

Kayıp Düşlerin Trajedisi: Fırtına Üzerine Yapısalcı Bir Çözümleme Denemesi

Uğur AKINCI*

Özet

Anahtar sözcükler: Shakespeare, romance, Fırtına, Yapısalcılık

Fırtına, Pericles, Cymbeline ve Kış Masalı ile birlikte Shakespeare'in romances olarak adlandırılan son dönem oyunları arasında yer alır. Doğaüstü unsurların, gizemli kişilerin yer aldığı romance'larda, gerçek yaşamda rastlanması mümkün olmayan olağanüstü durumlar ve heyecan verici romantik serüvenler işlenir. Ne var ki Fırtına bir yana, bu romance'ların Shakespeare'in büyük komedyaları ve tragedyaaları değerinde olmadığı hemen herkes tarafından kabul edilen bir gerçektir.

1611'de sarayda oynanan Fırtına'nın büyük olasılıkla son oyun olduğu ileri sürülmektedir. Fırtına, birçok Shakespeare oyunu gibi çok değişik biçimlerde okunabilir, okunmuştur da... Oyun bir anlamda büyük yazarın insan doğası üzerine yaptığı derin bir felsefi deneme gibidir. Bu çalışma yapısalcı çözümleme yönteminden yararlanarak bu derinliği ortaya çıkarma denemesidir.

Summary

Key Worlds: Shakespeare, romance, The Tempest, Structuralism

The Tempest, together with Pericles, Cymbeline and The Winter's Tale is one of Shakespeares' last epoch plays called romances. Supernatural assets and exciting romantic adventures which might not happen in reality have been performed in romances, which supernatural elements and mysterious characters took place. However, laying aside The Tempest, it is an admitted truth that these romances are not as valuable as Shakespeare's major comedies and tragedies.

The Tempest claimed to be Shakespeare's last play performed in 1611 in the royal palace. The Tempest can be interpreted in various ways as Shakespeare's many other plays, and it has been done so. In a sense, the play is like a deep philosophical essay on human nature. This study is an attempt to reveal the depth of this essay by using the structuralist analysis method.

... Prospero'nun değneği tarihin akışını değiştirmede. Hiçbir şeyi değiştirmede. Dünya olduğu kadar acımasız kaldı... Jan Kott

Fırtına; Pericles, Cymbeline ve Kış Masalı ile birlikte Shakespeare'in romances olarak adlandırılan son dönem oyunları arasında yer alır. Doğaüstü unsurların, gizemli kişilerin yer aldığı romance'larda, gerçek yaşamda rastlanması mümkün olmayan olağanüstü durumlar ve heyecan verici romantik serüvenler işlenir. Uzmanlar, romance'ların gerçeklerden kopuk bu havası dışında belirgin bazı ortak özellikler bulmakta ve bu oyunları traji-komedy olarak değerlendirmektedirler. "Dört oyunda da soylu ailelerin ya da sevgililerin doğal bir felaket veya insanlarca düzenlenmiş bir tuzak nedeniyle birbirlerinden ayrı düşme-

leri anlatılır (1). Danslarla, pandomimlarla, müzikle, şarkılarla bezenmiş masalımsı bir öyküye dayanan bu oyunlar, içerdikleri ilişkiler bağlamında uzlaşma oyunları olarak da adlandırılmaktadır. "Bu oyunlarda tragedyalara özgü çok acıklı ve üzücü olaylarla karşılaşıldıktan, çok derin acılar çekildikten sonra her şey güzel olur, her şey iyi biter. Kötüler kesin bir yenilgiye uğrar, iyiler tam bir mutluluğa varır; ölü sanılanların mucize kabilinden yaşadıkları anlaşılır; bebekliklerinde yitirilen evlatlar, yetişkin genç kızlar ve delikanlılar olarak, annelerinin babalarının karşısına çıkar; fırtınalarda ayrılan aileler birbirine kavuşur; yıllar yılı dargın olanlar barışır vb. (2).

Shakespeare'in oyun yazarlığında önemli bir yön değişikliğinin göstergesi olan romance'lar için olumlu-olumsuz birçok değerlendirme yapılmıştır. Ne

var ki **Fırtına** bir yana, bu romance'ların Shakespeare'in büyük komedyaları ve tragedyaaları değerinde olmadığı hemen herkes tarafından kabul edilen bir gerçektir.

Fırtına, birçok Shakespeare oyunu gibi çok değişik biçimlerde okunabilir, okunmuştur da... Çağdaşlarının bir güldürü olarak değerlendirdiği oyun, 19. Yüzyıl ortalarına kadar bir saray (peri) masalı olarak algılanmıştır (3). Daha sonra Psikanalistlerin ilgi alanına girecek ve bu yönde çok sayıda araştırma yapılacaktır (4). Ünlü edebiyat kuramcısı Terry Eagleton Prospero-Ariel ilişkisinden yola çıkarak, **Fırtına**'yı "kapitalizm ile feodalizmin verimli başdaşıklığının bir alegorisi" olarak Marksist bir temele oturtacak (5); Jan Kott ise oyunu "kayıp düşlerle ilgili büyük bir Rönesans tragedyası" olarak yorumlayacaktır (6). Bu ve benzer çalışmalar aynı zamanda **Fırtına**'nın ne denli zengin anlam katmanlarına sahip olduğunu da göstermektedir. Bizim amacımız tüm bu verilerin de yardımıyla yapısal bir çözümlemeye gitmek ve bu yönle farklı anlam katmanlarını ortaya çıkarabilmektir.

1611 yılında yazılmış ve aynı yıl sarayda oynanmış olan **Fırtına**, Shakespeare'in son oyunu olarak kabul edilir. Issız bir adada geçen oyun, adını ilk perdedeki fırtınadan alır. Konunun ana hatları oldukça yalındır:

İçinde Napoli Kralı Alonso, oğlu Ferdinand, kardeşi Sebastian, Milano Dükası Antonio ve bazı lordların bulunduğu gemi korkunç bir fırtınaya yakalanarak parçalanır ve karaya vurur. Gemidekiler başlarına kötü bir şey gelmeden sağ salim karaya çıkmayı başarır. Issız gibi görünen adada Prospero ve kızı Miranda yaşamaktadır. Prospero adanın başka bir yerinde kızına, bu adaya nasıl düştüklerini anlatırken; açıklamalarından, bizim doğal sandığımız fırtınanın, Prospero'nun doğüstü gücünden kaynaklandığını öğreniriz. Oyunun başladığı tarihten on iki yıl öncesinde yasalara göre gerçek Milano Dükası olan Prospero, ilgi duyduğu gizemli bilgiler ve kitaplarıyla daha çok uğraşabilmek için dükalığın bazı yetkilerini kardeşi Antonio'ya devretmiş; bundan yararlanan Antonio, Napoli Kralı Alonso'nun yardımıyla dükalığı ele geçirmiştir. Antonio bununla da yetinmemiş, ağabeyi Prospero'yu üç yaşındaki kızı Miranda ile birlikte köhne bir tekneye koyarak denize salmış ve ölüme terk etmiştir. İyi yürekli Lord Gonzalo'nun verdiği yiyecek ve içecek sayesinde ölümden kurtulan

baba-kız, fırtınalı bir yolculuktan sonra bu adaya çıkmıştır. Şimdi aradan on iki yıl geçmiş; Prospero gerçekleştirdiği büyüler sayesinde düşmanlarını adaya getirmiştir.

Beş perde süren oyun boyunca temel alınan konu, Prospero'nun düşmanlarıyla yaklaşık bir gün süren ilişkisidir. Prospero hâkimi olduğu adada ki bu hâkimiyet tanrısal bir gücü de simgeler- emrinde bulunan doğüstü yaratıkların da yardımıyla düşmanlarını dize getirir ve sonuçta onların önünde dükalığını yeniden ilan eder. Gerçi bu ana olay dışında birtakım yan ilişki birimleri de kullanılmıştır. Ancak bunlar Prospero'nun hâkim olduğu evreninde, düşmanlarını alt edişini anlatan asıl konunun önemini azaltmaz. Bu aşamada, oyundaki önemli bir özelliğe değinmekte yarar görüyoruz:

Aristoteles'in **Poetika** adlı yapıtında zaman ve eylem birliği olarak görülen, klasik akım kuramcılarınca yer birliğinin de eklenmesiyle, ünlü **Üç Birlik Kuralı**'na dönüşen kurallar zincirine Shakespeare'in rağbet ettiği tek oyun **Fırtına** olmuştur. Olaylar tek bir günde üstelik birkaç saatlik bir sürede olup biter. Kaynaklara göre bu süre aynı zamanda, Shakespeare oyunlarının öğleden sonra iki ve altı saatleri arasındaki dört saatlik oynanma süresidir. Eylem (aksiyon) ise Prospero'nun düşmanlarıyla olan ilişkilerini içermektedir. Mekân (uzam) açısından bakıldığında olayların tümü Prospero'nun hâkim olduğu adada geçmektedir. S. Wells bu yönelişi, *romansa özgü yaygın ve karmaşık öykü malzemesinin neo-klasik kuramın zaman-yer-konu birliği kuralı çerçevesinde denetim altına alınması olarak açıklıyor. Can Yücel ise, Üç Birlik Kuralı'nın üçüncü ayağı olan eylem birliğinin yan-plan düşkünü Shakespeare'de söz konusu olamayacağını belirtiyor. Jan Kott ise farklı birer öykü gibi görünen Ariel ve Caliban öyküsünü, Prospero'nun öyküsünün tekrarı; güç savaşı, vahşet ve suikast gibi aynı temaların bir başka anlamı olarak değerlendirir. (7).*

Anlambirim I'i (8) oluşturabilmek için uzamın özelliklerini de belirlemek gerekiyor. M. Urgan'a göre, bir sihirbaz olan Prospero yaşadığı adayı da sihirli bir adaya dönüştürmüştür. Adada, Prospero'nun denetimi dışında herhangi bir şey olması mümkün değildir. Adaya dışarıdan gelenler Prospero ve onun görünmez perisi Ariel tarafından denetim altında tutulurlar. Gerçekle hayalin karışık iç içe geçtiği adada dışarıdan gelenleri büyüleyen ve

uyutan çalgı sesleri, güzel şarkılar ve garip gürültüler duyulur. Acayip görüntülerin yanı sıra, Prospero'nun emrindeki mitolojik yaratıkların yer aldığı müzikli ve danslı gösterilere tanık olunur. Oyun boyunca kullanılan bu doğüstü öğeler, **Hamlet**'teki *Hayalet* ya da **Macbeth**'teki *Cadılar* gibi işlevsel tiyatral öğeler olarak kalmaz, bir bakıma oyunun özünü de oluşturur. Buraya kadar sözü edilen öğelerin (eylem-zaman-uzam) oluşturduğu *dizisel ve dizimsel ilişkiler bağlamında* ortaya çıkan tablo, *Anlambirim I*'i de yaratmaktadır. (Bkz. Şekil 1)

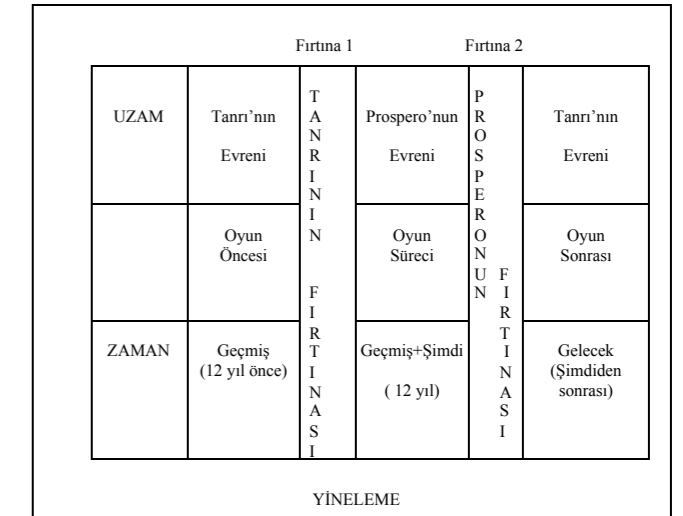
Şimdi oyunun asıl öyküsünü irdelemeye geçebiliriz. Asıl öykü diyoruz çünkü Shakespeare oyunlarının çoğunda, genellikle güç kazanma savaşı biçiminde görülen karşıtlıklar ve uyuşmazlıklar önemli bir rol oynamaktadır. **Fırtına** oyununun çözümlemesinde de Prospero ve düşmanları arasındaki ilişkiyi (mücadeleyi) öne çıkarmak, sağlıklı bir sonuca ulaşmanın temel koşulu olarak görülmektedir.

Olaylar, Napoli Kralı Alonso ve beraberindeki gemisinin batışıyla başlamış gibi görünse de aslında bu olay daha önce Antonio tarafından hazırlanan ve uygulanan bir senaryonun bu kez Prospero tarafından, aynı kurallarla yeniden uygulanmasından başka bir şey değildir.

... Prospero'nun adasında, Shakespeare'in dünya tarihi oyunu kısaltılmış biçimiyle oynanır. Oyun, güç, cinayet, başkaldırı ve vahşet için savaşı içerir. O tarihin ilk perdesi, Alonso'nun gemisi adaya varmadan çok önce oynanmıştır. Şimdi, Prospero eylemi hızlandıracaktır. Aynı tarih, iki kez daha tekrar edilecektir. Biri trajedi, biri grotesk olarak... (9).

Olayların ateşleyicisi olan temel eylem, Antonio'nun Milano Dükalığını ele geçirmek için ağabeyi Prospero'ya hazırladığı komplo ve onu Milano'dan atışıdır. Yani olaylar *Tanrı'nın evreninde* başlamıştır. Antonio bu eyleme girişirken Napoli Kralı Alonso ve Kral'ın kardeşi Sebastian gibi devlet mekanizmasının önemli kişilerinden yardım görmüştür. Diğer bir deyişle, olayların düzenleyicisi Antonio'dur. Oyunun yüzeysel yapısında fazla ağırlığı yokmuş gibi görünen bu olay, derin anlama ulaşmada önemli bir çıkış noktası olacaktır.

Prospero'yu dükalıktan eden olaylar zaman düzlemi açısından geçmişte yaşanmıştır.



Şekil 1: Anlambirim I

Geçmişte ezenler Kral Alonso, Antonio ve Sebastian'dır. Ezilen ise gerçek dük Prospero'dur. Oyun boyunca, diğer bir deyişle *şimdi*'de ezen ise, geçmişin ezileni Prospero; ezilenler ise geçmişin ezenleri Alonso, Antonio ve Sebastian'dır. Prospero intikam almak için Alonso ve Antonio'nun yöntemlerini tereddüt etmeden, acımasız bir şekilde kullanmaktan çekinmez. Bu durum olaylar dizisi bağlamında ilk *anlambirimcik*'i ortaya çıkarmaktadır:

Anlambirimcik A

	Ezenler	Ezilenler
GEÇMİŞ	Alonso Antonio Sebastian	Prospero
ŞİMDİ	Prospero	Alonso Antonio Sebastian

Shakespeare oyunlarında toplumsal düzeni sarsan herhangi bir kargaşa, çatışma ve felaketin simgesi; toplumdaki kargaşanın dış dünyadaki yansımaları olan fırtına öğesine **Fırtına** oyununda iki kez rastlarız. Antonio, Prospero'nun tahtını ele geçirdikten sonra, Milano'dan uzaklaştırmak için onu kızıyla birlikte denize saldıgında fırtına kopar ve Prospero bu fırtınadan güçlükle kurtulur. On iki yıl sonra da Prospero düşmanlarını, büyüleriyle yarattığı korkunç bir fırtınayla, hakimiyet sürdürdüğü adaya getirir. On iki yıl önce başlayan oyunun yönetmeni değişmiştir, hepsi bu! Jan Koot'a göre de oyunda *aktörler ve rolleri değişir ama durum aynı kalır* (10). *Anlambirim I*'de sözü-

nü ettiğimiz *yineleme*, işte bu değişmezlikten kaynaklanmaktadır.

Bu aşamaya kadar Alonso, Antonio ve Sebastian'ın göstergeleri oldukça açıktır: Üçü de kişisel tutkular ve hırslarla doludur. İçlerinden yalnızca Alonso yaptıklarından pişmanlık duyacak ve uzlaşmayı seçecektir. Ancak, oyunda bu uzlaşmayı hazırlayan ve pekiştiren bir başka uzlaşma örneği daha vardır: Fırtınadan kurtulup adaya çıkarılanlar, adada daha önceden bulunanlardan ilk karşılaşanlar Kral Alonso'nun oğlu Ferdinand ve Prospero'nun kızı Miranda'dır. Yapılan büyüler sonucunda birbirine âşık olan gençler, sonuçta evlenirler. Bu beraberlik daha sonraki Alonso ve Prospero'nun uzlaşmasının ilk adımı olarak yeni bir *anlambirimcik* oluşturmaktadır:

Anlambirimcik B

Miranda	(AŞK)	Ferdinand
	UZLAŞMA	
Prospero	(DOSTLUK)	Alonso

Pişmanlık duyan Alonso'nun Prospero ile uzlaşmasına karşın, on iki yıl öncesinin tutkulu ve acımasız kişisi Antonio'nun ağzından ne oyun boyunca ne de oyun sonunda pişmanlık duyduğunu belirtecek tek bir söz bile çıkmaz. Uzlaşma ya da pişmanlık bir yana, büyülerin etkisiyle derin bir uykuya dalan Kral'ı öldürüp yerine geçmesi için Sebastian'ı eyleme sürüklemeye çalışır. Aynı eylemi on iki yıl öncesinde kendisi gerçekleştirmiştir. Prospero'nun büyülerini sayesinde başarısızlığa uğrarlarsa da, içlerindeki tutkunun etkisiyle ilk fırsatta yine benzer eylemlere girişeceklerini tekrarlayıp dururlar. S. Wells'in deyişiyle, *Antonio ve Sebastian'da ahlaki açıdan hiçbir ilerleme göremeyiz* (11). Onlardaki bu tutku, *Anlambirimcik B*'de sözü edilen uzlaşmanın tam tersine, *derin anlam*'da açıklanacağı gibi, bu uzlaşmanın gelecekte sürmeyeceğinin açık bir göstergesidir. Özellikle Antonio'nun sözleri bu gösterenin temel dayanağıdır:

...
Nerede bulunur bu vicdan dediğin?
Topuğumda nasır olsaydı, terliğimi giyerdim,
Ama böyle ilahi bir varlık hissetmiyorum içimde.
Milano Dükü'yle aramda her biri bir buz parçası
Yirmi vicdan birden olsa ve hepsi eriyip aksa,
Yine rahatsız etmezdi beni. (II/1). (12)

Aynı konuda Can Yücel şunları söylüyor: *“Sebastian, Antonio, Kral Alonso toplumun en ayrıcalıklı sınıfından gelmederler (...). Buna karşılık haindirler, muhteristirler, ahlaksızdırlar. Adeta 'reel politika' piri Machiavelli'nin saray müzesinden uğramış hayaletler gibidirler. Aralarından Alonso sonunda kötülüğe tövbe etmiş olsa bile, Sebastian ile Antonio için aynı iyimserliği göstermeye yer yoktur”* (13).

Bu kişilerin karşısında, Prospero'nun intikam almak için yaptıklarını bir an için hoş görme ihtiyacı duyarız. Ancak Prospero da tıpkı kardeşi gibi acımasızdır. Kızı Miranda'ya ve damat adayı Ferdinand'a karşı öfkeli ve kuşkulu bir baba; emrindeki Ariel ve Caliban'a karşı da öfkeli ve zorba bir efendi tavrı gösterir. Özellikle kızı Miranda'ya başından geçenleri anlatırken, onun kendisini dinlemediğini sanarak sürekli uyarıp azarlaması; düşmanları bir yana, Prospero'nun yeri geldiğinde en çok değer verdiği ve sevdiği insana karşı bile ne denli acımasız olduğunu göstermektedir. Aynı biçimde, kızına âşık olan Ferdinand'a karşı da, üstelik kızının onunla evlenmesini istediği halde oldukça sert ve acımasızdır. Miranda kızlığını yitirecek diye büyük bir korku içindedir. Miranda'ya olan sevgisini denemek için Ferdinand'ı Can Yücel'in deyişiyle adeta bir 'çile sınavına' çeker. Onu en ağır işlerde çalıştırmakla kalmaz, emirlerini yerine getirmede ağır cezalar vermekle tehdit eder.

Prospero'nun emrindeki kişilere karşı da otoriter ve de öfkeli bir *büyücü-efendi* tavrı gösterdiğini belirtmiştik. Bu tavrı özellikle Ariel ve Caliban'a karşı belirgindir. Prospero'nun hükmettiği doğüstü varlıkların başında Ariel gelir. Prospero düzenlediği oyunların tümünde başarılmıcsı olan Ariel'e karşı yerli yersiz sert davranır. Çünkü Ariel'in akli fikri özgürlüktedir. Ne var ki Prospero amacına ulaşmadan Ariel'in özgür kalması olanaksızdır. Bu yüzden de, Ariel'in ağzından çıkan her özgürlüğe ilişkin her sözcük Prospero'yu çileden çıkarır. Büyülerin zamanında ve gerektiği biçimde gerçekleşmemesi kaygısı, Prospero'nun Ariel'i baskı altında tutup, onun üzerinde acımasız bir denetim uygulamasına yol açar. Baba-kız gelmeden önce adaya egemen olan Sycorax adlı cadı Ariel'i bir çam ağacının kovuğuna hapsedmiştir. Ariel'i büyülerini sayesinde kovuktan kurtaran Prospero onu kendisine hizmet etmek zorunda bırakmakla kalmaz; verilen buyrukları yerine getirmemesi, bu kez kendisinin onu yeniden çam kovuğuna hapsedmekle tehditiyle korkutur.

Prospero'nun acımasız ve buyurgan tavrı en çok Caliban adlı yaratıkla olan ilişkilerinde görülür. Cadı Sycorax'ın oğlu olan Caliban, Ariel gibi doğüstü bir yaratık değildir, dolayısıyla doğüstü güçleri yoktur. Yarı insan yarı hayvan görünümündeki bu yaratığın görevi, Prospero'nun gündelik ağır işlerini görmektir. Ama onun asıl niyeti, bir zamanlar anası Sycorax'ın olduğunu iddia ettiği adaya egemen olmak için Prospero'yu öldürmektir. Sürekli bu yönde planlar yapar. Efendisinden hiçbir zaman sevgi görmediği için ona düşman kesilmiş, Miranda'ya tecavüze yelenecek kadar saldırganlaşmıştır. Prospero onu dayanılmaz acılar çektirmekle tehdit ettiği zaman uslanıp af dileyen Caliban, aslında her tehdit karşısında öfkelerini daha da bilemektedir. Ariel ve Caliban'a karşı gösterdiği bu tür tavırlar bir yandan Prospero'nun içindeki olumsuz duyguların bir göstergesi olurken; öte yandan da kendi evreninde adeta bir tanrı olan Prospero'nun doğa güçlerine egemen oluşunun bir kanıtına dönüşmektedir.

Prospero'nun denetiminde olan bu iki yaratık ve adadaki diğer mitolojik yaratıklarla, Kral Alonso ve Antonio'un emrindeki kişiler arasında kurulacak bir *eşyapılılık*, yeni bir *anlambirimcik* daha oluşturmaktadır. Antonio'nun Prospero'yu devirirken krallığın ve dükalığın, diğer bir deyişle devlet mekanizmasının içinde yer alan kişilerden yardım aldığını belirtmiştik. Prospero da dükalığını yeniden kazanmak için doğüstü güçleri kullanır ve onların yardımıyla Alonso ve Antonio'yu cezalandırır. İşte Prospero'nun emrindeki ve denetimindeki bu doğüstü güçlerle, Krallık ve dükalık emrindeki kişiler arasında 'aynı işlevi görme' açısından bir *eşyapılılık* kurabiliyoruz:

Anlambirimcik C

Antonio'un destekçileri : (Alonso, Sebastian ve devlet mekanizmasının diğer adamları) : :
Prospero'nun destekçileri : (Ariel, Caliban ve diğer mitolojik yaratıklar)

Anlambirimcik C'de sözü edilen ilişkiler bağlamında yeni bir *eşyapılılık* daha oluşturabiliriz. Fırtınadan sonra Kral Alonso, Antonio ve Sebastian gibi yöneten ve ezen konumundaki oyun kişileri adanın bir yerine çıkarken; bunların uşağı olan Stephano ve Soyтары Trinculo da adanın başka bir yerine çıkmışlar, Prospero'nun uşağı olan Caliban ile karşılaşmışlardır. Prospero'dan nefret eden Caliban, birazcık sevgi

ve şarap gördüğü Stephano'yu yeni efendisi olarak benimser. Üç kafadar planlar yapıp adayı ele geçirmeye karar verirler. *“Trinculo ile Stephano ayyaşlırlar, açgözlüdürler, ırz düşmanındırlar. Bu kusurları içinden çıkıktıkları katmanların koşullarına bakarak mazur görülebilirse de, 'uygarlık denen düzenin nasıl kör-topal yürüdüğünü' yansıtmaktadırlar”* (14). Nasıl ki geçmişte Antonio ve Sebastian, Kral Alonso'yu uykudayken öldürüp yerine geçmeyi planlarsa; bu üç köle de, Prospero'yu öldürüp adanın efendisi olmak isterler. Aralarındaki sınıf farkı belirleyici olmaktan çıkan efendi ve köleler, aynı amaca yönelik ortak ve olumsuz bir eylem etrafında tek bir düzlemde birleşmişlerdir:

Anlambirimcik D

“Geçmiş”te dükalığı ele geçirmeye çalışanlar : (Alonso, Sebastian, Antonio) : :
“Şimdi”de adayı ele geçirmeye çalışanlar : (Stephano, Caliban, Trinculo)

Prospero bu iki eşyapılılığın içerdiği ilişkiler bağlamında, birey isteklerinin kıyasıya çatıştığı karmaşık bir dünyanın farkına varır. Tümüyle mutsuz değildir ama mutluluğa da çok fazla değer vermez. Düşmanlarından öç almak onda en küçük bir sevinç bile uyandırmaz. Onun, yeryüzünde insanları mutlu edecek bir dünyanın kurulduğunu görmek gibi bir kaygısı da yoktur. Onca acıdan ve uğraştan sonra tek istediği, elindeki güçten kurtulup bir köşeye çekilme-tir. Artık, sihirli sopasını kırıp yerin dibine, kulaçlarca derine sokacaktır. Egemen olmaya, yönetmeye değmeyecek bir dünyadır bu. Ama bu dünyadan nefret etmekten çok, sadece onun neye değip değmeyeceğini bilmeye çalışır. Prospero'nun, Ferdinand ve Miranda birleşmesinin kutlanması için perileriyle hazırladığı gösterinin sonunda söylediği sözler, bu yönelişin göstergesidir:

Şenliklerimiz burada bitti.
Gördüğün oyunculara gelince,
(...) onlar birer ruhtu ve
Hepsi eriyip havaya karıştı, o incecek havaya.
İşte tıpkı bu hayallerin elle tutulmaz dokusu gibi,
Tepesi bulut kaplı burçlar, görkemli saraylar,
Ullu mabetler, hatta şu yüce yerküre
Ve üstünde ne varsa, bir gün eriyecek,
Biraz önce uçup giden şu hayali gösteri gibi,
Dumanı bile kalmayacak ardında.
Rüya dediğin şey de bizlerden olur işte
Ve minicik ömrümüzü yine bir uyku noktalar.
(IV/1) (15)

Tüm bu saptamalardan sonra, bizi aynı zamanda 'derin yapı'ya da ulaştıracak olan ikinci ve son *anlambirimi* de oluşturabiliriz. Prospero adaya çıkmadan öncesinde Milano'da Antonio Prospero'ya *sosyal düzeyde* acı çektiriyordu. Bu *fiziki* bir kötülüktü. Milano'da bu olaylar gelişirken; Sycorax da, oyunun geçtiği adada Ariel'i bir çam kovuğuna hapsederek, ona *doğüstü düzeyde* acı çektirmekteydi. Bu ise *metafizik düzlemde* bir *kötülüğü* simgeliyordu. Milano'dan sürülen Prospero adayı ele geçirdikten sonra Caliban ve Ariel'e acı çektirmeye başlar. Bu yönelişi *İnsan-doğüstü yaratıklar düzeyinde* bir kötülük olarak değerlendirebiliriz. Buna ilişkin başka bir örnekte, emirlerini yerine getirmediği takdirde Prospero'nun Ariel'i tıpkı Sycorax gibi, on iki yıl boyunca bir ağaca çivilemekle ve onu acı çektirmekle tehdit etmesidir. Kötülük etme ve acı çektirme temelinde kurulan bu ilişkiler aynı zamanda oyundaki ikinci *anlambirimi* de oluşturmaktadır.

ANTONIO..... PROSPERO (Sosyal düzeyde toplumsal kötülük)	PROSPERO... CALIBAN ARIEL (İnsan-doğüstü yaratıklar düzeyinde kötülük)	ANTONIO..... SEBASTIAN (Sosyal düzeyde toplumsal kötülük)
SYCORAX..... ARIEL (Doğüstü düzeyde metafizik kötülük)		PROSPERO..... ARIEL (12 yıl cezalandırma tehditi)
GEÇMİŞ (12 YIL ÖNCE)	GEÇMİŞ + ŞİMDİ (12 yıllık süre)	GELECEK

Şekil 2: Anlambirim II

Derin Anlam

Toplumsal-sosyal düzeyde gelişen fiziki kötülükler, *insan-doğüstü yaratıklar düzeyinde* gelişen metafizik kötülükler derin anlamı oluşturan temel göstergelerdir. Burada özellikle dikkati çeken, ilişki birimlerinin niteliği ve benzerliğidir. Geçmişte yaşanmış olan, şimdi yaşanıyor olan ve gelecekte yaşanacak olan; döngüsel bir biçimde gelişen ve kötülükler üzerine kurulmuş bu ilişkiler dürüst insanlardan, dürüst ilişkilerden kurulu 'olumlu' bir dünya yaratılabileceğine ilişkin inanca kapkara bir gölge düşürmektedir...

* Yrd. Doç. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü öğretim üyesi

KAYNAKÇA

- EAGLETON, Terry; William Shakespeare, Çev. A. Cüneyt Yalaz, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İst. 1998.
- HOLLAND, Norman N., *Psikanaliz ve Shakespeare*, Çev. Özgür Karacam, Gendaş Kültür, İst. 1999.
- KOOT, Jan, *Çağdaşımız Shakespeare*, Çev. Teoman Güney, MitosBOYUT Yayınları, İst. 1999.
- NUTKU, Özdemir, *Gecenin Maskesi*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1995.
- SHAKESPEARE, William, *Fırtına*, Çev. Can Yücel, Adam Yayınları, İst. 1991.
- ŞENER, Sevdâ, *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1997.
- URGAN, Mina, *Shakespeare ve Hamlet*, Altın Kitaplar Yayınları, İst. 1984.
- WELLS, Stanley, *Shakespeare Yazar ve Eserleri*, Çev. Cevza Sevgen, Yapı Kredi Yayınları, İst. 1992.
- YÜCEL, Can, "Fırtına Önsöz", William SHAKESPEARE - *Fırtına*, Çev. Can Yücel, Adam Yayınları, İst. 1991, s. 13.
- YÜKSEL, Ayşegül, *Yapısalcılık ve Bir Uygulama*, Yazko Yayınları, İstanbul, 1981.

NOTLAR

- Stanley WELLS, *Shakespeare Yazar ve Eserleri*, Çev. Cevza Sevgen, Yapı Kredi Yayınları, İst. 1992, s. 85.
- Mina ÜRGAN, *Shakespeare ve Hamlet*, Altın Kitaplar Yayınları, İst. 1984, ss. 330-331.
- Jan KOOT, *Çağdaşımız Shakespeare*, Çev. Teoman Güney, MitosBOYUT Yayınları, İst. 1999, s. 236.
- Ayrıntılı bilgi için bakınız: HOLLAND, Norman N., *Psikanaliz ve Shakespeare*, Çev. Özgür Karacam, Gendaş Kültür, İst. 1999, ss. 214-220.
- EAGLETON, Terry; William Shakespeare, Çev. A. Cüneyt Yalaz, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İst. 1998, s. 117.
- J. KOOT, *Çağdaşımız Shakespeare*, s. 259.
- A.g.y., s. 240.
- Anlambirim, Derin Yapı ve Eşyapılılık kavramları, Ayşegül Yüksel'in *Yapısalcılık ve Bir Uygulama* adlı incelemesindeki kullanımıyla ele alınmıştır.
- J. KOOT, *Çağdaşımız Shakespeare*, s. 245.
- A.g.y., s. 248.
- S. WELLS, *Shakespeare Yazar ve Eserleri*, s. 93.
- William SHAKESPEARE, *Fırtına*, Çev. Can Yücel, Adam Yayınları, İst. 1991, s.60
- Can YÜCEL, "Fırtına Önsöz", William SHAKESPEARE - *Fırtına*, Çev. Can Yücel, Adam Yayınları, İst. 1991, s. 13.
- A.g.y., s. 13.
- W. SHAKESPEARE, *Fırtına*, s. 100.

Dilin Dramatığı ya da Mahmud ile Yezida

Bünyamin AYDEMİR*

Özet

Anahtar Kelimeler: Dramatik Dil, Mahmud ile Yezida, töre, şiirsel gerçeklik, çağdaş Türk tragedyası

Türk Tiyatrosunun önemli yazarlarından biri olan **Murathan Mungan**'ın 1980 yılında kaleme aldığı *Mahmud ile Yezida*, yöresellik, şiirsellik ve trajik öğelerin oldukça baskın olduğu bir oyundur. Aşkın tragedyası veya töreler arasına sıkışan aşkın bir tutkunun baltalanışının lirik-trajik iniltisinin canlandırıldığı oyun diye tanımlayabileceğimiz *Mahmud ile Yezida*, başat olarak töre kavramının merkezleştirildiği, aşk kavramının da yine benzer ağırlıkla ele alındığı tematik bir portföye sahiptir. Yine Türk Tiyatrosunun önemli yapıtları arasında yer alan oyun, canlandırılma ilkesine dayandırılarak oluşturulmuş diyalog düzeni ve sahnenin anlatsal işlevinin hesaba katılmasıyla meydana getirilmiş didaskalik bölümlerinin yetkinliğiyle, hem drama özgü olanı, hem de yazınsallığın değerlerini bir arada buluşturan bir seçkinlik taşımaktadır. Her metin kendi dilini yaratır ve her metin kendi özel dil kullanımının bir ürünüdür, gerçeğinden hareketle irdelemeye çalıştığımız bu oyun metni, öncelikle yazarın şair kimliği, yaşam kaosu içindeki insanın tragedyasını görebilme yetisi ve yöreye ve folklorüne olan duyarlılığı ekseninde biçimlendirilmiş bir yapıttır.

Summary

Keywords: Dramatic Language, Mahmud and Yezida, morals, poetic realism, contemporary Turkish tragedia

Mahmud ile Yezida, written by one of the most important writers of Turkish Theatre, Murathan Mungan in 1980, is a play which is dominantly local, poetic and tragic. *Mahmud ile Yezida* which can be described as the staging of the lyrical – tragical echoes of the frustration derived from a transcendent love which is stuck between the mores or tragedy of love, consists the theme of the customs as well as love. As one of the most important plays of Turkish Theatre, *Mahmud ile Yezida* is dramatically and literary distinguished with its dialog order vitalized through personification and 'didascalical' chapters formed by the narrational function of the stage. Having started the analysis from the fact that every text provides its own discourse and every text is a product of its own discourse usage, this play is formed up primarily by the playwright's poetic side, his ability at being capable of man's tragedy in the chaos of survival and his sensitivity to the region and its folklore.

"Shakespeare: bir gül ile bir baltanın buluşması..."(1). E. Michel Cioran'ın bu büyüleyici metaforu, salt Shakespeare'in dehasına işaret etmekle kalmayıp, yaşamın ve sanatın ruhuna da göndermede bulunmaktadır. Yaşamın taklidi olan dram sanatı ise gül ile baltanın sürtünmesinden çıkan kıvılcımdan başka nedir ki? Kuşkusuz, yaşamda olduğu kadar, dram sanatında da "hareketin temelinde karşıt güçlerin çatışması yatar"(2). Dahası, tüm sanatların doğası, ama özellikle hareketi / eylemi yansılayan olması yönüyle, dram sanatının olmazsa olmazı olan zıtların hareketi, hikâyeleştirilmeye değer bir kırılma anının hem yaratıcısı, hem de taşıyıcısıdır. Öyleyse, bir şeyin olanaklı oluşu, yaşamda da, dramda da "çatışma, patlama, mücadele, diyalog, ikilik, diyalektik"(3) gibi süreçlere gereksinim duyuyorsa, gülün ve baltanın savaşımdan nedir

murat edilen? Gül ve baltayı buluşturup, bir şeyi öldürmeye yeltenen Shakespeare'in muradı, dünya-insan ikiliğini resmetmek midir sadece, yoksa yaşamın ve insanın çapaklarına, safralarına bu ikiliğin sürtünmesiyle derman aramak mıdır? Bu soruların yanıtı ne olursa olsun, sonuçta, "her arzunun içinde bir keşişle bir kasap tepişir"(4) misali, her yol, 'olan' ile 'olması gereken'in savaşıma dönük karelerle bezeli olacaktır kuşkusuz.

Shakespeare gibi, olan ile olması gerekenin savaşımlarını yansıtan fotoğraf karelerinden birine de **Murathan Mungan, Mahmud ile Yezida** adlı oyunu ile tanık kılmaktadır bizleri. Keşiş ile kasabın arzularının sürtünmesiyle meydana gelen bir yaşamın kırılma anı, **Mungan**'ın oyununda aşk ile töre ve aşk