

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 savaşımından 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 savaşımına dönük karelerle bezeli olacaktır kuşkusuz.

Shakespeare gibi, olan ile olması gerekenin savaşımını 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

ile iktidar tutkusunun / erki daim kılma çabasının karşılığıyla yansıtılmaktadır. “Her zaman karşıtların birliği sanat için çok çekici bir malzeme olmuştur. Özellikle aşkın imkânsızlığı üzerine hikayeler beni çok çekmiştir”(5) diyen **Mungan, Mahmud ile Yezida**’da, tıpkı **Shakespeare**’in **Romeo ve Juliet**’indeki gibi, töre / tabu / düşmanlıklar arasına sıkışan bir aşkın iniltisini ele almaktadır. Oyunda gül ile baltanın buluşması veya keşiş ile kasabın tepişmesi, aşkın töre ile ölümcül savaşımıyla karşılık bulmaktadır. Söz konusu olan iki düşman köyün binlerce yıllık töre ve tabularıdır. Öyle ki bu ikilik, İslam ve Yezidilik gibi farklı inanç sistemleri üzerine inşa edilip, tarihsel süreç içinde de çok çeşitli kan davalarıyla beslenmiş olan bir düşmanlığın kutuplarıdır. Bu kutuplar birbirlerine düşman oldukları kadar, birbirleri arasında gerçekleşebilecek herhangi bir iletişime de kapalıdır. Hele bu iletişimin adı aşk ise, ölmek ve öldürmek kaçınılmaz sondur. Baltanın güle değdiği yerdir.

Törelerle çevrelenen bir yaşamın insanlarıdır her iki köyde yaşayanlar da. Bunlar, horgörünün egemen olduğu iki farklı toplum şebekesinin, yani bir yanda Yezidilerin, öbür yanda Müslümanların töreleri arasına sıkışan insanların temsil etmektedirler. Mahmud ile Yezida bu temsilin dışında kalan iki isimdir. Onlar bir nehrin iki tarafında birbirleri ile ilk kez karşılaşan, o andan sonra da ‘yasak aşk’ı alabildiğine yalazlayan iki kurbandırlar. Törelerin ve tabuların kanlarıyla serinlediği iki kurban...

“İnsanların kimliklerinin nasıl töreler tarafından belirlendiği benim yazarlık serüvenimde olan bir şey” diyen yazar, töre olgusunu, “sadece geri kalmış bölgelerdeki salt ölme, öldürme biçimi değil. Büyük kentlerin de kendi içinde töreleri var. Kadın erkek olmanın da töreleri var”(6) gibi geniş bir yelpazede değerlendirmektedir. Oyunda ise töre kavramı, iki düşman köy / inanç sistemi uzamı etrafında ele alınmaktadır. Yazar, hemen her yapıtını olduğu gibi, **Mahmud ile Yezida**’yı da kendi yaşamından katkılanarak kaleme almıştır. Daha doğrusu, birebir yaşadığı değil, içinde bulunduğu yaşama tanıklığıyla, yani gözlemleriyle meydana getirmiştir. O, oyunda baskın olarak işlenen Yezidi kültürü ve ‘daire’ ritüeliyle tanışıklığını şöyle açıklamaktadır:

*Babamın iş gezilerinden birinde, yoldan geçerken arabamın penceresinden gördüğüm bir manzarayı yıllar bana hiç unutturmadı. Çevresine bir daire çizilen adam etrafını kuşa-*

*tan bir kalabalık tarafından sürekli taşlanıyor, adamsa o dairenin dışına çıkamıyordu. Adamın Yezidi olduğu söylendi. Bir azınlık toplumu olduklarını, şeytana taptıklarını, inançlarına göre tavuskuşunun ve dairenin kutsal olduğunu, bu yüzden çizilen daire silinmeden içindekinin dışına çıkmadığını öğrendim. (...) Yıllar sonra ilk oyunum Mahmud ile Yezida’yı yazarken belki de dramatik sanatların temel metaforunu bulmuştum. Daire, çizen için bir komediydi. Dairenin dışındaydı. Saçma bulduğu bir inancı silah olarak kullanıp inanana teslim alabiliyordu. Bu, ona bir iktidar sağlıyordu. Dairenin içindeki içense bir dramdı. Tutsak ediliyordu. Yazgısını ötekinin insafına terk ediyordu. Ya kişi daireyi kendi eliyle, kendi çevresine çiziyorsa... İşte bu bir trajediydi. Seçiminin içerdiği sonu yaşayacaktı (7).*

Yazarın oyununa malzeme yaptığı bu tanıklık, 1980 yılına kadar, deyim yerindeyse pişmeye ve olgunlaşmaya bırakılmıştır. “9 yaşından beri yazıyorum”(8) dediği **Mahmud ile Yezida**, yazarın o yıllardan 1980 yılına kadar ilgilendiği bir malzeme olarak dikkat çekmektedir. Bununla birlikte malzemenin kaleme bulunduğu süreç, yine yazarın deyimiyle 15-20 günü kapsamaktadır. Sonuç olarak çocukluğundan itibaren kafasında yeşertip büyüttüğü, 1980’de ise 15-20 gün içinde kaleme alıp Türk Tiyatrosunun önemli oyunları arasına soktuğu **Mahmud ile Yezida**, yazarın hem şair kimliğinin, hem de almış olduğu dramatik yazarlık eğitiminin nüvelerini taşımaktadır. Gerek sözlü örgüdeki güçlü şiirsel aktarımlar, gerekse didaskali bölümlerindeki özgün tanım ve betimleme biçimleri ‘şair yetileri’nin sergilendiği öğeler olarak dikkat çekerken, tematik olanın güçlü bir kurgu içerisine yetkince yedirilmiş olması da yazarın tiyatroya ne denli yatkın olduğunun izlerini barındırmaktadır.

Oyun, metnin kodları ve bunların dille ilişkisi bağlamında oldukça özgün bir yere sahiptir. Yöresellik, şiirsellik ve trajik öğeler oldukça baskındır. Bu üçlü sacayağı metnin anlatım uzamını biçimlendirmekle birlikte, birbirleri arasında kurulan pozitif ilişki düzeneğiyle de oyunun bütün teknik ve tematik yanlarını besleyip, anlam üretiminin gerçekleşmesine olanak sağlamaktadırlar. Bu üç öge, ayrıca ve özellikle oyunun duygusal değerinin ortaya çıkarılmasında da büyük işleve sahiptirler. Yörenin ağır, çorak ve kasvet-

li atmosferinin yanı sıra, oyun kişilerinin sözlerine giydirilen şiirin içkin-kaotik çağrışımı, insanın yaşam karşısındaki sonuçsuz tepinilerinin trajedisini yansıtmaktadır. Bu yapı bir yandan dramatik eylemdeki hikayenin duygu değeriyle paralellik arz ederken, öte yandan oyunun türünü de belirleyen bir özellik olarak dikkat çeker.

Oyun çağdaş Türk Tiyatrosunda tragedya türüne örnek gösterilebilecek kodlar sistematikleştirilmiştir. Bir yanda kırsal bir bölgede katı ve kuşatıcı töreler çatısı altında yaşamlarını sürdüren iki düşman köy, diğer yanda töre ve düşmanlığa rağmen birbirlerini tutkuyla seven ve aşklarını yaşatmakta kararlı olan iki kişi (**protagonist**). Bunlar trajik kahramanlardır. “Bilerek bir seçim yapan, seçimi doğrultusunda eyleme geçen ve bu yüzden yıkıma uğrayan”(9) kurbanlardır. Her tragedya kahramanı gibi onlar da bir idealin gerçekleşmesi için kendilerinden daha büyük bir güçle savaşıma girip kurban edilmişlerdir. Mahmud, Müslüman köyün güçlü, erdemli ve yakışıklı gencidir. Yezida ise yezidi köyü ağasının biricik kızıdır. Güzelliği dillere destan, Mahmud’un tanımıyla cerendir. Bir anlamda ikisi de imkansız aşkın taraflarıdır. Mahmud, ırmağın diğer tarafında gördüğü ve o anda aşkın bir tutkuyla bağlandığı Yezida için kimsenin içine girmeye cesaret edemeyeceği ırmağa atlayıp Yezida’nın yanına gelmiştir. Yezida’nın sözüyle, “en mümkünsüz işi”(10) başarmıştır. “İrmağı yüzerek geçen görülmemiştir bugüne dek. İrmağın da töresi vardır kendince: Adam yüzdürmez üstünde, insan barındırmaz, kendine yüzmeye geleni çeker suyun dibine, yutar”(11). İrmağın töresini yenebilen Mahmud, köylerin töresinin kurbanı olur. Önce bilekleri kesilir, sonra gökteki yıldızlar veya bir dağın ağaçları sayısı kadar(12) kurşuna hedef olur. Yezida ise kendini Mahmud’un öldürüldüğü yere çemberlererek, 40 günlük ölüm orucuna girer ve ölür. Mahmud ile Yezida arasında trajik hatayı -antik tragedya *hamartia*’ya eş biçimde- Mahmud yapar. Yezida, mantıklı ve sağduyulu biridir. Mahmud ise aşırı coşkunun ve tezcanlıdır. O, Yezidi köyünün Müslüman köyüne karşın öfkesinin kabardığı bir zaman diliminde Yezida’yı kaçırmak için Yezidi köyüne yakın bir yerdeki dilek ağacının yanına gelir ve yakalanır. Daha soğukkanlı olup, biraz daha beklemek veya başka bir çözüm arayışına girmektense, tezcanlı ve coşkunlukla davranıp trajik hatasını gerçekleştirir. Bu hata, kendisi için de, Yezida için de bir baht dönüşüdür -antik tragedya *peripeti kullanımı* gibi-. O andan itibaren her ikisinin de bahtı, süregelen ayrışıp yıkımla sonuçlanır.

Dramatik dilin tragedyanın dokusuna uygun olarak, soylu ve derinlikli sözlü örgü ile alçak bir hız ve uzun vuruşlu ritmik tınlarla bezendiği oyun klasik tragedya geleneğinde olduğu gibi, kahramanların adlarını taşımaktadır. **Romeo ve Juliet** benzeri bir iç hikayeye sahip olan **Mahmud ile Yezida**’da, ayrıca antik tragedyalarda yer alan korolara benzer bir kişileştirme konumlaması da yer almaktadır. Bunlar, doğrudan ‘koro’ olarak adlandırılmasalar da, -Yezidi Kadınlar, Ak Çarşafı Kızlar ve Kara Çarşafı Kadınlar- olay ve durumlara ayna tutup, değerlendirmelerde bulunan, dil olarak da çoğunlukla mani ve benzeri söz kalıpları kullanan oyun kişileri olarak dikkat çekmektedirler.

Oyunun diğer bir özelliği de kapalı / benzetmeci biçime sahip olmasıdır. Dramatik eylemin doğal gerçekliğe koşut olarak yansıtılmasının gerekleriyle donanmış olan oyunda yer yer doğal akışı bölen öğeler de kullanılmıştır. Bunlar çoğunlukla koro işlevi gören oyun kişilerinin konuşmalarının yer aldığı bölümlerdir. Yine antik oyunlardaki korolar gibi, Yezidi Kadınlar, Ak Çarşafı Kızlar ve Kara Çarşafı Kadınlar’ın konuşmalarının yer aldığı bölümlerde – özellikle final- akış kendi doğallığından koparılıp, illüzyonun parçalanması sağlanmıştır. Buna karşın, yine de oyunun genel çizgisinde kapalı biçim özelliklerinin baskın olduğunu söylemek olasıdır. Bu arada kapalı biçimde olmayan, daha çok epik tiyatroya özgü olan her sahnenin bir başlıkla adlandırılışı, bu oyunda kullanılan teknikler arasındadır. Metnin didaskali bölümleri içerisinde bulunan bu yapı, her sahnenin farklı bir anlatım uzamı olduğuna işaret ederken, kullanılan başlıklardan 3., 5. ve 11. sahnede kiler eylemle ilişkilendirilmiş, diğerleri ise akışının geçtiği mekanların adlarından oluşturulmuştur.

Oyunda perde bölümlemesi bulunmayıp, toplam 11 sahne yer almaktadır. Sahnelerin hepsi farklı mekanlarda ve tek bir zaman diliminde geçerken, 11. sahne, 40 günlük bir süreci kapsayıp, zaman geçişleri 6 kez yapılan ışık karartılmasıyla sağlanmıştır. Sözlü örgünün yoğunlukla kullanıldığı ve bir yönüyle ‘söz-merkezci’ olarak da niteleyebileceğimiz oyunda, sadece 9. sahnede konuşma bulunmamaktadır. Bunun dışında 1.sahne ise sadece en sonda Yezidilerin ayinde kullandıkları toplu bir dua dillendirilmektedir. Yine kapalı biçimin bir özelliği olan olayların kronolojik akış sırası bu oyunda da söz konusudur. Dramatik eylem, doğal akışa paralel bir düzenle yapılandırılır.

ken, sahneler arası zaman geçişleri ise belirgin kılınmayıp, yalnızca 5. sahne ile 8. sahne arasında 3 günlük bir zamanın geçtiğine vurgu yapılmıştır.

Oyunda yer alan kişilerin dağılım ve sayısına gelince, bir sahne yapıtı için oldukça geniş bir kadro tasarımının yapıldığını söyleyebiliriz. Repliği / konuşması olan en az 53 kişi bulunmaktadır. En az diyoruz, çünkü Yezidi Kadınlar, Ak Çarşafı Kızlar ve Kara Çarşafı Kadınlar'ın (koro) sayısı metinde verilmeyip, bunların sayıları rejeye bırakılmıştır. Bu grupların ortalama 5 kişiden oluştuğu düşünülürse *-ki koro mantığı gereği sahne-seyirci ilişkisindeki sağlıklı etkileşim minimum bu sayıyı gerektirir-*, 15 kişinin bir repliği birden seslendirdikleri sonucuna varabiliriz. Oyunda ayrıca yine koro işlevi gören bir grup daha söz konusudur. O da Yezida'nın 9 kardeşidir. Dolayısıyla 53 kişilik repliği olan oyun kişilerinden 24'ü bir şeyi hep birlikte söyleyen 4 ayrı gruptan oluşurken, 29 kişi ise bireysel söz söyleme ediminde bulunmaktadır. Bunların dışında, ayrıca repliği olmayan Defterdar, Mal Müdürü, onların eşleri, Teyfo Ağa, köylüler ve 'cümle yezidi köylerinden gelen haşmetli bir kalabalık' gibi çok sayıda figüran, yani dekoratif oyun kişileri de yer almaktadır. Böylesine kalabalık bir kadronun sahneye uygulanması sorunsal bir tarafa, dramatik dilin sözlü örgüsünün kişiler arasındaki dağılımında, diloyun kişisi ve dil-tavır ilişkisi bağlamlarında yeterli doygunluğun verilemeyeceği kaygısı çok daha baskındır. Ancak sözlü örgünün kişiler arasındaki dağılımına dikkat edildiğinde, böylesi bir kaygının, yazarın replik düzeneğini oyun kişilerinin konum ve işlevlerine göre oldukça dengeli bir biçimde paylaştırdığının görülmesiyle giderilebileceği açıktır. Bu arada kişileştirme tablosuna ilişkin soru işareti oluşturan bir noktadan da söz etmek gerekir. 4. Sahnenin giriş kısmında parantez içi açıklamayla neredeyse yarım sayfa kadar tanıtımı yapılan Hizmet Oğlanı, hem yazarın yaptığı kişileştirme tablosunda yer almamakta, hem de oyunda herhangi bir işleve sahip olmamaktadır. Yazarın, sadece fincanlara kahve dolduran ve başka herhangi bir görev ve işlevde bulunmayan Hizmet Oğlanı'nın tanıtımı üzerinde neden bu denli durduğu konusu belirsizdir.

Diğer önemli unsur da oyunun geçtiği dönem ve coğrafyadır. Oyunda coğrafyanın Mardin çevresi olduğu çağrışımı verilmektedir. Mahmud'un, "Mardin'den öte diyarlar vardır. Dilersen seni oralara götürürüm"(13) demesi bu çağrışımı güçlü kılarken, ayrıca

yazarın oyunu Mardin'de geçen çocukluğundan katkılanarak yazdığını söylemesi de, hikayenin coğrafya olarak o bölgede yaşandığı sonucunu doğurabilmektedir. Oyunun geçtiği dönem ise, "töremiz çözülmüştür. Köyden göçenler olmuştur. Alamanya diye bir melmekat bile çıkmıştır. Dersin ki sanki Yemen'dir, sanki Fizan'dır. Gidenler geri dönmez. Alaman melmekatı köylümüzü yerinden uçurur, yurdundan eder"(14) biçiminde verilen bir bilgi ile Almanya'ya yapılan işçi göçünün tarihlerinden çıkarılabilmektedir. Almanya'ya işçi göçü 1961'de yapılan bir anlaşma ile 1974 yılına kadarki süreci kapsamaktadır(15). Bu veriyle oyunun geçtiği dönemi rahatlıkla 1961-1974 arası gibi bir zaman aralığına oturtabilmekteyiz.

Aşkın tragedyası veya töreler arasında sıkışan aşkın bir tutkunun baltalanışının lirik-trajik iniltisinin canlandırıldığı oyun diye tanımlayabileceğimiz *Mahmud ile Yezida*, başat olarak töre kavramının merkezileştirildiği, aşk kavramının da yine benzer ağırlıkla ele alındığı tematik bir portföye sahiptir. Bu iki olguyla birlikte gerek düz metin, gerekse alt metin kanavasında iktidar tutkusu veya erk edinme hırsı, erk alanını koruma veya genişletme isteği, ağalık sistemi eleştirisi, azınlıklar sorunsalı, toplumsal olanın insani olana tercihi, bireysel ya da bürokratik çıkar hesapları ve erkek egemen yapı içerisindeki kadın ezilmişi gibi anlam katmanları da yer almaktadır. Dilin doğrudan ve dolaylı gönderimlerde bulunmasıyla dışa vurulan oyunun anlam katmanları temelde Mahmud ve Yezida ile Havvas Ağa ve akışta hiç görünmeyen, Yezida'nın babası Miro Ağa'nın temsil ettiği değerler arasındaki dramatik sürtünme sonucunda ortaya çıkmaktadır. Mahmud ile Yezida aşkı, dolayısıyla insani olanı, bireysel kimliği temsil ederken, Havvas Ağa ve Miro Ağa karşıt kahramanlar (*antagonist*) olarak töreyi, iktidar tutkusunu, toplumsal olanı simgelemektedirler. Bu başat oyun kişilerinin yanı sıra, Mahmud ile Yezida'nın anneleri Eşyan ve Raşa çocuklarının değerlerini temsil eden, Kahya ve Mahmud'un ağabeyisi Kebik de karşıt kutupta yer alan diğer ikincil oyun kişileridir.

Mahmud, trajik kahramanın özelliklerine uygun bir profil çizmektedir. Güçlü, yakışıklı ve erdem sahibidir. "Ağa soyundan"dır(16). Oldukça duygulu, coşkun ve tezcenli, tutkusu uğruna her şeyi göze alabilen, "ağa kapısına it olandan bana ata olmaz"(17) diyerek, sisteme de, ağabeyisine de başkaldırıp, savaşımı göze alabilen; dili ise yine soylu bir söyleyiş kalı-

bına oturup, varlığını onunla açık kılan bir kişilik yansıması sergiler. Yezida da benzer bir soylu-erdemli kişilik sunumu yapmaktadır. Yezidi köyünün ağasının kızı, güzeller güzeli, sağduyulu, mantıklı, ama tutkusunu peşinden gidebilecek kararlılığa sahip, mert ve güçlü bir aşık genç kızdır. Onun göze alabildiği yıkım belki Mahmud'un maruz kaldığı yıkımdan daha şiddetli ve trajiktir. Havvas ağa, bilindik 'ağa tiplemesi'nin özellikleriyle donanmıştır. Töreyi savunan, kendi erk alanının kalıcılığının töre olduğu bilinciyle, dayatmacı, çıkarıcı, despot söz ve davranışlar sergileyen bir profile sahiptir. Ancak kullandığı dil, kimliğini belirgin kılan bir yapıda değildir. Konuşmalarında yer yer sapmalar olup, konum ve tavrının rengiyle uyuşmayan söylem pratiklerinde bulunur. Kahya ise görmüş-geçirmiş, olgun, soğukkanlı ve politiktir. Bilgece bir kurnazlığı vardır. Bu özelliği diline de yansımıştır. Mahmud'un ağabeyisi Kebik ise, kardeşinin tam zıttı özellikler içerir. Ağa'nın yeğeniyle evlenmiş, silik ama mevcut düzenin savunucusu durumundadır. Ağa'nın isteklerinin gerçekleşmesi için kardeşini dahi gözden çıkarabilecek çıkarıcı bir kimlikle de yansılır. Oyunun önemli oyun kişileri arasında Mahmud ve Yezida'nın anneleri de vardır. Eşyan ölen oğlunun temsil ettiği değeri taşıyan, bu doğrultuda törenin kuralarını çiğneyip Yezidilerin bulunduğu yere gelerek, Yezida ile konuşup, onu gelini olarak gören ve "sevdamın mezhebi, dini, cinsi-cibilliyeti yoğ imiş"(18) sözünü düşman kalabalığa söyleme cesaretini gösteren bir 'Anadolu kadını'dır. Raşa da benzer bir duruş sergilemektedir. Gözlerinin önünde ölmek üzere olan kızını herkese rağmen savunur, diğer 9 erkek çocuğunu dahi, Yezida'ya el sürmeleri halinde öldürmekle tehdit eder, kocası deli Miro'ya da başkaldırır. Bu iki oyun kişisinin dili kullanma biçimleri birbirlerine benzemekle birlikte, halk söyleyişinin içli-lirik ağıtımsı rengini taşımaktadır. Diğer oyun kişileri arasında Köyün Delisi, oyundaki kasvetli havayı yumuşatan, sevimli ve sempatik bir tiptir. Dramatik eylemdeki işlevi ise, Yezidi köyünün çembere alınması düşüncesini Kahya'ya çağrıştırmasıdır. Kaymakam ve Jandarma Komutanı, devleti, işleyişi ve sistemin yozlaşmasını temsil ederlerken, bu ikilinin eşleri tam bir 'aptal sarışın' tiplemesi ile çizilmiştir.

Ele alınması gereken oyun kişileri arasında da koro işlevi gören Ak Çarşafı Kızlar, Kara Çarşafı Kadınlar, Yezidi Kadınlar kanava içerisinde özellikle final ve finale yakın yerlerde oldukça etkilidirler. Ak Çarşafı Kızlar ve Kara Çarşafı Kadınlar Müslüman

köyüne, Yezidi Kadınlar ise Yezidi köyüne özgü koro modelleri olarak saptanmışlardır. Aslında bu üç grup arasında Ak Çarşafı Kızlar'ı koro olarak değerlendirmemek daha doğru olacaktır. Çünkü bu grubun oyun içinde sadece Dügün sahnesinde yer aldığı, bu sahne de sadece bir kez tekerleme söyleyip(19), bununla folklorik bir gerekliliği yerine getirdiği, dramatik eyleme ilişkin ise herhangi bir söylem veya edimde bulunmadığı açıktır. Dolayısıyla bu grubun dekoratif yanı ağır basmakta olup, yerleşik koro algısıyla tanımlanmaması yerinde olacaktır. Kara Çarşafı Kadınlar ise yine Dügün sahnesinde tekerleme söyleyerek(20) o bölgenin folklorik yapısını yansıtmaya hizmet etmelerinin yanı sıra Mahmud'un kaybolduğu ve akabinde öldürüldüğünün duyurulduğu 10. sahnede de yer alırlar. Burada Mahmud'un cesedi getirilirken, olayın nasıl olduğunun aktarımını sağlayacak soru ve yorumlarda(21) bulunan Kara Çarşafı Kadınlar, oyunun genelinde yer almamalarına karşın, kullandıkları sadece dört replikle koro işlevini yapabilmektedirler. Oyunda daha doygun olarak koro işlevini yürüten grup ise Yezidi Kadınlar'dır. Ölümün Dairelenmesi adındaki final sahnesinde yer alan ve gerek sahnedeki işleyişin sürdürülmesinde, gerek anlatımın sağlanabilmesinde, gerekse olaya ilişkin yorumların yansıtıcılığını yapmalarıyla oldukça etkin bir işlevi gerçekleştirirler. Bu sahnede Yezida'nın annesi Raşa da zaman zaman korobaşı gibi Yezidi Kadınlar'ın diyaloglarına eşlik edip, aktarımın yapılmasına ön ayak olmaktadır. Kimi yerlerde bütüncül bir anlatımın bir kısmını Raşa yaparken, diğer kısmını da Yezidi Kadınlar dile getirirler. Yezidi Kadınlar'ın kullandıkları dilin de ayrıcalıklı bir özelliği söz konusudur. Onlar yörenin ağzından (diyalekt) farklı olarak, ortak dile daha yakın bir söyleyiş biçimiyle konuşurlarken, yöreye özgü bir takım sözcük ve tümce kalıplarını da kullanmaktan çekinmezler. Ayrıca doğrudan seyirciyi bilgilendirmeye dönük, anlatı ağırlıklı ve didaktik eğilimli konuşmalar da gerçekleştiren Yezidi Kadınlar, oyunun doğallığını mekanikleştiren böylesi söz edimleriyle, metnin tiyatrallığını anlatı eksenine de kaydırmaktadırlar.

Bu anlamda, oyunda tiyatrallık ve anlatı (mimesis-diegesis) açmazı dramatik eylemin akışında da söz konusu. Oyunda iki temel eylem anlatıyla verilmektedir. Biri Mahmud ile Yezida'nın ilk karşılaşmaları ve aşklarının başlaması, diğer ise Mahmud'un öldürülmesi. Temel eylemin üçüncü ve son ayağı ise -Yezida'nın kendisini ölüme bırakışı-, finalde canlan-

dırılma ile yansıtılmaktadır. Yani temel eylemi oluşturan etki ve tepki anlatıyla, sonuç ise eylemle canlandırılmaktadır.

Oyunun ilk sahnesi ön oyun mantığıyla kurgulanan Yezidilerin ayiniyle başlar. Burada bir ayinin mistik ve folklorik özellikleri yansıtılırken, dramatik eylemle herhangi bir ilişki kurulmamıştır. Doğrudan yezidi inanç sistemi ve kültürü ile ilgili genel bilgilerin alımlayıcıya sunumuna hizmet eden bu sahne, öte yandan oyunun atmosferini ve duyu değerini besleyen bir işlevsellik de sağlamaktadır. Bu sahnede dil, oyunun diğer bölümlerindeki şiirsel olanın baskınlığına karşın, açık, yalın ve imgelere yer verilmeyen düz anlatımlıdır.

2. sahnede ise dramatik eylemle ilişkin ilk bilgi verilir. İki düşman köyün iki aşık genci 40 gün önce birbirlerini görüp aşık olmuşlardır. Temel eylemle ilişkin ilk asal açmaz, yani hikayeleştirmeye değer yaşamsal kırılma anı 40 gün önce başlamıştır. 2.sahne aşıkların 40. gün buluşmalarıyla başlar. Bu sahnede yazar tiyatrallığı sağlayabilmek için oyun içinde oyun tekniğini kullanarak, 40 gün önce Mahmud ile Yezida'nın nasıl karşılaştıklarını, karşılaşma anında neler yaptıklarını ve aşklarının nasıl başladığını 'oyunumsu' bir anlatıyla ele almıştır. Burada gerçek ile oyun (şimdi ile 40 gün öncesi) arasında geçişler yapılmaktadır. Dilin oldukça diri ve dinamik kullanıldığı ve alımlayıcının olup biteni canlandırmasına hizmet eden ifade kalıplarına yer verildiği bu sahnede, yine de anlatının baskınlığı önüne geçilememiştir. Ayrıca seyirciyi doğrudan bilgilendiren sözlü örgülere de rastlanmakta, bu ise hikayeyi yapay bir düzleme indirgemektedir. Yine aynı sahnede çok sayıda tekrarin yapılması da dramatik dilin kullanımını açısından sakınca doğurmaktadır. Bunlarla birlikte dramatik eylem ve asal karşıtlıklara ilişkin bilgiler 2. sahnede verilmektedir. Bu sahnede altının önemle çizildiği nokta, büyük bir aşk ve karşısında törenin gücü; olanaksız olana karşın verilecek savaşında kararlılık gösterisi yapılırken, törenin ve düşmanlıkların büyüklüğü bilgisi de doğrudan aktarılabilir. 2. sahnede Mahmud ile Yezida

Oyunda iki eylem çeşidi söz konusudur. Asal olan Mahmud ile Yezida'nın töre ve düşmanlığa rağmen birbirlerine aşık olup bunu devam ettirme kararlılıkları, diğeri ise Yezidi köyü civarında bulunan bir bataklığın Müslüman köylüler tarafından kurutulup ele geçirilmesi. 2. sahnede Mahmud ile Yezida

kaçma kararına varırlar. Alımlayıcı bu eylemle ilişkin ilk hamleye 8.sahne Mahmud'un gece vakti köyden çıkıp gitmesiyle tanık olur. Oysa oyunda dramatik eylemle ilişkin ilk nesnel hamle sözünü ettiğimiz ikincil eyleme aittir. Bataklığın kurutulması için 5.sahne de, yezidi köyü dairelenerek, onların oradan çıkması engellenir ve Müslüman köylülerin bataklık tarafına geçmesi sağlanır. Oyunun 3. sahnesi Mahmud'un ağabeyisinin düğünüdür. Bu sahnenin asal dramatik eylemle doğrudan bir ilişkisi bulunmamasına karşın, ikincil eylemin varlığı burada duyurulur. Havas Ağa'nın bataklığı kurutma planları, Kaymakam ve Jandarma Komutanı yanında bir köylü tarafından dilendirilir. İkincil eylemle ilişkin bu duyuru daha sonraki sahnelerde daha nesnel yansılacaktır. Bu sahnede ayrıca, yine o yörenin folklorik yapısını yansıtmak amacıyla seyirlik köy oyunları da diyebileceğimiz çeşitli oyunlar sahnelenir. 4. sahne ise bir sonraki sahnede gerçekleştirilecek olan yezidi köyünün daireye alınması kararının verildiği sahnedir. 6.sahne Havas Ağa'nın ağabeyi Kebik ile Mahmud üzerine konuşmasını içerir. 7. sahnede ise Kebik'in kardeşi Mahmud'a Havas Ağa'nın isteklerini iletmesi ve Mahmud'un bir yönüyle her şeye ve herkese rest çektiği sahnedir. Dramatik eylem açısından bu sahne aslında ateşleyici bir özellik göstermektedir. Ki, bu sahneden sonraki sahnede Mahmud Yezida'yı kaçırma eylemine girer. 9.sahne aslında, bir anlamda kameranın 8.sahne Mahmud'un gölgesini görüp, onun köyden çıktığına tanık olan Tüfeklilerin olduğu yerden, Mahmud'un olduğu yere çevrilmesi gibidir. Sinematografik yakın çekimdir. 8.sahne gölgesi görülen Mahmud'un 9. sahnede kendisi yansıtılır. 10.sahne ise dramatik eylem açısından etkinin tepki ile karşılandığı yerdir. Mahmud Yezida'ya aşık oluşunun da, kendi köylülerinin Yezidi köyünü daireye almalarının da bedelini canıyla ödemiştir. Bu sahnede bir süredir köyde olmayan Mahmud'un, köylüler tarafından aranıp cesedinin getirilmesi yansıtılır. Dramatik ve trajik etkinin doruğa ulaştığı, duruma uygun oldukça etkileyici bir dil kullanımının sergilendiği, gerilim ve merak öğelerinin arttığı oyunun en 'can alıcı' kısmı ise 11.sahnedir. Bu sahne toplam 40 günlük bir zaman dilimini kapsamakla birlikte, 40 günden 6 gün sahneye taşınmaktadır. Bunlar, ilk gün, üçüncü gün, onuncu gün, birkaç gün sonrası, yine birkaç gün sonrası ve kırkıncı gündür. Bu bölümlerin ilkinde Yezida'nın dilek ağacının yanına gelip kendisini daireye alması, ikincisinde annesi Raşa'nın Yezida'ya daireden çıkması için yakarmaları ve Yezidi Kadınlar'ın olup biten hakkındaki konuşma-

ları, üçüncüsünde Raşa'nın Yezida için kocasına başkaldırıp, oğullarını öldürmekle tehdidi, dördüncüsünde Raşa ve Yezidi Kadınlar'ın yine Yezida'yı ikna çabaları yansılır. Beşincisinde de sürprizin, merakın ve gerilimin doruğa çıktığı, oyunun dramatik eylemle ilişkin sözünün söylendiği bir an konu edinilir. Mahmud'un annesi Eşyan, tüm töreleri hiçe sayarcasına düşmanı olduğu yezidi köylülerinin yanına gelip, Yezida'yı görür. O andan itibaren on günlerdir konuşmayan Yezida konuşmaya başlar. Herkes umutlanır. Bu ikilinin arasında geçen konuşmalarda oyunun asal izleşimine ilişkin iletiler aktarılır. Altıncısı ise oyunun iki eyleminin sonuçlandığı bölümdür. Yezida ölür. Öte yanda ise diğer köylüler bataklığı kurutup ekine hazır hale getirmelerini sevinç çılgınlıklarıyla karşılarlar. Ölüm ve sevinç aynı karede buluşur. Bu kareye traktör, biçer-döver ve buldozer gibi makinelerin sesleri de karışır.

*Mahmud ile Yezida* adlı oyuna yaptığı bu genel bakış açısı, dramatik dil bağlamındaki değerlendirmelerimizi ayrıntılamaya zemin hazırlaması bakımından önemlidir. 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, folklorüne olan duyarlılığı ekseninde biçimlendirilmiş bir yapıttır. Oyuna imgelerle yüklü şiirsel bir dil egemendir. Bu şiirsellik özellikle kişilerin içkin olduğu anlarda daha bir baskındır. *"Hem ipek saçına örük vururken bile canın yakmamayım diye ellerime kanat takmaz mıyım?"*(22), *"Uzun zaman elin kalakaldı yüzümün bir yanında"*(23), *"Gözlerinden ırmaklar geçiyor-du çağıl çağıl..."*(24), *"Sonra çıktım ırmaktan, bedenimde binlerce ırmak"*(25), *"Sanırsan gözleri karanlıkları oyar ve de ırmağı kendine aşık eder idi"*(26), *"Yezida'm ıssızlığın tekin değildir. Korku salar yüreğime. Acım büyütür. Derdimi engin kılar"*(27) gibi imgelerle donanmış çok sayıda söz kalıpları durumun duygusal değerine paralel olarak kullanılmıştır. Tümceler kısa, net, sözcükler ise yer aldıkları bağlam doğrultusunda daha çok yan anlamlarıyla konuşlandırılmıştır. Sözcük, sözlük anlamıyla değil, oyundaki olay, durum, kişi ve atmosfere göre bir değer birimi oluşturmasıyla anlamsal varlık gösterir Yöre halkının söylem biçimleriyle tam bir uyum halinde olan bu yapı, öte yandan özgün bir konuşma biçimi de oluşturmuştur. Sözcük, sözdizimi ve söyleyişteki ritmin yetkin bir biçimde kaynaştığı oyundaki dil düzeneği, alımlayıcının rahatlıkla algı-

layabilmesini sağlayacak söz sanatlarına da başvurmuş, anlam ve ses bütünselliği içerisinde sözcüklerin çağrışımsal boyutlarına ağırlık vermiştir. Oyunda Mardin ve yöresinin ağız kullanılmıştır. Buna patua da diyebiliriz. Ayrıca söz düzeneği, *"merhamet sıtmasına tutulmuşsan"*(28), *"köylüm deli kısrak gibi huysuzlanır"*(29) gibi yöresel deyim ve ifade biçimleriyle de zengin kılınmıştır. Yine, dilin coğrafyayla ilişkisi bağlamında her topluluğun yaşam algı ve koşullarına göre sözcük dağarcığını biçimlendirmesi metinde görülen önemli özelliklerden biridir. Oyunda kırsal alanla birlikte yaşam koşullarının rengini veren, 'toprak, kan, ırmak, dağ, ekin, gövmek, dirlik-düzenlik, şerbet, tüfek, avrad' gibi çok sayıda sözcük kullanılmıştır. Buna karşın oyunun genel sözdizimi ve sözcük kullanım dağarcığı arasında kulak tırmalayan ya da hem ritmi etkileyen, hem de oyun-alımlayıcı arasındaki iletişime sekte vuran sözcükler de yok değildir. Örneğin, *"Lafım o manaya peşref çekmez"*(30) sözündeki 'peşref' sözcüğü kulak tırmalayıp genel akışta tıkanmaya yol açmaktadır. Yine, *"seninle bir durum muhakemesi muvacesesi yapalım"*(31) sözündeki 'muhakeme' ve 'muvacene' sözcükleri de dramatik dilin 'doğalımsı' yapısına ters düşüp, daha çok kitabi ifade kalıbı olarak dikkat çekmektedir.

Dramatik dilde kullanılagelen ve gerek azda özü yansıtmalarından, gerekse estetik bir doku barındırmalarından dolayı idyomların bu oyunda sıklıkla kullanıldığını yineleyebiliriz. Argo veya jargonun pek kullanılmadığı, ama özellikle çok sayıda deyim ve atasözüne yer verilen oyunda, anlatım zenginliği, renklilik ve sözün sanatlı kullanımı bu yolla da sağlanmıştır. Oyundaki deyim ve atasözü kullanımlarına şu örnekleri verebiliriz: *"Ağzından çıkamı kulağın duyuyor mu?"*(32), *"Erini taze yitirmiş yeni avratlar gibi başlarına kara çatki çalıp gönül dindirmekteler"*(33), *"Artık eski kılıçlar kesmez olmuştur"*(34), *"...kısrak gibi huysuzlanır, sırtına eyer vurulmuş taze tay gibi eşinir durur ortalıkta"*(35), *"Bir tek söz ediver anana. Ediver ki, etine can gelsin"*(36), *"Görürem ki, kafanın dumanı göreneklerimiz unutturmuştur sana. İşte bir bit yeniği vardır"*(37).

Oyunda kullanılan idyom malzemeleri arasında yemin, beddua ve dua gibi ifadeler de yer almaktadır. Oyunun duyu rengine hizmet eden ve kişilerin de duruş ve tavırlarının konumlanmasına yardımcı olan bu türden idyom malzemelerine de şu örnekleri verebiliriz: *"Erlüğimin üstüne başım koyarım ki, bir kara gün göstermeyeceğim sana"*(38), *"Sözüm, kavlim*

*olsun ki, Mahmud'un dirisini getirene koçlar, kurbanlar adayacağım*"(39).

Oyunda ayrıca dilsel kullanım yoluyla açığa vurulan ve mitsel / kültürel öge olarak değer taşıyan motifler de kullanılmıştır. Bunlar arasında yer alan kuzgun motifi(\*) oyunda üç yerde kullanılmıştır. Biri Mahmud'un ölüm haberinin getirileceği anda, diğerleri Yezida'nın ölmek üzere olduğu anda. Kuzgunlar siyahtr ve üç tanedir. Bununla birlikte hem dil düzeneği içinde, hem de görsel olarak oyunda yer alan diğer bir motif de dilek ağacı(\*\*)\*. Oyunun 2.sahnesine adını da veren bu motif, oyunda sık sık kullanılmakta olup, asal izlikle doğrudan ilişkilendirilmiştir. Bunlarla birlikte yine dinsel ve kültürel boyutla ilişkilendirilebilecek rakamlara özgü motifler de söz konusudur. Bunlar arasında 3 ve 40 rakamları dikkat çekmektedir.

Özellikle 40(\*\*\*)\*\* rakamının motifsel değeri baskın ve tiyatral söylem biçimleri içerisinde kullanım sıklığı da oldukça fazladır. Ayrıca dramatik eylemin kırılma noktaları hep bu rakam ile özdeş kılınmıştır. Oyun Mahmud ile Yezida'nın aşklarının 40. gününde başlar. Mahmud Yezida'nın 40.örüğünü örer. Oyun Yezida'nın ölüm orucundaki 40. günle sona erer. Yezida 40 örüğünü çözdükten sonra ölür. Oyunda 40 rakamının replik içerisinde kullanımından bazıları şunlardır: *"Bugün kırkıncı çaputu bağlamışımır ağaca"*(40), *"Bugün kırkıncı örüğünü öreceğim Yezida. Saçma kırkıncı murat düğümünü atacağım. Bugün kırk örük tamam olmuştur"*(41), *"Şükür seni kırk gündür gösterene"*(42), *"Bir tek örük kalmış alına düşen Mahmud'un bağladığı en son kırkıncı örük"*(43). 3 sayısı da yine motifsel değeri olan rakamdır. Bu sayının oyun içindeki kullanım yerlerine de şu örnekleri verebiliriz: *"Yezidiler ateşin çevresinde iç içe geçmiş üç daire halinde dönerek ayınlarını tamamlamaktadırlar"*(44), *"Üç günde bir çıkar bakarım ağacın dallarına. Senden bir işmar beklerem. Sen de üç günde bir çık dilek ağacının tepesine ve de benden bir yeşil mendil bekle"*(45), *"Tam üç gündür anan karşında yalvarır. Üç gün olmuştur sesleri solukları çıkmamıştır daha"*(46), *"Tam üç gün üç gece dolanmadık köy bırakmadı köylüler"*(47), *"Gökte üç kuzgun dolanmaktadır, üç siyah kuzgun, üçünün de kanatları birbirine değmektedir"*(48).

Oyunda yer verilen idyomlara ilişkin yaptığımız bu değerlendirmeye(\*\*\*\*\*) paralel, kullanılan dramatik dilin diğer dil pratikleriyle arasındaki etkileşime de kısaca değinmekte yarar vardır.

Dramatik dili 'yazın ve konuşma dillerinden alabildiğine beslenen, çapraz döllenme ile organizelediğini onların olanakları doğrultusunda biçimlendiren, hatta pragmatist bir yönelimle, öteki dil şebekeleriyle de katılanan, geniş çeperli, sanatlı ifade yöntemi' olarak tanımlayabiliriz. Bu tanım kuşkusuz, bir yandan konuşma dilinin doğal, gerçekçi ve pratik yapısına, öte yandan yazın dilinin estetize edilmiş doğasına göre oyunu değerlendirmemizi koşullanmaktadır. Öncelikle oyunun okunmak için değil, söylenmek için kaleme alındığının altını çizmemiz gerekmektedir. Gerek yöre ağzının kullanılmış, gramer ve imla kurallarının ise uygulanmamış olması, gerekse her söylemin konuşma dili doğallığıyla yansıtılması bu çıkarıma varmamızı sağlamaktadır. Örneğin, *"Sanki benim yüreğim buza kesmiş gibi konuşursun Mahmud?"*(49), *"Sözün sözdür Yezida?"*(50) veya *"Hiç öğrenmemişsen oğlunun yarası nedir?"*(51) gibi sorular, Türkçe gramer yapısına, yani doğru soru kalıbı yapısına uygun değildir. Bunların soru haline getirilmesi ancak, söyleyiş biçimiyle olasıdır. Yine sadece bu örneklerden de görülebileceği gibi, ifade biçimleri asla kitabı / yazı dili değil, konuşma dili doğallığını barındırmaktadır. Bu, oyundaki sözlü örgünün gerçekçi ve inandırıcı olduğunun da göstergesidir. Ayrıca kullanılan sözcük, söz dizimleri, tamlamalar, tümcecik ve tümce dizgeleri de yapıntı gerçekliğin doğal gerçekliğe ne denli ayak uydurduğunun kanıtı niteliğindedir. Ancak bu, oyunda kullanılan dilin konuşma dilinin bir kopyası olduğu anlamına gelmemelidir kuşkusuz. Daha önce de sözünü ettiğimiz gibi oyun oldukça güçlü bir sanatlı dile sahiptir. Yoğunluklu bir imgelem kullanılmış, şiirsellik neredeyse tamamen dille yansılanmıştır. Bunun dışında gerek sözlü örgü, gerekse parantez içi açıklamalar oldukça ölçülü, düzenli; 'terbiye edilmiş' bir kıvama oturtulmuştur. Dolayısıyla şunu söyleyebiliriz: Oyun temel dil pratikleri olan yazın ve konuşma dillerinden beslenen, onları kendi yapısallığı içerisinde sentezleyen, böylece hem doğal, inandırıcı ve gerçekçi, hem de etkili ve estetik bir dil düzeneğine sahiptir.

Daha önce değinide bulunduğumuz oyunun, tiyatralik ve anlatı kutupları arasında yer yer kaymalar yaşadığı konusuyla ilgili olarak bazı noktalara daha vurgu yapmak gerekmektedir. Soru şu: Bu kadar güçlü, diri ve etkili bir dil kullanılmasaydı, bu oyun bu denli tiyatral olabilir miydi? Hayır. Kuşkusuz, bu oyunu anlatıdan uzaklaştırıp, tiyatral yapan en önemli öge kullanılan dildir. Oyunda çoğu olay ve

eylem anlatıyla sahneye taşınsa dahi, bütüne egemen olan canlı ve dinamik bir dil, bu kusurun görmezden gelinmesini sağlayabilmekte veya dil, anlatının kuru ve yapaylığını büyük bir hünerle gölgeleyebilmektedir. Buna karşın yine de anlatının yer yer duyumsandığı noktalar yok değildir. Yukarıda işaret ettiğimiz yerler dışında, 4. sahnede altı Tüfekli'nin Havas Ağa ile konuşmalarında anlatı havası sezilmektedir. Tüfekliler sanki bütünlüklü bir konuşmayı parçalayıp da, aralarında paylaşım yapıp öyle konuşuyorlar gibidirler. Ne söylemin içeriği farklıdır, ne de söyleyim kalıpları. Konuşmalarında bataklığın kurutulması gereğinin gerekçelerini sıralayan Tüfekliler'in, seyirciyi doğrudan bilgilendirmeye dönük böylesi anlatı kalıpları(52) kullanmaları, oyunu doğallığını da zedeleyen bir unsurdur.

Kuşkusuz, dramatik dil kişiler arasındaki gerilimi renklendirdiği kadar, çeşitli duyguları, düşünceleri, hırsları belirten itici ve geliştirici güçtür de. Bundan dolayı tasarımdaki izlekte sadece kişilerin davranışlarını kapsayan bir eylem değil, aynı zamanda sözlü örgü ile biçimlenen eylem de söz konusudur. Bu bağlamda, oyunda dilin eylemle ilişkisi, hem yansıtıcı olması, hem de ateşleyici olması bakımından güçlüdür. Gerek anlatımla sahneye taşınan, gerekse olay dizisine iliştirilen her iki dramatik eylem izleği de dilin etkili kullanımıyla alımlayıcıya ulaşır. Asal dramatik eylemin duyurulduğu 2. sahnede Mahmud ile Yezida arasında başlayan aşk ile buna karşıt olan töre ve düşmanlık dilin güçlü ve etkileyici kullanımıyla yansıtılır. Bu sahnenin sonunda ise yine asal eyleme bağlı krizin patlak vermesini ateşleyecek olan şu diyalog gerçekleşir taraflar arasında:

*MAHMUD – Çözmem saçlarını, salmam gidesin köyüne. Onlar benim ilk gece hakkımdır Sevdamızın töresi böyle buyurur... Ne çabuk unuttuysan Yezida. Karım olacaksan. Ölümüne olacaksan.*  
*YEZİDA – Son sözün budur Mahmud?*  
*MAHMUD – Son sözüm budur Yezida*(53).

Bu noktadan sonra Yezida'da karar verir ve kaçacağını söyler. Anlaşmaları gereği, hazır olduklarında Dilek Ağacının orada buluşacaklardır. Dil aracılığıyla ateşlenen bu eylem, daha sonra Mahmud'un Dilek Ağacının orada yakalanıp öldürülmesiyle farklı bir boyut daha kazanacaktır.

İkincil eylemin duyurulup, ateşlendiği yer ise 3. sahnededir. Mahmud'un ağabeyisinin düğünü yapılırken, köylüler arasında geleneksel olarak oynanan koşmaca yarışmasında birinci olan kişi Ağa'dan bir dilekte bulunacak, Ağa ise ağalığının gereği bu dileği yerine getirecektir. Diyalog şöyle gelişir.

*HAVVAS AĞA – Sağolasın, sağolasın da gene de dileğini dilinin ucuna getir. Getir ki zararımız nedir bilelim. Ağalık hakkımızı ödeyelim.*  
*KOŞUCU – Dileğim odur ki ağamızdan, bataklık kurutulan da, ağam bana birkaç dönüm pirinç tarlası versin...*(54)

Bu istek orada bulunanlara şoke etkisi yaratmıştır. Koşucu densizlik yapmıştır. Havas Ağa bozulur, bu durumdan haberi olmayan Kaymakam ise, *"Nedir bu bataklık işi Havas Ağa? Benden gizli işler mi yürütüyorsun?"*(55) diyerek hem şaşkınlığını, hem de tepkisini dile getirir. Bu sözlü örgü dramatik dilin sürpriz ve şaşırtıcı olması gerekliliğine verilebilecek iyi örneklerden biridir de aynı zamanda. Bir sonraki sahnede ise, bataklığın kurutulacağı planı açığa çıkıp, Kaymakam'ın da tepkisiyle karşılaşınca, Ağa ve ekibinde oluşan tedirginlikle eyleme geçilmesi kararı alınır. Bu noktada da yine dil ile eylem ilişkisinin güzel bir örneği yansıtılır. Bataklığı kurutmak için Yezidi köyünün civarından nasıl geçileceği konusunda kara kara düşünen Ağa, Kahya ve Tüfekliler, Köyün Delisi'nin, *"Sizi Yezidiler sizi! Şeytandan korkan mahşer dölleri sizi. Daire içine hapsedeyim de sizi görün, mahpus kalın da görün"*(56) demesiyle parlak bir düşünceyi akıllarına getirirler. Köyün Delisi'nin bu sözüyle birlikte yapmış olduğu eylem, Kahya'da, Yezidi köyünün daireye alınması ve Yezidilerin inançları gereği o daireden dışarı çıkamamaları nedeniyle köylere hapsedilmeleri, dolayısıyla kan dökülmeksizin, kendilerinin de rahatlıkla bataklık tarafına geçebilecekleri düşüncesini doğurmuştur. Eylemin ateşlendiği bu noktadan bir hamle sonrası ise, bu düşüncenin aynen uygulandığı sahnedir. Dil ile eylem arasındaki organik kaynaşmaya gösterebileceğimiz bir diğer örnek de, 7. sahnede ağabeyi Kebik ile Mahmud'un konuşmalarında yer alır. Kebik, bir önceki sahnede yeğeniyle evlendiği Havas Ağa ile konuşup, ondan Mahmud'un Teyfo Ağanın kızı Güllüşan ile evlenmesi isteğini / buyruğunu almıştır. Havas Ağa'nın hesabı bir yandan Mahmud'a aşık olan Güllüşan'ın isteğinin yerine geti-

rilmesiyle Teyfo Ağa'nın gönlünü yapmak, diğer yandan Teyfo Ağanın bataklık arazisinden hak iddia etmesinin önüne geçmektir. Ağa'nın bu isteklerini Mahmud'a ileten Kebik, olumsuz yanıt alır. Kebik sinirlenerek, "Senin ağabeyin olmadan önce ağanın hısmıyım ben gayrı, Ağanın buyruğu Allah buyruğudur gözümde, ve de bütün köyün gözünde" ifadesini kullanır. Mahmud ise bu reste daha keskin bir rest ile yanıt verir: "Benim son sözüm söylenmiştir Kebik Ağa. Ve de sen bilesin ki, ağa kapısına it olandan bana ata olmaz"(57). Yörenin ağabeyi-kardeş ilişkisi göz önüne alındığında böylesi bir restleşmenin oldukça ciddi bir çatışmanın ayak sesleri olduğu anlaşılacaktır. Diyalog örgüsündeki bu karşıtlık ve negatif ilişki düzeneği, bir sonraki hamlede, bir an önce Yezida'yı kaçırmayı düşüncesini uygulamaya sokturacaktır Mahmud'a. Asal eyleme ilişkin bu kırılma noktasının hemen ardından beklenen olur ve Mahmud, Yezida'yı kaçırmak için harekete geçer. Bu örneklerde de görüldüğü gibi, oyunda dil ile devinin içe içedir. Daha sonraki sahneler, bu iç içeliğin yansımalarıyla doludur. Yezida Mahmud'un öldürüldüğünü duyup, kendini ölüme bırakırken, Havas Ağa ve köylüleri bataklığı kurutup, orayı ekin haline dönüştüreceklerdir.

Oyunda kullanılan dilin dönem ve coğrafyayla ilişkisi de oldukça güçlüdür. Dilin oyunun geçtiği döneme uygunluğu yerinde olup, coğrafyaya özgü her türlü gösterge de, hem dilsel olarak, hem de tiyatral anlatımın diğer olanaklarıyla yansıtılmıştır. Hatta eski ve yeni toplumsal düzene ilişkin bilgiler de yer yer aktarılmıştır(58). Bunlarla birlikte, coğrafyanın tarihsel kalıntıları üzerine de bilgi aktarımında bulunmaktadır(59).

Bu arada oyunda karşıtlık olarak verilen ve dramatik eylemin çatışma kutupları arasında yer alan Yezida inancı ile İslam inancı özelliklerinin yansıtılmasında ciddi bir dengesizlik olduğunu da söylemek gerekir. Yezida inancı ve kültürü yoğun olarak yansıtılırken, İslam inancı ve kültürü üzerine herhangi bir bilgi aktarımı, motif veya ibareye yer verilmemiştir oyunda. Tek bir yerde kullanılan "cennet", "şehit"(60) gibi sözcükler islami çağrışırsa da, bu sözcüklerin diğer tüm dinlerin terminolojisinde yer almalarından ötürü bağlayıcılığı olmamaktadır. Yine oyunda kullanılan, "kan dökmek bir işin sünnetidir"(61) sözü de, İslam inancıyla bir ilgisi olmayıp, doğrudan yörenin kültürüne özgü bir idyomdur.

Dilin insanın varlığını gerçekleştirdiği; insanın onda yaşayıp onunla yaşadığı, dünyayı ise yine onunla açık kıldığı için bir kodlamalar sistemi olduğu gerçeğinden yola çıkarak, oyun kişilerinin söylemine ve söyleyiş renklerine eleştirel yaklaşmak olasıdır. Öyle ki, özellikle söylem renkleri bağlamında oyunda tekdüzeliğin olduğu açıktır. Bir yandan toplumsal yapı ile birlikte yerel doku ve motiflerin yansıtılmasına hizmet eden, öte yandan tiyatro uzamını renklendirip, derinlikli kılan söylem renkleri, oyunda repliği olan 53 kişi arasında sadece iki kişide farklılık göstermektedir. Bunlar Kaymakamın Karısı ve Jandarma Komutanının Karısı'dır. Oldukça basit, düz ve bozuk dil kullanımında bulunan bu iki kişi, ortak dilin söyleyiş biçimine uygun olarak konuşurlar. Oysa, 'kendine özgülük' ilkesi gereği, kişilik özelliklerini hem sözcük ve söz dizimlerine, hem söyleyim ritim ve dokusuna yansıtan bu iki kişinin dışındaki hemen herkes, benzer söyleyiş rengine sahiptir.

Bunlarla birlikte daha da önemli bir açmaz, birbirinden kesin hatlarla ayrılan Müslüman ve Yezidiler dahi, bu ayrışımı kullandıkları dille yansıtılmalarıdır. İki farklı inanç ve kültüre sahip olan bu gruplar arasında, 'kendilerine özgü' herhangi bir dilsel ayrışmanın söz konusu olmaması, belki aynı yörede yaşıyor olmalarının bir gereği gibi gözükülebilir. Ancak, dil dünyaya bakışın ve yaşam modelinin nesnel bir göstergesi olduğundan dolayı bu iki farklı dünyaya sahip grubun da farklı dil kullanımında bulunmaları gerekiyordu. Oyun ne kadar da şiirsel gerçekçi bir oyun olursa olsun, gerçeğin bu ilkesini yakalamak zorundaydı. Gruplar arasındaki bu aynılık tavrıda da söz konusudur. Bir tarafta Müslüman inanç ve kültürü, diğer tarafta Yezidilik. Bu iki farklı dünya, dil ve tavrın farklı kullanımıyla değil de, anlatıya dayandırılan 'özellik aktarımı' ile yansıtılmıştır. Oysa tekdüzeliğin ve renksizliğin kırılabilmesi için, her iki kültür ve inanç sisteminin de dile yansıyan ve dille yansılan özelliklerinin verilmesi daha uygun olacaktır.

Oyundaki jest ve mimik belirtkelerine bakacak olursak, bu tür açıklamaların replik içinde değil de, replik verilmeden veya tamamlandıktan sonra aktarıldığını söyleyebiliriz. Yoğun olarak kullanılan jest ve mimik açıklamaları, parantez içlerinde yine şiirsel ifadelerle yansıtılırken, bazı jestlere de parantez içinde değil, sözlü örgü dahilinde yer verilmiştir. Örneğin,

YEZİDA – Hiç unutabilirim Mahmud?  
MAHMUD – Hele deli kız ağlayacağına, gel yine oyun oynayalım...(62)

biçimindeki sözlü örgüde jest, parantez içi açıklama kullanılmadan yansıtılmıştır. Jest belirtkelerinin sıklıkla kullanılmamasına karşın dille olan kaynaşımın yetkince sunulduğu oyunda, ayrıca dilin atmosferi oluşturan oldukça önemli bir işlevde bulunduğu da altını çizmek gerekir. Öyle ki, oyunun ağır, ağırsı ama büyümlül-şiirsel atmosferi tiyatral anlatımın diğer olanakları içinde, çoğunlukla dille sağlanmıştır. Oyunun ritim ve hızı ise tragedya türüne uygun bir müzikli dilin sağlanabildiğini göstermektedir. Tümceler kısa ama repliklerin daha uzun oluşu, replik düzeneğindeki uzunlu-kısalı söz örgüleri, merakı ve gerilimi besleyen inişli-çıkışlı konuşmalar, hızlı ağır, ritmin de devingenliğini sağlamaktadırlar. Bunlarla birlikte, repliklerdeki sözcük, tümce ve sözcükler arasında icraya, yani oyuncunun seslendirebilme yetisine uygun olmayan bir yapı da yoktur. Yöre ağzının kullanıldığı ve o yöreye özgü bir takım sözcüklerin yer aldığı oyunda icrayı etkileyebilecek ciddi bir sorunsala rastlanmazken, bağlaç kullanımının sıklığı dikkat çekmektedir. Daha çok söylemin doğallığını kırıp, onu kitabileştireceği sakıncasıyla dramatik dil içinde kullanımı uygun karşılanmayan bağlaçlar arasında, özellikle "ve de" ile "ve"ye çokça yer verilmiştir. Bu bağlaçlar oyundaki hemen herkes tarafından sürekli olarak tekrarlanırken –ki doğru kullanılıp, kitabi bir durum yaratılmamaktadırlar-, bunlar parantez içi açıklamalarda bile kullanılmıştır. Bunun iki açıklaması olabilir. Birincisi yazar oyun kişilerini kendi diliyle konuşturmuştur -bu olmaması gerekendir-; ikincisi yazar oyunda belli bir ritmi, ses dengesini ve atmosferi oluşturmak ve yörenin söyleyiş dokusuna uygun bir bütünsellik kurabilmek için bu yöntem başvurmuştur. Yazarın şair kimliği ve oyunun şiirsel gerçekçi bir tragedya oluşu, daha çok ikinci seçeneği doğrular gibidir. Bu arada, "ki" ilgi ekinin de yine sıklıkla kullanıldığını, bunun ise yörenin dil pratiğinde Farsça'nın ne denli etkili olduğunu gösterdiğini söyleyebilir, ayrıca dramatik dilin kullanım alanı içinde bulunan dil kazaları / oyunları olarak niteleyebileceğimiz herhangi replik veya sözlü örgü düzeneğinin de oyunda yer almadığını belirtebiliriz.

Dramatik dilin özelliklerinin oyundaki kullanımına ilişkin yaptığımız bu değerlendirmelere, son olarak şu noktaları da dahil edebiliriz. Dramatik

dilin önemli özelliklerinden biri olan yoğunluk ilkesi, oyunun özellikle 2.sahnesi ile 11. sahnesinde baskın olarak dikkat çekerken, 7. sahne ile 10. sahnede de yer yer kendini duyumsatmaktadır. İçinde bulunulan anın, durumun, atmosferin kişilerin duygu aşkınlığıyla döllendiği bu yapısalılık, ayrıca azda öz olma ilkesiyle de uyumaktadır. Seçici olma, özellikle bir şeyi en ekonomik yoldan anlatma, başta zaman etkeni olmak üzere, sahne-seyirci / metin-okur ilişkisini diri tutma ve etkili, sanatlı anlatımı kullanma gereksiniminin bir sonucu olan azda özlük ilkesi, bu oyunda da dramatiğin dinamiklerinden olan etki ve estetiğin yansıtımına hizmet etmektedir. Yine dramatik dilin kişileri tanıtan, bilgi veren özelliği de oyunda sıklıkla kullanılmıştır. Oyunda kişilerin biyo, sosyo ve psikolojik özellikleri bir başka kişi tarafından ifade edilirken, başat oyun kişilerinin tanıtımına özellikle bu yöntemle ağırlık verilmiştir.

\* Arş. Gör., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü öğretim elemanı

#### NOTLAR

1. Emil Michel Cioran, **Burukluk**, Çev.:Haldun Bayrı, Metis Yayınları, İstanbul, 2000, s.9.
2. Sevda Şener, **Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan**, Ank. Üniv. DTCF Yay., Ankara, 1972, s. 44.
3. Marvin Carlson, **Tiyatro Teorileri, Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme**, De Ki Yay., Çev.: Eren Buğlalılar, Banış Yıldırım, Ankara, 2007, s. 277
4. E. M. Cioran, **Burukluk**, s.70.
5. Şuayip Ünsal, **Yasak Aşkın Tutkuya Dönüşmesi ve İki Model Oyun**, Lisans Tezi, DEÜ, GSF, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir, 1990, Ek-1, s.2. (Aktaran: Selda Tumluer, Murathan Mungan'ın Oyunlarında Kişileştirme, Lisans Tezi, DEÜ, GSF, Sahne Sanatları Bölümü, İzmir, 1995, s.3.)
6. agy., s.2.
7. Murathan Mungan, **Paranın Cinleri**, Metis yayınları, İstanbul, 1997, s.16.
8. Gül Dirican, "Murathan Mungan'la Söyleşi", **Milliyet Sanat Dergisi**, 15 Kasım 1992, Sayı:300, s.14.
9. Sevda Şener, "Kahraman ve Kurban", **Hürriyet Gösteri Sanat ve Edebiyat Dergisi**, 1984, sayı:42, s.64.
10. Murathan Mungan, **Mahmud ile Yezida**, Metis Yayınları, İstanbul, 1992, s.16.
11. agy., s.16
12. Bkz., agy., s.80
13. agy., s.21.
14. agy., s.75.
15. Bkz., Dr.Sudi Apak, **Yurt Dışındaki İşçi Potansiyeli ve Türkiye Ekonomisi**, Cem Yayınları, İstanbul, s.9
16. M. Mungan, **Mahmud ile Yezida**, s.53

17. agy., s.61
18. agy., s.94.
19. Bkz., agy., s.25.
20. Bkz., agy., s.25
21. Bkz., agy., ss.79-80
22. agy., s.14
23. agy., s.17
24. agy., s.18
25. agy., s.20
26. agy., s.75
27. agy., s.42
28. agy., s.40
29. agy., s.67
30. agy., s.52
31. agy., s.33
32. agy., s.50
33. agy., s.41
34. agy., s.39
35. agy., s.40
36. agy., s.87
37. agy., s.57
38. agy., s.23
39. agy., s.77

(\*) Kuzgun iki dünya arasında sembol kabul edilir. Yaşayalar için ölüm, ölü ruhlar içinse hayatı temsil eder. Şaman inancında oldukça yaygın kullanılan bir figürdür. Kızlderisi mitolojisinde kuzgun, ruhu huzura kavuşmamış, son dileği yerine gelmemiş kişinin hayata tekrar geri dönmüş halidir. (Bkz., <http://www.edebiyatdefteri.com/siir/278630/dareyn.html>)

(\*\*) Dilek ağacı Hindu mitolojisine göre isteneni anında dallarında bitiren ağaçtır. Ayrıca Altaylar bölgesindeki Şamanist topluluklarda halen süregelen bir geleneğin Türkiye'deki izdüşümüdür. (Bkz., <http://www.tiyatrodunyasi.com/makaledetay.asp?makaleno=818>)

(\*\*\*) 40, büyük sayılar arasında en büyüleyici sayı olarak Ortadoğu'da özellikle de İran ve Türkiye'de yaygın biçimde kullanılır. 40'ın önemi ayın geçtiği 28 nokta ile 12 burcun bileşimi olarak görülmesiyle de açıklanabilir. Yahudilik'te ve İslam'da 40 gün arınma dönemidir: doğumdan sonra kadınlar 40 gün yataktan çıkmazlar. Arınma İslami geleneğe başka bir rol oynar, kurban edilecek hayvanların kesilmeden önce 40 gün özel bir yemle beslenmesi gerekir; ayrıca saç ve tırnakların kırk günde bir kesilmesi öğütlenir. Müslüman folklor baştan başa 40'lı gruplarla doludur. 40 sütunlu saraylar; 40 atlı kahramanlar; masallarda bir batında 40 erkek ya da 40 kız çocuk doğuran anneler. Kahramanlar 40 macera ya da sınama yaşarlar, 40 düşman öldürürler ya da 40 hazine bulurlar gibi... (Annemarie Schimmel, **Sayıların Gizemi**, Çev: Mustafa Küpüşoğlu, Kabalıcı Yay., İstanbul, 1998, ss.265-269)

40. M. Mungan, **Mahmud ile Yezida**, s.11

41. agy., s.11
42. agy., s.12
43. agy., s.97
44. agy., s.9
45. agy., s.22
46. agy., s.65
47. agy., s.82
48. agy., s.91

\*\*\*\* Bu konuyla ilgili ele alınan veri aktarımları, "Abdulbasit Sezer, **Murathan Mungan'ın Mensur Eserlerinde Halk Bilimi Unsurları**, Dicle Üniv. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2007" çalışmasından katkılanarak yapılmıştır.

49. M. Mungan, **Mahmud ile Yezida**, s.15

50. agy., s.22
51. agy., s.73
52. Bkz., agy., s.41
53. agy., s.22
54. agy., s.32
55. agy., s.33

56. agy., s.44
57. agy., s.61
58. Bkz., agy., s.28, 74
59. Bkz., agy., s.69
60. Bkz., agy., a.80
61. agy., s.41
62. agy., s.16

# Kromit Cevheri İşletme Atığının 1200°C'de Stoneware Bünyenin Renklendirilmesinde Kullanımı

Emel ŞÖLENAY\*, Hatice Denk ÜRÜ\*

## Özet

**Anahtar kelimeler:** Atık, Kromit, Seramik Bünyenin Renklendirilmesi.

Seramik bünyeye dekoratif değerler katmak amacıyla, farklı renk veren metal oksitler ve seramik boya ları bünyede renklendirici olarak yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Günümüzde seramik bünyeyi renklendirmek için kullanılan oksit ve seramik boya larının yanı sıra farklı atıklardan da yararlanılmaktadır. Bu tip uygulamalar, atık malzeme lerin değerlendirilmesi ve ucuz alternatif malzemenin kullanılması açısından önem taşımaktadır. Bu nedenle, Şişe Cam Kimyasallar Grubuna ait, Soda-Krom Sanayi A.Ş. Mersin/ Kazanlı bucağındaki fabrikadan alınan nötraleze kromit cevheri işleme atığı, 1200°C' de stoneware seramik bünyelerinde farklı oranlarda kullanılmıştır.

Seramik Bünyenin renklendirilmesinde kullanılan atık malzeme oranı yükseldikçe, renk griden siyaha doğru bir skala oluşturmuştur. Yapılan araştırmada; atık malzemenin 1200°C de stoneware bünyelerinde renklendirici olarak olumlu etkiler verdiği gözlenmiştir.

## Summary

**Keywords:** Waste, Chromite, Coloring Ceramic Bodies.

In order to decorate ceramic body, metal oxides and ceramic stain are widely used for providing various colors. Besides metal oxides and ceramic stain, also various wastes are being used in the coloring process recently. Such applications are important in terms of recycling waste and using inexpensive alternative material. Therefore, the neutralized processed chromite ore waste obtained from the Soda-Krom Sanayi A.Ş. factory in Mersin/Kazanlı, a branch of Şişe Cam Kimyasallar Group, has been used in increasing amounts in stoneware ceramic bodies at 1200°C.

As the amount of waste increases in the coloring of a ceramic body, a color scale ranging from grey to black occurred. It has been observed that waste material has a positive effects as a colorant in ceramic bodies at 1200°C.

## Giriş

Renkli seramik bünyeler, seramik çamurlarına renk veren oksit ve seramik boya larının katkısı ile renklendirilmiş bünyelerdir. Seramik bünyenin renklendirilerek kullanılması seramik ile uğraşan kişiye farklı renk aralıklarında çalışma fırsatı vermektedir. Tarihsel süreç incelendiğinde renkli seramik bünyelerine kırmızı kil ile yapılmış çömlekçi ürünlerin dışında astar dekorlarında da rastlanmaktadır. "Seramikte astar olarak tanımlanan, madde esas ürünü oluşturan çamurun üzerine çekilen ince çamur tabakasıdır... İlk astar örneklerinde, koyu renk pişen çamurlar üzerinde açık renkli killer ile yapılan bezemeler kullanılmıştır"(1). Anadolu'da "M.Ö.

5000-5500 yıllarına tarihlenen, Hacılar ve Çatalhöyük'te bulunan krem rengi astar üzerine kırmızı aşı boyası denilen bir cins demirli kırmızı kil kullanılarak yapılan geometrik desenli ürünler zaman zaman perdahlanmış, mükemmel örneklerdir"(2). Renkli astarlar ile dekorlama yönteminin, neolitik çağdan başlayarak Osmanlı'ya değin pek çok kültürde kullanılmış olduğu görülür. Renkli astarların kullanımının yanı sıra doğrudan seramik bünyenin renklendirilerek kullanımı 18.yy İngiltere'sinde Josiah Wedgwood tarafından yapılan çalışmalarla hız kazanır. J. Wedgwood'un amacı, çok çeşitlilik gösteren çalışmalarında doğal taşlardan esinlenerek agat, porfir ve daha sonraları siyah bazalt benzerlerini başarı ile üretmektir. Wedgwood "1759'da Burslem/