kê kir, min kir! Kê kuşt, min kuşt! Kê şûşt, min şûşt! Pepo! Keko!” (Kim yaptı, ben yaptım! Kim öldürdü, ben öldürdüm! Kim yıkadı, ben yıkadım! Pepo! Pepo!) Burada kullanılan “Pepo” bir ağıt yakma formuna tekabül eden yakarışı simgeler. Halen de insanlar aldıkları acı bir haber ya da onları şaşırtan bir olay karşısında dizlere ya da göğüs bölgesine yumrukla tekrar tekrar vurarak bu kavramı kullanırlar.

Mirza Metin’in metninde kullandığı mitolojik anlatı da yukarıda bahsedilen yaygın versiyonu referans alır. Anlatıyı “Gorbêj” adını verdiği, “mezarlık anlatıcısı” olarak çevirebileceğimiz karaktere anlattırır. Gorbêj, oyunda elinde yazmayan bir kalem ve boş bir defteriyle, kaza sonucu ölmüş yazardır. Metin’in mitolojik bir öyküyü kullanmasının yanı sıra metni Gorbêj karakterinin anlatısı ile başlatması; Gorbêj adını ise dengbêj, çîrokbêj, stranbêj gibi Kürt anlatı geleneklerinin isimlerinden esinlenerek üretmesi de yazarın geleneksel anlatı yapılarıyla yakın ilişki halinde olduğunu açıkça göstermektedir. Oyunda yazar, Gorbêj karakteri üzerinden, felsefi sözlerle; Tevrat ve Sadık Hidayet metinleri gibi metinlerden de alıntılar yaparak veya o metinlere göndermelerde bulunarak konuşur. Böylece yazarın **metinlerarası** çalıştığını da anlarız; “metinlerarasılık anlayışına göre, her metin alıntılar mozaigi olarak inşa edilir; her metin bir diğerrinin emilmesi ve dönüştürülmesidir; metinlerin devşirimidir (Korukçu, 2016: 38).” Oyunun broşürü ve grubun www.sermola.com sitesinde kullanılan tanıtım şöyledir:

Zamansız bir geveleme. Ölü bedenleri çürüyene kadar mezarda kalmak zorunda olan ruhlar bekleyiş halinde bir şeyler geveliyorlar.

Geveliyorlar çünkü beklerken gevelemekten başka yapabilecekleri hiçbir şey yok.

Oyundaki karakterler, Gorbêj, Hêlûn, Bahoz, Co ve Devbelaş olarak, ölü kişilerden oluşmaktadırlar. Bu karakterler mezarlıkta bir aradadırlar ve bedenleri çürüyene kadar orada kalmak zorundadırlar. Mezarlığa en son gelen Hêlûn'dur ve onun gelişiyse Bahoz ve Co arasındaki gerilim de daha fazla açığa çıkar. Bahoz'un hayattayken bir militan olduğu, Co'nun ise bir asker olduğunu ve ikisinin karşı taraflarda yer aldığını, bu sebeple mezarlıkta da aralarında artık anlamsızlaşmış bir gerilim olduğunu anlarız. Co ile ilgili küçük bir ayrıntıyı, metnin yakın tarihe dair bir başka açıdan verdiği referansı belirtmek yerinde olacaktır. Co ismi ilk olarak Mirza Metin'in "Dîsko 5 No'lu" metninde komutanın köpeği olarak karşımıza çıkar. Co, 80'li yıllarda Diyarbakır Askeri Cezaevi'nde görev yapmış, mahkûmlara uyguladığı insanlık dışı işkencelerle tarihe geçmiş Yüzbaşı Esat Oktay Yıldırım'ın işkencelerde de aktif kullanmış olduğu Alman kurt köpeğinin adıdır. Gor metninde ise bu isim bir asker olarak karşımıza çıkar. Metnin yakın tarihle ilgili bir başka referansı ise 90'lı yıllarda "Hêlûn" adlı bir tiyatro oyuncusu gencin bir otobüs yolculuğu esnasında içinde askerlerin olduğu düşünülerek yapılan bir bombalama sonucunda ölmesine dairdir. Bombayı atan da ölen de aynı taraftandır. Pepuk kuşunun hikayesi de tam olarak bu gerçek hikaye ile anakroni kurar. Bir diğer yandan Hêlûn ve Co arasında da bir gerilim vardır. Hêlûn ölmeden önce otobüste bir kitap okuduğundan ve kitapta askerler tarafından öldürülen gül satıcısı bir genç kızın (Gulê) hikayesinin anlatıldığını söyler. Hêlûn'un bu anlatısı esnasında Co bir gerilim yaşar ve Co'nun kendi ölümüne dair anlattığı hikayede de aynı olaya dair benzer referanslar görürüz. Hêlûn, Bahoz ve Co gerçek hayatta bir şekilde temas etmişlerdir ve "gerçek hayatta olumsuz temaslar yaşamış kişiler öteki tarafta birbirlerinin yüzlerine bakamazlar" der Gorbêj. Hêlûn, Bahoz ve Co arasındaki gerilimin sebepleri metinde tam olarak açık edilmez, karakterler de tam olarak canlıların dünyasında birbirleri ile temas edip etmediklerini tam olarak anlayamazlar, sadece bir şeyler sezerler. Bir de Devbelaş karakteri vardır ki mitolojik ve yakın tarihe dair göndermelerin tamamen dışında, fakat politik temasını patriyarkanın sıradanlığı üzerine geliştiren, erkek şiddetinin ne kadar sıradanlaştığını, önce sevgilisini sonra kendisini bıçaklamış bir kişi üzerinden anlatmaktadır. Sevgilisinin babası, Devbelaş'ı onaylamamıştır. Devbelaş ise sevgilisiyle evlenmek için onu kaçırmak istemiş fakat o bunu istememiştir. Sonunda

ise Devbelaş “çareyi” sevgilisini de kendisini de öldürmekte bulmuştur. Gorbêj ise gerçek hayatta kimseye bir zarar vermemiş, ama toplumla da bir bağ kuramamış, araba kazasında hayatını kaybetmiş bir aydını temsil etmektedir. Bu beş karakter yaşadıkları hayatın, oradaki şehvetlerin, hırsların, ihtirasların, kavgaların, arzuların vs. öldükten sonra ne kadar anlamsız ve boş olduğu üzerine gevelemekte, çoğu zaman felsefi bir gevezelik etmektedirler.

Mirza Metin çîrokbêjlerin hikâyeciliğinden, mitolojik hikayelerden, dini ve edebi metinlerden ve yakın tarihteki hikayelerden beslenerek post-dramatik bir yapı oluşturur kendine. Yer yer dramatik biçimde ilerleyen veya küçük dramatik sıçramalar yaratan diyaloglar, her biri aynı zamanda bir hikâye anlatıcısı olan karakterlerin anlattığı hikayelerle dramatik özelliklerini yitirirler. Karakterler arasındaki gerilim oyun anındaki eylemlerinden ötürü değil karakterlerin geçmiş eylemlerinin yarattığı huzursuzluktan ötürüdür. Fakat karakterler hayattayken birbirlerine temas ettiklerini bilmezler, bunu sadece sezerler. Bu sezme biçimi okuyucuya da seyirciye de aynı dozda verilmiştir. Alımlayıcı olarak bir şeyler sezer, onlara boşlukları doldurabilmeleri için alan bırakılmıştır.



Şekil 13: Gor - (Mezar), 2013

Helûn'un hikayesini anlattığı sahne

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi

Seyir Biçimi ve Zamansızlaştırma: Oyunda doğrusal olarak bir zaman birliği yoktur. Anlatıcı kişisi hikayeyi mezarlıkta arafta olma hali üzerinden anlatır. Zaman kavramı oyunun ilk girişinde geçmişe dayalı olarak anlatılan parçalı hikayelerdeki yolculuklara dair zaman aralığı ile başlarken, sonra zamanda sıçramalar yapılarak devam etmiştir. Sürekli değişen ve bir fragman gibi akıp giden parçalı tablonun içerisinde doğrusal bir zaman aralığı belirtilmemiştir. Aksine parçalı bir tablo gibi sürekli değişen zaman aralığı ve zamandaki belirsizlik zamanda da bir kırılma yaratarak, zamansızlaştırmayı yaratmıştır.

Oyunun seyirci düzeni aynı zamanda yönetmeni ve sahne tasarımcısı olan Mirza Metin tarafından “dîwana dengbêjan”daki (dengbêj dîvanı) oturma düzeninden esinlenilerek oluşturulmuştur. Dengbêj divanında dinleyiciler köy evinin en büyük odasında duvar diplerinde minder üzerine otururlar. Genellikle dengbêj’in ve ev sahibi olan Mîr’in (Bey) altında belki fazladan bir minder daha vardır, dinleyicilerden küçük bir farkla yüksektirler. İcracı dengbêj için bir çeşit sahne efekti yaratır bu yükseklik. Gor oyununda ise Şermola Performans’ın 2010-2016 yılları arasında Beyoğlu’nda işlettiği 14 metre uzunluğunda 4 metre genişliğindeki salonunda sandalyelerin karşılıklı olarak duvar diplerine dizilmesiyle oluşturulmuştur. Seyircilerin ortasında kalan oyun meydanını ve sandalyelerden arta kalan duvar diplerini kullanan oyuncular ve seyirciler oldukça yakın ve eşit bir düzlemedirler.

Sahne Tasarımı: Oyun mekana özgü olarak tasarlanmıştır. Yarıısı sahne, yarıısı ise sabit seyirci platformu olan 14 metre uzunluğundaki mekanın tümü oyun alanına dönüştürülmüştür. Seyirci platformunun basamaklarının alt kapakları açılabilen depo olarak tasarlanmış, oyunda ise bu depo alanları mezar niteliğinde kullanılmıştır. Ayrıca ikinci katta bulunan tiyatronun sokağa bakan camları da, eskiden bir bar olan mekanın, tiyatroya dönüştürülmesi esnasında hem ses yalıtımı hem de görsel tasarım açısından açılabilen kapaklarla kapatılmıştır. Bu kapakların içi de yine oyunda birer mezar olarak kullanılmıştır. Sahne alanının gerisinde yukarıya doğru uzanan ve ardı duvar olan pencere boşluğu ise, dünyaya geri dönmek isteyen Bahoz karakterinin fiziksel ve döngüsel tekrar hareketleri üzerine kurulu, performatif bir oyun alanına dönüştürülmüştür.

Ayrıca mekanın bütün tavanı ve duvarları ışıklarla renklendirilmiş beyaz saçak iplerle donatılmıştır. Seyirciye, içeriye girdiğinde yeraltında sisli bir yere girdiğini hissettiren bir sahne tasarımı oluşturulmuştur. Meydanda ise tabutu andıran ve üzerinde Gorbêj'in gözleri kapalı biçimde uzanmış olarak seyirciyi karşıladığı ve anlatısına başladığı, daha sonra ise Hêlûn'un sürpriz biçimde içinden çıkacağı, uzun beyaz bir yükselti/tabut bulunmaktadır. Saçaklardan ve bir tabuttan oluşan sahne tasarımı oldukça sade; fakat mekân kullanımı, mekânın küçüklüğü, dolayısıyla oyunun seyirciye oldukça yakın bir mesafede cereyan etmesi oyunu oldukça yoğun bir kıvama çekmiştir.

Sahneleme: Grotowski'nin Yoksul Tiyatro düşüncesi, tiyatronun diyalog öncesi dönemdeki ritüel, mit ve törenlere benzer gösterimlere dönüşünün kapısını aralamıştır. Böylece gösterimlerinde organik yaşamsallık kazandırmak üzere oyuncularla, hatta seyircilerle yaptığı deneyler onu törenselliğe, ritüel tiyatrosuna yöneltmiştir. Grotowski'nin yoksullaştırma düşüncesi; tiyatronun seyirci ve oyuncu arasındaki gerçekleşen ve ortak buluşma noktası olarak değerlendirmesini beraberinde getirmiştir. Bu yaklaşımıyla her prodüksiyonu için birbirinden farklı seyir alanı–oyun alanı düzenlemeler gerçekleştirmiştir. İlk oyunlarında oyuncu–seyirci ilişkisini yüz yüze getirmiş ve seyir alanı–oyun alanı arasındaki sınırı ortadan kaldırmıştır. Oyuncular, seyircinin arasında performansını sergileyerek; oyuncu tarafından yaratılan coşkunsal atmosferinin bir parçası olan seyirciyi katılımcı, yaratıcı ve deneyimleyen konumuna getirmiştir. Gor oyununda da seyir biçimi, oyuncuların konumlandırılmaları ve sahneleme üslubu bu teknikle ele alınmıştır diyebiliriz.

Oyun Gorbêj'in bir ritüeli andıran Pepûk anlatısıyla açılır ve bu sahnede ritüel, mitoloji, anlatı ve oyun kavramlarının bir araya getirildiği söylenebilir. Mirza Metin daha sonraları bu kavramları bir araya getiriş biçimini, ritüel ve listik (oyun) kelimelerini bir araya getirdiği "*Rituelistik*" adıyla kavramsallaştırmaya çalıştığını belirtmiştir. Metin'in bu çabasını daha sonra yazdığı veya sahnelediği Serencama Qijikan, Mem û Zîn ve Kêm adlı oyunlarda da görmek mümkündür. Bu çaba Gor oyununun değişik bölümlerinde korolar (Kurm û morî), fiziksel tekrarlar (Bahozûn mezardan çıkma çabası; Bahoz ve Co'nun aralarındaki gerilimi sembolize eden manyetik kavgaları), atmosferik anlatılar (anlatının şiirsel yapısı, karakterlerin

hikayelerini anlatırken deęişen ışık atmosferi); oyuncuların anlatılar esnasında kullandıkları tonlamalar (tarih öncesi bir anlatıyı çağrıştıran anlatı üslubu), postürler (hayvansılığı veya gerçeküstülüęü çağrıştıran duruşlar, “şiiirsel hayvanlık”) biçiminde dışı vurmaktadır. Ayrıca mezarlardan gelen inlemeler, hırlamalar, kesik nefes sesleri gibi oyuncuların çıkardıkları efektif sesler de bu çabaya katkı sunmaya çalışan öğeler olarak nitelendirilebilir.

Mirza Metin’in Huizinga’nın oyun kavramıyla Richard Schehner ve Turner’in ritüel üzerine olan çalışmalarını ve Kürt kültüründe bulunan tüm geleneksel formları çağdaş bir sahneleme ile bir araya getirmeye çalıştığı söylenebilir. Gündelik ritüellerin bile giderek hayatımızdan çıktığı günümüzde hâlâ tiyatro, oyun, mit, anlatı ve ritüel ilişkisini sahnede pratik olarak tartışmanın -her ne kadar dünyada çokça örnekleri olsa da- bunu Kürtçenin sahip olduęu ve henüz modernizmle tanışmamış sesleri ve dünyası üzerinden yapmaya çalışmak, halihazırdaki çalışmalara dair mikro ve özel bir dokunuş olarak deęerlendirilebilir.



Şekil 14: Gor - (Mezar), 2013

Oyundan bir sahne

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi

Işık Tasarımı: Bir oyunun ışık rejisi kurgulanırken oyunun metni, sahneleme üslubu, dekoru, kostümü hepsi ışığı etkileyen öğelerdir. Uzun yıllardır Şermola Performans’ın bütün oyunlarında çalışan Alev Topal’ın ışık tasarımı, mekana özgü kurulan bu yapının genel atmosferini oluşturması açısından yaratıcı bir tasarımla

seyirciyle buluşur. Alev Topal sadece sofitada bulunan ışıkları etkili kullanmakla kalmamış; seyircilerin oturduğu sandalye altlarını, mezar içlerini de kendi geliştirdiği led ve ampüllerle aydınlatmıştır. Rejinin mekânı kullanma anlayışına uygun bir tasarım geliştirmiştir. Ölü bedenlerin çürüyene kadar mezarda kalmak zorunda oldukları ve ruhların bekleme anını anlattığı bu araf hikâyesinde ağırlıklı renk uygulamasında ateş tonları kullanılmıştır. Hêlûn'un tabuttan çıktığı sahnede ise *gobo* tekniği yardımıyla ateş efekti kullanılmıştır. Tabutun içinden yansıyan kırmızı tonları oyuncunun ateşin içinden çıktığı bir cehennem metafor izlenimi verir. Bu sahnede kullanılan ışık tasarımı oyuncunun trajik hikayesinin alt metnine hizmet eder niteliktedir. Oyuncu bu sahnede hayattayken yaşadığı cehennemi anlatır. O nedenle kullanılan sarı, kırmızı renk karışımları ve *gobo* efekti bu sahnenin etkisini seyirci üzerinde daha etkin kılmıştır. Sahne tasarımında kullanılan tavanda asılı beyaz parlak ipler, ışık alımı konusunda hem mekansal hem de zamansal anlamdaki ışık efektlerinin kullanımını oldukça güçlendirmiştir. Sarkan iplere yansıyan farklı renkler seyirci de sahnedeki geçişleri daha da pekiştirmiştir. Oyunda ise sadece duygu geçişlerinde farklı renk kullanımlarına gidilmiştir. Ağırlıklı olarak ateş tonları kullanılan sahneler harici, Bahoz'un giriş sahnesi lokal bir yuvarlak ışıkla desteklenmiştir. Bu sahnede Bahoz sanki bir kara delik içerisinde debelenip durur gibi fiziksel hareketlerle dönüşler gerçekleştirir. Işık bu sahnede dikkati tamamıyla kurulan bu çember yapının içerisine çeker. Bu oyunda dekor olarak sadece tabut kullanılıp herhangi bir şey kullanılmadığı için, ışık, oyunun tamamında ayrıca dekor, zaman, duygu ve seyircinin odağının çekilmesi istenilen yerlerde aktif olarak kullanılmıştır. Her karakterin kendi hikâyesini anlattığı yerde ışık oyunun genel atmosferine hizmet eder bir şekildedir. Oyunda seyirci platformlarının mezar olarak işlevselleştirildiği kapakçıkların içerisi de, ışık ve ledlerle döşendiğinden herkesin ayrı, küçük kara delikler ve lokal bir dünyası olduğunun altı çizilir. Seyirci de bu oyun alanının bir parçası olduğu için, ona da oturduğu sandalyenin onun mezarı olduğu vurgusu yapılır. Yani seyirci baktığı zaman o küçücük deliği ufak bir kara delik olarak değil altında çok daha geniş bir alan olduğunu belirtir. Bunu beslemek için de hem sahnenin altına hem de seyirci sandalyelerinin altına ateş efekti oluşturacak ışık sistemleri kurarak oyuncuların çıktığı yerin altında kocaman bir ateş yanan büyük bir alan olduğu algısı yaratılmıştır. Oyunun birçok sahnesinde ateş tonları ve efektleri kullanılırken; oyuncuların kendi hikâyelerini anlattıkları

sahnelerde ise, seyircinin olayın yaşandığı ana gidişini sağlayacak daha reel ışıklar ve renk tonları kullanılmıştır. Co karakteri kendi oyun alanında hikayesini canlandığında, yavaş yavaş seyirciyle iletişiminin dozunu artırarak onlara daha da yaklaşır ve burada kurulan ışıklar hikaye anlatıcısının seyirciyle kurduğu bağı organik bir düzleme çeker. Seyirci ona aktarılan hikayeyi, aksesuarlardan arındırılmış ve reel bir ışık tonunun içerisinde çıplak bir oyuncudan dinler. Oyunun araf sahneleri de farklı katmanlardan oluşur. Bu katmanlar arasındaki farkı belirginleştirmek için de yine gobolar ve her karakterin farklı bir renk tonlamasıyla ışıkla ayrıştırılmıştır. Işık tasarımı ve uygulaması Gor oyununda sahne, mekan ve duygu oluşumunu yaratmada önemli bir tamamlayıcı unsur görevini görmektedir.

Kostüm Tasarımı ve Aksesuar: Şermola'nın farklı oyunlarında kostüm ve maskeler tasarlamış olan Hale İşsever bütün karakterlerin kostümlerini kefinden esinlenerek geliştirmiştir. Oyunda giyilen kostümler kefene gönderme yapmak için, çeşitli yerleri çürümüş (kumaşın üzerinde boyamalar yapılmıştır), bozulmuş, yırtılmış Amerikan bezi kumaşından tasarımla yola çıkılarak dikilmiştir. Uzun bol bir elbise ve altında bol paça bir pantolon vardır. Kumaş çok ince ve dökümlüdür. Kostümlerin boğaz kısmında ekstra büzgülü bir bolluk bırakılmıştır. Bu bol parçayı oyuncular bazı sahnelerde kafalarına çekerek, yüzlerini kapatır hale getirirler. Devbelaş, Co ile karşılıklı gerilimli sahnelerinde, umutsuzluğa kapıldığı anlarda yüzünü kapatarak kendi mezarına çekilir. Oyunda aksesuar olarak Hêlûn'un boynunda asılı olan kanlı, kesik bir el parçası vardır. Bu plastik makyajla yapılmış ve üzerinde makyajla da oynama yapılmış bir aksesuardır. Hêlûn'un tabuttan çıkış sahnesindeki monoloğundan, onun atılan bomba sonucu parçalanmış eli olduğunu anlarız. Oyun boyunca bu el hep onun boynundadır. İkinci bir aksesuar olarak da Devbelaş'ın şarap şişesi vardır. Boştur ve şarap içtiğini sanır. Bu şarap şişesiyle karakterin alkole olan düşkünlüğü anlatılır. Hayatın anlamını kendisi için içmek olduğunu vurgular. Hep içmek ister. Bir yanılsama yaşadığı için de boş şişeden şarap içtiğini düşünür. Oyunun kostüm yaratımı, araftan ve ölümler üzerinden düşünüldüğünde sahneleme konseptine uygun tasarlanmıştır. Kostüm ayrıca, sahne üzerindeki oyuncuların hem fiziksel anlamda rahat hareket edebilecekleri hem de oyunun üslubuna ve mekanın geçtiği yer olan arafa hizmet eden tamamlayıcı bir unsur olarak nitelendirilebilir.

Makyaj Tasarımı: Şermola Performans oyunlarında oyuncu, dramaturg ve yönetmen olarak çalışan Berfin Zenderlioğlu yüzlere, ellere ve ayaklara hem ölümü çağrıştıran hem de clownesk bir duygu veren bir makyaj geliştirmiştir. Oyuncuların göz çukurlarında, boyunlarında ve yüzlerinin değişik yerlerinde hafif morluk makyajları kullanılmıştır. Oyuncuların yüzlerini soldurmak için ayrıca ince bir tabaka olarak beyaz fondöten kullanılmıştır. Bütün oyuncularda göz makyajları açığa çıkartılmıştır. Duygulara tonlamalar ve gözlerdeki bakışlar ön planda tutulmuştur. Bu makyaj stili de bunu beslemiştir. Seyirciye sunulan bu seyir biçiminin içerisinde rejî her şeyin ikna edici ve minimal kullanılması üzerine kurulu olduğunu bütün bu tamamlayıcı öğelerle seyircisinin karşısına çıkarır.

Müzik: Oyunda müzik, Gorbêj'in (anlatıcı) hikayeyi anlatmaya başladığı giriş sahnesi ve son sahnesinde kullanılmıştır. Kullanılan müzik ise, Nizamettin Ariç'in bir kuşun çığlıklarını, ağıtları, ölümü, yası çağrıştıran "Cudi" adlı parçasıdır. Başlangıç ve sonda kullanılan parçanın aynı olması bir bakıma var olan çember döngüsünün yani bu sarmalın tekrar ettiğine dair bir gönderme gibidir. Bunu da oyunun giriş sahnesindeki Bahoz'un bedensel devinimleriyle bir yerden çıkmaya çalıştığının verildiği sahnenin, oyuncu tarafından aynı bedensel form üzerinden son sahnede de tekrar etmesi üzerinden örnekleyebiliriz.

Oyunculuk Biçimi: Gor oyunun zamansız ve sahnelemedeki kurgusal anlamdaki dramatik olmayan parçalı yapısı, seyircisine oyunun post dramatik bir yapı üzerine kurulu olduğunu gösterir. Oyundaki bütün karakterler kendi hikayelerini seyirciyle oyun alanının içerisinde dengbêjlikteki temel unsurlardan biri olan aktarıcı ve hikaye anlatıcısı konumunda duran bir yerden paylaşırlar. Oyunun bütün sahnelerinde seyirciyle göz teması kuran, hikayeyi hem aktaran hem de canlandıran bir biçimle hareket ederler. Bu sahnelerdeki en önemli ikna edici temel unsur, oyuncuların minimal ve gerçeklik üzerine kurulu bir üslupla sahne üzerinde var olmalarıdır.

Gor oyunundaki en temel unsur gerçek ve yaşanılmış bir hikayeden esinlenilmiş olmasıdır. Oyuncular Şermola'da, ilk kez seyir alanının ayrıştırılmadığı bir oyunu deneyimlemişlerdi. Mirza Metin ile hikayeleri, seyirciyle temas kurarak, minimal ve samimi bir anlatı canlandırması üzerine daha çok çalıştık. Benim için oyunun merkezindeki Helûn'u anlamaya ve oradan bir karakter yaratımına gitmek

uzun ve meşakatli bir yolculuğu da beraberinde getiriyordu. Seyirci salona alınırken, tabutun içinde ilk on beş dakika kapalı kalmak bile sıkışmışlığı ve bir an evvel dışarıda yani arafta nefes alma ihtiyacımı tetikliyordu. Bu duygu yoğunluğunun kendisi bile rol kişinin anlatısındaki kesik kesik yapıyı ve korkuyu daha organik kılıyordu. Teknik anlamda belki de oyuncuda anksiyete yaratacak bu yaklaşım, olumsuz olarak ele alınabilir, ama genel olarak oyundaki her karakterin mekanın koşulları içerisinde hikayesini anlatmaya çalışması sahnelemede fiziksel ve duygusal anlatımları daha da organik hale getiriyordu. Hikaye anlatıcıları yani çîrokbêjlerin divanında büyümüş biz oyuncular, biçimsel olarak sahneye konulan oyundaki seyir biçimini ilk etapta yadırgamıştık. Seyirciyle olan mesafe ortadan kalktıkça oyunculuktaki o saf olan samimiyeti bulmak zorundaydık. İşte o zaman çalışmalarda yönümüzü arkaik olana, beden hafızamızı semboller ve imgeler üzerinden devreye koyacak çalışmalara yöneltmiştik. Gör, bizim sahne üzerinde anlattığımız hikayeden çok daha fazlasıydı. Yaz tatilinde, Ankara'dan İstanbul'a bir tiyatro oyununun çalışmasına gelirken ayağının dibine düşen bir bomba sonucu hayatını kaybeden tiyatrocü Helin'in hikayesiydi. Her performans öncesi bu hikayeyle karşı karşıya kalmak bile oyuncu olarak beni karakterin dünyasına çok daha hızlı hazırlıyordu. Gerçekliğin bir kurmacaya dönüşmesi, bildiğimiz aktarımın duygusal ağırlığını asla azaltmıyordu. Kurgusal bir yapı üzerine inşa edilmiş gerçekliğimiz, tarihsel tanıklıklarımız eşliğinde, örtük modern tragedyalara dönüşmüştü.

**F. Şermola Performans Oyunu Kargalar (Serencama Qijikan) Adlı
Sahnelemenin Mit Ve Dengbêjlik Kavramları Üzerinden Göstergebilimsel
Analizi**

Künye

Oyunun Adı: Serencama Qijikan (Kargalar)

Yazan: Mîrza Metin

Yöneten: Berfin Zenderlioğlu, Mirza Metin

Dramaturji: Berfin Zenderlioğlu, Fatma Onat

Sahnelendiği Tarih: İstanbul Tiyatro Festivali, 18 Mayıs 2016, İstanbul

Sahnelendiği Yer: Kadıköy Moda Sahnesi

Oyuncular: Berfin Zenderlioğlu, Deniz Sal, Ertürk Erkek, Alan Ciwan/Hazni Demir, Mensur Zîrek, Nagihan Gürkan, Özlem Taş, Sadin Yeşiltaş, Selim Akgül, Xoser Rayîrwan,

Orkestra: Vulkan Alp (Perküsyon), Koray Tarhan (Didgeridoo), Arjen Brûsk (Askı davul)

Oyunun Aldığı Ödüller: 2018 Tiyatro sezonunda 18. Direklerarası Seyirci Ödülleri kapsamında “En iyi oyun müziği” ödülü

Oyun, tek perde, 90 dk. / Kürtçe; Türkçe ve İngilizce üstyazılı.



Şekil 15: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013

Kal'ın hikayesini anlattığı sahne, cinler ip merdivenlerde

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi

Oyunun Öyküsü: Serencama Qijikan (Kargalar), Şermola Performans'ın kalabalık bir kadroyla sahneye taşıdığı prodüksiyonlarından. Oyunun tanıtımı, Şermola Performans sitesinde şu şekilde yapılmıştır:

Bir şehir; terkedilmiş. Üzerinden tanklar geçmiş; toprak kızıl.

Kızıl Şehir'in muzip cinleri Mar ve Wan gelen geçenin başına türlü çoraplar örüyorlar. Yaşlı ve yalnız Kal umutla gidenlerin dönmesini bekliyor. Ve Kargalar geliyor. Günlerdir turnedeler. Seyircilerini arıyorlar. Bulurlar mı bilinmez. Gidenler döner mi meçhul. Kargalar sıkışırklar şehirde. Acıklı bir masalın içinde çekilen bir halaya dönüşür Kızıl Şehir. Masal da halay da merhemdir, iyileştirir.

UYARI: Oyunda gerçek cin kullanılmaktadır.

Kargalar oyunu bir tiyatro kumpanyasının yaşadıklarını ele alır. Grup turneye çıkmıştır. Köy köy, kasaba kasaba, şehir şehir gezmektedirler. Turne esnasında bir noktadan sonra giderek şehirlerin, kasaba ve köylerin ıssızlaşmaya, boşalmaya başladığını fark ederler. Birçok yer yakılmış yıkılmıştır. Büyük bir neşe ve keyifle geldikleri Kızıl Şehir de aynı kaderi yaşamaktadır. Bir savaşın ortasında olduklarını ve bu savaşın sürmekte olduğunu görürler. Bunun üzerine ekip üyeleri arasında tartışmalar baş gösterir. Tartışmalar karakterlerin kişisel ve fikrîsel çelişkilerine dayanır. Mîro (Yönetmen) ve Kose, Nisan adındaki ekibin tek kadın üyesine aşıkırlar. Buna bağlı olarak da aralarında sürekli çekişme vardır. Bu çekişmelere dayanamayan Nisan turneyi yarıda bırakıp ekibi terk etmiştir. Oyun boyunca adını sürekli duyduğumuz Nisan, oyunda hiç görülmez. Ekibin boş şehir ve köylerle karşılaşmaları Mîro ve Kose'nin -ve hatta onların taraftarları olan Zellût ve Jîr'in- arasındaki çelişkileri derinleştirir, onları fikir ayrılıklarına, iktidar kavgasına sürükler. Kose ve Zellût turneyi bırakıp savaş karşıtı eylemler yapma, Mîro ve Jîr ise prova yapmaya, oyun oynamaya ve seyircilerini aramaya devam etme taraftarıdırlar. Bu tartışma aralarındaki gerilimi giderek yükseltir. Ayrıca aralarındaki iç gerilimi daha da yükselten ve de komik hale getiren Mar, Wan ve Zen adında üç cin vardır. Cinler kumpanya üyelerinin başına türlü oyunlar getirir ve onlarla eğlenirler. Cinleri sadece seyirci görebilir. Kızıl Şehir'de yalnız başına kalmış bir hikaye anlatıcısı olan Kal cinleri göremez ama sezer. Onların, hikaye anlattığında veya bir sanat icra edildiğinde sezilebilir olduklarını söyler. Kal, Kargaların daha fazla ileri gitmemeleri konusunda uyarır ve onlara hikayeler anlatır. Mîro, birkaç gün Kızıl Şehir'de yıkılmamış yerler arasında uygun bir yer bulup konaklamalarına ve sonra ne yapacaklarına dair düşünmeye karar verir. Bu süre zarfında Kal ile aralarındaki diyalog gelişir. Mîro ile Kose'nin tartışmaları derinleşir ve cinler kumpanya üyeleriyle eğlenirler. Kargalar bir gece stranlar, kılamlar söyleyip dans ederek

gönüllerini hoş eder, Mîro'nun yanından eksik etmediği şaraplarla sarhoş olur, yaşadıkları gerginlikten bir nebze olsun uzaklaşırlar. Fakat cinler onları rahat bırakmaz. Keyiften, şaraptan ve yorgunluktan sızmış olan Mîro, Kose ve Zellût'a ayrı ayrı Nisan kılığında görünüp onları ekibin geri kalanından uzaklaştırırlar. Uzak bir yerde karşılaşan üçlü, neden orada olduklarını birbirlerine söylemezler. Zellût bir süre sonra oradan ayrılıp diğerlerinin yanına gider. Mîro ve Kose ise sonunda neden orada bulunduklarını itiraf eder, sebebin Nisan'ın gelişi olduğunu birbirlerine söyler ve bir kavgaya tutuşurlar. Diğerlerinin yanına vardıklarında ikisinin de yüzlerinde morluklar vardır. Benzer çekişmeler, tartışmalar, gerilimler ve cinlerin başlarına getirdiği türlü oyunlarla süren oyun sırasında bir yandan da Miro'nun Lady Macbeth uyarlamasının provalarına tanık oluruz. Mîro provalara, oyun oynamaya devam etmenin, savaş bir gün bittiğinde oyun oynamaya her zaman hazır olmanın önemine vurgu yapar sürekli. Kose ise bunun tatlı su aydın tavrı olduğunu, yapmaları gereken şeyin silahların önüne dikilmeleri olduğunu altını çizer. Fakat yönetmen Mîro olduğu için onun söylediklerine istemeye istemeye boyun eğer. Kal ise bütün bunlar olurken bekleyiş içindedir. Gidenlerin geri dönmelerini, ölmeden önce torunlarını görmeyi umut eder. Gidenler geri dönebilecek mi, diye sorar.

Bir gün provalar esnasında, ayakkabı boyacısı ve turne yolunda bir tesadüf eseri ekibe katılan ve oyunculuk öğrenen Ta, bir an durur. Uzaklara bakar, sonrasında ekibe geliyorlar diye seslenir. Gelenler kimdir? Gidenler mi geri dönmektedir yoksa, şehri yıkanlar mı gelmektedir? Bu bilinmemektedir. Oyunun sonu seyircide boşluklar bırakacak bir biçimde açık bırakılmıştır.

Sahne Tasarımı: Serencama Qijikan (Kargalar) oyununun sahne tasarımı Beril Özkoçak imzası taşır. Oyun çember oluşturulmuş bir led içerisinde oynanır. Bu led çember oyun içerisindeki farklı sahne geçişlerinde renk değiştirir. Bu renk bazen kırmızı bazen de mavi renk olarak kullanılmaktadır. Çember, ayrıca oyuncular için ayrıca bir oyun alanı oluşturmaktadır. Oyun alanının, çemberin dışına sadece cinler çıkabilmektedir. Oyun içerisinde yer olan kumpanya elemanları bu çemberin dışına çıkamaz. Bu sahneleme, ayrıca sıkışmış ve sıkıştırılmış insanın, bir gösterge içerisinde sunumunu da destekler. Sahne içerisindeki bu çember ledin etrafı, ayakkabı yığınlarıyla çevrilidir. Ayakkabıların hepsi farklı çiftlerden oluşmaktadır. Bu görüntüyle terk edilmiş bir şehir görüntüsü daha da güçlendirilmiştir. Bilindiği

üzere Anadolu’da biri öldüğünde ayakkabısı kapı önüne konulur, ihtiyacı olan alsın diye. Buradaki ayakkabılar öylece yığıntı olarak durur. Alabilecek kimse de kalmamıştır. Kültürel olarak hâlâ devam eden bu eylem, oyunda savaşın metaforik olarak gösteriminin işleyişine vurgu yaparak bir savaş kalıntısını da işaret eder. Bu çemberin ortasında bir taş (yükselti) vardır. Kal karakteri, gidenleri burada oturarak beklemektedir. Bazen de onun üzerine çıkarak uzakları gözlemeye başlar O taş artık onun için bir ev gibidir, son sahne öncesine kadar da orayı terk etmez. Oyuncularla oradan iletişim kurar ve nasihatler verir. Sahnenin arka tarafının sağ, sol ve orta alanında ip merdivenler asılıdır. Bu merdivenleri cinler, oyunda şarkı söylerken, oyuncularını büyülemeye çalışırken ve onları gözlerken kendi konumları olarak kullanırlar. Buradan her şeye hakim olmak onlar için çok daha kolaylaştırıcı olmuştur. Merdivenler, diğer oyuncuların görmediği ve sanki gökyüzünden uzanan bir metafor olarak sahnede uzamını korumuştur



Şekil 16: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013

Masklı cinler, oyun kurucuları

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi



Şekil 17: Şermola Performans, Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013

Oyun Kurucusu Miro, yönetmen. Ta'yı tanıttığı sahne.

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi

Kostüm, Mask ve Aksesuar: Oyunun kostüm, mask ve aksesuarları Şermola'nın diğer oyunlarında da yer yer çalıştığı Hale İşsever tarafından tasarlanmıştır. Oyunda cinler siyah deri tayt ve siyah deri bir üstle sahnededirler. Kollarında dirseğe kadar çekili bir siyah kolluk ve bunun üzerinden sarkan kumaş parçaları vardır. Bu parçalar oyuncuların bazı sahnelerde kullandıkları tavır ve beden hareketleriyle, kolu bir kanat olarak da gösterir. Bu kanat Kargalar ekibiyle de soyut anlamda bir bağ kurar. Cinler ip merdivenlere tırmanırken bir karga tavrıyla hareket ederler. Cinler ayrıca yüzlerini kapsayacak kadar uzun, saçlı karga masklarına sahiptirler. Bu maskları cinler, oyuncuları hipnotize ettikleri vakit takmaktadırlar. Oyun oynamayı bıraktıkları anda da masklarını çıkartıp küçük aksesuarlarla, tiplerini geliştirip oyun alanının içerisinde oyuncularla oynamaya başlarlar. Örneğin oyunda, şehre kargalar grubu gelmeden bunu hisseden cinler Kal ile mendil, erkek kasketi ve torbayla oyun kurarlar. Bu tiplerini gerçekleştiren Mar, Wan ve Zen (cinler) erkek ve çocuk tiplerleriyle Kal'a aslında olacakların haberini de verirler.

Oyunun yönetmenlerinden biri olarak tasarımcıdan talep ettiğimiz şey, geleneksel ve çağdaşın harmanlanması yönünde bir kostüm yaratımı oluşturması yönündeydi. Bu minvalde oyundaki Kal ve Ta karakterlerinin alt kostümleri siyah şalvardan oluşmaktadır. Geleneksel olan kostümler üzerinde oynamalar yapılarak

günümüze uyarlanmıştır. Kal'ın üzerinde kırmızı çizgili uzun bir üst vardır. Bu üstün üzerine dikilmiş ziller, muskalar ve çeşitli demir parçaları vardır. Kal, oyunda hareket ederken bu materyaller birbirine değerek melodik bir ses çıkarır. Kal, burada fantastik bir karakter olarak karşımızda durur. Konuşmaları ve tavırları bu yöndedir. Uzaklara bakarak bekler, bir şeyler sayıklar. Gidenlerden yani şehri terk edenlerden söz ederken konuşmaları dağınıktır ama dağınık olan bu sayıklamalar savaşın yarattığı duygu halinin yansımasıdır. Oradakilerine hikaye anlatır ve onları hikayeleriyle büyüler. Başında arada bir gözüne taktığı camsız demir gözlükler vardır. Oyundaki karakterler günlük kostümleri içerisindeyken ama hemen hemen hepsinin üzerinde bir diğer grup elemanı ile bağ kuracak renkler ve işaretler vardır. Kostümdeki tonlar ağırlıklı olarak gri ve krem rengindedir. Aralara atılmış kırmızı şeritler ve kargalar imzalı kanat işlemesi vardır. Oyunda Zellut'un bir şapkası vardır. O da geleneksel halk oyunlarından biri olan Vizik Mêş (vızıldayan sinek) oyununun oynanması esnasında kullanılır. Sahnede ayrıca Ta karakterinin elinde bir boya sandığı vardır. Yolda gruba eklenen Ta bir boya sandığına sahiptir, sürekli ayakkabı boyamaktadır. Öte taraftan da yıllar öncesinde (1999-2000'li yıllar) Hüseyin Kaytan'ın yazıp Erdal Ceviz'in yönettiği ve Teatra Jiyana Nû ekibi tarafından oynanan TA oyununa da bir göndermede bulunmaktadır. Bu isim bilinçli bir tercihtir. O oyunda, büyük şehirde kaybolan ve kendini aramaya çalışan Ta, Kargalar oyununda grubun en küçüğü olarak umudun simgesi olarak gösterilmektedir. Sürekli hareket halindedir. Amacı iyi bir tiyatrocudur. Kısa sürede grubun en iyilerinden olur ve Macbeth tiradını bir maymunun gözünden oynar. Yine oyunun Kose sahnesinde, Kose karakterinin üzerinde koç boynuzlu ki bu bereketi simgeler, uzun kuyruklu, tüylü bir kostüm vardır. Yine bu karakterin kostümünün üzerinde ziller ve renkli boncuklar vardır. Kose oyunu toprağın canlanmasını, yeniden doğuşunu anlatan geleneksel bir oyundur. Onun yanında dolaşan Gelin karakteri ise bir erkek oyuncu tarafından oynanır. Erkek oyuncunun üzerinde uzun bir elbise, başında ise bir tülbent vardır. Gelin bununla yüzünü kapatır ki Kose'nin ölümünden aldığı zevki yeri geldiğinde bu tülbentle kapatabilsin. Ayrıca bir erkeğin oynaması hem bir komedi unsuru taşır hem de eskiden geleneksel oyunlarda kadınların rol alamadığının da bir göstergesidir.



Şekil 18: Serencama Qijikan - (Kargalar), 2013

Oyun kurucuları, cinler Mar ve Zen, Kal’a şarkılarıyla eşlik etikleri sahne

Kaynak: Nazım Serhat Fırat arşivi

Müzik ve Efekt: Bu oyunun müzikleri Vulkan Alp (perküsyon), Koray Tarhan (didgeridoo), Arjen Brûsk (askı davul) ile canlı müzik eşliğinde oynanmaktadır. Oyun alanının yani çemberin dışından oyuna dahil olmaktadır. Oyundaki geleneksel halk oyunlarına (govend), kültüre ait askı davul ve erbane de enstrüman olarak eşlik eder. Oyuncular diwan oluşturarak dengbêjler gibi kilamlar söylerler. Kargalar da söylenilen kilamları dengbêj diwanındaki eşlikçiler olarak tekrarlarlar. Kose Gelî sahnesi ve son sahnedeki Avare oyununda çalınır bu enstrümanlar. Kargalar kumpanyasının şehre geldikleri sahnede de oyuncular ışıklı erbaneleriyle, kendileri çalarak ve replikler eşliğinde sahneye girerler. Didgeridoo ise cinlerin giriş sahnesinde ve kumpanya ile oyunlar kurdukları sahnelerde oyunun büyüleyici ve fantastik etkisini güçlendirmek için kullanılır. Cinlerin ip merdivene tırmanarak oyuncuları uyuttukları sahnede, canlı olarak atışmalı şekilde kadın oyuncular tarafından söylenir. Son sahne olan Avare sahnesi ise erkek oyuncular tarafından manilerin Macbeth tiradına uyarlanmış haliyle, Avare oyununun tavır ve hareketleri eşliğinde söylenerek oynanır. Burada gruba eşlik eden enstrüman ise askı davuludur. Oyuncular ve cinler Kal’ın ikinci sahnede anlattığı Kızıl Şehir hikayesinde mırıldanmalar, fısıltılar ve nefes üzerinden anlatıya bütünlüklü bir melodi yakalayarak eşlik ederler. Oyunun son sahnelerinden biri olan ve bir dengbêj

divanının oluşturulduğu sahnede ise erkek oyuncular, kendi aralarında yarım bir çember oluşturarak geleneksel kamları söylemeye başlarlar. Aynı şekilde cinler de oyunun kavga sahnesinde koral bir yapı üzerinden repliklerini melodik bir çerçevede söylerler. Bu sahnedeki koral etki, Kargalar grubunun arasındaki gerilimi de daha bir güçlendirir.

Işık Tasarımı: Masalsı bir hikâye olan Kargalar bir taraftan köy seyirlik oyunların ve halayın iyileştirme gücünü anlatırken bir taraftan da gidenlerin dönüşünü bekleyen yaşlı ve yalnız Kal'ın hikâyesini anlatmaktadır. Kal bütün oyun boyunca gidenlerin ayakkabılarıyla oluşturulmuş bir çemberin içindedir. Cinler, asılı olan merdivenlerde konumlanırlar ve doğaüstü güçleriyle gelen geçen başına türlü işler açarlar. Hikâyenin masalsı hali ışıktaki da masalsı bir ışık kullanmaya olanak sağlar. O yüzden sahneler arası farklı renk tonlarından açılar kullanılması, özellikle Kal ve cinlerin sahnelerinde oyun içerisindeki katman geçişlerini daha fazla açığa çıkartmıştır. Oyunun ışık açısından en zorlayıcı kısmı ise yerde ayakkabılardan oluşturulan çemberdir. Hem ayakkabı hem de çember şekli çok güçlü semboller olduğu için oyun boyunca bu çember şeklinin ve ayakkabıların ışıkla da belirgin hale getirilmesi ihtiyacı doğmuştur. Masalsı sahnelerde ayakkabıların altına çember şeklinde döşenen şerit led ile bu vurgu yapılsa da daha gerçekçi sahnelerde led kullanılması ışık rejisine çok uygun değildir. O yüzden birçok profil spot farklı açılardan asılarak ışık diyagonal olarak kesilmiş, tam bir çember elde etmek için çok sayıda profil spot kullanılmıştır. Bu sayede sıcak ışık rengi ile sadece ayakkabıları alacak bir çember ışık formu yaratılmıştır. Oyunun yönetmenlerinden biri olarak, bu oyunda ışık rejisi oluşturulurken şunlara çok dikkat edilmiştir. Masalsı sahnelerin ışıkları tasarlanırken hayatın içerisinde reel bir gerçeğe hitap ettiğini ama oyunun üslubu açısından seyirciyi bir dünyaya dahil ederken renkler ve ışık şiddetleri ile bu masalsı dünyayı daha çok yansıtabilmektir. Ki bu sahnelerden biri olan Kal karakterinin, gruba anlattığı Fırat ve Dicle'nin buluşması hikayesinde *gobolarla* nerede ise bir *mapping* görseli yakalanmıştır. Kullanılan bu gobolarda ateş, yaprak ve sonsuzluk hissiyatı yaratacak parçalı görsellerle ışık, oyunun anlatım dilinin de güçlü bir parçası olmuştur. Gideni beklemenin ve o çembere sıkışmanın verdiği duyguyu yansıtabilmek açısından yerdeki led ışıklar oldukça etkili bir fotoğraf oluşturmuştur. Oyun içerisindeki reel düzlem ile hikayelerin anlatıldığı sahneler net bir şekilde birbirinden ayrılmıştır. O nedenle çember için kullanılan sıcak ışıklar oyunun

tasarımı açısından önemlidir. Reel zamanda da aynı led ışığın kullanılması zamansal bütünlüğü bozacağı için farklı bir tekniğe gidilmiştir. Yine ellerinde, içerisine led ışık döşenmiş erbanelerle sahneye giren oyunculara yerden kullanılan ışıklar aracılığıyla sahne fonunda gölge oyunları hazırlanmıştır. Erbanelerdeki ışık kullanımı ile de oyuncuların görüntüleri bir siluet gibi erbaneye yansıtılmıştır. Bu ışık kullanımları da oyunda kullanılan kültürel araçların ve metaforların altını çizmede oldukça etkili bir unsur olmuştur.

Makyaj Tasarımı: Serencama Qijikan (Kargalar), parçalı oyun yapısı ve düş ile gerçek arasında gidip gelen cin sahneleri üzerinden değerlendirildiğinde üslup olarak post dramatik bir yapı üzerine kuruludur. Oyunun makyaj tasarımı da buna hizmet eder. Oyuncuların, yani Kargalar ekibinin yüzünde kısmi olarak silik bir beyaz makyaj kullanılmıştır. Gözleri ön plana çıkarmak için göz makyajı olarak da siyah kalem kullanılmıştır. Kal karakterinin yanağında ve çene kısmında Mezopotamya'daki dövme kültürüne gönderme yapmak için güneş ve noktalardan oluşan yıldız figürü yapılmıştır. Bununla karakter, ayrıca görsel anlamda da seyircide bir etki bırakmıştır. Cinleri oynayan oyuncuların yüzlerine beyaz su bazlı makyaj kullanılmıştır. Gözlerinin etrafına da siyah renkle karga kanadını tasvir eden figür çizilmiştir.

Metinlerarasılık: Oyunun yazarı Mirza Metin'in Serencama Qijikan (Kargalar) tekstiyle, Shakespeare'in Macbeth metni ile ilişki kurduğunu, bu ilişkinin de oyunda yaratılan anlamları etkilediğini ve yeni bir katman oluşturduğunu görürüz. Yazar, Macbeth metnine gönderme yapmak için oyun içerisinde oynanan geleneksel Avare oyununun mani düzleminde söylenilen dizelerinde Macbeth oyunundaki replikleri ve karakter isimlerini kullanmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren Diyarbakır'da görülmeye başlayan, düğünlerde ve çeşitli eğlencelerde icracıların bıçak-satır-döner bıçağı gibi kesici aletler kullanarak ve maniler söyleyerek oynadıkları bir çeşit dans denebilir Aware oyunu için.

Avare oyununu Mirza Metin, kendisiyle yapılan röportajda şöyle tanımlar:

Çoğunlukla iki veya daha çok icracının maniler aracılığı ile atışması ve dans etmesi biçiminde gerçekleşen Aware'nin solo örneklerini de görmek mümkün. İki veya daha çok icracının olduğu versiyonda her icracı bir

bıçak-satır-döner bıçağı eşliğinde dansını tamamlar, bıçağı yere sürer ve manisini söyler. Ardından bıçak-satır-döner bıçağını yere bırakır ve sıradaki icracı bıçak-satır-döner bıçağını alarak devam eder. Böylece isteğe göre ve icracıların yeni mani dizme yeteneklerine göre icranın süresi şekil alır. Manilerin Kürtçe veya Diyarbakır Türkçesi veya Kürtçe-Türkçe karıştırılarak oluşturulmuş hallerine rastlamak mümkün. Benzer bir oyunun Adana'da da var olduğu bilinmektedir. Benzer oyunları kabadayılık, külhanbeyliği kültürünün olduğu şehirlerde görmek mümkündür (M. Metin; 2024, röportaj).

Avare manisine Kürtçe bir örnek:

*Bîst û pênc, bîst û pênc; pêncî / Yrimi beş yirmi beş eder elli
Mihemed e lawikê birinci / Mehmet'tir oğlanların birincisi
Zêde nekin virte-virt / Fazla gevezelik etmeyin
Dê we bike du cî / Ayırır ortadan ikiye sizi
Lêke.... / Haydi çal*

Avare manisine Türkçe bir örnek:

*Xançepek'ten aşaxî sular axî / Hançepek'ten aşığıya sular akar
Terpenme kundir sator elimden qayî / Kıpırşma lavuk satır elimden
kayar
Çal kekê çal / Çal keke çal*

Mîrza Metîn'in Kargalar oyununda Avare sahnesine yazdığı dizeler:

*Qral Dankin ket û mir / Kral Duncan düştü ve öldü
Leydî Makbet hewar kir / Leydi Macbeth ah'a düştü
Hawar hawar werin derewan / Ah aman vah aman yalanlara bir bakın
Makbet jê kir serê xulaman / Macbeth vurdurdu kafalarını hizmetçilerin
Lêkeee / Haydi çal*

...

Derkeve korkunç leke derkeve / Çık korkunç leke, çık

*Xweşbêhnên Erebiştanê werin jî dernakeve / Arabistan'ın bütün hoş
kokularını sürünsem de çıkmayacak*

Lo me çi kir me çi kir / ah biz ne yaptık, ne yaptık

Topa xwedê li me keve / Allah'ın gazabı bizi tutsun

Lêkeee / Haydi çal

Avare sahnesinde tercih edilen bu dili şuradan okumak mümkündür. “Metinlerarasılık anlayışına göre, her metin alıntılar mozaïği olarak inşa edilir; her metin bir diğêrinin emilmesi ve dönüştürölmesidir; metinlerin devşirimidir (Korukçu, 2016: 38).” Orjinal metinde kavga ve sanrılar sahnelerinde kullanılan bu replikler, Kargalar oyununda oyuncuların oyun oynarken atışmalı bir düello eğlencesine dönüştür. Seyircide ise geleneksel olanın çağdaş bir yorumla sahnede yansımaya tanıklık ettirilir.

Melezleştirme: “Postmodern yapının belirli özelliklerinden olan melezleştirme kavramını İbah Hassan; Parodi, taklit ve pastiş gibi türlerin kopyalanması olarak görür (Birkiye; 2007 – 57).” Mirza Metin’in “Kargalar” oyununu incelediğimizde, Shakespeare metnindeki tragedya temsiliyetleri diline ait şiirselliğin etkisi görülür. Kargalar, Macbeth tiratlarından alıntılar yaparak dengbêjlikte enstrümanlı söylenen kılam tekniği yöntemiyle bir melodi yaratırlar. Oyuncuların replikleri, müzikalitesi olan şiirsel bir anlatıya dönüştür. Oyunun sahnelemesinde ise aynı zamanda epik tiyatrunun önemli unsuru olan anlatıcının iç içe geçirilerek alımlayıcısına sunulması söz konusudur. Bu durum üslup sistemini yapı söküme uğratarak üsluplar arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. Hiyerarşilerin kırılmasıyla, elimizdeki metinde bütünlüklü olarak bir üslup birliğinden söz edilemez. Farklı üslupların iç içe karıştırılmasıyla, coşkun bir anlatımın deneyimletilmesi denenmiştir diyebiliriz. Oyundaki üç cin, tıpkı Macbeth oyunundaki cadılar gibi herhangi bir cinsiyeti temsil etmemektedirler. Androjendirler. Bu üç cadı doğaüstü güçleri işaret eden varlıklar olarak görünürler. Oyun içerisinde cinler de farklı postür ve grotesk tavırlarla Kal ve kargalar ekibine görünürler. Dengbêjlikteki gibi oyun kurucularıdır. Bu da oyun içerisinde oyun mantığına ayrıca hizmet eder. Bazen erkek kılığında, bazen bir peri kılığında, bazen

de bir çocuk kılığına bürünerek gelirler. Bunu da her defasında şapka, mask, yelpaze gibi küçük aksesuarlarla canlandırırlar. Bütün bu aksesuarlar kullanıldığı zaman oyuncu, tavır ve postürünü de seyircinin gözü önünde, açık biçim bir oyunculuk üslubu ile kurarak canlandırır. Oyunun dramatik yapıdaki gibi bir ana çatışma noktası yoktur, alımlayıcısında bir arınma yaratma ve bir özdeşlik kurma durumu da söz konusu değildir. Bir akış ritmi içerisinde anlatılan metinde söylemler üzerinden her defasında bir atlamayla başka göstergelere işaret edilirken, oyunun son sahnesi Avare ile öyküdeki kırılma iyice pekiştirilir.

Kargalar oyununa dair seyirci tanıklıklarına gelirsek, ilk altı çizilmesi gereken olgu dekorun oluşmasında seyircinin büyük rolüdür. Ortadoğu’da da bir ritüel olan, hanede ölen kişinin ayakkabısının kapının önüne konulması kültüründen yola çıkarak oluşturduğumuz sahne tasarımı için seyirciden kullanmadıkları ayakkabılarını istemiştik. Kısa sürede sosyal medya üzerinden de hızlıca yayılan bu çağrımıza seyircimiz çok hızlı cevap vermiş, sahnemiz ayakkabılarla dolmuştu. Tekrar duyuru yapmıştık, yeterli sayıda ayakkabıya ulaştık diye. Oyun çok sevilmişti fakat talihsiz bir döneme denk geldiği için ancak sekiz gösteri yapabilmıştı. Ülkedeki politik düzlemde ne kadar uzaklaşmak isteseniz bile oynadığınız oyunun dili başka sahneler için tehlike arz eder niteliğinde görülmüştü. Macbeth oyunundaki uğursuzluk bizi de yakalamıştı. Sonlandırılan “çözüm süreci”yle birlikte, Moda Sahnesi gösterilerimizden sonra bize sahnelerini açmayan tiyatrolar nedeniyle, oyunumuzu beş kez daha Kadirhas Üniversitesi’nin sahnesinde oynayarak sonlandırmak durumunda kalmıştık. Neticesinde sansürün yazılı bir belgesi olamazdı ve olamayacaktı da. O nedenle bu tiyatronun gelişim sürecinin tarihinin yazımı da, Erving Goffman’ın “Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu (2004)” kitabında belirttiği gibi sosyolojiden, kültürden ve siyasal bilimlerden ayrı düşünülemezdi. Kürt tiyatrosunun içerisinde yer alan aktörlerin, toplumsal yapı içerisinde birden çok rolleri vardı. Ben de rolümü, tiyatro sahasının içerisinde hem teorik hem de pratik anlamda ortaklık ve tanıklık eden biri olarak, bütün bu süreci Conquergood’dan da yola çıkarak bir kültürel performans inşası olarak görüp değerlendirerek, oynadığımı belirtebilirim.

V. SONUÇ VE ÖNERİLER

Tezdeki ana sosyolojik tespitlerden olan Kürt tiyatrosunda tematik öğeler analiz edilirken , öncelikle oyun metinlerindeki başvuru kaynakları tartışılmıştır. Bu tiyatroların ilk dönem arayışları, kültürel ve etnografik kökene ait öğelerin keşfi ve işlenmesine yönelik olmuştur. Tiyatro gibi görsel ve işitsel olgularla işlenen sanatlarda duygulanıma yönelik sunumlar yaratılırken, böylesi sosyolojik evrelerde kitlelerin coşkusu yükseltecek detaylar üzerinde durulur. Dolayısıyla, kökenlere işaret eden, açan, anlatan kaynaklar araştırma konusu olur ve buradaki ipuçları yeni yaratımların parçası haline gelir. Kürt modern tiyatrosunun ilk oluşum evrelerinde de aktörler yönlerini tarihsel olana çevirmiş ve buradan kurucu öğeleri metnin ve oyun performansının odağına yerleştirmişlerdir. Yazıyı görece geç tarihsel düzlemlerde kullanmış Kürtlerin, haliyle başvuru kaynağı sözlü anlatı yaratımları olmuş ve coğrafyalarına özgü dengbêjlik imdatlarına yetişmiştir. Dolayısıyla Kürtler tarih yapımı, okuması ve yorumunda bu yöntemden yararlanmışlardır. Kolektif üretimlerini ilişkin halkaların nerelerde oluştuğu, nasıl form aldığı, nasıl büküldüğü gibi gösterenlere başvurarak kimlik oluşumları hakkında “bilimsel” bir kanıt oluşturma peşinde olmuşlardır. Başkalarının kendi tarihlerini yazdığı yerde, dengbêjlik anlatı sanatı olarak onlara birtakım mitsel varoluş işaretleri sunmuş ve sözlü geleneğin bu aktarıcı yanıyla varlıklarına anlam ve ad verme konusunda oldukça özgün katkılar sunmuştur. Diğer topluluklarda olduğu üzere, yaradılış mitosları, kahramanlık mitleri gibi kültürel kurucu öğeler modern Kürt tiyatrosunun ilk dönemlerinde de birer başvuru kaynağı olarak değerlendirmiştir. Bir başka deyişle, dengbêjlik ve mit olgusu modern Kürt tiyatro kurumsallaşmasının başlangıç döneminde temel bir izlek olarak sahnelemede kurucu bir referans olmuştur. Dengbêjlik hem bir anlatı performansı hem de metnin içeriğini oluşturması bakımından neredeyse ilk sahnelemelerin tümünde bir başvuru kaynağı olmuştur. Aynı şekilde dengbêjlik performansının kendisi de sahnelemede görsel ve işitsel yanıyla dahil olmuştur. Dengbêjlik anlatıdaki içerikleriyle tekste zemin olmuş, dengbêj ise performatif tarafla sahnede sahnelenen şeyin aktörü olmuştur. Bu,

klasik işleyiş biçimleriyle olduğu gibi, oyun analizleri ve oyun aktörlerinin tanıklık ve anlatımlarına başvurduğumuz yerde de görüldüğü üzere güncel olarak, oyunlardaki farklı ve mekanize edilmiş yanlarıyla çok çeşitli biçimde hâlâ temel bir izlek olduğunu göstermektedir. Bir bakıma, Kürt tiyatro sanatı dengbêjlik performansını var olduğu müddetçe tematik yanını koruyarak, farklı üsluplarda kullanmaya devam edeceğinin ipuçlarını vermektedir.

Birlikte ortak üretimler, icra tanıklığı röportajlar, sahada yapılan araştırmalar göstergebilim çözümleme tekniğiyle deşifre edilmiş ve bu göstergelerin kültür ve form üzerinden Kürt Tiyatrosu'na dair etkileşim unsurları yukarıda analiz edilen oyunlar ve grupların tetral yapılanmalarıyla açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Sözlü kültür ile başlanan sürecin, köklenmek ve bir tiyatro tarihi yazımının temelinin atmak için bu tiyatronun da yazılı metin yolculuğunu başlatması gerekecektir. Bu tezde altı çizilmeye çalışılan nokta Türkiye'de 1991'lerden başlayarak günümüze kadar varlığını korumaya, devam ettirmeye ve bir tiyatro kültürü yaratmaya çalışılan bu alanın hem saha araştırmasını yapmak hem de pratikler üzerinden değerlendirilebilecek verilere ulaşmak ve kaynak oluşturmaktır. Bu analizler, İstanbul'da kurulan ve birbiriyle periyodik dönemler içerisinde ilişkisi olan Teatra Jiyana Nû, Seyrî Mesel ve Şermola Performans üzerinden gerçekleştirilmiştir. Kültürel bir form olarak ele alınan dengbêjlik, mitoloji ve ritüeller, bu grupların teatral yapılanmalarını, üretimlerini, hangi düzlemde etkilemiş ve sanatsal düzlemde nasıl bir etki yaratmıştır bunlar üzerinden bir çalışma yapılmıştır. Üç grubun oyunlarında görülen en önemli ortak özelliklerinden biri dramatik yapıyı bozan post dramatik bir sahneleme anlayışı ve metin seçiminin olmasıdır.

Dramatik metinlerin, bir şeyleri temsil eden yapısı, öykünün reddedilmesiyle, ikonik göstergelerin birinci sıraya yerleştirilmesiyle parçalanmaya başlamıştır. Tekrarlanacak olursa, klasik temsil estetiği'nin, gerçeklikle kurmaca arasında kesin bir ayrımın yapılabildiği bir dünya algısına temellendiği, bu ayrım bulanıklaştıkça temsil krizinin ortaya çıktığı ve temsil krizinin teatrallik anlayışıyla birlikte dramatik metinleri yapı - bozumuna uğrattığı söylenebilir (Karacabey Çelik, 2016: 39 - 40).

Süreyya Karacabey'in bahsettiği temsil krizini ve bunun metinler üzerinde

yarattığı yapı bozumu çerçevesinde bu metin ve sahnelemelerde dramatik olanı bozan nedir diye sorguladığımızda alımlayıcı olarak karşımıza öykünün kırılması çıkacaktır. Jiyana Nû ve Seyri Mesel tiyatrolarında sahne ve metin çalışması beraber yürütülüp, oyunlar yaratılırken, Şermola Performans metin sorununu tespit ederek bu alana ağırlık verip, kendi metinlerini oluşturma çabası içerisine girmiştir. Bu yöntem, biçimsel olarak bu grupların teatral yapılanmalarını belirleyen bir yaklaşım olmuştur. Şermola'nın, incelenen bu gruplar içerisindeki farklılıklarından biri bu olup, bu minvalde ısrarcı davranıp kendi özgün metinlerini yaratmış ve önemli oranda boşluğu doldurmuştur. Mirza Metin bu tiyatroya ve genel olarak tiyatro sahasına yirmi metin kazandırmıştır. Oyunları başta Fransızca, Almanca, İngilizce olmak üzere farklı dillere çevrilmiştir. Tiyatronun ortak bir sorunu olan oyun yazarı ve metin eksikliği bu grupların da en temel sorunlarından. Keza Teatra Jiyana Nû yıllar içerisinde artık metin ve sahne çalışmasını beraber götürmek yerine değişen kadrosu ve yeni teatral yapılanmasıyla birlikte, çeviri oyunları sahneleme pratiği içerisine girer. Tiyatrosunun gücünü, ritüellerden ve kendi halk mitolojilerinden alan TJN, yeni düzlemde repertuvarına ağırlıklı olarak diğer tiyatro toplulukları gibi - Amed Şehir Tiyatrosu, Batman Yeni Sahne, Şano Wan- yabancı metinleri alarak yoluna devam eder. Örneğin, Dario Fo'nun Klakson, Borazanlar ve Birtlar (Bêrû), Athol Fugart'ın Ada (Girav), Shakespeare'in Hamlet, Carlo Goldoni'nin İki Efendinin Uşağı (Xulamê Du Xwedî), Moliere'in Tartuffe, Scapin'in Dolapları (Dek û Dolabên Scapen) gibi. Geleneksel halk hikayelerini oyuncunun performatif enerjisini merkezine alarak sahneye aktaran Seyr-î Mesel tiyatrosu 2003-2015 dönemleri arasında oldukça başarılı üretimlere imza atmış, bağımsız, özel bir tiyatro olma pratiği açısından sonraki gruplar üzerinde de etkili bir kurum olmuştur. Bir yönetmen tiyatrosu olan ve bu bağlamdaki atölyelerle oyun sürecini tamamlayan Seyr-î Mesel, 2016 yılında mühürlenene tiyatro sahnelerinin ardından, pasif bir konuma geçmiştir. Bütün bu grupların zamanla oluşturduğu seyirci profili, Kürt tiyatrosunda şimdinin düzenli oyun takip eden seyircisini oluşturmuştur. İlk etapta bir gişe kültürünün olmadığı Kürt tiyatrosu İstanbul'da aşama aşama yol almıştır. TJN ile elden ya da STK'lara toplu bilet satışı, Seyr-î Mesel'de gişeden bilet alma ve yine kısmi olarak elden bilet satışıyla aşama kaydetip, Şermola Performans'ta Biletixten satış ya da rezervasyon yaptırılarak daha profesyonel bir aşamaya evrilmiştir. Seyirci profilini genişletmeyi hedefleyen Şermola, 2008 yılı itibarıyla seyirciden gelen istekler

doğrultusunda oyunlarında İngilizce, Almanca ve Türkçe üst yazı kullanmaya başlamıştır. Oyun oynadığı ülkenin diline göre de bu yazılar değişmiştir. Diğer grupları da etkileyen bu yaklaşım daha geniş bir seyirci kitlesiyle oyunları buluşturma yolunu açmıştır. Bütün bu varoluşu oluşturmada zamanın, zeminin, zuhurun ve icranın büyük etkisi vardır. 1990'larda odalarda, bodrumlarda, sokaklarda ajit prop bir yaklaşımla başlayan tiyatro, şimdi yerini profesyonel sahnelere, mekana özgü oyunların yaratım süreçlerini post-modern bir yaklaşımla var etmeye dönmüştür; İstanbul'da artık sahnelerini kaybeden bu gruplar, yaratılan mağduriyetlerden kaynaklı mekansızlığın beraberinde getirdiği bir zemin yoksunluğunun mücadelesini vermektedir. Bu tezde incelenen sahneleme ve metinlerin çoğunluğunda ilk etapta başı ve sonu belli olan, bütünlüklü bir öykü yoktur. Metinde bir anda değişen kavramlar ve tekrarlar üzerinden sıçramalara gidilir. Belirli bir olaylar dizgesi ve neden, sonuç ilişkisi yoktur. Rastlantısal olaylar birbirini izler. Alımlayıcısında bir arınma yaratmamaktadır. Aksine işaret ettiği göstergelerle alımlayıcı ve seyirciyle bir mesafe oluşturur. İncelenen oyunlarda yazar, öyküyü, hem dilsel göstergelerle söylemler üzerinden, hem de atlamalı bir yapı üzerine kurduğu biçimsel bir anlatıyla kırar ve böylelikle başka anlamlar yaratarak metnin hiyerarşisini de kırar. Aynı sav sahnelemelerde temsil edilen anlatıcı kişileri için de geçerlidir. Genellikle oyunun sahnelemesinde, göstermecî ve bu bağlamda anlatıcı işlevselliği ön planda tutulacak bir oyunculuk üslubu tercih edilmiştir. Oyuncu, 'fenomenal' ve 'semiyotik' bedenî bir aradalığının ortak varlık gösterdiği kurmaca karakterleri canlandırmışlardır. Yani oyuncu hem karakter/rol kişisi hem de anlatıcı olarak sahne uzamında var olmuştur. Bu bağlamda kendi mevcudiyetini ve varlığını sunan aktarıcı ya da çîrokbêj, dramatik durumun önüne geçen bir performatif durumu ortaya çıkartmıştır. Bazen de Gor (Mezar) oyunundaki gibi oyuncu; güçlü müzik, ritmik sahne geçişleri ve ortam teknolojisi içerisinde seyirciyle mesafeyi direkt kaldırarak oyunu bir fiziksel anlatıya dönüştürmüştür. Yönetmenler bu aktarıcıları, herkesleştirerek, aynılaştırarak, aslında bir nevi hiç kimseleştirilen bireyler yaratırlar. Rejisel anlamda bu yaklaşımlar, kişileştirmenin kırılmasında önemli bir unsur oluşturur. Sahneleme ve metinlerde ağırlıklı olarak postdramatik bir yaklaşım söz konusudur.

*Postdramatik pratikler ritim, melodi, görsel yapı, retorik ve prozodide
çoğu zaman tekrarlara başvurmakta ve bu tekrarlar, sıklıkla anlam*

oluşturmanın karşısında konumlanmaktadır. Bu bakımdan dramatik tiyatrodaki gibi içeriğin biçime dönüştüğü yerde, biçimi oluşturmak ya da yapılandırmaktan çok, oyunun bütünselliğinin, anlamının ya da öyküsünün yapısökümü için görev almaktadır (Lehmann, 2010: 799).

Geleneksel oyunların çağdaş bir sahnelemeyle yeniden yorumlanmasında ise daha çok tercih edilen ise açık biçim bir oyunculuk anlayışıdır. Her şey seyircinin gözünün önünde gerçekleşir. Oyuncu, oyunun merkezindedir. Oyunlarda kullanılan yabancılaştırma efektleriyle dramatik yapının kırılmasına gidilir. Beslenen mitolojik hikayelerde toplumsal haz ve coşku ön planda tutulur. Bu oyunların tercihi bir nevi kültür taşıyıcılığına hizmet gibi de okunabilir. Ritüeller için “Ritüeller sembolik eylemlerdir. Bir topluluğun taşıyıcılığını yaptığı değerler ve düzenleri gelecek kuşaklara aktarır ve onların temsilciliğini yaparlar (Chul Han; 2022 - 9).” Ritüelistik özellikler taşıyan oyunlar, seyirciye oluşturulan boş alan çerçevesi içerisinde temsil edilmiştir. Grotowski’nin bir nevi bu alanları laboratuvar olarak kullanma yaklaşımının etkisi değerlendirilen oyunların bazılarının seyir biçimini de temellendirmiştir diyebiliriz. Yönetmenlerin bu refleksleri seyirci ve oyuncu arasındaki sahne hiyerarşisini kaldırarak seyirciyi bu edinimsel coşkunun bir parçası haline getirmek hedefinin olduğu kendi röportajlarında da belirtilmiştir. Yine bu çalışmanın başına dönersek yazılı edebiyatın önündeki kısmi engelleri ve sorunsalların altını çizerek girizgah yapmıştım. Bu kültürde, sözlü edebiyatın gelişkin olduğu ve bunun da en önemli temsilcilerinin dengbêjler olduğu gerçekliği görmezden gelinemez.

Bu aktarıcıların ise tiyatrodaki çîrokbêje dönüştüğünü yani hikaye anlatıcısı olarak bedenini, sesini ve sözünü merkeze alan Grotowski’nin teatral anlayışının reflekslerini taşıyan bu aktarım, bu kültürün zaten özünü oluşturmaktadır. Karşımızda her şeyden arındırılmış bir söz ve eylem aktarıcısı var. Gurzek Ne Lêdan oyununa ait broşürde yazıya ilişkin geçen ifadeler dengbêjliğin sözlü geleneğe dayalı yanına gönderme yaparken Kürtlerdeki anlatı sanatının yazısız tarihine de bir çeşit referans sunar. Broşürde “yazı belgedir yani bizde olmayandır” ifadesiyle dengbêjlik gibi tarihi ve kültürel mirası sözlü gelenekle yazısız taşımış bir anlatı sanatının gücü ve değeri daha da ortaya çıkmış oluyor. Yazının olmayışıyla negatif kurucu bir ilişki tersine dönerek anlatı sanatını dengbêjlikte bedene büründürüyor ve böylece tarihsel ve kültürel olarak yazının imkansızlığında kendisine bir varlık alanı oluşturuyor.

Dengbêjliğin bu sözel yapısı ve kendine özgü sahnesi tiyatro sahnesinde de birtakım özgünlükleri yaratmıştır. Zira dengbêjlik, icra edildiği yer itibariyle kendine özgü bir divan yapısına sahiptir. Tam da bu özgün yapısının çarpıcılığıyla sahneleme tekniğinde özgün oyun tekniklerinin çıkmasına gerekçe olmuştur. Oyun yazar ve yapımcıları yer yer metne dayanmayan yanını, yer yer teknikle donatılmamış haliyle, yaratıcı bir tiyatro sanatını mümkün kılmışlardır. Divan yapısının, dengbêj performansının ve seyirci-dinleyicinin iç içeliği işlenmiş ve klasik tiyatro sahneleme üslubunun dışına çıkmıştır. İleriki yıllarda Artaud ve Grotowski'nin kavramsallaştırdığı, klasik olanın dışına çıkarılma üslupları bizzat dengbêjliğin kendine has yapılarıyla perforce edilmiştir. Örneğin, sadece dengbêjin sesindeki yankılarla seyircide yaratılan duygusal coşkulanmalar, dengbêjin bedenindeki hareketlenmelerle anlatıdaki çoktan tarih olmuş gerçeklerin sahneye getirilişi, seyircinin dengbêj vasıtasıyla bu kolektif coşku yükselmesine dahil gibi unsurlar herhangi bir teknik ve dekorun olmadığı yerde de tiyatro yapmayı mümkün kılmıştır. Görüldüğü üzere yapılan saha araştırmalarında ve oyun değerlendirmelerinde Kürt Tiyatrosu'nda dengbêjlik ve mitoloji ilişkisi çok yoğun bir şekilde kullanılmış, oyunların ve gösterilerin ana merkezinde oldukça belirleyici unsurlar olmuştur.

VI. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

AKERMARK, A. S. (1997). **Justifications of Minority Protection in International Law**, London, The Hague and Boston:MA.

ARENDT, HANNAH. (2006). **İnsanlık Durumu**, Çev. B. Sina Şener, İstanbul, İletişim Yayınları.

ARMSTRONG, K. (2006). **Mitlerin Kısa Tarihi**, Çev. D. Şendil. İstanbul, Merkez Kitapçılık.

ARTAUD, A. (1993). **Tiyatro ve İkizi**, Çev. B. Gülmez. İstanbul, YKY.

BAUDRİLLARD, J. (2010). **Sanat Komplosu**, Çev. E. Gen, I. Ergüden, İstanbul, İletişim Yayınları.

BAYAT, A. (2006). **Ortadoğu’da Mâduniyet: Toplumsal Hareketler ve Siyaset** Çev. Ö. Gökmen, S. Deren, İstanbul, İletişim Yayınları

BEDİRİXAN, C. A. (2009). **Hevind**, İstanbul, Avesta Yayınları.

BENJAMİN, W. (2012). **Son Bakışta Aşk**, Çev. N. Gürbilek, İstanbul, Metis Yayınları.

BİRKİYE, S. K. (2007). **Çağdaş Tiyatroda Kültürlararası Eğilim**, Ankara, De Ki Yayınları.

CAPELLE, W. (1994). **Sokrates’ten Önce Felsefe 1**, Çev. O. Özgül, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.

CASSİRER, E. (2005). **Sembolik Formlar Felsefesi 2: Mitik Düşünce**, Çev. M. Koktürk, Ankara, Hece Yayınları.

CHUL HAN, B. (2022). **Ritüellerin Yok Oluşuna Dair**, Çev. Ç. Tanyeri, İstanbul, İnka Kitap.

- CONQUERGOOD, D. (2013). **Cultural Struggles**, The University Of Michigan Press.
- ÇAVUŞOĞLU, N. (1999). **Uluslararası İnsan Hakları Hukukunda Azınlık Hakları**, İstanbul, Bilim Yayınları.
- ÇAVUŞOĞLU, N. (2001). **Uluslararası İnsan Hakları Hukukunda Azınlık Hakları**, İstanbul, Su Yayınları, 2. Baskı
- ELİADE, M. (2001). **Mitlerin Özellikleri**. Çev. S. Rifat, İstanbul, Om Yayınevi.
- ERDOĞAN, N. ve BORA, A. Vd. (2007). **Yoksulluk Hâlleri: Türkiye'de Kent Yoksulluğunun Toplumsal Görünümleri**. İstanbul, İletişim Yayınları.
- ESSLİN, M. (1996). **Dram Sanatının Alanı**, Çev. Ö. Nutku, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- GEZGİN, İ. (2021). **Sanatın Mitolojisi**. İstanbul, Redingot.
- GOODY, J. (2013). **Yazılı ve Sözlü Arasındaki Etkileşim**. Çev. O. Bulut, İstanbul, Pinhan Yayıncılık.
- GOFFMAN, E. (2004). **Günlük Yaşamda Benliğin Sunumu**. Çev. B. Cezar, İstanbul, Metis.
- GÜRBİLEK, N. (2008). **Mağdurun dili**. İstanbul, Metis Yayınları.
- GRAMSCHI, A. (1971). **Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci**, Ed. Andeng. tr. Quintin Hoare and Geoffrey Nowell Smith. London: Lawrence and Wishart, 166.
- HOMEROS (2008). **İlyada**, Çev. A. Arhat, A. Kadir, İstanbul, Can Yayınları.
- İZADY, M. (2004). **Kürtler**, Çev. C. Atila. İstanbul, Doz Yayınları.
- KORUKÇU, M, M. (2016). **Oyun Analizi**, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları.
- KURUBAŞ, E. (2004). **Asimilasyondan Tanınmaya Uluslararası Alanda Azınlık Sorunları ve Avrupa Yaklaşımı**, Ankara, Asil Yayın Dağıtım.
- KREFT, L. (2016). **Sanat ve Siyaset: Sanatın Siyaseti ve Siyasetin Sanatı**, Yayına Haz. A. Artun, İstanbul, İletişim Yayınları.
- Kutsal Kitap**. (2002). İstanbul, Kitabı Mukaddes Şirketi.

- LAVELLE, L. (2023). **Söz ve Yazı, Sessizlikten Çılgıya**, Çev. I. Ergüden, İstanbul, Fol Kitap.
- LEACH, E. (1985). **Levi Strauss**, Çev. A. Ortaç, İstanbul, Afa Yayıncılık.
- LEHMANN, H.T. (2010). **Aspects: Text, Space, Time, Body, Media**, Deeney, J. F. and Gale, M. B. (Ed.) “Anthology and Sourcebook” içinde (ss. 790-816), London and New York, Routledge.
- MALINOWSKI, B. (1990). **Büyük, Bilim ve Din**, Çev. S. Özkal. İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- METİN, M. (2014). **“Jêrzemîn” Yeraltındaki Tiyatro**, Diyarbakır, Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi Yayınları.
- NİKİTİN, B. (1991). **Kürtler**, Çev. H. Demirhan ve C. Süreyya, İstanbul, Deng Yayınları.
- ONG, W. J. (2014). **Sözlü ve Yazılı Kültür**, Çev. S. Postacıoğlu, İstanbul, Metis Yayınları.
- ÖZÜAYDIN, N, U. (2006). **20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- PARILTI, A. (2006). **Dengbêjler: Sözün Yazgısı**, İstanbul, İthaki Yayınları.
- PAVİS, P. (2000). **Gösterimlerin Çözümlemesi**, Çev. Ş. Aktaş, Ankara, Dost Kitabevi.
- PETERS, E. F. (2004). **Antik Yunan Felsefesi Terimleri Sözlüğü**, Çev. H. Hünler, İstanbul, Paradigma Yayıncılık.
- RİCOEUR, P. (2007). **Zaman ve Anlatı 1: Zaman Olayörgüsü: Üçlü Mimesis**, Çev. M. Rifat ve S. Rifat, İstanbul, YKY.
- SPIVAK, G. C. (2016). **Madun Konuşabilir mi?**, Çev. Dilek Hattatoğlu, Gökçen Ertuğrul, Emre Koyuncu, Ankara, Dipnot Yayınları.
- SPIVAK, G. C. (2016). **Yapısöküm, Postkolonyalizm, Mâdunluk**, Çev. S. Torlak, İstanbul, Zoomkitap.
- STRAUSS, C. L. (2013). **Mit ve Anlam**, Çev. G. Y. Demir, İstanbul, İthaki Yayınları.

- UZUN, M. (2001). **Dengbêjlerim**, İstanbul, Gendaş Yayınları.
- ÜSTEL, F. (1999). **Yurttaşlık ve Demokrasi**, Ankara, Dost Yayınları.
- VERNANT, J. P. (2001). **Evren Tanrılar İnsanlar**, Çev. M. E. Özcan, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- WHITMORE, J. (1994). **Directing Postmodern Theater**, Ann Arbor, Michigan University Press.
- WODAK, R. & MEYER, M. (Eds.). (2009). **Methods of critical discourse analysis**, London: Sage
- VERNANT, P. J. (2017). **Yunan Düşüncesinin Kaynakları**, Çev. H. Portakal, İstanbul, Cem Yayınevi.

MAKALELER

- BİRKİYE, S. K. (2006). “Kültürler Arası Tiyatro ve Grotowski”, **Yaratıcı Drama Dergisi**, cilt 1, sayı 2, ss. 13-28.
- GROTOWSKI, J. (1991). “Yoksul Tiyatro”, Çev. İ. Özbek, M. Göksel. İstanbul, **Mimesis Dergi**, sayı 4.
- HEKARÎ, R, E. (1986). “Memê Alan-1 (1918-1919)”, Çev. M. E. Bozarslan, **Jîn: Kürdçe-Türkçe Dergi**, cilt 3, sayı 15, ss. 674 – 678.
- HEKARÎ, R, E. (1987). “Memê Alan-2 (1918-1919)”, Çev. M. E. Bozarslan. **Jîn:Kürdçe-Türkçe Dergi**, cilt 4, sayı 16, ss. 725 – 729.
- SAĞLAM R. “Yapıbozumcu Kimlik Okuması: Spivak ve Madun Kadının Kolektif Özne Statüsü”, **Hukuk Kuramı Dergisi**, Cilt 7, sayı 1 - 2, ss. 5 Ocak-Ağustos 2020
- KARACABEY, Ç. S. (2003). “Modern Sonrasında Dramatik Metinler”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, cilt 15, sayı 15, ss. 36-95.

TEZLER

- AKCAN, S. (2014) “Anlatıcı Olarak Dengbêj Ve Dengbêj Anlatılarındaki Kahramanın Makûs Talihi – Mirza Metin ile Söyleşi”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kadir Has Üniversitesi.

ÇELİK, D. (2017). “Dengbêjlik Geleneği Ve Türkiye’deki Kürt Tiyatrosuna Etkileri”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

SARIKAYA, C. (2010) “Celebrating Difference: "Turkish Theatre" in the Chicago World's Columbian Exposition of 1893”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Boğaziçi Üniversitesi.

SESLİ, A. (2023). “Çağdaş Tiyatroda Estetik Düşünce ve Thomas Ostermeier Sahnelemelerinde Estetik Düşüncenin İnşası”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul Aydın Üniversitesi.

İNTERNET KAYNAKLARI

Değirmenci, Bircan. (2017). *Ûrmiye’den Amed’e Dewrêş Gelmiş*.

<https://bianet.org/haber/urmiye-den-amed-e-dewres-gelmis-186579>

Boyik, Eskerê. (2012). *Elegez’de Kürt Tiyatrosu*.

<https://anfturkce.com/kultur/elegez-de-kurt-tiyatrosu-eskere-boyik-2251>

Çiçek, Özgür. Mantu, Volkan. (2005). “*Sanatsal kaygılarla yürüyen bir yapı oluşturmaya hedefliyoruz*”, Erdal Ceviz ile Röportaj, Kültürel Çoğulcu Gündem. Artizan. <https://arsiv.art-izan.org/gundemler-3/erdal-ceviz-sanatsal-kaygilarla-yuruyen-bir-yapi-olusturmaya-hedefliyoruz>

Evrensel Gazetesi. *TJN oyunu yasaklandı*. (2020).

<https://www.evrensel.net/haber/416427/ibb-sehir-tiyatrolarinda-sahnelenecek-kurtce-oyun-yasaklandi>

İnce, E. Siyah Bant. (2017). <http://www.siyahbant.org/kurtce-tiyatro-ohal-kiskacinda/>

Jinha, *Seyr-î Mesel: Bizim İçin Her Yer Sahne*. (2016).

<https://www.mimesis-dergi.org/2016/11/seyr-i-mesel-bizim-icin-her-yer-sahne/>

Temiz, D. (2024). *9. Amed Tiyatro Festivali: Gücünü Halkın Desteğinden Alan Festival*, <https://www.mimesis-dergi.org/2024/04/9-amed-tiyatro-festivali-gucunu-halkin-desteginden-alan-festival/>

Şermola Performans. www.sermola.com

Türkiye Cumhuriyeti Anayasası.

https://www.tbmm.gov.tr/anayasa/anayasa_2018.pdf

Yankın, B. Yıldırım V. (2007), Dengbêjlerde Ses Tekniklerinin Kullanımı Üzerine Bir Deneme, [https://www.art-izan.org/artizan-arsivi/dengbejlerde-ses-teknikler in in - kullanimi-uzerine-bir-deneme/](https://www.art-izan.org/artizan-arsivi/dengbejlerde-ses-teknikler-in-in-kullanimi-uzerine-bir-deneme/)



ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Figen ZENDERLİOĞLU

Eğitim Durumu: 2013-2017 İstanbul Üniversitesi “Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji” bölümü mezunudur.

2004 yılından beri aktif olarak tiyatronun içerisinde oyuncu, dramaturg, eğitmen, oyun yazarı ve yönetmen olarak çalışır.

Yazdığı tiyatro eleştirileri, **T24, Duvar Gazetesi** ve **Tiyatro Dergisi**’nde yer almaktadır. İngiliz Royal Court Yazarlık Atölyesi’nin Türkiye’de belirlediği dokuz yazardan biri olarak Mark Ravenhill ve Zinni Harris gibi önemli yazarlarla çalışır. Burada “Kapının Ardındaki Ses” oyununu yazar.

Şermola Performans’ın kurucularındandır. Başta kendi grubu olmak üzere çok sayıda özel tiyatro ve kurum tiyatrolarında yönetmen ve yaratıcı konumunda çalışır. Oyunları çeşitli kurumlar tarafından bir çok defa ödüllendirilir ve aday gösterilir. Yazdığı oyunlardan Antigone 2012, Palyaço’nun Maceraları (Ç.O) ve Reşê Şevê, Şermola’da sahnelenir. Mirza Metin ile beraber yazdıkları Reşê Şevê (Karabasan) oyunu Avesta yayınları arasından çıkar. **2017** yılı itibariyle akademik çalışmalarına Özel üniversitelerin Güzel Sanatlar Fakültesi’nde de öğretim görevlisi olarak devam etmektedir.

Sahnelenen ve sahnelediği oyunları:

Uzun Yol - (**Yönetmen**), Oyun Atölyesi – 2024

Rîtuêlîstik - (**Yönetmen**), Şermola Performans / Yeni Sahne Ortak Yapım - 2024

Ayazmanın Yılanı - (**Yönetmen**), Poyraz Yapım 2024

Otel Odası Hikayeleri - (**Yönetmen**), Maltepe Üniversitesi Sahne Sanatları - 2024

Hayvan Çiftliği - (**Yönetmen**), Yeditepe Üniversitesi GSF/ Tiyatro - 2024

Artık Korkmuyorum: Altı Kere Yedi Kırk Dokuz Edebilir, Tomris Uyar, Müzikli Okuma Tiyatrosu (**Yönetmen**), Nilüfer Belediyesi - 2023

Tatavlada Son Dans - **(Yönetmen)**, Sumru Yavrucuk Tiyatrosu – 2023

Gergedanlar- **(Yönetmen)**, Maltepe Üniversitesi Sahne Sanatları - 2023

Cadı Kazanı - **(Yönetmen)**, Yeditepe Üniversitesi GSF/ Tiyatro - 2023

Mutlu Değilim Ama Kahrımdan Da Ölmüyorum - **(Yönetmen)**, Kadıköy Boa Sahne- 2022

Yazmasam Deli Olacaktım, Sait Faik, Müzikli Okuma Tiyatrosu - **(Yönetmen)**, Nilüfer Belediyesi- 2022

Jüri - **(Yönetmen)**, Yeditepe Üniversitesi GSF/ Tiyatro - 2022

Terör - **(Yönetmen)**, Yeditepe Üniversitesi GSF/ Tiyatro - 2022

Bir Ata Krallığım - **(Yönetmen)**, Maltepe Üniversitesi Sahne Sanatları - 2022

Arjen 7 – **(Yönetmen)**, Birileri – 2021

Sarmal - **(Yönetmen)**, Kadıköy Boa Sahne - 2021

Heşteg - **(Yönetmen)**, Kadıköy Boa Sahne - 2021

Öykülerden Sahneye – **(Yönetmen)**, Yeditepe Üniversitesi GSF/ Tiyatro - 2021

Ev İş Tiyatro – **(Yönetmen)**, Maltepe Üniversitesi Sahne Sanatları - 2021

Bir Hikayemiz Var Bizim - **(Yönetmen)**, **Özen Yula** oyunu- Okuma Tiyatrosu- 2020

Hayal Satıcısı - **(Yönetmen)**, Aysa Prodüksiyon - 2020

Yaralarım Aştandır - **(Yönetmen)**, Poyraz Yapım - 2019

Sevinç - **(Yönetmen)**, Galataperform - 2019

Nasıl Yaşanır Hayat? -Sevgi Soysal'ın hayatı- **(Yönetmen)**, Nilüfer Belediyesi - 2018

Bernarda Alba'nın Evi – **(Yönetmen)**, Kadir Has Üniversitesi Tiyatro Bölümü - KHAS- 2018

Balans - **(Yönetmen)**, Şermola Performans -2018

Sevmekten Öldü Desinler - **(Yönetmen, Sahne Tasarımcısı)**, Kadıköy Emek Tiyatrosu - 2017

Güney Yıldızı - **(Yönetmen)**, Galataperform - Okuma tiyatrosu - 2017

Sherlock Hamid - **(Yönetmen)**, Bakırköy Belediye Tiyatroları - 2017

Kapı (Gateway) - **(Yönetmen)**, Galataperform - Okuma tiyatrosu - 2016

Serencama Qijikan (Kargalar) - **(Yönetmen -Mirza Metin ile birlikte-, dramaturg ve oyuncu)**, Şermola Performans - 2016

Dengé Li Pişt Derî (Kapının Ardındaki Ses) - **(Yazar)**, Royal Court Yazarlık Atölyesi kapsamında Okuma Tiyatrosu- 2015

Leylekler Uçarken - **(Yönetmen)**, Galataperform - Okuma tiyatrosu - 2015

Cambazın Cenazesi - **(Yönetmen)**, İkincikat - 2014

Antigone2012 - **(Yazar-yönetmen)**, Şermola Performans - 2012

Bûka Lekî/Plastik Gelîn - **(Yönetmen yardımcısı)**, Şermola Performans - 2011

Dîsko 5 No'lu - **(Yönetmen)**, Şermola Performans - 2011

Palyaçonun Maceraları -Ç.O- **(Yazar-yönetmen)**, Şermola Performans - 2010

Cerb (Deney) “Sözsüz Oyun - **(Yönetmen yardımcısı)**, Şermola Performans - 2010

Reşê Şevê (Karabasan) - **(Yazar)**, Şermola Performans – 2009